



La Croix et le Colt



LA CROIX ET LE COLT



CRÉDITS

ÉCRIT ET CONÇU PAR : John « Salman » Goff
CONCEPT DE COUVERTURE : Hal Mangold

RELECTURE ET MAQUETTE : Matt Tice et Matt Forbeck
TESTS ET CONSEILS : Roger Arnett, Joyce Goff, Brent Ingnetsen et Christopher McGlothlin

ILLUSTRATION DE COUVERTURE : Paolo Parente
TRADUCTION : Éric Holweck

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES : Mike Chen, Jim Crabtree, Paul Daly, Kim DeMulder, Geoff Hassing, Scott James, Ashe Marler, Allen Nunis, Andy Park et Loston Wallace
CRÉATION GRAPHIQUE VERSION FRANÇAISE : Cyrille Daujean

MAQUETTE : Patrick Mallet

LOGO DEADLANDS : Ron Spencer
CORRECTION : Lola Busuttil et Emmanuelle Roux

CARTES ET PLANS : Jeff Lahren
DIRECTION ÉDITORIALE : Stéphane Marsan

UN GRAND MERCI À : Rachel Butterworth, Barry Doyle, Shane, Michelle et Caden Hensley, John et Christy Hopler, Ann Kolinsky, Dase Seay, Maureen Yates et John Zinser
SUIVI DE FABRICATION : Nicolas Hutter

Dédié à : Vic et au reste de la bande du vendredi soir.

Venez nous rejoindre sur le web ! (www.peginc.com ou deadlands@aol.com)
 Deadlands est un jeu créé par Shane Lacy Hensley.



Pinnacle Entertainment Group, Inc.
 P.O. Box 10908
 Blacksburg, VA 24062-0908

MULTISIM
 13 Passage du Clos Bruneau
 75005 PARIS
multisim@dial.oleane.com



TABLE DES MATIÈRES

LE COIN DU GANG	3	CHAPITRE 3 :		NO MAN'S LAND	85
CHAPITRE 1 :		MIRACLES	37	CHAPITRE 6 :	
LA MESSE EST DITE	5	Comment obtenir		LES INTERVENTIONS	
Les croyants	5	des miracles	37	DIVINES	87
Aperçu de l'ouvrage	8	Comment invoquer		La faveur divine	87
La bénédiction	9	les miracles	38	Les interventions	89
		Les miracles	38	Les nouvelles interventions	103
		Comment créer			
		tes propres miracles	66		
CHAPITRE 2 :				CHAPITRE 7 :	
IL ÉTAIT UNE FOI	11	LA COUR DES MIRACLES	67	LES SAINTES RELIQUES	105
Les croyants	11			Nouvelles reliques	105
Les religions du Weird West	13	CHAPITRE 4 :			
Le christianisme	14	LES DONS DU CIEL	71		
L'Ordre de Saint-Georges	15	Qu'est-ce qu'un don		LE GUIDE	
Les aumôniers	19	du ciel ?	71	DU MARSHAL	109
Le judaïsme	20	Les dons du ciel	72		
L'islam	22	Comment créer de		CHAPITRE 8 :	
Le bouddhisme	24	nouveaux dons du ciel	79	FAIRE JOUER LES CROYANTS	111
Le Dalai Lama	25			Le salaire du péché	111
Le taoïsme	26	CHAPITRE 5 :		Les miracles	113
Tao et spiritualité	27	LES ENNEMIS DE LA FOI	81	Les quêtes	113
Les autres religions	27	Le péquin moyen	81	Les prophètes et leurs visions	115
Aptitudes et autres		Les brebis égarées	82	Ma parole, je rêve !	118
points de règles	28	Les pécheurs impénitents	83	Nouveaux maléfices	118
Nouvelles Aptitudes	29				
Nouveaux Handicaps	30			CHAPITRE 9 :	
Nouveaux Atouts	31			LA MISSION	121
ARCHÉTYPES	32				





LA CROIX ET LE COLT



LE COIN DU GANG





GANG 4



CHAPITRE I

LA MESSE EST DITE



Bienvenue à tous !

Je sais que la plupart d'entre vous me connaissent sous le nom de révérend Harding, mais je préférerais que vous m'appeliez Victor. Je suis heureux que vous ayez pu prendre le temps de venir discuter avec moi.

Mon cœur s'emplit de joie chaque fois que quelqu'un répond à l'appel de notre Seigneur, d'autant que les gens bons et prometteurs se font de plus en plus rares de nos jours.

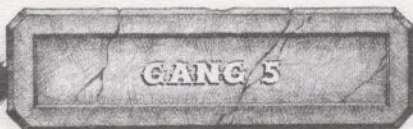
Ce que je veux dire par « prometteurs » ? Asseyez-vous et laissez-moi vous l'expliquer.

LES CROYANTS

En fait, le problème est simple : même si beaucoup de gens entendent l'appel de Dieu, rares sont ceux qui y répondent. Et, même parmi ceux-ci, tous ne sont pas capables de vivre de manière juste et bonne, comme il convient aux représentants du Seigneur. Même moi, je sais combien cela est parfois difficile.

Comprenez-moi bien, je ne cherche pas à dire que la plupart des gens qui prononcent leurs vœux ne sont pas sincères, bien au contraire. Mais ceux qui m'intéressent, ce sont les autres, ceux dont la foi est telle qu'elle leur permet de s'extraire de la masse des croyants. Le ciel sait les reconnaître, les chérir et leur accorder la grâce.

C'est l'obéissance des croyants qui leur permet de faire des miracles. Oui, oui, je parle bien de miracles comme ceux des Saintes Écritures : marcher sur l'eau, faire trembler la terre, guérir les malades ou parler des langues étrangères. J'ai même entendu dire que certains étaient capables de ramener les morts à la vie et d'invoquer le feu du ciel. Bien évidemment, ceux-là sont plus rares encore que les barons du rail qui reçoivent droit d'entrée au paradis. Mais ces dons miraculeux s'accompagnent nécessairement d'une contrepartie. Je vous ai déjà dit que Dieu était plus exigeant envers les vrais croyants qu'envers ses autres brebis. Bénis sont les mortels qui représentent le Seigneur. C'est grâce à eux que les autres pourront rejoindre le royaume des cieux. Mais ce n'est pas une vie facile. Je vous en parlerai davantage dans quelques instants.



Pourquoi vous dis-je tout cela ? Tout simplement parce que je pense que vous avez l'étoffe de vrais croyants. Mais c'est là un chemin sur lequel il ne faut jamais s'engager à la légère, et je veux donc que vous réfléchissiez longuement avant de me faire part de votre décision.

PRÊTRES ET PRÊCHEURS

Les croyants ont une vie plus dure que les autres. Bien souvent, ils deviennent hommes d'Eglise afin de faire partager leur foi, mais ce n'est pas systématique. La preuve, c'est que certains croyants extrêmement célèbres n'ont jamais reçu l'ordination.

Certes, c'est un énorme avantage pour un prêcheur que de pouvoir faire des miracles pour mieux convaincre ses ouailles. Beaucoup de gens qui hésitent quant à la conduite à tenir peuvent en effet être gagnés à la cause du Bien par de telles manifestations de la volonté divine. Mais vous pouvez m'en croire quand je vous dis que nombre de croyants ne sont jamais montés en haut d'une chaire. Prenez Jeanne d'Arc, par exemple. Bien qu'extrêmement pieuse, cette jeune femme n'a jamais fait partie de l'Eglise. Mais cela atténue-t-il l'ampleur de ses exploits ? Pas le moins du monde.

Les soldats de Dieu sont aussi utiles lorsqu'ils combattent les serviteurs du Malin dans le Weird West que lorsqu'ils disent la messe devant les fidèles.

LA VOCATION

Personnellement, cela fait plus de dix ans que j'ai été appelé par le Seigneur.

Oh, je ne veux pas dire par là qu'un ange est venu m'annoncer que l'heure était venue pour moi de changer, bien que certains prétendent que c'est exactement ce qui leur est arrivé. Personnellement, j'ai toujours tendance à accorder le bénéfice du doute, car Dieu sait que j'en ai vu, des choses étranges. C'est sans doute un hasard si la plupart d'entre elles ont essayé de me croquer pour le déjeuner...

La foi m'est apparue comme une véritable révélation... suite à un coup de scattergun. Je crois que c'est ainsi que les choses se passent dans la plupart des cas : on assiste à un miracle et l'on sait que le choix que l'on fait est le bon. C'est vraisemblable-

ment pour cette raison que nous sommes si peu nombreux. La plupart des gens ne comprennent peut-être pas l'appel du Seigneur lorsqu'il résonne à leurs oreilles.

L'HISTOIRE DU RÉVÉREND

Mais permettez-moi de vous raconter mon histoire. Cela ne prendra que quelques instants.

Mon père souhaitait que je sois avocat à Philadelphie, mais j'avais d'autres ambitions. Je suis venu dans l'Ouest pour y trouver l'aventure et la fortune. Je n'étais pas très doué le pistolet à la main, et les quelques années que j'avais passées au collège ne pouvaient guère m'aider, sauf si j'avais l'intention de devenir bibliothécaire ou instituteur. Mais cela ne m'a pas découragé et, muni d'une pelle et d'une pioche, je suis parti tenter ma chance dans le Grand Labyrinthe.

Les choses que j'y ai vues auraient dû suffire à m'ouvrir les yeux, mais j'étais totalement aveuglé par mon désir de richesse. Même le fait que la moitié de mes compagnons se soient faits massacrer par des pirates n'a pas suffi à m'arrêter. Et puis, un jour, la chance a fini par me sourire... et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elle n'a pas fait semblant. Le gisement de Roche fantôme que j'ai découvert était phénoménal, et personne d'autre que moi ne savait où il se trouvait.

Je serais bien incapable de vous raconter la semaine qui a suivi, combien de tournées générales j'ai payées, combien de femmes j'ai eues. Un matin, alors que je n'avais pas dessoûlé depuis la veille, je suis allé à la banque chercher un peu de liquide. C'est à ce moment que ma vie a changé à tout jamais.

Deux hommes portant des bandanas étaient en train de braquer la banque. Le premier avait forcé le guichetier à s'agenouiller et lui avait planté le canon de son pistolet dans la bouche. Quant à l'autre, il surveillait les clients avec son scattergun. J'ai dû lui faire peur en entrant, parce qu'il s'est retourné vers moi et m'a déchargé ses deux canons dessus à un mètre cinquante de distance.



La fraction de seconde suivante a duré une éternité. J'ai vu la flamme sortir de son arme, j'ai senti la chaleur du coup de feu et j'ai entendu le sifflement des plombs et le cri de l'une des clientes. J'ai hurlé en sentant tout exploser autour de moi et, après ça, les deux voleurs se sont enfuis sans même emporter leur butin.

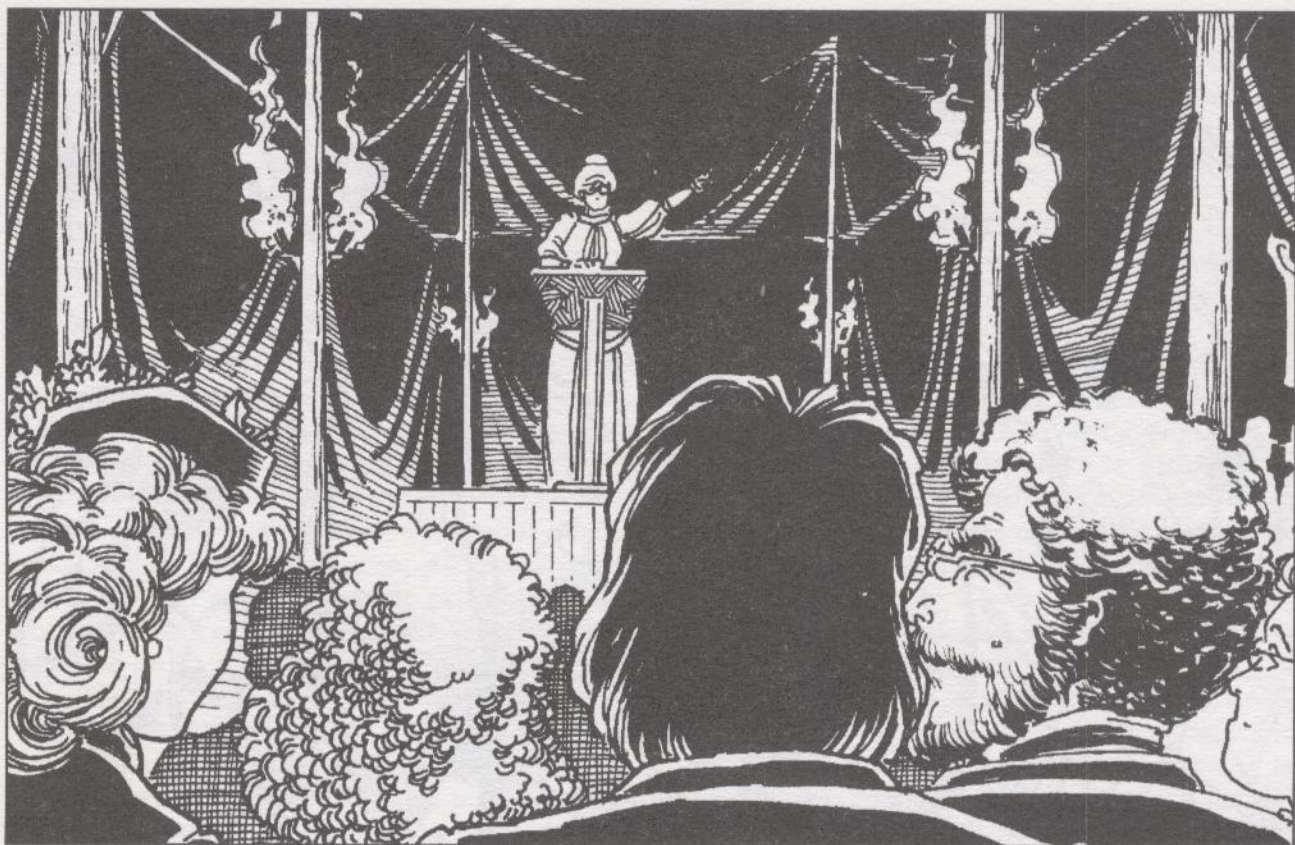
Je ne sais toujours pas pourquoi, ce jour-là, le Seigneur a décidé d'intervenir et de sauver le misérable que j'étais. Pour le remercier, j'ai abandonné l'alcool et je me suis mis à la religion. Dès le lendemain, j'ai vendu ma concession et j'ai utilisé l'argent recueilli pour bâtir la première église de Quincey, édifice que vous connaissez tous fort bien.

Les voies du Seigneur sont impénétrables.

LE SERMON

C'est pour cela que je m'adresse à vous aujourd'hui. Je ne voudrais pas que vous ratiez l'appel le jour où vous le recevrez. Je suis sûr que vous avez déjà eu la sensation que vous pouviez, non, que vous deviez faire plus.

Je sais que votre foi vient du cœur. Mais je sais aussi que vous avez la rage au ventre, comme Joshua lorsqu'il est arrivé au pays de Chanaan. Vous en avez assez de voir le Mal devenir chaque jour plus fort et vous voulez aider à lutter contre Satan et les siens. Je le sais, car c'est également ce que je ressens. N'importe qui peut faire de jolis discours du haut de sa chaire en lisant la Bible ou un livre quelconque. Mais il faut être exceptionnellement brave pour oser se dresser contre les ténèbres et les repousser de la seule manière qui soit : grâce à la lumière éblouissante de la vérité.



Je juge en général assez bien les gens, et je sens que vous avez le talent, la foi et la volonté nécessaires pour combattre les forces de la nuit.

Si vous répondez à l'appel, vous pouvez vous attendre à ce que votre route soit jalonnée de dangers. Les épreuves qui vous attendent dépasseront sans doute tout ce que vous avez pu imaginer dans vos pires cauchemars. Mais ne désespérez pas, car les deux plus solides compagnons qui soient seront en permanence à vos côtés : votre foi et le Seigneur.

APERÇU DE L'OUVRAGE

Comme tous les suppléments de la gamme *Deadlands*, *La Croix et le Colt* est divisé en trois parties : le Coin du Gang, No Man's Land et le Guide du Marshal.

Le Coin du Gang rassemble les renseignements auxquels n'importe quel croyant peut avoir accès. Si tu tiens ce livre entre tes mains, nous partons du principe que ton Marshal t'a donné son aval pour t'intéresser de plus près aux gens d'Église.

Tu trouveras dans cette partie de nouvelles Aptitudes, mais aussi des Atouts et des Handicaps tout nouveaux, tout beaux. Bien évidemment, un long chapitre te parle également des miracles, et un autre des dons du ciel option qui n'est disponible que pour les croyants.

Pour finir, ce bon révérend Harding reviendra pour te donner quelques derniers conseils.

Le No Man's Land recèle des informations qui sont réservées au Marshal et aux personnages expérimentés. Il détaille des reliques que les croyants devraient trouver particulièrement alléchantes. C'est également là que se trouvent les interventions divines. Ces pouvoirs n'ont pas été intégrés au Coin du Gang pour la bonne et simple raison

qu'ils sont extrêmement difficiles à obtenir. La plupart du temps, on ne les utilise qu'en tout dernier recours.

Enfin, comme son nom l'indique, le Guide du Marshal est réservé au grand patron. Ce dernier y trouvera des conseils pour intégrer les croyants à sa campagne, mais aussi pour gérer ceux qui ont perdu la faveur divine. Nous lui dirons également comment s'arranger pour que ses croyants aient des visions apocalyptiques et des rêves étranges.

Et puis, tout de même, pour que l'autre camp ne se sente pas lésé, le Marshal apprendra comment concevoir les sectes, ennemies jurées des croyants. Enfin, comme d'habitude, une aventure musclée viendra couronner le tout.

LA BÉNÉDICTION

Tu as été choisi pour être l'un des champions de la cause du Bien. Mais la bataille contre les forces du mal fait rage depuis des millénaires, et les serviteurs des ténèbres ont eu tout le temps de découvrir les peurs et les faiblesses de l'humanité.

Face à eux, tu possèdes les pouvoirs de ton dieu et tes talents particuliers. Nous dirons donc que la lutte est à peu près égale.

Alors, vas-y : revêts l'armure de la foi, protège-toi derrière ta vertu et brandis l'épée du juste, car la nuit tombe vite, dans le Weird West.

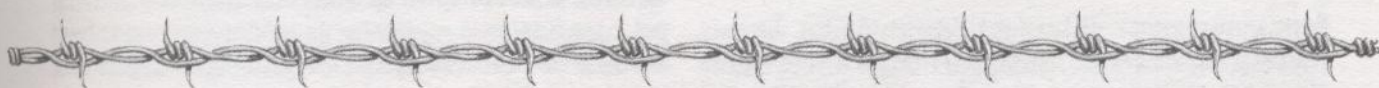






CHAPITRE 2

IL ÉTAIT UNE FOI



Être un croyant n'a rien d'une partie de plaisir (si tu as le moindre doute sur la question, parles-en avec les gens d'Église que tu connais). Ce chapitre te détaille le code extrêmement strict qu'il te faudra suivre si tu ne veux pas perdre la faveur de ton dieu. Tu y apprendras également quelles sont les religions représentées dans le Weird West et le type de pouvoirs auxquels chacune peut prétendre. Le chapitre se poursuit par de nouveaux Atouts, Handicaps et Aptitudes qui ne sont pas spécifiquement réservés aux croyants et s'achève par quatre archétypes de guerriers de la foi.

LES CROYANTS

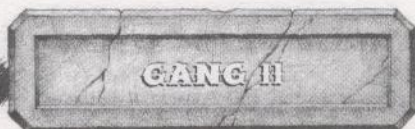
Un jour ou l'autre, tout le monde a sans doute bénéficié d'un « miracle » qu'il s'agisse d'avoir retrouvé un frère perdu depuis longtemps ou de se faire tremper par un violent orage après une terrible sécheresse. Mais c'est vrai que certains semblent toujours bénéficier plus que les autres de ces petits coups de pouce venus d'en haut.

Au-delà de ces miracles quotidiens, la plupart des religions s'appuient sur des individus tellement vertueux qu'ils pouvaient accomplir des actes véritablement extraordinaires. Qu'on leur décerne le titre de saints, soufis ou mahatmas, ces individus servent tous leur dieu sur terre. Mais s'il est une constante à leur sujet, quelle que soit leur confession, c'est bien leur rareté.

Depuis quelques temps, les dieux ont décidé de s'intéresser d'un peu plus près aux affaires de leurs disciples. Vu le nombre de serviteurs des ténèbres qui rôdent de nos jours, les fidèles ont souvent besoin d'autre chose que d'une chance supérieure à la moyenne.

En l'espace de quelques années, les rangs des croyants (et nous parlons là des « vrais » croyants) ont connu une progression exponentielle. Ne va pas croire qu'il est plus facile d'être un saint de nos jours, c'est juste que la motivation n'est plus la même.

Que veux-tu, abominations et morts-vivants n'ont pas leur pareil pour réveiller ceux qui s'étaient endormis sur leurs croyances.



COMMENT DEVENIR CROYANT

Compte tenu des périls qui se multiplient depuis le Jugement, il n'est pas étonnant que la voie de la foi soit de plus en plus empruntée.

La façon la plus aisée de devenir croyant est encore de le décider au moment de la création du personnage. Dans ce cas, le personnage n'a qu'à choisir l'Atout arcane : croyant. Il lui faut également un point minimum en foi mais il a tout intérêt à en prendre plusieurs.

Au bout de quelques aventures dans le Weird West, il se peut également qu'un héros décide que l'aide d'un dieu ne lui ferait pas de mal, de temps en temps. Il est possible de devenir croyant en cours de carrière, mais c'est plus dur. Le héros ne doit pas parcourir un chemin de croix, mais ce n'est pas une promenade non plus.

Pour commencer, il lui faut l'Aptitude foi. Le minimum requis est de un point, mais un score plus élevé est chaudement recommandé. En effet, sa foi doit être mise à l'épreuve pour qu'il puisse devenir croyant, et plus il en a, mieux c'est pour lui.

Il doit ensuite passer au moins une semaine à jeûner et à prier. Au bout de ce laps de temps, il effectue un jet de foi Difficile (9). Chaque semaine supplémentaire lui confère un bonus (cumulable) de +2 au jet de dés. En cas de succès, il peut passer à l'étape suivante. Sinon, il n'est pas encore prêt et doit continuer à méditer.



Enfin, il doit partir en quête pour montrer la force de ses convictions. Le Marshal possède tous les détails nécessaires à ce sujet, mais dis-toi bien que c'est le genre de tâche qui te prendra au moins deux ou trois semaines et qui exigera beaucoup d'efforts de ta part.

À partir du moment où ton personnage a fait la preuve de sa foi et de sa sincérité, il peut acheter l'Atout arcane : croyant. Il acquiert aussitôt le miracle Protection, ainsi qu'un autre miracle ou don du ciel de son choix. Par la suite, il en gagne un de plus par semaine, jusqu'à en avoir autant qu'il a de points en foi ou carrière : théologie (c'est la plus forte de ces Aptitudes qui prime).

LES DEVOIRS DES CROYANTS

Toutes les religions exigent des efforts de la part de leurs chefs spirituels. Que ceux-ci doivent dire la messe, faire profiter les autres de leur sagesse ou juste montrer l'exemple à suivre, leur dieu s'attend à ce qu'ils le servent.

Cela ne signifie pas que tous les croyants doivent parcourir le pays de long en large et y aller de leur sermon à chaque fois qu'ils croisent le moindre cow-boy. Les prêcheurs itinérants sont déjà très nombreux dans l'Ouest et ils n'auraient plus de quoi manger si d'autres venaient « chasser » sur leur territoire. Et puis, bien souvent, un mot d'encouragement et un bon exemple sont plus utiles qu'un sermon apocalyptique.

Par contre, le dieu des croyants exige d'eux qu'ils vivent selon un certain code. Ce dernier peut les obliger à accomplir des cérémonies religieuses pour les fidèles, à moins qu'ils ne doivent servir leur divinité de manière moins voyante. Tout dépend de la religion de chacun.

LES TRANSGRESSIONS

Chaque religion a ses règles propres, mais certaines pratiques sont mal vues de toutes. Le mensonge, le vol, l'adultère et le meurtre sont ainsi des actes peu recommandables pour les croyants... et les autres individus, d'ailleurs.

Si jamais un croyant n'applique pas les préceptes de sa confession, son dieu le lui fait payer. Il arrive que le big boss laisse passer les petites transgressions, mais son châtiment tombe aussitôt lorsqu'il juge que le crime est trop important.

En termes de jeu, cela signifie que, si ton personnage vient à s'éloigner des règles de sa religion, sa foi en pâtit, avec pour conséquence qu'il a de plus en plus de mal à faire des miracles.

LE PÉCHÉ

À chaque fois qu'un croyant s'éloigne de la ligne de conduite qu'il doit suivre, il lui faut effectuer un jet d'Âme (pas de foi) dont le SD est indiqué sur la table des Péchés, ci-dessous.

Les gens normaux ayant un score de foi doivent eux aussi faire attention à ne pas transgresser les règles.

Toutefois, les dieux ne sont pas aussi sévères avec eux qu'avec les croyants. Ce n'est que lorsqu'ils commettent un péché majeur ou mortel qu'ils doivent jouer un jet d'Âme.

Si ce jet est raté, le personnage perd immédiatement un point de foi, ainsi que l'un de ses miracles ou dons du ciel (dans le cas où il s'agit d'un croyant). C'est à toi de choisir le pouvoir perdu par ton héros. Même si le jet d'Âme est réussi, il n'est pas impossible que tu te fasses taper sur les doigts. C'est au Marshal de décider, mais attends-toi au pire. Les dieux exigent souvent une obéissance très stricte. Compte tenu du nombre de religions existant de par le monde, il serait impossible d'établir la liste de toutes les transgressions reconnues par chacune. Nous nous contenterons donc de te donner quelques règles en fonction de la gravité du péché.

C'est le Marshal qui détermine la sévérité de l'infraction, mais quelques exemples suivent pour lui faciliter la tâche. Tous ne s'appliquent pas à la totalité des religions. Par exemple, un luthérien peut sans problème manger du porc mais c'est là une terrible transgression pour un Juif.

PÉCHÉS

PÉCHÉ	SD	SD
Mineur	5	Manger un aliment interdit, blasphémer le nom de Dieu, refuser d'aider les gens dans le besoin.
Majeur	9	Voler, refuser son aide aux gens en péril, mentir dans le but de nuire, ne pas respecter les jours saints, amasser des richesses pour son propre usage.
Mortel	11	Meurtre, adultère, vol important, blasphème (reniement de sa religion).

LE PRIX DU PÉCHÉ

Un personnage n'ayant pas l'Atout arcane : croyant et perdant tous ses points de foi ne peut plus utiliser le miracle Protection. De plus, pour racheter son premier point de foi, il lui faut dépenser 3 points de Prime (au lieu d'un en temps normal). Les dieux exigent un comportement irréprochable de la part de

leurs fidèles et, comme on pouvait s'y attendre, ils sont bien plus durs avec leurs élus.

Un croyant perdant toute sa foi ne peut plus faire le moindre miracle. Son Atout arcane : croyant ne lui sert plus à rien, si ce n'est à le tourmenter (en lui rappelant ce qu'il a perdu).

Pour recouvrer le statut qui était le sien, il doit dépenser 5 points de Prime (ce qui lui permet de récupérer son premier point de foi). Il doit également se plier à une quête semblable à celle qu'accomplissent ceux qui cherchent à devenir croyants.

LES RELIGIONS DU WEIRD WEST

Depuis quelques temps, on ne compte plus les confessions qui fleurissent dans le Weird West. Certaines sont occidentales, d'autres orientales et une ou deux sont même nées en Amérique (avant la Guerre de Sécession, bien sûr).

Elles sont d'ailleurs tellement nombreuses que l'on peut logiquement se demander ce qui les différencie les unes des autres.

En termes de jeu, pas grand-chose, il faut bien le reconnaître. On peut être croyant en appartenant à n'importe quelle religion que ce soit. Mais il existe tout de même certaines différences, bien sûr.

Ce chapitre te décrit brièvement toutes les religions qui se retrouvent dans le Weird West, à l'exception de celles des Indiens (pour ces dernières, tu devras attendre le supplément *La Danse des esprits*, mais ne t'inquiète pas, il arrivera bientôt).

Pour des raisons de place disponible, nous nous sommes limités aux principes de base de chaque religion, aux miracles qu'elle pratique le plus couramment (et à ceux qui lui sont interdits) ainsi qu'au nombre de fidèles qu'elle rassemble. Si tu veux en apprendre davantage à ce sujet, nous te conseillons de te procurer un ouvrage spécialisé. De la même manière, la gravité relative des péchés et transgressions a été pensée en termes de jeu. Elle est bien loin de refléter parfaitement le dogme de chacune de ces confessions.



RELIGIONS ET MOUVEMENTS RELIGIEUX

Le terme religion définit un ensemble de croyances imposant certaines restrictions à qui les suit. Chaque religion peut regrouper plusieurs mouvements, groupes ou sectes. Par exemple, le christianisme est une religion ; catholiques et méthodistes s'y rattachent et pourtant leurs croyances sont très différentes. La foi d'un personnage est basée sur sa religion, pas sur le mouvement religieux dont il fait partie.

Voici les cinq religions les plus courantes dans le Weird West.

LE CHRISTIANISME

C'est de loin la confession qui attire le plus de monde dans l'Ouest. La plupart des villes d'importance ont une église ou une chapelle consacrée à Dieu. En fait, la quasi-totalité des gens se considèrent comme chrétiens, même s'ils n'ont jamais mis le pied dans une église. Les chrétiens pensent que

Jésus a sauvé l'humanité (sur le plan spirituel) en se sacrifiant pour elle et en étant par la suite ressuscité. Ils sont également persuadés que l'on ne vit qu'une fois et que ce sont les actes de chacun sur cette terre qui déterminent la place qu'il aura au paradis. On devient chrétien par le baptême. Un repas cérémonial connu sous le nom de Sainte communion est régulièrement fait en mémoire du sacrifice du Christ.

La foi chrétienne veut que Dieu protège ses fidèles. Les mythes de la religion font souvent état de combats épiques entre les serviteurs du Seigneur et les séides du Malin, et les croyants ne font pas exception à la règle.

LES FÊTES CHRÉTIENNES

La plupart des messes sont dites le dimanche. Beaucoup considèrent également qu'il s'agit d'un jour de repos, pendant lequel il est interdit de faire affaire. Les fêtes importantes pour la chrétienté sont Pâques (qui commémore la résurrection du Christ), le mercredi des Cendres (qui marque la date de sa dernière entrée à Jérusalem), la Pentecôte et Noël (la date officielle de sa naissance). La date exacte de Pâques varie mais elle tombe toujours un dimanche entre le 22 mars et le 25 avril. La Pentecôte est célébrée le septième dimanche après Pâques. Le mercredi des Cendres vient quarante jours avant Pâques. Il marque le début du Carême, période de jeûne et de cérémonies religieuses. Enfin, Noël tombe toujours le 25 décembre.

LES MOUVEMENTS CHRÉTIENS

Le christianisme se décompose en trois sectes principales : le catholicisme, l'orthodoxie et le protestantisme. Même si leurs préceptes sont souvent très différents, ces trois tendances vénèrent d'abord et avant tout le Christ.

LE CATHOLICISME

Les catholiques constituent de loin le mouvement le plus important du christianisme. L'influence des anciennes missions espagnoles se fait encore fortement sentir dans le Weird West, surtout dans les États du Sud-Ouest.

Les catholiques reconnaissent sept cérémonies religieuses ou sacrements. Il s'agit du baptême, de la confirmation, de la confession (régulière) et de l'absolution des péchés, de la communion, de l'extrême-onction, du mariage et de l'ordination dans les rangs de la prêtrise.

De temps en temps, il arrive que l'Église décrète qu'un individu particulièrement bon ou vertueux a droit à un traitement de faveur au paradis. Par la suite, ces élus sont vénérés sous le nom de saints. Chacun d'entre eux devient généralement le protecteur d'une profession ou d'une catégorie sociale.

LE CLERGÉ CATHOLIQUE

L'Église catholique est extrêmement structurée. Les prêtres sont responsables de leur paroisse, les évêques de leur diocèse (qui regroupe plusieurs paroisses) et les archevêques de plusieurs petits diocèses ou d'un gros. À tout niveau, les membres du clergé doivent faire vœu de chasteté. Ils n'ont pas le droit de se marier. Le pape est l'autorité suprême en matière de dogme et de morale. Il est entouré de nombreux cardinaux qui l'aident à gérer les affaires de l'Église. Les femmes peuvent intégrer le clergé, mais uniquement au rang de religieuses. Elles sont regroupées dans des couvents, chacun d'eux étant dirigé par une Mère Supérieure.

En termes de jeu, un prêtre ou une religieuse possède l'Atout Saint office 1, tandis qu'un évêque ou une mère supérieure a Saint office 2, et un archevêque saint office 4. On appelle un prêtre « mon père » et un évêque « votre excellence ».

Il est possible d'atteindre un rang supérieur à Saint office 4 dans l'Église catholique, mais les rares individus qui gravitent dans ces sphères sont bien trop occupés pour frayer avec des cow-boys crasseux.

Tous les prêtres catholiques doivent maîtriser Langues étrangères : latin (1 point minimum), car nombre de leurs cérémonies doivent être accomplies dans cette langue. La Bible (et plus particulièrement celle en latin) est le texte sacré du catholicisme. Les plus petits édifices chrétiens sont connus sous le nom d'églises, tandis que les plus imposants (qui sont toujours confiés à des évêques) sont des cathédrales. Tous ces bâtiments sont consacrés grâce au miracle Sanctifier.

L'ORDRE DE SAINT-GEORGES

En 1869, un concile très particulier s'est tenu au Vatican. Il avait pour but de déterminer les étranges événements qui se multipliaient depuis l'été 1863.

Le manque de preuves tangibles a empêché l'Église de prendre position de manière définitive sur le sujet. Toutefois, le concile a décidé de fonder un ordre chargé d'enquêter de manière plus approfondie sur ce phénomène. Le groupe a été nommé Ordre de Saint-Georges, en mémoire d'un héros catholique qui est censé être venu à bout d'un dragon.

L'Ordre reste très modeste car il est uniquement composé de cent membres. Les Georgiens n'ont à répondre de leurs actes que devant le pape et ses cardinaux. Une vingtaine d'entre eux se trouvent actuellement en Amérique du Nord.

N'étant pas officiellement reconnu par le Vatican, l'Ordre tente d'opérer aussi discrètement que possible. Sa mission principale consiste à enquêter sur les événements surnaturels. Bien qu'ayant reçu des instructions de non-intervention, les Georgiens se retrouvent parfois en conflit direct avec les forces du Mal. Les membres de l'Ordre de Saint-Georges qui opèrent dans le Weird West le font souvent avec l'aide de l'Agence Pinkerton. Il n'est pas rare que les deux organisations collaborent étroitement lorsqu'elles se retrouvent opposées à des abominations particulièrement dangereuses. Les Georgiens d'Amérique du Nord sont généralement moins extrémistes que leurs collègues européens, mais ils refusent tout de même d'avoir quoi que ce soit à voir avec les « équipes de nettoyage » de la Pinkerton.

Tous les Georgiens ont un minimum de Saint office 2 et d'Amis hauts placés 3 (pour représenter les liens particuliers qui les unissent au Vatican et à l'Agence Pinkerton).

L'ORTHODOXIE

L'Église orthodoxe n'a que peu de fidèles sur le continent nord-américain. On trouve quelques pratiquants à la Nouvelle-Orléans mais, en dehors de cette enclave, leur foi est quasiment inconnue.

Il existe de nombreuses similitudes entre l'orthodoxie et le catholicisme. Tous deux appliquent les préceptes du christianisme et les différences qui les séparent sont rares et bien souvent subtiles. Par exemple, lors du baptême, le prêtre catholique ne fait qu'asperger le nouveau né, tandis que son homologue orthodoxe le plonge intégralement dans l'eau. L'Église orthodoxe autorise également les communiant à boire le vin et à manger le pain au moment de la communion (pour les catholiques, le vin est limité au clergé).

LE CLERGÉ ORTHODOXE

Tout comme son homologue catholique, l'Église orthodoxe est très stratifiée. Chaque prêtre est responsable de son église. L'évêque a la garde de toutes les églises de son diocèse, tandis que l'archevêque supervise un grand diocèse ou plusieurs petits.

L'église est souvent dirigée par un prêtre, encore que les plus grandes soient fréquemment confiées à un évêque. Les évêques sont responsables de leur diocèse, tandis que les patriarches se trouvent à la tête d'une grande ville. Le chef de l'Église est le patriarche œcuménique de Constantinople.

Contrairement aux prêtres catholiques, les orthodoxes ont le droit d'être mariés, mais à la condition expresse que la cérémonie se soient déroulée avant leur ordination. Cette règle ne s'applique pas aux évêques qui doivent rester célibataires. Tous les prêtres sont obligatoirement de sexe masculin.

En termes de jeu, la hiérarchie s'articule de la manière suivante : prêtre : saint office 1, évêque : saint office 2, patriarche : saint office 4. Le patriarche de Constantinople est l'autorité suprême de l'Église. Tous les membres du clergé doivent maîtriser l'Aptitude Langues étrangères : grec (1 point minimum), car nombre des cérémonies sont conduites dans cette langue. Le texte sacré de l'Église orthodoxe est une traduction grecque de *La Bible*. Les édifices sacrés sont généralement appelés églises. Ils sont consacrés par le miracle sanctifier.

LE PROTESTANTISME

Si on les rassemble tous sous la même étiquette, les protestants sont nettement plus nombreux que les catholiques dans le Weird West. Mais ils se divisent en plusieurs groupes, dont les luthériens, méthodistes et autres baptistes. Les protestants manquent d'organisation et de traditions mais ils se rattrapent par l'enthousiasme et la conviction. Les prêcheurs apocalyptiques si chers au Weird West ont ainsi de bonnes chances d'être protestants.

L'Église protestante découle directement de sa grande sœur catholique et elle reprend nombre de ses cérémonies religieuses (ces dernières n'étant toutefois pas nécessairement les mêmes d'un courant protestant à l'autre). Si tu veux t'assurer que ton croyant est bien dans le ton, n'hésite pas à effectuer quelques recherches sur sa confession.

Contrairement à ce qui se passe pour le catholicisme, les prêtres protestants (pasteurs) peuvent se marier, même après l'ordination.

Les fidèles protestants abondent dans le Weird West. Dans toutes les villes, plusieurs mouvements protestants sont généralement représentés mais seules les communautés d'importance ont leur lieu de culte officiel. Pour les autres, c'est souvent une école ou un magasin qui est réquisitionné pour l'occasion.

Depuis quelques années, la plupart de ces mouvements ont appris à mettre leurs divergences de côté pour se rapprocher les uns des autres. Cela s'explique par deux raisons. Pour commencer, les habitants de l'Ouest sont si éloignés les uns des autres qu'il est extrêmement difficile de trouver un lieu de culte à proximité de chez soi. Le fait de se regrouper facilite grandement la chose.

L'autre raison, c'est que, lorsqu'on se retrouve face à un mort-vivant assoiffé de sang, les petites brouilles religieuses sont bien souvent oubliées au profit des vrais problèmes.

L'exception à cette règle de réconciliation est l'Église mormone qui est apparue assez récemment. Les autres sectes protestantes se montrent bien souvent intolérantes à l'égard des mormons, qu'elles refusent de fréquenter. Mais cela n'a pas suffi pour décourager ces obstinés. En 1849, ils ont répondu à cet ostracisme en fondant leur propre nation, l'État de Deseret (littéralement : « Petit

Désert »). Ce territoire, dont le nom provient du *Livre de Mormon*, correspond à l'état que les autres connaissent sous le nom d'Utah.

LES SECTES PROTESTANTES

La grande variété des groupes protestants nous empêche de faire plus que survoler les plus importants du lot.

LES BAPTISTES

Le mouvement baptiste est de loin le plus suivi, tant dans les États de l'Union que dans ceux de la Confédération. Toutefois, il a subi le sort des États-Unis, à savoir qu'il a été coupé en deux. Les fidèles se sont scindés en deux camps lorsqu'est apparue la question de l'esclavage. Depuis que les esclaves ont été émancipés tant au Nord qu'au Sud, ce schisme tend à se réduire.

Comme bien souvent avec les mouvements protestants, il est difficile de définir pourquoi on est baptiste. Les églises baptistes limitent leurs pratiques à ce qu'elles trouvent dans le Nouveau Testament de *La Bible*. Elles ne reconnaissent aucune autorité centrale et chaque église peut très bien avoir sa propre interprétation des Saintes écritures.

Les baptistes considèrent que chacun doit étudier et interpréter *La Bible* soi-même. En conséquence, rares sont les communautés où l'on baptise les enfants avant l'âge de onze ou douze ans.

Le chef de la communauté est le pasteur (saint office 1). Il est assisté par des chefs élus qui ont pour nom anciens et diacres. L'Église ne reconnaît aucune autre hiérarchie.

Le seul texte religieux accepté par les baptistes est *La Bible*. Les offices religieux se tiennent là où c'est possible. Certaines communautés possèdent leur propre église, mais il est rare que cette dernière soit sanctifiée.

LES ÉPISCOPAUX

L'Église épiscopale est la branche américaine de l'Église anglicane. Suite à la Guerre d'Indépendance, les deux mouvements se sont séparés. Depuis, l'Église épiscopale a gagné de nombreux fidèles,

principalement grâce à l'important travail de ses missionnaires dans l'Ouest.

Bien que sa hiérarchie soit assez structurée, il existe plusieurs interprétations de *La Bible*. Les membres de l'Église épiscopale se réunissent souvent pour étudier les textes sacrés et pour se tenir compagnie. Tout comme les catholiques, ils vénèrent les saints, qui sont en quelque sorte les intermédiaires entre le ciel et l'humanité.

Les assemblées épiscopales sont connues sous le nom de paroisses et présidées par un prêtre (saint office 1). Contrairement à ce qui se passe dans la plupart des sectes chrétiennes, les femmes peuvent rejoindre les rangs des prêtres. On dit donc « monsieur », « madame » ou « mademoiselle » le prêtre, selon le sexe et l'état civil de la personne que l'on a en face de soi.

Plusieurs paroisses forment un diocèse, dirigé par un évêque (saint office 2). L'archevêque (saint office 4) est responsable de plusieurs diocèses.

La Bible et le *Livre de la Prière Universelle* sont les deux textes sacrés reconnus. Les lieux de culte épiscopaux sont soit des églises, soit des cathédrales. La plupart du temps, ils sont sanctifiés.

LES LUTHÉRIENS

L'Église luthérienne a débarqué en Amérique avec les immigrants allemands et scandinaves. Elle est donc bien plus importante dans les territoires de l'Union que dans ceux de la Confédération.

Les luthériens considèrent que *La Bible* est la clef du salut et que la foi est le seul moyen de sauver son âme. Les rituels et cérémonies de l'Église ne sont là que pour assister la foi de chacun.

Le lieu de culte (l'église) est sous la responsabilité du pasteur (saint office 1). Il arrive également que l'Église luthérienne nomme des évêques (saint office 2) en cas de besoin.

Une église permanente est toujours sanctifiée.

LES MÉTHODISTES

L'Église méthodiste descend elle aussi de l'Église anglicane mais elle s'en est séparée avant la Guerre d'Indépendance, ce qui fait qu'elle n'a

pas connu l'opprobre, contrairement à l'Église épiscopale. Après le mouvement baptiste, c'est elle qui réunit le plus de fidèles, tant du côté du Nord que du Sud.

Les méthodistes croient dur comme fer au libre arbitre et à la nécessité de rechercher le salut. Il existe en théorie une hiérarchie bien définie mais chaque paroisse peut librement établir ses propres pratiques.

L'Église méthodiste est surtout connue pour ses prêtres itinérants et ses rassemblements à ciel ouvert. Ses missionnaires sont également nombreux et n'hésitent pas à partir aux quatre coins du monde.

La communauté est sous la responsabilité du pasteur (saint office 1), qui est lui-même nommé par l'évêque de la région (saint office 2). Les prêtres ayant reçu l'ordination sont toujours des hommes, encore que les femmes puissent participer à l'office, voire le diriger.

La Bible est l'unique texte sacré reconnu.

Une église méthodiste permanente est généralement consacrée à l'aide du miracle Sanctifier.



LES MORMONS

La religion mormone (ou Église de Jésus christ des Saints des Derniers Jours) est principalement centrée sur l'État du Deseret (ex-Utah). Même si ce territoire reste, sur le papier, un allié de l'Union, il s'est en fait détaché de la Guerre de Sécession depuis 1866, date à laquelle il a déclaré son indépendance. La majorité des mormons (ou saints) vivent dans le Deseret mais ils ont l'âme missionnaire, ce qui explique que l'on puisse en trouver dans le moindre recoin de l'Union ou de la Confédération (et même ailleurs).

Le mouvement mormon a été fondé en 1830 par Joseph Smith. Il est basé sur sa traduction des tablettes d'or qu'un ange lui a montrées en 1827. Depuis qu'ils existent, les mormons sont persécutés par les autres groupes religieux. Smith a été lynché en 1844 et, si Brigham Young n'avait pas pris la tête de la secte, sans doute cette dernière se serait-elle éteinte.

Young a guidé les mormons restants jusqu'à Salt Lake City en 1847. Là, dans ce sanctuaire naturel, les Saints des Derniers Jours ont pansé leurs blessures et ont fini par prendre le contrôle de l'Utah. Pour une histoire plus détaillée du Deseret, réfère-toi au supplément *City o' Gloom* (patience, patience, il arrive bientôt en français!).

Beaucoup de gens pensent que les mormons ne sont pas de vrais chrétiens et qu'ils constituent une religion à part entière. Pourtant, ils vénèrent Jésus Christ comme leur sauveur et reconnaissent également *La Bible* chrétienne. Mais il est vrai que certaines différences existent.

Pour commencer, ils reconnaissent autant d'importance au *Livre de Mormon* qu'à *La Bible*. Ils considèrent que le corps humain est sacré, et c'est pour cette raison qu'ils déconseillent (sans toutefois l'interdire) l'usage de substances telles que l'alcool, la morphine, l'opium, le café ou encore le thé.

L'une des pratiques qui leur met toutes les autres sectes chrétiennes à dos est sans aucun doute la polygamie (qui ne fonctionne que dans un seul sens : un homme peut avoir plusieurs femmes, mais pas inversement). Cette pratique est toutefois très contestée par certains mormons.

Tous les mormons de sexe masculin reçoivent automatiquement l'ordination mais l'office religieux est généralement conduit par un évêque (saint office 1). Les évêques ont également un rôle administratif dans le gouvernement théocratique du Deseret, aussi est-il extrêmement rare qu'ils s'éloignent de leur communauté.

Le lieu de culte est le temple ou l'église. Le grand temple de Salt Lake City a pour nom Tabernacle. Le Tabernacle a été consacré à l'aide du miracle Sanctifier mais cela n'est pas systématique dans les autres temples ou églises.

Les mormons partagent actuellement la région du Grand Lac Salé avec le docteur Hellstromme, mais les relations restent assez tendues entre les deux groupes. Le dieu d'Hellstromme est en effet celui de la science, ce qui ne peut que créer des conflits avec ses voisins.

INTERDITS CHRÉTIENS

Malgré leurs nombreuses différences, les mouvements chrétiens s'accordent généralement au niveau des interdits. De plus, quelle que soit la secte dont ils font partie, tous les chrétiens ont accès aux mêmes miracles.

PÉCHÉS	
PÉCHÉ	EXEMPLE
Mineur	Blasphémer le nom du Seigneur, se saouler, mentir, refuser d'aider les gens dans le besoin, envier son prochain.
Majeur	Voler, refuser assistance aux gens en péril, ne pas communier (uniquement pour les catholiques).
Mortel	Blasphémer (renier sa religion), se livrer à l'adultère, tuer quelqu'un autrement qu'en état de légitime défense.

MIRACLES ET DONS DU CIEL

Les miracles suivants sont interdits aux chrétiens :
Çà et là, Derviche, Énigme et Voies impénétrables.
Le don du ciel suivant leur est également proscrit :
Auto-discipline.

LES AUMÔNIERS

En 1863, le général sudiste Leonidas Polk a démissionné pour constituer le Régiment des aumôniers. Pasteur méthodiste, Polk était convaincu qu'il pourrait davantage soutenir sa cause en l'assistant sur le plan spirituel. Il n'a pas fallu longtemps pour que son « régiment » ait un profond effet sur l'armée confédérée. Non seulement les aumôniers ont montré qu'ils étaient capables d'apporter la paix et le réconfort aux soldats, mais certains d'entre eux auraient également fait des miracles. Le Nord s'est vite aperçu de l'utilité des aumôniers et n'a pas trainé pour en incorporer à son armée.

Les aumôniers sont tous volontaires. La majorité d'entre eux sont protestants. Les deux camps les considèrent comme des civils, à l'instar des médecins. Ils ont un statut d'officier mais ne peuvent pas donner le moindre ordre.

Comme ils doivent répondre aux besoins de soldats de toutes les confessions, ils apprennent tous les rites chrétiens (fussent-ils catholiques, baptistes, etc.). À ce jour, seul le christianisme est représenté chez les aumôniers, pour la bonne et simple raison que les fidèles des autres religions sont extrêmement rares, tant dans l'armée du Nord que dans celle du Sud.

Depuis la bataille de Gettysburg, il se passe des choses de plus en plus étranges sur les champs de bataille. Et, comme l'on pouvait s'y attendre, la tâche des aumôniers est d'un seul coup devenue autrement plus complexe.

Les membres éminents du Régiment des aumôniers ont été spécialement formés par le gouvernement sudiste pour lutter contre les menaces surnaturelles. Le seul détail permettant de les différencier de leurs collègues est le sabre qu'ils portent au côté (arme qui est systématiquement bénie). Le Nord ne possède pas d'équivalent direct du Régiment des aumôniers. Chez eux, l'unité qui s'en rapproche le plus est l'ordre de Saint-Georges. Les aumôniers du régiment doivent posséder les deux Aptitudes suivantes : Saint office 3 et Universalis : occultisme 2 (il s'agit là des Coordinations minimales).

LE JUDAÏSME

Le judaïsme est l'une des plus anciennes religions qui soient encore pratiquées à l'heure actuelle. Il a vu le jour au Proche-Orient, il y a quelque trois mille cinq cents ans. Le premier patriarche juif est Abraham, qui a accepté de transmettre le message de Yahweh au vaste monde. Le christianisme et l'islam remontent tous deux au judaïsme.

Les Juifs pensent que l'accord passé entre Abraham et le Seigneur signifie qu'ils sont le peuple élu. De plus, même si nombre d'entre eux s'accordent pour dire que Jésus a dispensé de nombreux enseignements, ils ne le reconnaissent pas comme le fils de Dieu.

Ils attendent toujours le messie qui les délivrera de leurs ennemis. S'il est une chose que personne ne peut mettre en doute, c'est qu'il en ont à foison. Tout au long de leur histoire, ils ont été persécutés par la quasi-totalité des factions religieuses et politiques. Ils font encore l'objet de préjugés dans le *Weird West*, bien que ceux-ci soient moins importants que ceux que subissent Noirs, Chinois et Indiens. Les Juifs vivent à peu près partout et occupent toutes les strates de la société. Mais comme ils sont souvent dispersés, il est rare que l'on trouve des synagogues, sauf dans les plus grandes villes de l'Ouest.

Les Dix Commandements constituent l'ossature de la religion juive. Les autres préceptes proviennent de la *Torah* (qui correspond aux cinq premiers livres de la Bible hébraïque) et le *Talmud* (qui contient des interprétations de la *Torah*).

Les Juifs doivent également se plier à un régime alimentaire très strict, qui leur indique ce qu'ils peuvent manger mais aussi comment préparer, ou encore servir, leur nourriture (qui doit être *kasher*). Ils ne peuvent par exemple pas manger de la viande si l'animal a été abattu par un chasseur (il doit être tué selon un rite immuable).

Même si les Juifs doivent obéir à des restrictions parfois très strictes, ils en sont délivrés en cas de danger de mort (par exemple, ils peuvent manger de la viande d'un animal tué par un chasseur si c'est le seul moyen de ne pas mourir de faim). Dans ce cas, ils n'ont pas besoin d'effectuer de jet

de dés sur la table des Péchés. La seule exception à cette règle concerne les péchés mortel (le meurtre, le blasphème et l'adultère).

Le chef spirituel juif a pour nom rabbin (saint office 1). Le rabbin doit maîtriser Langues étrangères : hébreu (1 point minimum) car le service religieux est en partie conduit dans cette langue. La plupart des rabbins exercent également un métier. Le service religieux (ou synagogue) peut se dérouler n'importe où, à condition que l'on puisse rassembler dix Juifs adultes de sexe masculin et qu'un exemplaire de la *Torah* soit disponible. Le lieu de culte se nomme lui aussi synagogue. Il est toujours sanctifié. Les fêtes religieuses sont *Pesach* ou pâque juive (en mars ou avril), *Shavvot* ou fête des Semaines (cinquante jours après *Pesach*), *Rosh Hashanah* ou fête du Nouvel An (en septembre ou octobre), *Yom Kippur* ou Jour d'Expiation (dix jours après *Rosh Hashanah*) et *Chanukkah* ou fête de la Consécration (en novembre ou décembre). Le calendrier juif suivant un cycle lunaire, la date exacte de ces festivités varie d'une année sur l'autre par rapport au calendrier grégorien.

LES JUIFS ORTHODOXES

Les Juifs orthodoxes suivent les enseignements de la *Torah* et du *Talmud*. Ils constituent la secte la plus importante du judaïsme.

Hommes et femmes sont séparés lors de l'office, et tous doivent se couvrir la tête. Les lois *kasher* (concernant l'alimentation) sont respectées à la lettre. Si possible, les Juifs orthodoxes ne font que se reposer et prier Dieu lors du *Sabbat*.

L'hébreu est la langue officiel lors des cérémonies religieuses. Les Juifs orthodoxes attendent la venue du messie qui leur rendra un royaume terrestre.

LES JUIFS RÉFORMISTES

Cette forme de judaïsme est assez récente. Elle a pris naissance en Europe Centrale. Elle connaît toutefois un très fort développement, surtout dans les états de l'Union et de la Confédération.

Ceux qui adhèrent à cette secte pensent que le judaïsme est une religion en pleine évolution. En conséquence, ils considèrent que le *Talmud* est un

document historique, sans rapport avec leur existence actuelle. Ils ne recherchent pas de royaume terrestre et n'attendent pas le moindre messie. Ils espèrent juste que la condition actuelle des Juifs ira en s'améliorant.

Les Juifs réformistes n'emploient pas systématiquement l'hébreu lors des services religieux. Ils préfèrent utiliser leur langue natale. Leur lieu de culte est un temple. Les lois *kasher* ne sont pas respectées de manière stricte, bien que certaines restrictions soient généralement en vigueur. La plupart des règles du *Talmud* limitant les activités possibles lors du sabbat sont également ignorées.

Les femmes ont un rôle plus important au sein de la communauté. Par endroits, un mouvement est en train de naître pour qu'elles aient droit au statut de rabbin.

LA KABBALE

L'occultisme a toujours tenu une place importante dans l'histoire du judaïsme. La *Torah* mentionne ainsi souvent des magiciens et sorciers s'opposant aux justes. L'étude de cet aspect mystique de la religion se nomme *kabbale*, ce qui signifie « tradition ». Ce mouvement a sans doute pris naissance chez les Juifs babyloniens, entre le VI^e et X^e siècles. Au Moyen Âge, la *kabbale* était déjà bien établie dans la majorité des communautés juives du monde entier.

Malgré une grande popularité dans ses débuts, elle n'a depuis cessé de décroître au fil des siècles. C'est aujourd'hui la plus petite secte du judaïsme, à tel point que nombre de Juifs ne sont même pas au courant de ses enseignements.

Elle prétend qu'il existe des messages secrets codés dans la *Torah* et les autres textes sacrés. En les étudiant, ses membres espèrent découvrir les vérités premières de l'existence. Ils ont souvent une grande passion pour la recherche du savoir secret.

Ils ont également un esprit bien plus ouvert que la plupart des gens pour tout ce qui a trait au surnaturel. Ils pensent que le Mal n'existe pas, sinon comme aspect négatif du Bien (quand à savoir ce que cela signifie exactement...). Depuis le Jugement, leur nombre a plus que triplé.

Ils étudient la *Torah* et le *Talmud*, mais aussi la *Zorah*, recueil d'écrits cabalistiques.



LES INTERDITS JUIFS

Toutes les sectes juives imposent généralement les mêmes restrictions à leurs adhérents.

Les croyants juifs ont accès aux mêmes miracles, qu'ils soient orthodoxes ou réformistes. Les membres de la *kabbale*, eux, ont une liste légèrement différente.

PÉCHÉS	
PÉCHÉ	EXEMPLE
Mineur	Manquer de respect à ses parents, travailler lors du Sabbat (compris entre le crépuscule du vendredi soir et celui du dimanche soir), manger une nourriture non kasher, refuser d'aider les gens dans le besoin, envier son prochain.
Majeur	Voler, refuser assistance aux gens en péril, mentir, blasphémer le nom du Seigneur.
Mortel	Blasphémer (renier sa religion), tuer quelqu'un, se livrer à l'adultère.

MIRACLES ET DON DU CIEL

Les miracles suivants sont interdits aux Juifs orthodoxes ou réformistes : Ça et là, Derviche, Exorcisme et Voies impénétrables. Pour les membres de la *kabbale*, les miracles interdits sont : Ça et là, Chant de guerre, Derviche et Inspiration. Quelle que soit la secte dont ils font partie, les croyants juifs n'ont pas droit au don du ciel Auto-suggestion.

L'ISLAM

L'islam a été fondé en Arabie, au VII^e siècle, par le prophète Mahomet. C'est une religion qui n'a pas encore eu le temps de percer ni au Nord ni au Sud, mais cela ne signifie pas qu'elle ne compte aucun fidèle en Amérique. On a déjà recensé quelques musulmans pratiquants dans le Weird West.

L'islam enseigne d'abord et avant tout qu'il n'existe qu'un seul dieu, nommé Allah. On ne vit qu'une fois, et c'est la manière dont on le fait qui détermine la place que l'on obtiendra au paradis (il est donc important d'avoir tout bon du premier coup).

L'islam s'appuie sur cinq piliers, qui sont :

Le Credo

« Allah est le seul vrai dieu et Mahomet est son prophète. » Cette phrase a une importance extrême tout au long de l'existence des musulmans, à tel point que c'est souvent la première qu'entend le nouveau né et la dernière que prononce le mourant.

La prière quotidienne

Chaque jour, les musulmans doivent prier à l'aube, à midi, dans le milieu de l'après-midi, au crépuscule et à la nuit tombée. Pour ce faire, ils doivent à chaque fois se tourner en direction de La Mecque, c'est-à-dire vers l'Est quand on se trouve au Weird West. Avant de prier, il leur faut commencer par se laver de toute impureté, physique ou morale.

L'aumône

Les musulmans sont censés partager leurs possessions avec les démunis. Certains ne cèdent que 2 à 3 % de leurs richesses, mais d'autres donnent beaucoup plus.

Le jeûne

Au cours du ramadan, qui dure un mois, les musulmans doivent jeûner en journée. Ce jeûne est extrêmement strict : il est interdit de boire, de manger, de fumer et d'avoir des relations sexuelles de l'aube au crépuscule. Les seuls passe-droit sont accordés aux malades, aux mères allaitantes, aux enfants en bas âge, aux soldats et aux voyageurs. Le calendrier musulman étant lunaire, les dates du mois du ramadan changent d'une année sur l'autre par rapport au calendrier grégorien. En 1876, il commence à la fin juillet, en 1877, à la mi-juillet, et ainsi de suite.

Le pèlerinage (Hajj)

Tout musulman doit se rendre à La Mecque au moins une fois dans sa vie, quelle que soit la distance qui le sépare de la ville sainte. C'est un véritable périple pour ceux qui vivent dans le Weird West mais tous espèrent pouvoir un jour s'en acquitter.

L'islam a fait la part un peu plus belle aux femmes dans les cultures arabes mais elles sont encore considérées comme inférieures aux hommes. On les encourage à prier chez elles plutôt que de se rendre à la mosquée. La polygamie est une pratique tolérée (mais uniquement dans le cas où c'est l'homme qui a plusieurs femmes, jamais l'inverse).

Le texte sacré de l'islam est *Le Coran*. Le lieu de culte est la mosquée qui est systématiquement sanctifiée. La prière est conduite par l'imam (saint office I). Bien que l'islam ait sa part de saints hommes, sa tradition miraculeuse est nettement moins riche que celles du christianisme ou du judaïsme. Il est rare que les saints de l'islam accomplissent les miracles et autres merveilles associés à ceux des autres religions.

LE SUNNISME

À la mort de Mahomet, c'est l'un de ses amis, Abou Bakr, qui a pris la tête de l'islam. Après avoir reçu le titre de calife, Abou Bakr a continué d'unifier la nation que Mahomet avait créée. À sa suite, deux autres amis du prophète devinrent califes mais tous deux périrent assassinés. Le quatrième calife de l'islam fut le beau-fils de Mahomet, Ali. En l'an 661, il se fit voler le pouvoir par la dynastie omeyyade.

La majorité des musulmans sont sunnites. Ils préservent la tradition de l'islam et reconnaissent les califes « orthodoxes », c'est-à-dire les quatre qui ont succédé à Mahomet. Il existe quatre sectes principales au sein du mouvement sunnite : il s'agit des écoles hanéfite, malikite, shafi'ite et hanbalite. Les divergences qui existent entre ces groupes se trouvent principalement au niveau de l'interprétation de la loi et des cérémonies. C'est la dernière des quatre qui est la plus conservatrice du lot.

LE CHI'ISME

Dix-neuf ans après qu'Ali ait été détrôné par les Omeyyades, son fils Hussein défia la nouvelle dynastie. Malheureusement pour lui, il fut vaincu et sommairement exécuté. Les chi'ites pensent qu'Ali est le seul vrai successeur de Mahomet.

La secte chi'ite considère que la genèse de l'islam ne se limite pas à Mahomet et au Coran. Bien au contraire, les imams ont reçu d'autres révélations au cours des générations qui ont suivi la mort du prophète (pour les chi'ites, le terme imam est bien plus restrictif que pour les sunnites). Le premier imam fut le frère d'Hussein, Zain. Et, après lui, il y en eut d'autres. C'est là que les opinions divergent. Certains affirment qu'il y eut six imams après Zain, tandis que les autres soutiennent que ses successeurs furent au nombre de onze. Ce problème d'arithmétique mis à part, les deux factions pensent que certains de ces imams sont toujours en vie et qu'ils se cachent jusqu'à ce que soit venue l'heure de faire leur grand retour. Les chi'ites attendent également la venue du mahdi, ou messie, qui fera entrer le monde dans une ère de paix et de justice. Nombre d'entre eux pensent que ce jour est très proche. Comme *Le Coran* ne mentionne pas les imams, les chi'ites sont persuadés que le texte sacré recèle de nombreux sens cachés et allégories. Ils n'accordent donc pas la moindre foi à la version actuelle.

LE SOUFISME

Les soufis sont les mystiques de l'islam. Ils recherchent une relation personnelle avec Allah qui n'est pas la norme pour les gens de leur confession. On les appelle souvent fakirs ou derviches. Ils vivent

dans la plus grande pauvreté et s'imposent de nombreuses privations au nom de leur dieu. Ils n'observent pas la plupart des traditions qui ont tant d'importance pour le reste des musulmans. Par exemple, les femmes ont un rôle bien plus actif chez eux que dans les autres mouvances islamiques. Les soufis sont célèbres pour leurs exploits. Ils sont capables de marcher sur le feu, de s'allonger sur une planche garnie de clous ou encore d'avaler des braises ardentes ou des serpents vivants. Les gens ont tendance à remarquer ce genre d'exploits et les soufis les pratiquaient déjà bien avant le jour du Jugement.

LES INTERDITS DE L'ISLAM

Malgré leurs différences, les sectes musulmanes imposent les mêmes restrictions à leurs fidèles. Sunnites et chi'ites ont accès aux mêmes miracles, tandis que les soufis doivent se conformer à une liste sensiblement différente.

PÉCHÉS	
PÉCHÉ	EXEMPLE
Mineur	Manquer de respect à ses parents, manger du porc, boire de l'alcool, jouer de l'argent, envier son prochain.
Majeur	Refuser d'aider les gens dans le besoin, ne pas respecter le jeûne du ramadan, ne pas prier quotidiennement.
Mortel	Blasphémer (renier sa religion), tuer un autre musulman, voler, se livrer à l'adultère ou à l'idolâtrie (vénérer des images pieuses).

MIRACLES ET DONS DU CIEL

Les miracles suivants sont interdits aux sunnites et chiites : Ça et là, Combustion spontanée, Crocs de bois, Marche sur l'eau et Voies impénétrables. Pour les soufis, la liste est légèrement différente : Chant de guerre, Châtiment, Festin, Force divine, Forteresse et Sanctifier.

Pour ce qui est des dons du ciel, sunnites et chi'ites n'ont pas accès à Auto-persuasion. Les soufis, eux, peuvent le choisir librement.

LE BOUDDHISME

Le bouddhisme est l'une des plus récentes religions à avoir fait son apparition dans l'Ouest. Ses fidèles sont de plus en plus nombreux dans le Grand Labyrinthe et le Dakota du Sud, à tel point que c'est sans doute la religion la plus pratiquée dans le Weird West, exception faite du christianisme.

Ces fidèles ne sont pas de jeunes convertis, mais on commence juste à les comptabiliser car ils ne sont pas arrivés dans l'Ouest américain depuis longtemps. Leur venue est principalement due au succès grandissant de Kang (directeur de la compagnie de chemin de fer Iron Dragon) et des autres seigneurs de la guerre chinois du Labyrinthe. C'est leur réussite qui a encouragé leurs concitoyens à effectuer la traversée du Pacifique pour venir faire fortune en Amérique du Nord. La plupart de ces immigrants sont employés par les seigneurs de la guerre, mais quelques-uns sont arrivés par leurs propres moyens.



Le bouddhisme apprend aux fidèles à rechercher la perfection intérieure en appliquant l'enseignement de Bouddha. Bien que la majorité des bouddhistes vénèrent Bouddha, ils sont également nombreux à penser qu'il représente plutôt le potentiel qui est en l'homme.

Les enseignements du bouddhisme s'articulent autour des Quatre Nobles Vérités et de la Voie du Nirvana.

Les Quatre Nobles Vérités :

- 1) La vie n'est que souffrance.
- 2) La souffrance est causée par le désir.
- 3) La souffrance peut être vaincue en éliminant le désir.
- 4) Le désir peut être éliminé en suivant la Voie du Nirvana.

Les huit étapes de la Voie du Nirvana :

- 1) Comprendre les Quatre Nobles Vérités (bien croire).
- 2) Avoir des pensées positives au sujet des gens et du monde (bien penser).
- 3) Éviter de dire des méchancetés, de propager les commérages et de mentir (bien parler).
- 4) Agir sans violence ni vanité (bien agir).
- 5) Gagner sa vie sans faire de mal aux autres (bien œuvrer).
- 6) Ne pas ménager ses efforts et utiliser avec sagesse le temps dont on dispose (bien travailler).
- 7) Apprendre à se concentrer et à faire preuve de compassion (bien se comporter).
- 8) Être en paix avec soi-même (bien méditer).

En suivant ces étapes, le bouddhiste peut atteindre le Nirvana, c'est-à-dire l'équivalent du paradis. Le bouddhisme se divise en deux écoles principales : le Petit Véhicule (*theravada*) et le Grand Véhicule (*mahayana*). Le premier est plus philosophique que théologique et n'a d'influence que dans quelques rares régions de l'Asie du Sud-Est. Il impose des règles très strictes à ses fidèles et ne recherche pas activement les nouveaux adhérents, aussi n'y a-t-il que peu de chances qu'on le rencontre dans le Weird West.

L'approche du Grand Véhicule est tout autre : ses membres propagent activement les croyances. Cette

secte est naturellement missionnaire et elle incorpore aisément les religions qu'elle rencontre dans sa structure. Ses fidèles reconnaissent ainsi les dieux des autres religions, qu'ils considèrent juste comme d'autres incarnations de Bouddha.

Grâce à sa popularité et à sa flexibilité, le Grand Véhicule est désormais rattaché à de nombreuses religions orientales. Il est ainsi possible d'être hindou ou taoïste tout en étant bouddhiste.

LE ZEN

Le zen est une forme intuitive de bouddhisme. Ses enseignements sont souvent suivis par ceux qui pratiquent les arts martiaux. C'est la secte bouddhiste la plus représentée dans le Weird West et plus particulièrement dans le Grand Labyrinthe. Selon ses principes, il n'est possible de fusionner avec la réalité qu'en méditant et en apprenant à se connaître soi-même. Aucun maître ou texte sacré ne peut montrer la voie du zen, pas plus que celle-ci ne peut être acquise par la foi ou la pensée rationnelle. L'élève ne peut progresser qu'à coup de révélations soudaines.

Nombre de maîtres zen pensent que la pensée rationnelle inhibe la progression spirituelle. Il arrive donc qu'il posent des questions sans réponse à leurs élèves ou encore qu'ils leur crient dessus ou qu'ils les frappent. À chaque foi, le but recherché est le même : interdire à l'élève de penser pour favoriser la prise de conscience.

C'est sans doute pour cela que certains se demandent si ces bouddhistes d'un genre un peu particulier ne sont pas fous !

Le zen s'est détaché de la plupart des traditions des autres religions. Temples, prières, cérémonies et textes sacrés sont totalement inutiles. En fait, cette religion n'est liée à aucun dieu, du moins dans le sens où les Occidentaux comprennent la relation dieu-fidèle. Nombres de miracles dus à l'influence directe du dieu ne peuvent donc être accomplis par les disciples de ce mouvement. En particulier, les membres de la secte zen (fussent-ils croyants ou non) n'ont pas accès au miracle Protection. En remplacement, le croyant peut prendre le don du ciel de son choix (tant pis pour les autres fidèles qui, eux, n'ont droit à rien).

Même si un maître zen est bien souvent connu au sein de son mouvement, il n'existe pas de hiérarchie formelle. L'Aptitude saint office ne peut donc être prise par les adeptes du zen.

LE BOUDDHISME TIBÉTAIN

Les moines tibétains sont presque inconnus dans le Weird West. Il est en effet rare que ces religieux descendent de leurs montagnes... et plus encore qu'ils prennent le bateau pour venir en Amérique !

Leur croyance est le parfait exemple du Grand Véhicule ayant incorporé une autre religion. Pour eux, la magie et la tradition sont toutes puissantes. Ils utilisent activement leurs miracles pour lutter contre l'inconnu.

Cela fait longtemps que les moines tibétains ont recours aux défenses magiques pour contrer les ombres et les démons qui, selon eux, hantent notre monde. Combattre les abominations est comme qui dirait leur lot quotidien. Les adversaires sont juste plus nombreux depuis quelque temps.

LE DALAI LAMA

Lorsque le Dalai Lama meurt, les moines arpentent le pays en tous sens pour trouver son successeur. Ils recherchent un jeune garçon exhibant certains traits extrêmement précis : il doit, entre autres, avoir de grandes oreilles et pouvoir reconnaître du premier coup les possessions de son prédécesseur après que celles-ci aient été mélangées à d'autres objets. Une fois l'enfant découvert, il est formé à son nouveau rôle.

Jusqu'à ce jour, les moines ont toujours trouvé leur dirigeant tout près de leurs montagnes ancestrales. Mais les temps sont durs, et il n'est pas impossible qu'il leur faille un jour parcourir le Weird West de long en large dans l'espoir d'y trouver leur chef réincarné. En effet, cela fait plusieurs années que l'on dit le Dalai Lama malade. S'il est mort, nul doute que les recherches ont déjà été lancées.

sie te permet de maltraiter les masses laborieuses, d'exploiter les innocents et de saigner ton prochain à blanc, ne sois pas surpris si le Marshal refuse catégoriquement ton personnage !

APTITUDES ET AUTRES POINTS DE RÈGLES

Maintenant que nous avons passé un bon moment à te parler de la vie quotidienne des croyants, venons-en à ce qui t'intéresse sans doute plus directement en termes de jeu, c'est-à-dire quelques nouveautés en ce qui concerne les Aptitudes, Atouts et autres Handicaps. Mais avant d'aborder cette question, commençons par remettre une « vieille » Aptitude au goût du jour.

FOI OU THÉOLOGIE ?

Une des premières questions qu'un joueur qui se crée un personnage croyant pose à son Marshal est généralement : « À quoi me sert mon Aptitude de carrière : théologie ? » Excellente question. D'un côté, on pourrait te répondre que, si ton Aptitude de carrière : théologie est plus élevée que celle de foi, tu a droit à davantage de miracles. Mais comme l'inverse est également vrai (vu que c'est la plus importante des deux Aptitudes qui prime) et que c'est encore la foi qui détermine le nombre de dés que tu jettes pour invoquer tes miracles, tu nous diras que ce n'est pas une raison valable... et tu n'auras pas tout à fait tort.

Qu'est-ce que carrière : théologie offre à ton personnage ? Beaucoup de choses, si c'est un croyant, car cette Aptitude est directement en rapport avec le mode de vie qu'il s'est choisi.

En résumé, elle montre à quel point ton héros comprend sa religion (en termes de préceptes, d'histoire, etc.), mais aussi les autres. Elle indique également s'il est capable ou non de faire partager ses croyances à son prochain. Tu admettras que ces deux points ont forcément de l'importance pour quelqu'un qui recherche en permanence la faveur de son dieu.

Un croyant n'ayant pas le moindre point en carrière : théologie comprend à peine ce à quoi il croit. Cela ne l'empêche pas d'avoir beaucoup de foi, mais

le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il a du mal à tout saisir. Si jamais il essaye de faire un sermon, il s'emmêle les pinceaux et, dans le meilleur des cas, son auditoire voit bien qu'il ne sait pas de quoi il parle. Si tout va mal, il peut même donner l'impression d'être un charlatan incapable de raconter quoi que ce soit. Et puisse Dieu lui venir en aide s'il se retrouve au milieu d'un débat religieux passionné avec un autre personnage ! Il a beaucoup plus de chances de se faire convertir par ce dernier que de parvenir à lui faire comprendre quoi que ce soit !

COMMENT UTILISER LA THÉOLOGIE

L'Aptitude carrière : théologie est utile pour trois choses : convertir son prochain, débattre de théologie et connaître les autres religions. Chacun de ces trois cas de figure est décrit ci-dessous.

CONVERTIR

La méthode la plus utilisée pour convertir de nouveaux fidèles consiste à multiplier les sermons. Le prêcheur doit commencer par rassembler un groupe d'individus acceptant de l'écouter. Plus ils sont nombreux, mieux c'est évidemment, mais on ne choisit pas toujours.

Ensuite, le prêcheur effectue un jet de carrière : théologie, mais en utilisant son type de dé de Charisme (au lieu de Connaissances, comme il devrait normalement le faire). Le SD du jet est déterminé par l'importance de son auditoire, comme l'indique la table ci-dessous. Chaque succès obtenu lui permet de convaincre une personne.

Plus l'assemblée est nombreuse, plus il a de chances de convertir des gens.

Au gré du Marshal, le SD peut être modifié en fonction de la situation. Par exemple, il serait surprenant que le meilleurs des prêcheurs parvienne à convertir une bande de coupe-jarrets sanguinaires.

Cette méthode ne fonctionne jamais sur les autres héros. Ceux-là, pour les convaincre, il faut bien plus qu'un jet de dé. En plus de sa satisfaction personnelle (il vient en effet de sauver un ou plusieurs individus qui, sans lui, étaient voués à la damnation éternelle), le croyant gagne 1 Pépite blanche par individu converti de cette manière.

CONVERTIR	
NOMBRE D'AUDITEURS	SD
Moins de 10	13
10-20	11
21-30	9
Plus de 30	7

DÉBATTRE

Les débats religieux sont assez proches du duel psychologique. Deux croyants (souvent fanatiques) s'affrontent pour défendre leur religion respective. Fort heureusement, ils sont uniquement censés s'opposer sur le plan philosophique. Les armes sont donc priées de rester au vestiaire.

Mais ne va pas croire que le résultat est une petite discussion entre amis.

Pour avoir quelque valeur, le débat théologique doit se réduire à deux participants. En effet, s'ils sont plus nombreux, les interventions incessantes brouillent l'argumentation de chacun et l'empêche d'avoir le moindre impact. Les deux adversaires doivent participer au débat de leur plein gré. Il est impossible de « discuter » de problèmes de fond avec quelqu'un qui refuse de te répondre.

Chaque participant doit jouer un jet de carrière : théologie Difficile (9). Mais ce jet est effectué avec leur type de dé d'Astuce (et non de Connaissances). En effet, ce genre d'épreuve ne met pas en valeur ce que le personnage sait de sa religion, mais plutôt la manière dont il se sert de ses connaissances. Un degré signifie que le débateur a remporté le « combat ». Il s'est exposé avec tant de clarté que son adversaire est obligé de concéder la victoire. Mais s'il l'emporte de manière extrêmement convainquante, il est possible qu'il arrive à faire douter son vis-à-vis. En effet, s'il obtient un minimum de deux degrés à son jet de carrière : théologie, son adversaire doit aussitôt réussir un jet de foi Faisable (5) sous peine de perdre 1 point de foi. Pour chaque degré obtenu au-dessus du deuxième, le SD adverse est pénalisé de +2.

Tu vois, on te disait bien que c'était le genre de débat qu'il valait mieux ne pas lancer lors du pousse-café !

CONNAÎTRE LES RELIGIONS

Enfin, l'usage le plus évident de carrière : théologie permet d'obtenir des informations sur le sujet. Le personnage peut utiliser cette Aptitude s'il se pose des questions sur une religion, la sienne ou une autre.

La plupart des problèmes liés à la confession du héros requièrent juste un jet de carrière : théologie Fastoche (3). Le SD est plus élevé si la question est particulièrement épineuse, mais il est extrêmement rare qu'il dépasse le stade Rude (7).

Les sujets traitant des autres sectes de la religion du croyant nécessitent un jet Faisable (5) s'ils restent assez simples (là encore, en cas de plus grande complexité, le SD augmente en conséquence). Pour ce qui est des autres confessions, il faut généralement atteindre un SD Rude (7) pour les questions d'ordre général.

Carrière : théologie permet également d'obtenir des renseignements sur le fonctionnement des sectes maléfiques. Dans la plupart des cas, cette Aptitude peut être utilisée en lieu et place d'Universalis : occultisme lorsque le personnage s'interroge sur les pratiques et croyances des cultes. Dans ce cas, toutefois, le SD est bien souvent égal à 9, voire plus si les informations ne sont connues que de peu de gens.

NOUVELLES APTITUDES

Bon, assez parlé de ce que tu connaissais déjà. Voyons maintenant les nouvelles options auxquelles ton personnage peut avoir accès. La plupart d'entre elles s'adressent plus particulièrement aux croyants, mais ce n'est pas systématique (pour certaines, il suffit en effet d'avoir foi 1, tandis que d'autres peuvent être choisies par n'importe qui).

JEÛNE

Trait associé : Âme

Non, vieux, il ne s'agit pas d'une Aptitude qui te permet de rajeunir de quelques années (tu as noté le petit chapeau sur le « u » ?). Lorsqu'un héros jeûne, il se retient délibérément de manger pour

sie te permet de maltraiter les masses laborieuses, d'exploiter les innocents et de saigner ton prochain à blanc, ne sois pas surpris si le Marshal refuse catégoriquement ton personnage !

APTITUDES ET AUTRES POINTS DE RÈGLES

Maintenant que nous avons passé un bon moment à te parler de la vie quotidienne des croyants, venons-en à ce qui t'intéresse sans doute plus directement en termes de jeu, c'est-à-dire quelques nouveautés en ce qui concerne les Aptitudes, Atouts et autres Handicaps. Mais avant d'aborder cette question, commençons par remettre une « vieille » Aptitude au goût du jour.

FOI OU THÉOLOGIE ?

Une des premières questions qu'un joueur qui se crée un personnage croyant pose à son Marshal est généralement : « À quoi me sert mon Aptitude de carrière : théologie ? » Excellente question. D'un côté, on pourrait te répondre que, si ton Aptitude de carrière : théologie est plus élevée que celle de foi, tu a droit à davantage de miracles. Mais comme l'inverse est également vrai (vu que c'est la plus importante des deux Aptitudes qui prime) et que c'est encore la foi qui détermine le nombre de dés que tu jettes pour invoquer tes miracles, tu nous diras que ce n'est pas une raison valable... et tu n'auras pas tout à fait tort.

Qu'est-ce que carrière : théologie offre à ton personnage ? Beaucoup de choses, si c'est un croyant, car cette Aptitude est directement en rapport avec le mode de vie qu'il s'est choisi.

En résumé, elle montre à quel point ton héros comprend sa religion (en termes de préceptes, d'histoire, etc.), mais aussi les autres. Elle indique également s'il est capable ou non de faire partager ses croyances à son prochain. Tu admettras que ces deux points ont forcément de l'importance pour quelqu'un qui recherche en permanence la faveur de son dieu.

Un croyant n'ayant pas le moindre point en carrière : théologie comprend à peine ce à quoi il croit. Cela ne l'empêche pas d'avoir beaucoup de foi, mais

le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il a du mal à tout saisir. Si jamais il essaye de faire un sermon, il s'emmêle les pinceaux et, dans le meilleur des cas, son auditoire voit bien qu'il ne sait pas de quoi il parle. Si tout va mal, il peut même donner l'impression d'être un charlatan incapable de raconter quoi que ce soit. Et puisse Dieu lui venir en aide s'il se retrouve au milieu d'un débat religieux passionné avec un autre personnage ! Il a beaucoup plus de chances de se faire convertir par ce dernier que de parvenir à lui faire comprendre quoi que ce soit !

COMMENT UTILISER LA THÉOLOGIE

L'Aptitude carrière : théologie est utile pour trois choses : convertir son prochain, débattre de théologie et connaître les autres religions. Chacun de ces trois cas de figure est décrit ci-dessous.

CONVERTIR

La méthode la plus utilisée pour convertir de nouveaux fidèles consiste à multiplier les sermons. Le prêcheur doit commencer par rassembler un groupe d'individus acceptant de l'écouter. Plus ils sont nombreux, mieux c'est évidemment, mais on ne choisit pas toujours.

Ensuite, le prêcheur effectue un jet de carrière : théologie, mais en utilisant son type de dé de Charisme (au lieu de Connaissances, comme il devrait normalement le faire). Le SD du jet est déterminé par l'importance de son auditoire, comme l'indique la table ci-dessous. Chaque succès obtenu lui permet de convaincre une personne.

Plus l'assemblée est nombreuse, plus il a de chances de convertir des gens.

Au gré du Marshal, le SD peut être modifié en fonction de la situation. Par exemple, il serait surprenant que le meilleurs des prêcheurs parvienne à convertir une bande de coupe-jarrets sanguinaires.

Cette méthode ne fonctionne jamais sur les autres héros. Ceux-là, pour les convaincre, il faut bien plus qu'un jet de dé. En plus de sa satisfaction personnelle (il vient en effet de sauver un ou plusieurs individus qui, sans lui, étaient voués à la damnation éternelle), le croyant gagne 1 Pépite blanche par individu converti de cette manière.

CONVERTIR

NOMBRE D'AUDITEURS	SD
Moins de 10	13
10-20	11
21-30	9
Plus de 30	7

DÉBATTRE

Les débats religieux sont assez proches du duel psychologique. Deux croyants (souvent fanatiques) s'affrontent pour défendre leur religion respective. Fort heureusement, ils sont uniquement censés s'opposer sur le plan philosophique. Les armes sont donc priées de rester au vestiaire.

Mais ne va pas croire que le résultat est une petite discussion entre amis.

Pour avoir quelque valeur, le débat théologique doit se réduire à deux participants. En effet, s'ils sont plus nombreux, les interventions incessantes brouillent l'argumentation de chacun et l'empêche d'avoir le moindre impact. Les deux adversaires doivent participer au débat de leur plein gré. Il est impossible de « discuter » de problèmes de fond avec quelqu'un qui refuse de te répondre.

Chaque participant doit jouer un jet de carrière : théologie Difficile (9). Mais ce jet est effectué avec leur type de dé d'Astuce (et non de Connaissances). En effet, ce genre d'épreuve ne met pas en valeur ce que le personnage sait de sa religion, mais plutôt la manière dont il se sert de ses connaissances. Un degré signifie que le débateur a remporté le « combat ». Il s'est exposé avec tant de clarté que son adversaire est obligé de concéder la victoire. Mais s'il l'emporte de manière extrêmement convainquante, il est possible qu'il arrive à faire douter son vis-à-vis. En effet, s'il obtient un minimum de deux degrés à son jet de carrière : théologie, son adversaire doit aussitôt réussir un jet de foi Faisable (5) sous peine de perdre 1 point de foi. Pour chaque degré obtenu au-dessus du deuxième, le SD adverse est pénalisé de +2.

Tu vois, on te disait bien que c'était le genre de débat qu'il valait mieux ne pas lancer lors du pousse-café !

CONNAÎTRE LES RELIGIONS

Enfin, l'usage le plus évident de carrière : théologie permet d'obtenir des informations sur le sujet. Le personnage peut utiliser cette Aptitude s'il se pose des questions sur une religion, la sienne ou une autre.

La plupart des problèmes liés à la confession du héros requièrent juste un jet de carrière : théologie Fastoche (3). Le SD est plus élevé si la question est particulièrement épineuse, mais il est extrêmement rare qu'il dépasse le stade Rude (7).

Les sujets traitant des autres sectes de la religion du croyant nécessitent un jet Faisable (5) s'ils restent assez simples (là encore, en cas de plus grande complexité, le SD augmente en conséquence). Pour ce qui est des autres confessions, il faut généralement atteindre un SD Rude (7) pour les questions d'ordre général.

Carrière : théologie permet également d'obtenir des renseignements sur le fonctionnement des sectes maléfiques. Dans la plupart des cas, cette Aptitude peut être utilisée en lieu et place d'Universalis : occultisme lorsque le personnage s'interroge sur les pratiques et croyances des cultes. Dans ce cas, toutefois, le SD est bien souvent égal à 9, voire plus si les informations ne sont connues que de peu de gens.

NOUVELLES APTITUDES

Bon, assez parlé de ce que tu connaissais déjà. Voyons maintenant les nouvelles options auxquelles ton personnage peut avoir accès. La plupart d'entre elles s'adressent plus particulièrement aux croyants, mais ce n'est pas systématique (pour certaines, il suffit en effet d'avoir foi 1, tandis que d'autres peuvent être choisies par n'importe qui).

JEÛNE

Trait associé : Âme

Non, vieux, il ne s'agit pas d'une Aptitude qui te permet de rajeunir de quelques années (tu as noté le petit chapeau sur le « u » ?). Lorsqu'un héros jeûne, il se retient délibérément de manger pour

mieux se concentrer sur des questions d'ordre spirituel. Nettoyer l'organisme de toute substance polluante permet en effet de nettoyer l'esprit. Cette Aptitude peut être prise par n'importe quel personnage ayant un minimum de foi.

Pour tirer le moindre bénéfice de cette pratique, le héros doit s'interdire de manger pendant un minimum de trois jours. Mais cela est tout sauf facile, aussi doit-il réussir un jet de Jeûne Rude (7) au terme de chaque journée pour ne pas craquer. Au bout du troisième jour, il gagne un bonus de +2 à tous ses jets de foi. S'il jeûne plus longtemps (en réussissant chaque fois son jet quotidien), son bonus aux jets de foi augmente de +1 par jour supplémentaire (jusqu'à un maximum de +5). Il perd cet avantage dès qu'il se remet à manger.

Mais le fait de ne pas manger comporte également quelques inconvénients. Pour commencer, le personnage perd 2 points de Souffle par jour. Ensuite, il est très affaibli sur le plan physique, à tel point que tous ses jets de Traits physiques sont pénalisés de -1.

Lors du jeûne, le héros ne peut rien manger, mais il a le droit de boire tant qu'il s'en tient à l'eau.

MÉDITATION

Trait associé : Âme

Cette Aptitude aide le personnage à se concentrer sur sa religion et ses croyances. N'importe quel héros peut la choisir, même si seuls ceux qui ont au moins 1 point en foi peuvent en tirer le moindre bénéfice.

Le personnage doit se trouver un endroit à l'écart pour pouvoir se recueillir (il lui faut un minimum de calme). Sa méditation doit au moins durer une heure, mais il peut la prolonger bien au-delà s'il le souhaite (huit heures maximum).

Au terme de ce laps de temps, il effectue un jet de Méditation Difficile (9). En cas de succès, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de foi. Cet avantage se prolonge pendant un temps égal au quart de la période de méditation. Ainsi, s'il s'est recueilli pendant une heure, il n'en bénéficie que pour un quart d'heure seulement, contre deux heures s'il a médité pendant huit heures.

NOUVEAUX HANDICAPS

CRISE DE FOI

1 / 3

Mais non, tu n'as pas trop mangé ! C'est juste que, de temps en temps, tout le monde est en proie au doute et les croyants ne font pas exception à la règle. D'accord, ils sont capables de faire des miracles, mais la malice qui infeste le monde est telle qu'ils peuvent en venir à perdre confiance en leurs croyances. Peut-être les horreurs que le héros a contemplées le font-elles douter de la puissance de dieu, à moins qu'il se croie indigne de le servir.

Le personnage effectue ses jets de foi à -2 et cela inclut les jets permettant d'invoquer les miracles. Il s'agit là d'un Handicap à 3 points pour les héros qui ont également l'Atout arcane : croyant. Pour ceux qui possèdent seulement l'Aptitude foi, c'est juste un Handicap à 1 point.

Seuls les personnages qui ont un minimum de foi peuvent le prendre. Si jamais le héros perd toute sa foi, il doit immédiatement se débarrasser de ce Handicap, soit en le rachetant, soit en le remplaçant par un autre.

DAMNÉ

3 / 5

Pour une raison ou une autre, le destin t'en veut. Cela est peut-être dû à un acte terrible dont tu t'es rendu coupable par le passé, mais il est également possible que tu ignores totalement pourquoi Dieu t'a « à la mauvaise ». Quoi qu'il en soit, ne t'attends pas à recevoir de l'aide d'en-haut, bien au contraire.

Si tu prends ce Handicap à 3 points, aucun miracle bénéfique ne fait effet sur toi (on te rassure tout de suite, ceux qui sont là pour te nuire fonctionnent toujours parfaitement, merci pour eux !). De plus, quelles que soient tes intentions, tu ne peux pas faire appel au moindre miracle ou don du ciel.

Si jamais tu décides de le prendre à 5 points, non seulement tu cours sacrément sur le haricot de quelqu'un d'important, mais tu n'es visiblement pas prêt d'arrêter. La restriction concernant les miracles s'applique normalement mais, en plus, les faveurs bénéfiques sont, elles aussi, sans effet sur toi (mais, là encore, celles qui ne peuvent que te nuire t'affectent normalement).

Aucun croyant ne peut choisir ce Handicap qui est autorisé pour n'importe quel autre personnage. Même si un héros damné prend l'Aptitude foi, il ne peut pas faire le moindre miracle (ni utiliser le moindre don du ciel) tant qu'il ne s'est pas débarrassé de ce Handicap.

MAUDIT

5

Le personnage est perpétuellement poursuivi par une terrible malédiction. Le destin ne le laisse jamais en paix, le pauvre bougre. Il n'a pas fini d'en baver, comme si l'école de la vie avait toujours un mauvais tour en réserve pour lui. Tu ne tires que deux Pépites au début de chaque séance (au lieu de trois). Tu as donc intérêt à ne pas les dépenser à tort et à travers. Tu gagnes tout de même normalement les Pépites que le Marshal accorde pour les bonnes idées et une excellente interprétation.

NOUVEAUX ATOUTS

CONSCIENCE

1

La plupart des gens ont une petite voix intérieure qui leur dit ce qui est bien ou mal (les serpents à deux pattes exceptés, bien sûr, mais ce ne sont vraiment pas des individus recommandables). Certains n'entendent que de vagues murmures, tandis que les autres reçoivent les messages cinq sur cinq. Le héros qui choisit cet Atout a un Jiminy Criquet personnel équipé d'un haut-parleur. À chaque fois qu'il s'apprête à commettre un acte qui le forcerait à jeter les dés sur la table des Péchés, le Marshal lui rappelle ses croyances et les conséquences possibles de sa décision. Le personnage peut agir comme il l'entend, mais qu'il n'aille pas dire qu'il n'était pas prévenu ! Cet Atout est réservé aux héros ayant un minimum de foi 1.

SAINT OFFICE

1/2/4

Les armées et organisations militaires ont une hiérarchie très stricte (voir l'Atout Grade militaire). Il en va parfois de même des mouvements religieux, même si leurs membres ne se sentent pas aussi obli-

gés que les soldats de suivre les instructions de leurs supérieurs. Tout personnage choisissant cet Atout détient une certaine autorité au sein de sa hiérarchie. Saint office est semblable à grade militaire, en ce sens qu'il combine autorité et devoirs. Plus le héros détient une position importante, plus il y a de chances qu'il doive beaucoup de temps à l'Église. Mais, là encore, les responsabilités qui sont les siennes sont généralement moins strictes que celles des militaires.

Il n'est pas nécessaire de prendre l'Atout arcane : croyant pour choisir cet Atout, mais il faut par contre maîtriser l'Aptitude carrière : théologie à un niveau supérieur ou égal à celui de Saint office. Les personnages qui possèdent cet Atout bénéficient d'un bonus à tous leurs jets de Charisme lorsqu'ils ont affaire aux membres de leur Église (ce bonus est égal à leur score de saint office). Parfois, ils peuvent également faire appel aux ressources de leur Église s'ils ont besoin d'aide dans leur lutte contre les forces du Mal.

Il est évident que les grands chefs religieux ont une plus grande influence et disposent de ressources plus importantes. Mais n'oublie pas que les ressources d'un mouvement religieux, aussi généralisé soit-il, sont bien différentes de celles dont bénéficie une armée.

La plupart des prêtres ayant reçu l'ordination ont Saint office 1, mais toutes les religions n'ont pas nécessairement une hiérarchie bien établie, ce qui signifie que cet Atout ne s'applique pas à l'ensemble des croyants. Si ton héros pratique une religion sans structure hiérarchique définie, tu as sans doute intérêt à préférer l'Atout Renommée à Saint office. Si tu ne sais pas vraiment lequel de ces deux Atouts te convient le mieux, parles-en avec ton Marshal.

SAINT OFFICE

Coût	Rang
1	Prêtre, ancien, ou autre chef religieux responsable d'une assemblée réduite.
2	Évêque, grand prêtre, ou autre chef religieux responsable d'une grande assemblée (ou de plusieurs petites).
4	Archevêque, lama, ou autre chef religieux responsable de plusieurs grandes assemblées.

ANCIEN AUMONIER

TRAITS ET APTITUDES

Dextérité 1d6
Lancer 2
Agilité 3d6
Combat : bagarre 4
Esquiver 3
Grimper 1
Rapidité 3d8
Force 1d8
Vigueur 2d10
Perception 4d6
Détecter 1
Connaissances 3d6
Carrière : théologie 5
Connaissance des territoires 2
Langue natale 2
Médecine : générale 2
Charisme 4d10
Éloquence 4
Intimider 3
Persuasion 2
Astuce 2d6
Survie : au choix 2
Âme 2d12
Foi 5
Tripes 2
Souffle : 22

ATOUTS :

Arcane : croyant 3
Brave 2
Nerfs d'acier 1
Vétéran du Weird West 0

HANDICAPS :

Loyal -3
Manchot -3
Manie -1
Pacifiste -3

MIRACLES :

Chant de guerre
Extrême onction
Imposition des mains
Protection

DONS DU CIEL :

Ange gardien
Robustesse

PERSONNALITÉ

Vous pouvez m'en croire, au bout de huit ans, on finit par en avoir assez de la guerre, surtout quand on ne combat pas vraiment.

Des morts et des blessés, j'en ai vu plus que ma part et, à vrai dire, je ne suis pas sûr que tout cela ait servi

à grand-chose. Si un homme doit risquer sa vie, c'est pour quelque chose qui en vaut la peine.

C'est pour cela que j'ai démissionné : pour moi, la guerre avait perdu tout son sens depuis de nombreuses années.

C'est en arrivant dans l'Ouest que j'ai appris que le mal s'est abattu sur notre monde. Non pas celui que définissent les lois des hommes, mais une malice surnaturelle, issue du fond des âges. Je croyais que la guerre était finie pour moi, mais on dirait qu'elle vient juste de commencer.

Citation :

« Vous trouvez cela affreux ?
Vous auriez dû faire la guerre avec moi. »



EQUIPEMENT :

Belle canne en noyer (dégâts FOR+1d6), Bible, croix, cheval (plus selle, fontes, etc.), \$65.

ERMITE

TRAITS ET APTITUDES

Dextérité 3d6
 Lancer 2
 Agilité 3d8
 Combat : bagarre 2
 Furtivité 3
 Grimper 3
 Rapidité 4d6
 Force 1d8
 Vigueur 4d10
 Perception 2d10
 Détecter 1
 Pister 4
 Connaissances 2d6
 Carrière : théologie 1
 Connaissance des territoires 3
 Langue natale 2
 Charisme 1d6
 Astuce 3d6
 Survie : au choix 4
 Âme 2d12
 Foi 5
 Tripes 2
 Souffle : 22

ATOUTS :

Arcane : croyant 3
 Œil de lynx 1
 Sens de l'orientation 1
 Sommeil léger 1

HANDICAPS :

Manie -1
 Pacifiste -3
 Panier percé -3
 Têtu -2

MIRACLES :

Crocs de bois
 Dresseur de fauves
 Protection
 Voile

DONS DU CIEL :

Ami des animaux
 Manne providentielle

PERSONNALITÉ

Ça fait bien longtemps que j'suis venu m'installer dans les montagnes et c'était déjà pour échapper aux types comme vous. Vous autres, dans les grandes villes, vous pensez qu'à l'argent, à tel point que vous savez plus ce qui est vraiment important. Comment ? Vous avez besoin d'aide ? Vous savez ce qu'on dit, dans ce cas ? Aide-toi, le ciel t'aidera.

Mais c'est vrai qu'on peut pas déceimment laisser les gens souffrir, même s'ils viennent de la ville. D'accord, admettons

que je vous donne un coup de main.

Mais allez pas croire que c'est parce que je me fais vieux, hein ! Il est hors de question que je me convertisse à vos pratiques impies. Prendre un bain, quelle horreur !

Citation :

« Restez pas sous le vent, je sens rien avec tout ce savon parfumé que vous avez utilisé. »



ÉQUIPEMENT :

mulet, Bible en piteux état, croix en bois, grande réserve de pierres de jet (dégâts FOR+1d4).

TUEUSE DE MONSTRES

TRAITS ET APTITUDES

Dextérité 1d8
 Tirer : shotgun 4
 Agilité 2d10
 Combat : bagarre 4
 Furtivité 3
 Grimper 2
 Rapidité 3d8
 Force 3d6
 Vigueur 4d6
 Perception 2d12
 Détecter 3
 Scruter 2
 Connaissances 2d6
 Connaissance des territoires 2
 Langue natale 2
 Universalis : occultisme 4
 Charisme 1d6
 Éloquence 2
 Astuce 3d6
 Bluff 3
 Connaissance de la rue 2
 Âme 4d10
 Foi 5
 Tripes 4
 Souffle : 16

ATOUTS :

Arcane : croyant 3
 Nerfs d'acier 1
 Tête froide 2
 Vétéran du Weird West 0

HANDICAPS :

Pacifiste -3
 Superstitieuse -2
 Terreurs nocturnes -5

MIRACLES :

Courroux divin
 Extrême-onction
 Protection
 Sanctification d'arme
 Sentinelle

DONS DU CIEL :

Cœur de lion

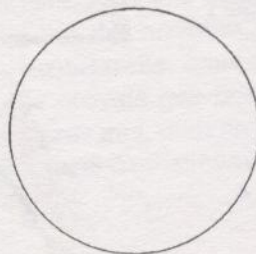
PERSONNALITÉ

Ça fait des années que je traque les monstres en tout genre. Depuis quelques temps, le pays est plein de créatures qui se jettent sur tout ce qui bouge et votre misérable six-coups ne fera guère que les enrager plus encore.

Croyez-moi sur parole : vous n'avez que deux planches de salut : moi... et les forces du Bien qui m'aident à faire mon métier.

D'une certaine manière, je suis heureuse que le Jugement se soit produit. La philosophie n'a jamais été mon fort, mais j'ai toujours aimé me battre. Aujourd'hui, je sais que je suis utile, et c'est extrêmement valorisant.

Et maintenant, si vous voulez bien m'excuser, il faut que je finisse mes préparatifs et que je prie.



Citation :

« Laissez-moi régler ça. »



EQUIPEMENT :

scattergun,
 boîte de vingt
 cartouches,
 Bible, croix,
 pieux en bois,
 couteau.

CHASSEUR DE SORCIÈRES

TRAITS ET APTITUDES

Dextérité 3d8

Tirer : pistolet 2

Agilité 2d6

Combat : bagarre 3

Grimper 1

Rapidité 4d6

Force 3d6

Vigueur 3d6

Perception 4d10

Détecter 3

Scruter 5

Connaissances 2d10

Carrière : théologie 4

Connaissance des ter-
ritoires 2

Langue natale 2

Universalis : occultisme 4

Charisme 1d8

Intimider 3

Persuasion 2

Astuce 1d6

Âme 2d12

Foi 5

Tripes 2

Souffle : 18

ATOUTS :

Arcane : croyant 3

Aux aguets 2

« Le regard » 1

HANDICAPS :

Ennemi -3

Fanatique -3

Serment -4 (traquer et mettre
au jour sectes et sorcières, par-
tout où elles se terrent)

MIRACLES :

Cécité

Confession

Dissipation de la magie

Protection

Réprimande

DONS DU CIEL :

Résistance à la magie

PERSONNALITÉ

Mon existence aurait été plus simple si j'avais choisi d'affron-
ter l'ennemi connu de tous. Mais c'est toujours l'adversaire le
plus subtil qui est également le plus dangereux.

Par exemple, si une bête enragée attaquait une ville, je suis sûr
que tous les citoyens feraient front pour l'abattre. Par contre,
s'ils se retrouvaient confrontés à
un étranger à la parole facile, nul
doute qu'ils écouteront ce qu'il a
à dire.

Mais c'est là que se trouve le vrai
danger, caché derrière la four-
berie de notre prochain. Les dis-
ciples des cultes insidieux sapent
notre confiance et se propagent
telle une infection.

Ma vocation me porte à les dé-
masquer et à les éradiquer.

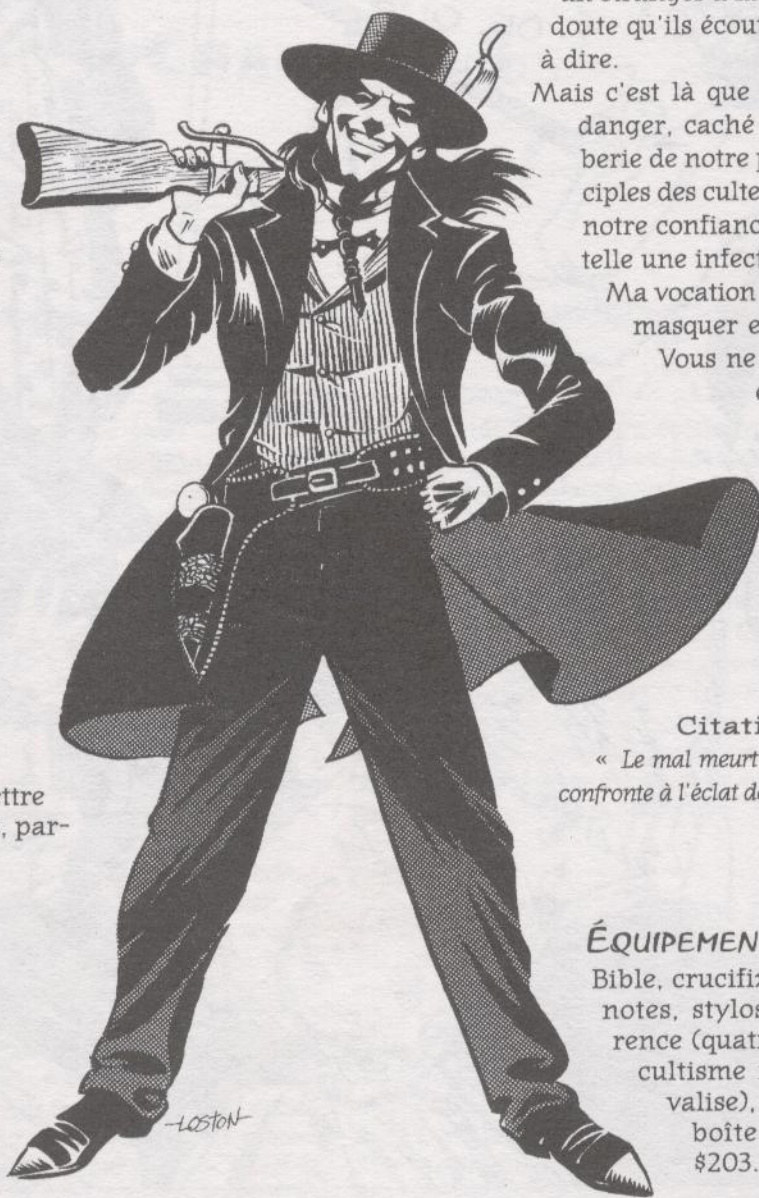
Vous ne pensez pas qu'ils
existent ? Bien au
contraire, je peux
vous dire qu'ils
sont partout,
mon frère. C'est
vous qui ne sa-
vez pas les voir.

Citation :

« Le mal meurt toujours quand on le
confronte à l'éclat de la vérité. »

ÉQUIPEMENT :

Bible, crucifix en or, carnet de
notes, stylos, livres de réfé-
rence (quatre ouvrages d'oc-
cultisme rangés dans une
valise), Colt Peacemaker,
boîte de munitions,
\$203.







CHAPITRE 3

MIRACLE !



Les miracles sont la manifestation des dieux dans notre monde (et, sans faire de jeu de mots, c'est pain béni pour les croyants). Ce chapitre t'en décrit plus d'une soixantaine et t'explique également comment les croyants peuvent en apprendre de nouveaux.

COMMENT OBTENIR DES MIRACLES

La quasi-totalité des personnages ayant un minimum de foi connaissent le miracle protection. L'unique exception à cette règle concerne les personnages qui suivent les coutumes ancestrales des Indiens. Eux se font aider différemment par les esprits. Si ton personnage est un chaman, les pouvoirs (faveurs) auxquels il a accès sont décrits dans le supplément *La Danse des esprits*, qui paraîtra prochainement (le livre de règles leur consacre également quelques pages dans son Chapitre 10).

Pour ce qui est des miracles autres que Protection, on ne peut y prétendre que si l'on sert vraiment son dieu sur terre. C'est pour cette raison que seuls les croyants y ont accès. Ces personnages connaissent automatiquement protection, plus un miracle ou don du ciel par point de foi ou de carrière : théologie (c'est la plus élevée de ces deux

Aptitudes qui détermine à combien de pouvoirs ils ont droit). À chaque fois que le croyant augmente cette Aptitude, il bénéficie automatiquement d'un miracle ou don du ciel supplémentaire. Par contre, ce n'est pas parce que sa foi ou sa carrière : théologie subit une réduction que son nombre de miracles ou de dons du ciel est amputé. Il subit juste les désavantages normaux d'une Aptitude amoindrie.

Les croyants qui perdent toute leur foi n'ont plus accès au moindre pouvoir (ils perdent également Protection) tant qu'ils ne sont pas revenus à foi 1. Ils font désormais partie des déçus et leur dieu se désintéresse d'eux tant qu'ils n'ont pas fait amende honorable. Voilà, c'est tout. Pas besoin de dépenser de points de Prime ni de passer de longues semaines à apprendre. Fastoche, non ?

LES MIRACLES SUPPLÉMENTAIRES

Par contre, si un croyant essaye d'apprendre un nouveau miracle sans augmenter son Aptitude de foi ou de carrière : théologie, c'est un peu plus compliqué. Pour commencer, il doit prier et méditer pendant une journée entière. Au terme de ce laps de temps, il effectue un jet de foi Rude (7). En cas de succès, il peut choisir un nouveau miracle à condition de dépenser 5 points de Prime.

S'il rate son jet, il lui faut prier une journée de plus pour avoir une nouvelle chance mais il ne perd pas ses points de Prime.



COMMENT INVOQUER LES MIRACLES

Tout le monde peut appeler son dieu. Le problème, c'est de faire en sorte qu'il réponde. Pour faire un miracle, le croyant doit réussir un jet de foi dont le SD est déterminé par celui du miracle.

En cas de succès, son dieu intervient et le pouvoir se manifeste comme prévu.

Par contre, si le croyant rate son jet de foi, son dieu fait la sourde oreille.

Dans la plupart des cas, c'est sans conséquence mais, avec certains miracles comme Imposition des mains et la Sainte roulette, le héros risque fort de regretter son échec. Quelques petites épreuves ne peuvent en effet que renforcer sa foi... à condition qu'elles ne le tuent pas, évidemment.

Ce n'est pas parce qu'un miracle ne se produit pas que le dieu en veut au personnage. Peut-être la concentration du héros a-t-elle été troublée par le sourire carnassier du wendigo, à moins que le big boss n'ait décidé de le mettre à l'épreuve.

LES FIDÈLES DES AUTRES RELIGIONS

Dans leur immense majorité, les dieux ont tendance à protéger leurs serviteurs mortels. Par contre, ils n'apprécient pas du tout que les fidèles de leurs rivaux tentent d'influencer les leurs. En conséquence, un croyant a toujours du mal à invoquer un miracle contre un disciple d'une autre religion. Lorsqu'il essaye de le faire, le score de foi de sa cible vient se soustraire du sien avant qu'il n'effectue son jet de dés.

Prenons un exemple : un croyant tente d'utiliser étourdissement contre un individu d'une autre confession que la sienne. Ce dernier a foi 3, aussi le croyant subit-il un malus de -3 à son jet de foi. Ce modificateur s'applique même si le miracle est bénéfique (comme Imposition des mains, par exemple).

À l'inverse, si le récipiendaire du miracle est de la même confession que le croyant, celui-ci ajoute son score de foi au jet de dés (à moins que la cible ne tente de résister, auquel cas son score de foi est bel et bien retranché, comme ci-dessus). Ce bonus ne s'applique jamais aux miracles que le croyant invoque pour lui-même.

Les athées (individus qui n'ont pas le moindre point de foi) sont affectés normalement par tous les croyants. À leur encontre, les miracles sont invoqués sans le moindre modificateur, ni positif, ni négatif.

LES MIRACLES

Bon, passons maintenant au gros morceau de ce chapitre. Tous les miracles sont définis par quatre caractéristiques :

Le **SD** est le Seuil de Difficulté que le croyant doit atteindre sur son jet de foi pour que le miracle prenne effet.

La **vitesse** indique le nombre d'actions nécessaire pour achever l'invocation.

La **durée** représente le temps pendant lequel le miracle fait effet. Si jamais cette ligne t'indique « 1 round » (chaque round durant environ cinq secondes), le miracle dure jusqu'au début du round suivant (ou jusqu'à la fin du combat, si celui-ci s'achève avant). « Concentration » signifie que le croyant ne peut effectuer que des actions simples s'il ne veut pas que son miracle cesse instantanément de faire effet.

Enfin, la **portée** est la distance maximale que le miracle peut atteindre.

(Tu devrais remarquer bien vite que l'un des miracles du livre de règles, *Secourir*, a disparu des pages qui suivent. En fait, ce n'est pas tout à fait le cas. À cause d'une erreur d'interprétation, *succor*, qui était censé faire perdre des points de Souffle à l'adversaire, est devenu un miracle capable de soigner. Cette coquille a été réparée — avec un gros mea culpa de toute l'équipe — et *Secourir* a disparu pour laisser la place à *Essoufflement*.)

ACTE DE FOI

SD : 9

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : Le croyant

On prétend que la foi soulève les montagnes. Même si ce n'est pas forcément vrai, le croyant qui connaît ce miracle sait qu'elle peut en tout cas lui filer un sacré coup de main. Acte de foi permet en effet de substituer son Trait d'Âme à n'importe quel autre Trait pour un jet (et un seul) de Trait ou d'Aptitude.

Le révérend Harding se trouve face à un pistolero terrifié qui a pris l'institutrice en otage et lui a collé le canon de son arme sur la tempe. Notre héros a l'intention de faire sauter le pistolet du truand d'une balle bien placée. Le révérend est un vrai guerrier de dieu, ce qui signifie qu'il sait se débrouiller avec un six-coups, mais le coup est particulièrement difficile et comporte un gros risque. En temps normal, l'Aptitude de tirer : pistolet d'Harding se monte à 5d8 mais il a d12 en Âme.

Considérant qu'il a besoin de mettre toutes les chances de son côté, il invoque Acte de foi et décide de remplacer sa Dextérité par son Âme (pour ce qui est du type de dés). Du coup, son Aptitude de tirer : pistolet passe à 5d12.

AIDE MORALE

SD : Spécial

Vitesse : 1

Durée : Permanente

Portée : Contact

Il existe dans le Weird West des créatures tellement terrifiantes que le simple fait de les voir peut te faire blanchir les cheveux d'un coup... du moins, si tu ne meurs pas d'une crise cardiaque. Et il n'y a rien de plus démoralisant que de voir le tireur le plus rapide de l'Ouest filer à toutes jambes au moment où l'on a besoin de lui.

Grâce à ce miracle, le croyant peut aider un compagnon à lutter contre les effets d'un jet de tripes raté. Il lui suffit pour cela de le toucher, de prononcer quelques paroles d'encouragement et de faire appel au pouvoir de son dieu.

Ce miracle ne fait effet que si le héros touche un individu qui a raté un jet de tripes.

Le SD du miracle est égal au score de Terreur qui a provoqué le jet de tripes.

En cas de succès, toutes les séquelles du jet de tripes raté disparaissent. Par exemple, si le personnage était en train de fuir, il peut retourner au combat. De la même manière, les éventuels malus que son jet raté a pu lui imposer disparaissent d'un seul coup.

Par contre, les points de Souffle perdus ne sont pas récupérés, et Aide morale ne peut rien non plus dans le cas où le choc causé a fait vieillir la victime ou lui a fait perdre de la foi. Les phobies causées par une frousse importante (voir la table des Séquelles) ne sont soignées que si le miracle est invoqué au cours du round où le jet de tripes a été raté.

Les crises cardiaques occasionnées par un résultat particulièrement mauvais pour le personnage constituent un cas à part. Même si le miracle ne permet pas de récupérer le point de Vigueur perdu, il a pour effet de contrer les autres effets de l'infarctus. En d'autres termes, il fait en sorte que l'individu ne meure pas de peur.

Le croyant ne peut se faire bénéficier lui-même d'Aide morale.

ANGE SALVATEUR

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : 10 mètres/point de foi

Tout le monde recherche toujours la position la plus élevée possible en cas de combat. C'est vrai qu'elle te permet de bénéficier d'une vue d'ensemble et de mieux voir tes adversaires. Mais les hauteurs présentent tout de même un sacré inconvénient : plus tu tombes de haut, plus tu te fais mal. Ce miracle permet de ne pas être sévèrement châtié pour avoir violé la loi de la gravité. Celui qui en profite ne peut pas voler pour autant mais, au moins, sa chute est amor-



tie. Le croyant peut affecter un individu par succès obtenu au jet de foi (tous les bénéficiaires devant bien évidemment se trouver dans la limite de portée permise). Il peut se servir du miracle pour amortir sa propre chute mais il a intérêt à avoir une carte dans sa manche s'il tombe sans s'y attendre (il a bien évidemment la possibilité d'invoquer l'Ange salvateur avant de sauter dans le vide).

Tout individu protégé par ce miracle descend à une allure de 10. C'est une vitesse suffisante pour ne pas s'endormir en route et elle reste assez faible pour ne pas encaisser de dégâts en reprenant contact avec le sol.

APAISEMENT

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 5 rounds/point de foi

Portée : Contact

Les gens de bien n'aiment pas voir les autres souffrir. Comme son nom l'indique, ce miracle permet au croyant de calmer la souffrance de son prochain. Il ne peut pas s'en servir sur lui-même (comme Imposition des mains). En cas de succès au jet de foi, Apaisement fait disparaître tous les malus causés par les blessures du personnage qui en bénéficie. Ce dernier n'est pas soigné, mais il ne ressent plus la moindre douleur. Autre avantage, le héros ne subit pas les nouvelles pénalités dues aux blessures qu'il pourrait éventuellement encaisser avant qu'Apaisement ait fini de faire effet. Par contre,

dès que le miracle ne fonctionne plus, la douleur revient au galop et, avec elle, le malus causé par la plus importante blessure du personnage.

ARMURE DU JUSTE

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : Le croyant

Depuis quelques temps, les gens biens commencent à se faire rares, principalement parce que les autres n'hésitent pas à les abattre. Heureusement, grâce à leur suprême intelligence, les dieux ont compris qu'il était difficile de poursuivre le combat quand on a été envoyé six pieds sous terre. Ils se sont donc mis au boulot pour pondre ce miracle, destiné à protéger leurs fidèles serveurs.

Armure du juste défend le croyant contre les attaques physiques. Le résultat du jet de dés qu'il a obtenu pour invoquer le miracle est soustrait à tous les dégâts qu'il encaisse jusqu'à la fin du round. C'est le total restant qui détermine s'il est blessé ou non. Ce miracle protège contre toutes les attaques qui affectent le personnage au cours du round. Si l'attaque en question a un effet ultérieur (par exemple, la morsure venimeuse d'un serpent à sonnette), celui-ci est également annulé si l'Armure du juste empêche toute blessure.

Une fois les dégâts réduits par le miracle, les éventuelles blessures causées se traduisent par la perte normale de points de Souffle. Néanmoins, contre les attaque de type bagarre (qui ne font normalement perdre que des points de Souffle), le miracle fonctionne de la même manière que contre les dégâts normaux (le résultat du jet de dés est donc soustrait au nombre de points de Souffle perdus).

Le révérend Harding invoque Armure du juste en obtenant 9 sur son jet de foi. Il est opposé à deux brigands. Le premier lui fracasse une chaise sur le crâne. L'attaque devrait normalement causer 14 points de dégâts mais, grâce aux 9 points du miracle, ce total est réduit à 5, ce qui ne suffit même pas pour infliger une blessure. Dans le même temps, l'autre malfrat dégaîne son six-coups et flingue le révérend à bout portant. Il obtient 18 points de dégâts, moins 9 points d'armure. Harding encaisse donc une blessure dans les intestins.

AURA DE BIEN-ÊTRE

SD : 5

Vitesse : 2

Durée : 10 minutes/point de foi

Portée : Contact

L'Aura de bien-être confère une protection totale contre les changements de température normaux, et ce, qu'il

fasse chaud ou froid. Tant qu'il est sous l'influence de ce miracle, le personnage n'a cure des tempêtes de neige ou des incendies de forêt. La protection est totale, quelle que soit la température, mais l'Aura ne peut rien contre les éventuels effets secondaires.

Par exemple, si un héros peut aisément traverser une maison en flammes à l'aide de ce miracle, il risque tout de même de perdre quelques points de Souffle s'il avale de la fumée (même si le feu, lui, ne peut lui infliger aucun dégât).

Aura de bien-être est moins efficace contre le feu ou le froid magique (comme le pouvoir de Déterrre Feu de l'enfer). Dans ce cas de figure, le miracle procure l'équivalent d'un niveau de protection (mais empêche toute perte de points de Souffle).

Par contre, il ne peut rien contre les autres effets éventuels de l'attaque magique (il ne lutte que contre les extrêmes de température).

Le croyant peut protéger un personnage par succès obtenu lors du jet d'invocation du miracle.

BARAÇQUINAGE

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 5 rounds/point de foi

Portée : 10 mètres/point de foi

Ceux qui sont incapables de tenir leur langue font beaucoup de mal sans s'en rendre compte. Si l'on pouvait empêcher tous les ragots qui pourrissent la vie de tant de gens, sûr que le monde irait mieux, d'un seul coup. D'autant que cela aurait également pour avantage de faire taire les mécontents chroniques qui auraient bien du mal à préparer des mauvais coups s'ils n'arrivaient plus à s'exprimer.

Ce miracle rend toute communication orale impossible dans la zone d'effet (un cercle de 5 mètres de diamètre par point de foi du croyant). Toutes les paroles sont tellement déformées qu'elles en deviennent totalement incompréhensibles.

Cette distorsion ne se limite pas à ce qui est dit à l'intérieur de la zone d'effet : elle bloque également toute tentative de communication vers l'extérieur ou, au contraire, vers l'intérieur de la zone. Ainsi, un individu se trouvant en dehors de l'aire d'effet parle de manière intelligible mais ceux qui sont affectés par le sort ne comprennent rien à ce qu'il dit.

Ce miracle ne déforme toutefois que les tentatives de communication (au Marshal de voir quelles sont ses effets en termes de jeu). Sorts et autres pouvoirs nécessitant une composante verbale peuvent toujours être utilisés, à moins qu'ils ne nécessitent de parler à quelqu'un d'autre.

BARRIÈRE INVISIBLE

SD : 7

Vitesse : 10 minutes

Durée : 1 heure/point de foi

Portée : Contact

Même les héros doivent bien dormir de temps en temps et les nuits sont tout sauf sûres, de nos jours. Évidemment, si le croyant a le temps, il peut sanctifier l'endroit où il se trouve pour que les forces du Mal sont incapables de venir l'y chercher, mais comme cette cérémonie prend une semaine, il aura du mal à la reproduire chaque soir.

Barrière invisible est une protection temporaire qui a pour fonction de protéger une zone réduite. Tant qu'elle fait effet, elle empêche le passage des créatures maléfiques surnaturelles. Elle n'est pas aussi efficace que Sanctifier (et surtout, elle n'est pas permanente), mais il ne faut que quelques instants pour la faire apparaître.

Ce miracle protège une zone de cinq mètres de diamètre. Toute créature maléfique surnaturelle tentant d'y entrer est stoppée pour 1 round (les entités convoquées ou créées par magie sont affectées de la même manière). Le croyant est instantanément réveillé et mis au courant de la nature de la menace. Aucun jet de surprise ou de Perception n'est nécessaire. À partir du deuxième round, la créature peut franchir la barrière si elle réussit un jet d'Âme Difficile (9). Une fois qu'un intrus est venu à bout de la barrière, celle-ci disparaît. Ce miracle ne confère pas la moindre protection contre les menaces « normales », comme par exemple les Indiens en colère, grizzlys enragés et autres sectes d'illuminés.

BÉNÉDICTION

SD : 7

Vitesse : 1 minute

Durée : Jusqu'au coucher de soleil

Portée : 10 mètres

Si tu veux que les membres de ton Gang aient vraiment confiance en leurs capacités, propose-leur une bénédiction venue du ciel. De cette manière, ils se sentiront vraiment soutenus.

Le croyant peut affecter un personnage par point de foi. Tous les bénéficiaires du miracle doivent se trouver dans la zone d'effet au moment de l'invocation. Le croyant peut s'inclure dans les individus à bénir.

Il n'est possible de bénir que les membres de sa religion. Le miracle n'a aucun effet sur les personnages de confession différente (mais il fonctionne tout de même normalement pour ceux qui remplissent le critère requis).

Bénédiction confère à chacun un bonus de +1 à tous les jets de tripes jusqu'au prochain coucher de soleil.

De plus, le premier niveau de blessure essuyé par un héros béni est automatiquement annulé, comme s'il avait dépensé une Pépite blanche pour le faire disparaître.

Si la première attaque inflige une blessure plus grave (plusieurs niveaux), la protection se contente de la réduire d'un niveau. Dans le cas où le personnage encaisse plusieurs blessures en même temps (par exemple, à la suite d'une explosion), c'est au joueur de choisir celle qui est amoindrie. Il est impossible de bénéficier de plusieurs bénédictions à la fois. Si le miracle est invoqué à nouveau pour le ou les mêmes individus, il n'a aucun effet.

Comme cela est expliqué plus haut, le miracle ne dure que jusqu'au crépuscule. S'il n'a pas servi d'ici là, il se dissipe tout de même.

BÉNÉDICTION DES RÉCOLTES

SD : 5

Vitesse : 1 minute

Durée : Spéciale

Portée : À portée de vue

Un sage a dit un jour que l'homme ne pouvait pas vivre que de pain mais la triste vérité, c'est qu'il a aussi du mal à vivre sans. Ce miracle permet de garantir une bonne récolte.

En effet, il augmente sensiblement la production du champ qu'il affecte (ce dernier peut faire jusqu'à quarante ares par point de foi du croyant).

La production augmente de 10 % par succès obtenu au jet d'invocation. Quelle que soit la saison, le miracle continue de faire effet jusqu'à la prochaine récolte.



Un champ donné ne peut être béni qu'une seule fois par récolte. Si plusieurs croyants le bénissent, seule la bénédiction la plus réussie (c'est-à-dire celle qui cumule le plus de succès) fait effet.

ÇA ET LÀ

SD : Spécial

Vitesse : 1 round

Durée : 1 round/point de foi

Portée : 100 mètres/point de foi

Comme nous l'avons déjà dit, les gens bien se sont toujours comptés sur les doigts de la main mais, depuis quelque temps, ils ont tendance à tomber comme des mouches. Compte tenu du nombre d'abominations qui rôdent dans le Weird West, nos héros doivent souvent avoir l'impression qu'il leur faudrait être partout à la fois. Ne t'excite pas, ce n'est pas encore possible mais les croyants ont tout de même un truc qui vaut son pesant de cacahuètes.

Ce miracle permet au personnage de créer son double. Il peut le faire apparaître où il veut (dans la limite de portée, bien sûr), à condition de se plier à une restriction de taille : les deux « clones » ne doivent pas se voir.

Le croyant peut être séparé de son double par une colline, un bâtiment ou même une nuit noire. Tous deux peuvent même se tenir à quelques centimètres, du moment qu'il leur est impossible de s'apercevoir (par exemple, de part et d'autre d'un mur).

Par contre, si jamais le héros a la possibilité de voir son double (et réciproquement), le miracle cesse aussitôt de faire effet.

Le double est la copie conforme du croyant. Ce dernier peut voir, entendre et même parler au travers de son image qui est intangible et incapable d'affecter le monde physique. Il existe toutefois une exception à cette règle : si le héros obtient au moins un degré sur son jet d'invocation, il peut avoir recours aux miracles suivants par le truchement de son double : Essoufflement, Étourdissement, Martyre, Protection et Sacrifice.

Mais il est difficile d'être en deux endroits à la fois, même quand on est habitué à faire des miracles. En conséquence, tout jet de Trait ou d'Aptitude que le personnage peut avoir à effectuer tant que Ça et là fait effet s'accompagne d'une pénalité de -2.

En cas de combat, le héros tire ses cartes normalement (sans oublier son malus de -2 au jet de Rapidité). Par contre, à chaque action, il lui faut choisir s'il agit personnellement ou au travers de son double (il n'a pas la possibilité de faire les deux). Dans le cas où il bénéficie de plusieurs actions au cours du même round, il peut sans problème passer de son image à lui-même (et inversement).

Le double est immunisé contre toutes les attaques, même celles qui sont délivrées par les créatures intangibles (comme un Déterré utilisant le pouvoir spectral). Si jamais le croyant invoque Martyre au travers de son double, c'est toujours lui (et non l'image) qui encaisse la blessure résultante. Les seules attaques qui peuvent affecter le personnage par le biais de son double sont les agressions mentales ou celles qui visent à influencer leur cible.

CALME PLAT

SD : 5

Vitesse : 1 minute

Durée : Permanente

Portée : 1 mile/point de foi

Qu'il vente ou qu'il pleuve, tu peux être sûr que Dieu est au courant. C'est normal, vu que c'est lui qui dirige les forces de la nature. Ce miracle permet au croyant de demander au big boss une météo plus clémente.

À l'aide de Calme plat, le personnage peut réduire la sévérité du climat. La réduction se fait d'une ligne sur la table ci-dessous par succès obtenu au jet d'invocation. S'il le souhaite, il peut également faire en sorte que les conditions climatiques empirent, mais cela lui demande un plus gros effort. Dans ce sens, la progression ne se fait que d'une ligne tous les deux succès.

Par exemple, si le ciel est dégagé, le personnage peut y faire apparaître quelques nuages à l'aide de deux succès. Pour obtenir une pluie fine, il lui faudrait quatre succès. De plus, il est impossible de faire empirer le temps au-delà de pluie battante à l'aide de ce miracle. Pour les orages particulièrement violents, Dieu doit mettre en personne la main à la pâte.

Calme plat est un miracle extrêmement éprouvant. Si le croyant tente d'y faire appel plus d'une fois par jour, chaque tentative successive s'accompagne d'un malus de -2 au jet de foi.

CALME PLAT

CLIMAT ACTUEL

Ciel dégagé

Quelques nuages

Pluie fine

Pluie

Pluie battante

Violent orage

Ouragan

CARCAN

SD : 3

Vitesse : 1

Durée : 3 rounds

Portée : 5 mètres/point de foi

Même si c'est le genre d'aveu qui fait mal, il arrive parfois que les méchants soient plus forts que les gentils (ou du moins plus compétents). De nombreux Gangs se sont fait démolir à cause de cela mais ce miracle devrait restaurer un tant soit peu l'équilibre. Carcan restreint les agissements de la victime. Le croyant choisit l'Aptitude qu'il souhaite affecter et cette dernière est réduite en conséquence. S'il s'agit d'une Aptitude à multiples concentrations (comme tirer ou universalis), toutes sont affaiblies du même coup. L'importance de la réduction est déterminée par le jet de foi du héros puisqu'elle se monte à 1 point par succès obtenu lors du jet d'invocation (quoi qu'il en soit, l'Aptitude ne peut jamais tomber en-dessous de 1). Lorsque le miracle cesse de faire effet, la victime retrouve instantanément son score normal dans l'Aptitude affectée.

On ne peut être pris que dans un seul Carcan à la fois. Un second miracle similaire invoqué alors que le premier ne s'est pas encore dissipé échoue automatiquement.

CÉCITÉ

SD : Opposé

Vitesse : 1

Durée : 1 round/2 points de foi

Portée : 10 mètres

Parfois, les pêcheurs n'ont besoin que de contempler le courroux du Seigneur pour se rendre compte de leur aveuglement, mais il arrive également qu'il soit extrêmement salutaire pour un cow-boy que l'abomination qu'il est en train de combattre perde la vue quelques instants (disons, le temps pour lui de la contourner et de lui asséner un méchant coup sur le crâne). Tu l'auras deviné, ce miracle est justement là pour ça.

Si la victime rate un jet de Vigueur, elle devient aveugle jusqu'à ce que Cécité cesse de faire effet. Le SD du jet de Vigueur dépend du score que le croyant a obtenu sur son jet d'invocation, comme le montre la table ci-contre. Tant qu'elle est aveugle, la victime subit une pénalité de -6 à tous ses jets de Traits ou d'Aptitudes reposant sur la vue. Un autre malus de -4 vient s'ajouter pour les attaques à distance (du genre tirer et lancer), pour un total de -10 !

La cécité dure 1 round tous les 2 points de foi du héros (mais n'oublie pas la règle d'or : on arrondit toujours à l'entier inférieur).

Ce miracle est sans effet contre les créatures pour lesquelles la vue n'est pas un sens vital, ce qui inclut, entre autres, les crotales Mojave, tiques de prairie et autres ronces sanglantes.



CÉCITÉ

JET D'INVOCATION	SD DU JET DE VIGUEUR
5	3
7	5
9	7
11	9
13+	11

Sœur Cabrini se fait attaquer par un mineur mort-vivant venant juste d'arracher la pioche plantée entre ses propres omoplates.

La religieuse décide de rendre l'abomination aveugle à l'aide de cécité et d'en profiter pour s'enfuir. Elle obtient un 10 sur son jet d'invocation : un succès. Le mort-vivant doit désormais réussir un jet de Vigueur Rude (7) s'il ne veut pas perdre la vue.

Heureusement pour Sœur Cabrini, il le rate et comme elle a foi 5, le monstre est aveugle pour 2 rounds complets. Notre brave nonne relève donc ses jupes et file au triple galop.

CHANT DE GUERRE

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Spéciale

Portée : À portée de voix

Rien de tel qu'un air de musique bien entraînant pour gonfler le moral des troupes. Mais à l'aide de ce miracle (et d'une chanson improvisée), le croyant offre bien plus qu'une musique de fond à ses compagnons d'armes. Chant de guerre renforce en effet le courage de ceux qui l'entendent. Le miracle peut avoir trois effets différents et le héros en choisit un par succès obtenu au jet d'invocation (autrement dit, s'il arrache de haute lutte un total de trois succès, il peut cumuler tous les effets possibles).

Pour commencer, le chant de guerre procure un bonus de +2 à tous les jets de tripes effectués par les alliés du croyant. Ensuite, il leur inspire une grande férocité qui se traduit par un nouveau bonus de +2, mais aux jets de combat, celui-là. Enfin, il leur permet de ne tenir aucun compte de la douleur physique (dans les limites du raisonnable). Tous les personnages affectés par le miracle ont la possibilité d'ignorer un niveau de pénalité de blessure (comme s'ils bénéficiaient de l'Atout Dur à cuire). Cet avantage n'est pas cumulable avec d'autres capacités ou effets conférant la même résistance.

Le personnage ne peut choisir chaque effet plus d'une fois, aussi les succès supplémentaires ne sont-ils d'aucune utilité.

Chant de guerre affecte le croyant, plus un de ses compagnons par point de foi. Les bénéficiaires du miracle doivent entendre la musique. Ceux qui sont durs de la feuille doivent réussir un jet de Perception Fastoche (3) pour que ce pouvoir leur soit d'une quelconque utilité, tandis que ceux qui sont sourds comme un pot repasseront (pas la peine de jeter les dés, c'est perdu d'avance). Il faut entendre la chanson pour profiter de ses effets, mais il n'est en rien nécessaire de comprendre les paroles.

Le miracle se poursuit tant que le croyant continue de chanter. Si on l'en empêche, l'effet de Chant cesse aussitôt. Il est possible de maintenir Chant de guerre pendant cinq minutes sans la moindre difficulté. Au-delà, il faut réussir un jet de Vigueur pour le prolonger de cinq minutes supplémentaires. Le SD de ce jet commence à Fastoche (3) et augmente de +1 toutes les cinq minutes. Si le personnage rate son jet, sa voix le trahit et le miracle se dissipe.

Le personnage peut continuer de chanter tout en combattant (ou en effectuant toute autre tâche qui n'exige pas de parler, par exemple). Il lui est impossible d'invoquer d'autres miracles tant que Chant de guerre fait effet. On ne peut être affecté que par un seul chant de guerre à la fois.

COMBUSTION SPONTANÉE

SD : 7

Vitesse : 2

Durée : Instantanée

Portée : Contact

Cela fait des siècles que les fanatiques religieux brûlent tout ce qui bouge au nom de leur dieu. Il était bien normal que celui-ci leur propose un miracle qui leur permettrait de le faire plus efficacement, non ? Grâce à Combustion spontanée, le croyant peut faire brûler un objet, à condition que ce dernier ne fasse pas plus de 0,1 m par point de foi.

L'objet doit également être très inflammable (comprends par là qu'il doit s'embraser facilement s'il entre en contact avec une torche allumée). Bois, tissu, papier et roche fantôme sont des substances sur lesquelles ce miracle fonctionne parfaitement.

Une fois qu'il a pris feu, l'objet brûle normalement. Au Marshal de voir quels peuvent être les effets ultérieurs. Le feu allumé n'est en rien magique et peut être éteint tout à fait normalement.

CONFESSION

SD : 5

Vitesse : 1 round

Durée : 1 minute/point de foi

Portée : 3 mètres

Mentir au prêcheur revient un peu à mentir à ta mère. La plupart des gens le font assez mal et, même s'ils y arrivent sans se faire remarquer, il est bien rare qu'ils soient fiers d'eux par la suite. D'ailleurs, puisque l'on parle de se faire remarquer, ce miracle est justement là pour ça. Le croyant invoque Confession contre l'individu de son choix. S'il réussit son jet de foi, sa cible éprouve énormément de mal à lui mentir.

À chaque fois que la victime essaye de mentir au héros, elle doit effectuer un jet d'Âme opposé à la foi du croyant. De plus, ce dernier reçoit un bonus de +2 (cumulable) pour chaque degré obtenu lors du jet d'invocation.

Si la victime se fait battre, elle est incapable de mentir, du moins directement. Les mensonges par omission restent possibles et l'individu peut également choisir ses mots avec soin pour rester délibérément dans le flou. Par contre, s'il se plante sur son jet d'Âme, il raconte toute la vérité au croyant, et sans se faire prier, en plus.

COURROUX DIVIN

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round/point de foi

Portée : Le croyant

Même si l'on recense bien souvent d'énormes différences entre les divers dieux, il existe un point sur lequel ils sont

tous semblables : il faut faire très attention à ne jamais les énerver. Et on peut en dire autant des croyants, même si cela reste à moindre échelle. La plupart du temps, ils prônent la paix et n'hésitent pas à prêcher tant et plus (même si personne ne les écoute) pour avoir la satisfaction du devoir accompli. Mais il arrive parfois que le meilleur orateur au monde ne puisse empêcher l'affrontement. Dans ce cas, il convient de laisser les saintes écritures de côté et botter les fesses des mécréants qui ne savent pas se tenir.

Ce miracle ne doit pas être utilisé trop souvent. En effet, la plupart des religions interdisent le recours à la violence, même s'il est justifié. Mais Courroux divin est quand même utile, surtout quand le croyant en a marre de tendre l'autre joue.

Il faut réussir un jet de foi Faisable (5) et cracher une Pépite pour que le miracle fasse effet. C'est la couleur de la Pépite qui détermine le bonus aux dégâts dont le croyant bénéficiera lors de son prochain coup au but (oui, tu as bien lu, Courroux divin n'est pas « gâché » si tu rates ton prochain coup). Tout est expliqué en noir sur blanc dans la table ci-dessous.

Le miracle persiste pendant un round par point de foi ou jusqu'à ce que le personnage touche son adversaire. Au risque de nous répéter, les attaques ratées ne comptent pas et le héros peut recommencer dès l'action suivante (à condition que le miracle fasse toujours effet, bien sûr).

COURROUX DIVIN

PÉPITE	EFFET
Blanche	+1 dé de dégâts
Rouge	+2 dés de dégâts
Bleue	+3 dés de dégâts
Légende	+4 dés de dégâts

Sœur Cabrini en a assez de tout accepter sans riposter. Cette fois-ci, elle a décidé de faire sentir la colère du Seigneur aux abrutis qui la taquent depuis de longues minutes. Elle tire son Colt Peacemaker de sous sa robe et fait feu. Dans le même temps, elle invoque Courroux divin et réussit aisément son jet. Comme elle a foi 6 (elle a augmenté son Aptitude depuis l'exemple de Cécité), elle dispose de 6 rounds pour utiliser le plein effet du miracle. La joueuse décide d'impressionner ses copains et dépense une Pépite bleue. Sœur Cabrini vise la poitrine de son adversaire et fait feu. Malheureusement, elle rate. Lors de son action suivante, elle presse de nouveau la détente. Cette fois-ci, elle touche. En temps normal, un Colt Peacemaker inflige 3d6 points de dégâts mais, grâce au miracle, ce total passe à 6d6. Ouille !

CROCS DE BOIS

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 5 rounds/point de foi

Portée : Contact

Aucun croyant qui se respecte ne se déplace sans son fidèle bâton. Non seulement ce dernier lui permet de marcher des heures durant sans avoir trop mal au dos, mais il sert également à ouvrir les yeux des pécheurs impénitents. Surtout à l'aide de ce miracle...

Crocs de bois ne peut fonctionner que si le bâton ou la canne du personnage est au moins aussi long et épais qu'une cognée de hache. Le héros en appelle à son dieu et jette le bâton au sol. Aussitôt, le bout de bois se transforme en serpent. La métamorphose s'inverse au terme de la durée normale mais le croyant peut accélérer le processus en saisissant le serpent par la queue (auquel cas l'animal laisse instantanément la place à son fidèle bâton).

Si le croyant n'obtient qu'un seul succès sur son jet d'invocation, le serpent n'est pas venimeux. Il n'est donc pas vraiment inquiétant... si ce n'est qu'il était encore un bout de bois il y a quelques secondes à peine.

Par contre, si le héros obtient au moins un degré, le serpent est venimeux (il s'agit en général d'un serpent à sonnette, mais d'autres options sont possibles). De toute manière, quelle que soit l'espèce choisie, le profil de la bête reste le même. Attention toutefois, car la morsure des serpents venimeux peut être mortelle. Il faut donc utiliser ce miracle à bon escient.

Le serpent obéit de son mieux aux ordres que son maître lui donne. Il n'est pas nécessaire de donner ces directives à voix haute, car le serpent les « sent » pour peu que le personnage les pense suffisamment fort. Toutefois, l'animal n'est pas vraiment intelligent et il ne comprend que les instructions d'une grande simplicité. Contrairement à la plupart des animaux appelés par magie, le serpent n'a pas besoin d'effectuer de jet de tripes pour pouvoir attaquer une créature surnaturelle. Voici le profil des deux types de serpent que ce miracle peut faire apparaître :

PROFIL SERPENT NON VENIMEUX

Ce serpent constricteur (python, etc.) fait dans les deux mètres de long.

Physique : Dextérité : 1d4, Agilité : 2d8,

Force : 2d8, Rapidité : 3d8, Vigueur : 2d4

Combat : lutte 3d8

Mental : Perception : 2d6, Connaissances :

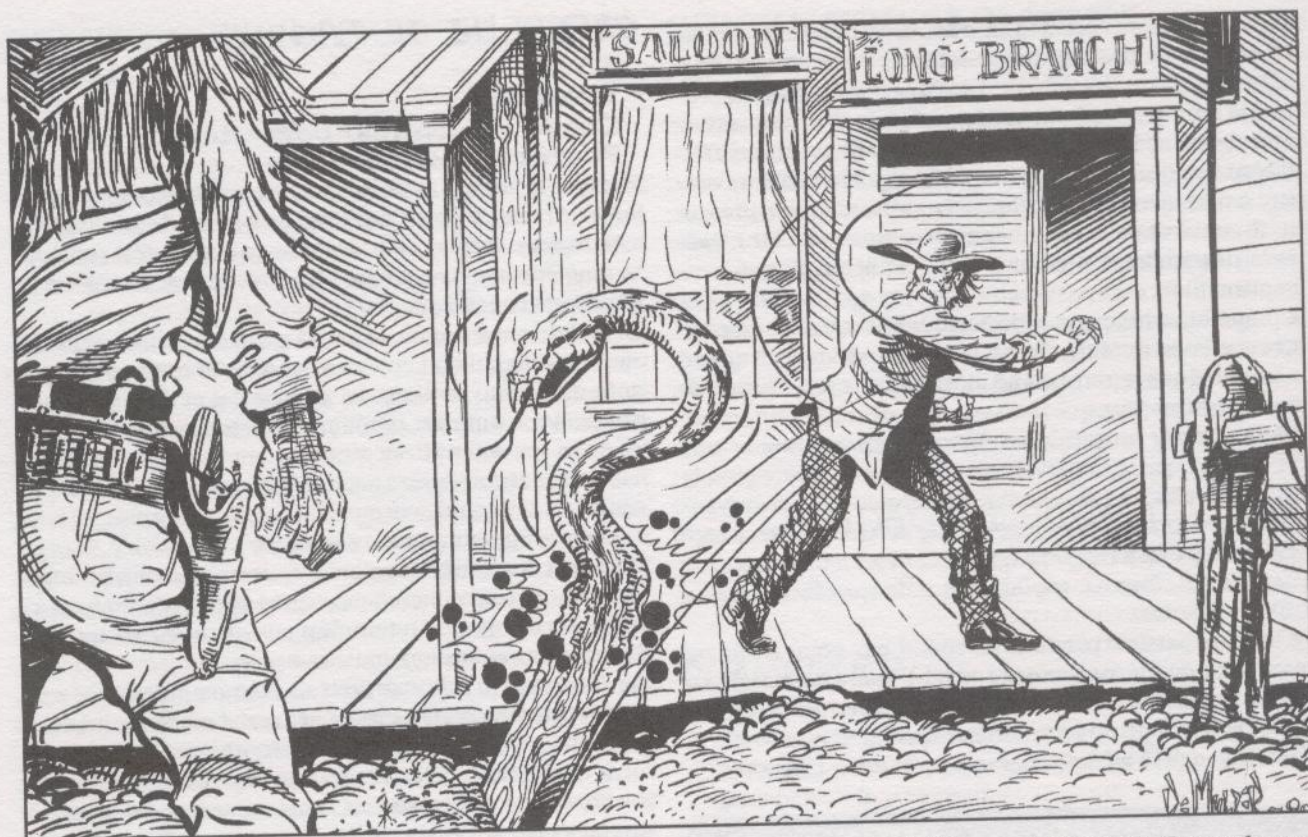
1d4, Charisme : 1d6, Astuce : 1d4, Âme : 1d4

Taille : 3

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Constriction :

Si le serpent parvient à toucher sa victime au niveau de la tête ou des intestins, il s'enroule autour d'elle (à



condition qu'elle ne soit pas plus grande qu'un homme). Par la suite, il la serre, ce qui lui fait perdre 1d4 points de Souffle au début de chaque round. Il est possible de se libérer de l'étreinte du serpent en remportant un jet de Force opposé.

PROFIL SERPENT VENIMEUX

Serpents à sonnette, cobras et autres vipères sont de bons exemples de serpents venimeux.

Physique : Dextérité : 1d4, Agilité : 1d6,

Force : 1d4, Rapidité : 4d12+2, Vigueur : 2d4

Combat : bagarre 4d6

Mental : Perception : 2d10,

Connaissances : 1d4, Charisme : 1d6,

Astuce : 1d4, Âme : 1d4

Taille : 2

Terreur : 3

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Morsure : FOR

Venin :

Si la morsure du serpent inflige des dégâts, elle injecte du même coup un violent poison dans l'organisme de sa victime. Le blessé doit immédiatement ef-

fectuer un jet de Vigueur Faisable (5). En cas de succès, l'endroit de la morsure gonfle et la partie du corps touchée ne peut pas être utilisée pendant 1d6 jours (s'il s'agit d'un membre). En cas d'échec, la victime meurt au bout de 1d6 heures, à moins que quelqu'un ne la soigne entre-temps, ce qui requiert un jet de médecine (au choix) Difficile (9).

DERVICHE

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 1 round/point de foi

Portée : Le croyant

Les croyants préfèrent affronter leurs adversaires au corps à corps plutôt que de les transformer en passoire de loin.

Apparemment, ce genre de comportement doit plaire à certains dieux car voici un miracle qui fait du personnage une véritable machine à tuer.

Tant qu'il combat au corps à corps, le héros reçoit une attaque supplémentaire par action. Elle s'effectue sans la moindre pénalité.

De plus, chaque degré obtenu sur le jet d'invocation lui permet d'augmenter d'un point son Aptitude de combat.

Tant qu'il se trouve sous l'influence de Derviche, il doit faire tout son possible pour affronter ses ennemis au corps à corps.

Les options qui l'éloigneraient du combat (invoquer d'autres miracles, utiliser une arme à feu ou de jet, etc.) lui sont catégoriquement interdites. S'il n'a pas d'adversaire à portée, il charge celui qui se trouve le plus près de lui. Il peut éventuellement se mettre à couvert tant qu'il ne l'a pas atteint, du moment qu'il se déplace vers lui à chaque action.

Tant que le combat n'est pas terminé, le croyant ne peut faire cesser ce miracle mais il n'est pas obligé de frapper un ennemi qui se rend ou implore sa pitié. Une fois tous les adversaires vaincus, il est possible de mettre un terme à Derviche.

DISSIPATION DE LA MAGIE

SD : Spécial
Vitesse : 1 round
Durée : Instantanée
Portée : 10 mètres

Les serviteurs du Malin font souvent usage de maléfices et autres malédictions qui ne font qu'empirer si on les laisse faire effet trop longtemps.

C'est justement pour éviter ce cas de figure qu'un croyant peut demander à son dieu de dissiper les effets magiques existant.

Ce miracle affecte sorts et maléfices, à condition que ceux-ci s'accompagnent d'une certaine durée. Il n'a donc aucun effet contre les sorts instantanés, comme par exemple foudres de l'âme, ni contre ceux qui sont permanents (tel que le geste qui sauve).

Dans le cas où tu te demandes si Dissipation de la magie peut affecter un sort ou maléfice donné, c'est au Marshal de décider. La table de Difficulté de Dissipation t'indique le SD qu'il faut atteindre pour invoquer le miracle. La difficulté dépend du niveau de maîtrise de celui qui a lancé le sort que le croyant cherche à contrer. Si le héros arrive à ses fins, le sort pris pour cible cesse immédiatement de faire effet.

DIFFICULTÉ DE DISSIPATION

NIVEAU DE MAÎTRISE DU JETEUR DE SORT	SD
1	5
2	7
3	9
4	11
5+	13

DRESSEUR DE FAUVES

SD : 5
Vitesse : 1
Durée : Concentration
Portée : A portée de vue

Même si le fait de livrer les martyrs aux lions est un sport passé de mode dans le Weird West, il arrive que les croyants se retrouvent menacés par des bêtes sauvages. Mais comme un bonheur n'arrive jamais seul, Dresseur de fauves a justement été conçu pour cette occasion.

S'il réussit son jet de foi, le personnage peut choisir une espèce d'animal (il doit en voir au moins un représentant au moment de l'invocation). Par la suite, il peut dompter un animal de ce type par point de foi qu'il possède.

Les bêtes sauvages affectées cessent aussitôt de combattre. Si cela est possible, elles s'allongent et observent calmement le croyant tant qu'il se trouve dans leur champ de vision.

Si le héros obtient un degré à son jet d'invocation, il peut demander à ses nouveaux amis d'effectuer quelques actes non hostiles (aller chercher un petit objet, par exemple).

Mieux encore : avec un minimum de deux degrés, il s'établit une communication limitée entre les animaux et lui tant que dure le miracle. Les bêtes sauvages accomplissent toutes ses instructions de leur mieux, y compris s'il leur demande d'attaquer quelqu'un d'autre. Même si les animaux doivent effectuer un jet de tripes pour pouvoir se jeter sur une créature surnaturelle, ils bénéficient d'un bonus de +2 tant qu'ils sont affectés par Dresseur de fauves.

Ce miracle n'affecte que les animaux normaux, y compris ceux qui ont été appelés ou charmés par des moyens magiques.

EMPATHIE

SD : 7
Vitesse : 2
Durée : Concentration
Portée : 5 mètres/point de foi

Il est parfois utile de savoir ce que pensent les autres, mais quel manque de savoir vivre ! Non seulement cela viole l'intimité de la personne concernée, mais ça fleure bon la diablerie, en plus. Par contre, tant qu'on se contente de sonder l'état d'esprit de son interlocuteur, cela reste tolérable. Ce miracle permet au croyant de savoir ce que ressent un autre individu (voire une créature inhumaine). Il ne lit pas ses pensées, mais parvient juste à percevoir les émotions qui l'animent.

Ces dernières peuvent par exemple être la peur, la colère, la confusion, l'amour ou encore le bonheur (la liste n'est pas exhaustive, bien sûr).

Si le héros obtient au moins un degré sur son jet d'invocation, il a également une idée de ce que l'autre s'appête à faire. Cette impression viscérale se limite à l'avenir immédiat, c'est-à-dire un round par point de foi du person-



nage. Et encore, la connaissance acquise est extrêmement vague. Par exemple, pour un degré, le croyant peut comprendre que le grognement du loup signifie qu'il est en colère et qu'il se prépare à bondir.

ÉNIGME

SD : Opposé

Vitesse : 1 round

Durée : 1 round/point de foi

Portée : 5 mètres

Certaines religions contiennent une composante mystique très importante qu'il est quasiment impossible d'expliquer au péquin moyen. Bien souvent, elles ont recours à des énigmes pour le moins hermétiques pour aider les élèves à réfléchir (par exemple, « Quel bruit fait-on en applaudissant d'une seule main ? » ou encore « Quel est le sens de la vie ? »). En général, les cow-boys du Weird West sont pris de convulsions quand on leur pose une question de ce genre. Pour pouvoir invoquer ce miracle, le croyant doit pouvoir poser la question sibylline au sujet (ce qui signifie que ce dernier doit pouvoir l'entendre et la comprendre). La langue pose parfois des problèmes et les sourds sont tout bonnement immunisés contre Énigme. De la même manière, il est extrêmement difficile, voire impossible, de faire appel à ce miracle en plein combat.

Le héros effectue un jet de foi, opposé à l'Astuce de sa cible. Si cette dernière l'emporte, le miracle reste sans effet. Par contre, si c'est le croyant qui s'impose, sa cible se désintéresse de tout pour essayer de résoudre l'énigme. Elle sait bien que le personnage est là devant elle et qu'il vient de lui poser une question mais est trop absorbée pour s'en préoccuper. Sa concentration est telle qu'il faut l'attaquer pour qu'elle réagisse. Dès que le miracle cesse de faire effet, l'individu se remet à agir normalement. Il se rappelle parfaitement de tout ce qui s'est produit à partir du moment où on lui a donné l'énigme à résoudre.

ESSOUFFLEMENT

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Permanente

Portée : Contact

Ce miracle est la version agressive d'Imposition des mains. Pour peu que le croyant parvienne à la toucher, la victime perd 1d6 points de Souffle par succès au jet d'invocation (tu peux faire un carton lorsque tu détermine ces dégâts, c'est-à-dire que tu rejeues tous les « 6 » et que tu les additionnes au résultat obtenu). Étant par nature tout ce qu'il y a de plus altruistes, les croyants ne peuvent se faire « bénéficier » de ce miracle... et nous le déconseillons également à leurs amis. Essoufflement est sans effet sur les Déterrés.

ÉTOURDISSEMENT

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : 5 mètres

Comme son nom l'indique, ce miracle permet au croyant d'étourdir un adversaire pour une courte durée. La manière dont le pouvoir se manifeste dépend de la confession du héros. Ainsi, un prêcheur tout feu, tout flamme peut hurler à son ennemi de se repentir tandis qu'un fidèle d'une religion plus « calme » se contentera sans doute d'un petit geste de la main.

En cas de succès du jet d'invocation, la victime est étourdie et perd son action suivante. Chaque degré obtenu au jet de foi rallonge le temps d'hésitation en faisant perdre une action supplémentaire à l'ennemi.

Attention toutefois, car Étourdissement a une durée maximale d'un round. Autrement dit, si la victime n'a plus la moindre action disponible pour ce round, le miracle ne sert à rien.

Il est extrêmement difficile d'utiliser ce miracle pour étourdir une même personne à plusieurs reprises au cours de la même journée. Au-delà de la première fois, toute tentative est pénalisée d'un malus de -5 au jet d'invocation.

Ce miracle ne peut fonctionner que sur les individus (ou abominations) capables de comprendre ce que le personnage cherche à faire.

ÉVASION

SD : 5

Vitesse : 1 round

Durée : Instantanée

Portée : Contact

On dit souvent qu'on se sent libéré après avoir dit la vérité. C'est peut-être vrai, mais les portes de cellule sont souvent hermétiques à ce genre d'artifice. Fort heureusement, le croyant peut procéder différemment s'il a vraiment besoin d'être délivré... avec l'aide du grand patron, bien sûr.

Ce miracle ouvre les portes et défait les nœuds ou les menottes, à condition que ceux-ci retiennent le héros et/ou ses compagnons prisonniers. Chaque succès permet de se débarrasser d'un cadenas, d'un nœud, etc. Le personnage peut bien évidemment invoquer Évasion à plusieurs reprises si ceux qui le retiennent se sont montrés particulièrement consciencieux.

La raison d'être de ce miracle consiste à libérer un croyant captif. Il peut éventuellement permettre d'ouvrir d'autres portes et serrures, mais c'est beaucoup plus dur. Dans ce cas, le héros subit un malus de -6 à son jet de foi. De plus, dans ce cas bien précis, il n'a droit qu'à un seul essai par verrou et par jour.



EXORCISME

SD : Spécial

Vitesse : 8 heures

Durée : Permanente

Portée : 1 mètre

Il arrive (heureusement fort rarement) qu'un esprit maléfique, démon ou manitou s'empare du corps d'un vivant (ou même d'un mort, dans le cas d'un Déterré). Il est possible de le chasser, mais c'est un procédé aussi long qu'épuisant. Dès que le rituel commence, l'esprit est affecté par l'énergie divine et résiste de toutes ses forces, le plus souvent avec un mauvais goût consommé. Il se met à parler dans des langues inconnues, vomit fréquemment des substances peu ragoûtantes et insulte tant et plus le pauvre croyant qui ne fait que son devoir.

Pour exorciser un manitou, le héros doit réussir un jet de foi, opposé au score d'Âme de son adversaire. Cette caractéristique est déterminée par une carte, comme lorsque l'on crée un personnage. C'est au terme des huit heures que les deux belligérants jouent leur jet de dés.

Si le croyant l'emporte, le manitou est immédiatement chassé du corps qu'il occupait. Par contre, si c'est l'esprit qui s'impose, il bénéficie par la suite d'un bonus de +2 contre toute autre tentative d'exorcisme effectuée par le même personnage.

Ah, au fait, tant qu'on en parle, un exorcisme réussi renvoie un Déterré ad patres, mais pour de bon, cette fois.

EXTRÊME-ONCTION

SD : 5

Vitesse : 1 minute

Durée : Permanente

Portée : 1 mètre

Quand quelqu'un est mort, tout ce qu'on lui demande, c'est de le rester. Le problème, c'est que c'est de moins en moins fréquent, ces temps-ci. Et, tu peux nous croire, Tante Edna en zombi, c'est vraiment le genre de spectacle qu'il vaut mieux éviter.

Ce miracle peut être invoqué à côté d'un corps refroidi depuis peu ou d'une tombe fraîchement creusée. Il a pour objet d'empêcher les résurrections intempestives. Du moment que l'on y fait appel moins de douze heures après la mort de l'individu qu'il prend pour cible, ce dernier n'a aucune chance de revenir à la vie sous forme de zombi, vampire, fantôme, Déterré ou autre mort-vivant du même genre. Extrême-onction peut également tuer (et pour de bon) un mort-vivant, à condition que le croyant parvienne à le convaincre de rester tranquille pendant une bonne minute (ce qui n'est pas franchement évident). Par contre, ce miracle est nettement moins efficace contre un Déterré : il lui inflige seulement un malus de -2 à tous ses jets de Traits et d'Aptitudes pour une minute par point de foi du croyant.



Tu l'auras compris, c'est le genre de pouvoir qui n'a que peu d'utilité au combat, à moins de se retrouver face à des abominations particulièrement lentes !

FESTIN

SD : 5

Vitesse : 1 minute

Durée : Permanente

Portée : Contact

Même quand ça va très mal, il faut bien continuer de manger. Que tu meures de faim ou pulvérisé par une abomination sanguinaire, tu es tout aussi refroidi à l'arrivée, même si nombre de soi-disant héros ont tendance à l'oublier. Fort heureusement, un croyant connaissant ce miracle peut sauver la vie d'un Gang peu prévoyant.

Festin augmente fortement la quantité de nourriture présente. Pour pouvoir invoquer ce miracle, le héros doit disposer (au moins) de l'équivalent d'un repas pour une personne. Dans le cas contraire, ce n'est même pas la peine d'essayer.

Chaque succès obtenu par le personnage à son jet de foi double la quantité de nourriture.

Par exemple, un succès et deux degrés transformeraient la part unique de départ en repas pour huit. De la même manière, un seul succès convertirait deux repas en quatre. Malheureusement, la nourriture créée de cette manière se

conserve très mal. Elle doit absolument être mangée dans la journée. Au lever de soleil suivant, elle est avariée. Si le croyant possède également le don du ciel manne providentielle, il peut utiliser festin sur la nourriture qu'il trouve « par miracle ».

FORCE DIVINE

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : Le croyant

Grâce à force divine, le personnage peut balancer des taloches à t'en dévisser la tête.

Tant que ce miracle fait effet, la Force du héros augmente d'un type de dé par succès obtenu au jet d'invocation.

FORTERESSE

SD : 7

Vitesse : 1 minute

Durée : 1 heure/point de foi

Portée : Contact

Les croyants sont comme qui dirait le mortier qui soude la société des fidèles et, comme pour mieux le démontrer, ils ont la faculté de renforcer les bâtiments de leur choix. Tout édifice protégé par Forteresse voit sa résistance fortement augmentée, même si ce n'est que temporaire.

Chaque succès obtenu au jet de foi ajoute dix points de Durabilité supplémentaires au bâtiment. Dans le même temps, la protection dont il dispose augmente d'un par succès.

Ce miracle peut également servir à renforcer les véhicules, y compris les machines infernales des savants fous. Dans ce cas, il est toutefois moins efficace et la Durabilité n'augmente que de cinq points par succès. La protection, elle, reste toujours la même, quel que soit le nombre de degrés obtenus par le croyant.

Les dégâts encaissés par le bâtiment (ou le véhicule) sont tout d'abord déduits des points de Durabilité supplémentaires. Lorsque Forteresse cesse de faire effet, les éventuels points de Durabilité restants disparaissent aussitôt. Ce miracle ne peut en aucun cas réparer un édifice ou véhicule endommagé.

GIFLE À DISTANCE

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : 1,5 mètre/point de foi

La plupart des miracles fonctionnent de manière subtile et rares sont ceux qui délivrent des dégâts à l'adversaire.

Cela s'explique très simplement : la plupart du temps, les dieux préfèrent que leurs fidèles affrontent les forces du Mal au contact et les éliminent sans aide surnaturelle. Mais il est des fois où un petit coup de main ne peut pas faire de mal. Gifle à distance est comme qui dirait l'exception qui confirme la règle (celle qui concerne la subtilité, énoncée ci-dessus). Grâce à ce miracle, le croyant peut vraiment toucher son auditoire, même de loin.

Gifle à distance prend la forme d'une force invisible venant frapper la cible. Même si le coup délivré est impossible à voir, ses répercussions sont bien souvent évidentes.

Le miracle ne délivre aucun dégât à la victime, mais il lui fait perdre des points de Souffle. Chaque succès obtenu au jet de foi se traduit par 1d4 points de Souffle retirés à la cible. Par contre, dès que celle-ci tombe à zéro en Souffle, gifle à distance cesse de faire effet.

Ce pouvoir n'affecte pas les créatures immunisées contre les pertes de Souffle, comme par exemple les Déterrés.

GUIDE INVISIBLE

SD : 5

Vitesse : 10 minutes

Durée : Spéciale

Portée : Spéciale

Les gens ne se perdraient jamais s'ils se déplaçaient toujours en compagnie d'un guide compétent. C'est exactement l'intérêt de ce miracle, sauf que le dieu du croyant vaut mieux que tout un bataillon d'éclaireurs à lui tout seul.

Ce miracle autorise deux utilisations sensiblement différentes. La première permet de récupérer un objet perdu tandis que la seconde indique le chemin à suivre pour arriver en un lieu bien précis.

Lorsque l'on s'en sert pour repérer un objet perdu ou caché, il dure une minute par point de foi et sa portée est de dix mètres par point de foi. En cas de jet d'invocation réussi, le miracle guide directement le personnage jusqu'à l'objet recherché.

Pour que Guide invisible fonctionne, le héros doit commencer par savoir exactement à quoi ressemble l'objet qu'il recherche. S'il ne l'a jamais vu, il faut qu'on lui en ait fait une description détaillée (malgré cela, le jet d'invocation s'accompagne d'un malus de -5).

Il est impossible de chercher un objet générique à l'aide de ce miracle (par exemple, « un pistolet » ou encore « l'arme qui pourra tuer l'abomination harcelant les habitants de Pagosa »). Il faut pouvoir le nommer de manière très précise, comme « le Colt Peacemaker du shérif Conroy » ou « la flèche taillée par le chaman Marche-à-l'Ombre ».

Le miracle se moque des barrières naturelles. Si jamais il y a des murs, gouffres ou autres obstacles entre l'objet et le croyant, il guide ce dernier en lui proposant le passage le plus rapide autour de l'obstruction (à condition que ce

dernier existe dans la limite de portée du pouvoir, bien sûr). Le personnage ne sait pas où est l'objet, il sent seulement dans quelle direction il se trouve. Autrement dit, si le miracle cesse de faire effet avant qu'il ait atteint son but, il bénéficie juste d'une indication assez peu précise. Guide invisible peut également conduire le héros à l'endroit de son choix. Dans ce cas, sa portée est virtuellement illimitée et il dure une journée entière. La seule restriction concernant sa portée est que la destination doit impérativement se trouver sur terre.

Il faut que le croyant sache précisément où il désire ce rendre, même si sa destination ne lui est connue que grâce à une carte ou des rumeurs. De plus, la destination en question doit couvrir un minimum de cent mètres, sans quoi le miracle échoue automatiquement.

Il faut également que ce soit un lieu géographique « reconnu », comme par exemple une ville ou les chutes de Wichita. Il est impossible de se servir de guide invisible pour parvenir au « trésor de Barbe Noire » ou aux « environs des six-coups de Wild Bill ». Et pas la peine d'essayer de bernier Dieu en t'exprimant de manière tortueuse, c'est perdu d'avance.

Comme pour ce qui est du premier usage, le croyant sent seulement la direction dans laquelle il doit avancer. Il lui faut invoquer le miracle jour après jour s'il veut finir par arriver à destination.

Si jamais il se plante sur son jet de foi, l'objet ou le lieu qu'il recherche lui est caché à tout jamais. Il ne pourra jamais le découvrir à l'aide de guide invisible.

ILLUMINATION

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : Le croyant

Les ténèbres ont toujours été alliées aux forces du mal. En effet, le manteau de la nuit masque les monstres qui traquent la veuve et l'orphelin. Illumination permet de lutter contre l'obscurité avec une belle autorité.

Le miracle fait apparaître une lueur diffuse (égale, en intensité, à la lumière du jour) dans une zone de trois mètres de diamètre autour du personnage. L'illumination semble provenir du ciel, bien qu'il soit impossible d'en déterminer la source. Elle ne projette pas la moindre ombre dans la zone d'effet. Tout jet de détecter effectué dans la bulle illuminée reçoit un bonus de +2 tant que le miracle fait effet. À l'inverse, les jets de furtivité sont pénalisés de -5. D'un seul coup, le sort l'Homme de l'ombre perd une grande partie de son utilité. Mais surtout, si le héros obtient au moins un degré sur son jet d'invocation, toutes les créatures maléfiques surnaturelles subissent un malus de -2 à tous leurs jets de Traits et d'Aptitudes tant qu'elles se trouvent dans la zone d'effet. Si



elles attaquent depuis l'extérieur de cette zone (mais en prenant pour cible des individus qui se trouvent à l'intérieur), leurs jets sont seulement pénalisés de -1.

IMPOSITION DES MAINS

SD : Spécial

Vitesse : 1 minute

Durée : Permanente

Portée : Contact

Les guérisseurs existent depuis la nuit des temps mais il est vrai que l'on avait jamais autant fait appel à eux que depuis une quinzaine d'années.

Le croyant utilise ce miracle pour soigner les blessures et maladies des autres (il ne peut lui-même en bénéficier). Le problème, c'est que si le personnage n'est pas totalement dévoué à son dieu, il écope de la blessure ou de la maladie qu'il essaye de guérir.

Le SD à atteindre pour soigner une blessure dépend de la gravité de cette dernière, comme l'indique la table ci-dessous. Dans le cas où le bénéficiaire du miracle a été touché à plusieurs reprises, c'est la blessure la plus importante qui compte. La ligne "définitive" concerne les membres tranchés mais c'est également à elle qu'il faut se référer dans le cas où l'on cherche à guérir une grave maladie, la cécité, etc. Une blessure définitive à la tête ou aux parties vitales ne peut être guérie à l'aide de ce miracle. Il faut déployer un peu plus d'efforts pour soigner un mort.

Voilà, c'est dit, ce miracle ne peut ramener personne à la vie. Il n'est pas non plus capable de soigner les Déterrés, tiens. Une fois qu'un type a cessé de respirer, les croyants ne peuvent plus grand-chose pour lui.

Le problème, c'est que le héros ressent la douleur de l'individu qu'il essaye de guérir, ce qui signifie que son jet d'invocation est amputé (c'est le cas de le dire) du plus important modificateur de blessure de ce dernier. Mais n'oublie pas que les modificateurs de blessure ne se cumulent jamais. Autrement dit, si le croyant est déjà salement touché de son côté, il se peut très bien que la blessure de son compagnon ne l'affecte en rien.

En cas de succès, le blessé est totalement soigné et ce dans toutes les parties du corps. Il reste toutefois un peu raide pendant l'heure qui suit (ce qui se traduit par le fait qu'il conserve son modificateur de blessure pendant ce laps de temps) mais, ce détail excepté, il est en pleine forme.

Là où l'affaire se corse, c'est si le personnage a la mauvaise idée de rater son jet d'invocation. Dans ce cas, non seulement le blessé n'est pas soigné mais, en plus, le croyant récupère sa maladie ou sa plus importante blessure (dans la même partie du corps). Par exemple, si le pauvre bougre souffrait d'une blessure grave au bras, le croyant se retrouverait avec la même. Par contre, il ne récupérerait aucune des autres maladies éventuelles de son compagnon (veine !).

DIFFICULTÉ DES SOINS

GRAVITÉ DE LA BLESSURE	SD
Souffle	3
Légère	5
Sérieuse	7
Grave	9
Critique	11
Définitive (membres seulement)	13

INSPIRATION

SD : 5

Vitesse : Sermon d'une minute

Durée : Spéciale

Portée : Spéciale

Le mal se nourrit de la peur, c'est bien connu. Du moins, ça devrait l'être mais, en fait, seules quelques personnes le savent... et, tu t'en étais douté, les croyants se trouvent en tête de la liste. En effet, la tendance naturelle qu'ils montrent à aider les gens dans le besoin les force souvent à affronter des monstres que l'on ne recommanderait pas à son pire ennemi.

Et lorsqu'ils ont la chance de survivre à de telles rencontres, ils en tirent souvent des histoires ayant pour vocation d'inspirer leur auditoire.

Ce qui suit ne va pas vraiment te parler à moins que le Marshal ne te laisse lire le chapitre concernant la Terreur dans le livre de règles, mais ce n'est pas bien grave. Tout ce que tu as besoin de savoir, c'est que ce miracle te permet de faire connaître les exploits de ton Gang au grand public. Chaque succès rajoute un bonus de +2 au jet d'éloquence du croyant lorsque ce dernier cherche à réduire le Niveau de Terreur d'une région (en expliquant comment ses compagnons et lui ont éradiqué la menace surnaturelle). Il lui faut utiliser ce bonus sans attendre. Il ne peut pas le garder en réserve de manière à l'utiliser lors d'un prochain sermon.

INTERCESSION

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : 10 mètres/point de foi

Les croyants essayent généralement de porter la souffrance de leurs concitoyens sur leurs épaules, mais il est des fois où chacun doit bien se débrouiller par soi-même. Bien sûr, cela n'empêche pas le personnage de donner un coup de main... ou deux.

MIRACLES

Intercession permet au héros d'échanger l'un de ses Traits avec celui de l'individu de son choix. Cet échange concerne non seulement le type de dé, mais aussi la Coordination. Il affecte bien évidemment toutes les Aptitudes en rapport avec le Trait, ce qui permet de les jouer avec le nouveau type de dé.

Mais ce miracle s'accompagne de plusieurs restrictions. Pour commencer, comme tout croyant qui se respecte a une âme de martyr, son Trait doit être supérieur ou égal à celui de l'individu à qui il vient en aide. En cas d'égalité, le croyant doit avoir une Coordination supérieure.

Ensuite, Intercession ne transfère aucun modificateur au dé (soit positif, soit négatif), ni dans un sens, ni dans l'autre (à une exception près : si le bonus provient du pouvoir de Déterrée Trait surnaturel).

INTERDICTION

SD : Spécial

Vitesse : 1 (défausse)

Durée : Instantanée

Portée : 5 mètres/point de foi

Certains persistent à rester dans l'armée du Malin malgré le nombre d'avertissements que l'on peut leur donner.

Parmi ceux-là, les pires sont sans conteste ces sorciers des temps modernes qui se font appeler hucksters. Ils ont besoin d'être guidés par une main secourable pour ne pas s'enfoncer plus avant dans la déchéance morale et ce qu'ils le veulent ou non.

Interdiction permet au croyant de rendre la vie dure à un huckster lorsque celui-ci tente de lancer un sort.

Évidemment, le héros doit commencer par se rendre compte que le huckster s'apprête à faire usage de magie. À moins que ce dernier ne manque cruellement de discrétion, cela nécessite généralement un jet de scruter (opposé à l'Aptitude de passe-passe du huckster).

Pour utiliser ce miracle, le croyant doit défausser sa plus haute Carte d'Action au moment où le huckster s'apprête à jeter son sort (toute Carte d'Action gardée dans la manche est automatiquement considérée comme la plus forte). Si le croyant n'a plus la moindre action disponible au cours du round, il ne peut invoquer le miracle.

Le SD du jet de foi dépend du niveau de maîtrise du huckster, comme l'indique la table ci-dessous.

Si l'Interdiction réussit, elle diminue l'efficacité de la main du huckster d'un degré de combinaison par succès obtenu. Par exemple, si le croyant décroche un succès contre des Foudres de l'âme, l'efficacité du sort n'est plus que de Deux Paires. Si le nombre de succès est suffisant pour di-



minuer la main du huckster en-dessous de la combinaison nécessaire, le sort échoue purement et simplement. Comme la main minimale varie d'un sort à l'autre, l'effet du miracle est déterminé au coup par coup. Si la description du sort ne s'accompagne pas d'une table, réfère-toi à celle qui te fait la liste des diverses mains de poker (p. 38 du Livre des hucksters, ou p. 103 du livre de règles). Attention, toutefois : si jamais le croyant se plante sur son jet de foi, le miracle a l'effet opposé et augmente le sort du huckster d'un degré de combinaison.

DIFFICULTÉ D'INTERDICTION

NIVEAU DE MAÎTRISE DU HUCKSTER	SD
2 ou moins	7
3	9
4	11
5	13
6 ou plus	15

Le révérend Harding se retrouve face à un huckster mal-faisant. Ce dernier se prépare à faire appel aux Foudres de l'âme pour envoyer l'intrépide prêcheur faire connaissance avec son créateur un peu plus tôt que prévu. Heureusement, dans sa grande sagesse, le bon révérend avait gardé une carte dans sa manche. Il s'en sert aussitôt pour contrer le malandrin. Le huckster a un niveau de maîtrise de 4 pour ce qui concerne Foudres de l'âme. Autrement dit, le SD du jet d'invocation de notre héros est égal à 11. Fort heureusement, il obtient un 12. Ouf ! Le huckster tire ses cartes et ne retourne que Deux Paires. Comme le révérend a obtenu un succès, l'effet du sort est amoindri et la main tombe à une misérable Paire de Valets (le degré de combinaison inférieur à Deux Paires pour Foudres de l'âme). Les dégâts du sort se limitent donc à 3d6. Le révérend Harding est particulièrement robuste, ce qui lui permet de résister à l'assaut. Il décide ensuite de montrer au mécréant qu'il a fait une erreur en s'en prenant à un fidèle serviteur du Seigneur.

INTERPRÉTATION DES VISIONS

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : Le croyant



Pour un prophète, rien n'est plus frustrant que d'être incapable de saisir les visions qu'il reçoit.

p. 115 Malheureusement, telle est la nature de ces messages divins, qui sont plus souvent sibyllins qu'aisément com-

préhensibles. Toutefois, si le prophète a la chance de connaître un croyant capable de faire ce miracle, tout espoir n'est pas perdu pour lui.

Il est impossible d'utiliser ce pouvoir pour interpréter ses propres visions mais il fonctionne parfaitement pour celles des autres. Il ne révèle pas immédiatement le sens du message mais permet de le comprendre en redonnant aux symboles de la vision leur équivalent normal. Chaque succès obtenu au jet d'invocation permet ainsi de découvrir le sens d'un symbole.

Pour commencer, le croyant doit avoir connaissance de la vision. Il n'est toutefois pas nécessaire que ce soit le prophète qui la lui raconte en personne mais, si la narration est faite par quelqu'un d'autre, le jet d'invocation s'accompagne d'un malus de -2 (à moins que l'individu n'ait pris des notes lorsque le prophète lui a raconté sa vision). Les prophéties légendaires ou apprises par ouï-dire s'accompagnent, elles, d'une pénalité de -5 au jet de foi.

Chaque vision ne peut être interprétée qu'une seule et unique fois.

Même si le croyant rate son jet, il sait instantanément si la vision est réelle ou s'il a affaire à un charlatan (à moins qu'il ne se plante, auquel cas il est berné comme tout le monde).

LA SAINTE ROULETTE

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Permanente

Portée : Le croyant

Les croyants savent bien qu'ils n'ont en théorie pas le droit d'appeler directement leur dieu. Mais il arrive parfois que les abominations du Weird West soient si terribles qu'une aide divine devient d'un seul coup très appréciée.

Le héros peut faire appel à ce miracle pour tirer une Pépite dans le Chaudron. Elle doit être utilisée dès l'action suivante. Si le personnage atteint juste le SD nécessaire, il obtient une Pépite blanche. Un degré supplémentaire se traduit par une Pépite rouge, deux par une bleue.

La Pépite ne peut être utilisée que pour améliorer un jet de Trait ou d'Aptitude ou encore pour limiter les dégâts encaissés. Par exemple, il est impossible de l'échanger contre des points de Prime ou encore de s'en servir pour faire appel à un don ou au miracle Sanctification d'arme. Par contre, elle peut aider à réussir un jet de foi pour invoquer le miracle imposition des mains.

La Pépite gagnée de la sorte peut également être donnée à un autre personnage (à l'aide du miracle Sacrifice), mais ce dernier doit alors l'utiliser lors de son action suivante. Là encore, elle ne peut servir qu'à réduire la gravité des blessures encaissées ou à améliorer un jet de Trait ou d'Aptitude. Mais, comme au casino, la Sainte roulette n'est pas sans risque. Si le croyant vient à se planter, son dieu lui ôte sa

plus grosse Pépite restante (elle retourne illico dans le Chaudron). Évidemment, s'il ne lui en reste plus aucune, il ne craint pas grand-chose.

LANGAGE UNIVERSEL

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : 1 minute/point de foi

Portée : Le croyant

Comment un croyant peut-il propager la bonne nouvelle s'il ne parle pas la langue des indigènes qu'il croise sur son chemin ? Facile : il utilise ce miracle.

Comme son nom l'indique, Langage universel permet de se faire comprendre de tous. Le miracle traduit les paroles du héros et vice versa.

Tous les individus se trouvant à portée de voix comprennent ce que dit le personnage, même s'ils ne parlent pas la même langue. Par exemple, le discours du croyant peut être simultanément traduit en japonais, en espagnol et en apache. De la même manière, le héros saisit parfaitement ce que ses divers interlocuteurs lui disent.

Ce miracle contre même l'effet de Baragouinage (dans les deux sens, ce qui signifie que le croyant est compris par les individus affectés et lui-même les comprend malgré leur problème d'élocution temporaire).

Le personnage est le seul à bénéficier de cette faculté. Les autres individus qui se trouvent à proximité restent incapables de communiquer s'ils ne parlent pas la même langue.

Ce miracle n'est utile qu'avec les créatures qui ont un langage parlé similaire à celui des humains. Ils ne permet donc pas de parler avec les animaux ni avec les abominations qui ne sont pas douées de parole.

MACHINE DU DIABLE

SD : 7

Vitesse : 2

Durée : Concentration

Portée : Le croyant

Tout le monde sait combien les savants fous sont nuisibles. Avec toutes ces machines infernales qu'ils ont inventées, on peut se demander quand ils finiront par détruire la terre. Au moins, ce miracle permet au croyant de se défendre contre leurs engins diaboliques.

Sur un jet d'invocation réussi, Machine du Diable protège le personnage contre les effets de la machine infernale de son choix. Par la suite, si elle est utilisée contre lui, elle fait automatiquement long feu : un pistolet Gatling n'arrive pas à tirer, un lance-flammes ne crache pas la moindre flamme... et même des lunettes de vision nocturne ne fonctionnent plus, du moins, pour ce qui est de repérer le héros.

Afin d'éviter toute confusion, précisons bien qu'une machine infernale est un engin conçu par un savant fou. Le Colt Peacemaker et la mitrailleuse Gatling n'en font pas partie car ils ont été obtenus sans aide surnaturelle.

Attention, car le fait que le gadget refuse de fonctionner ne signifie pas nécessairement qu'il casse. Toutefois, même s'il reste sans le moindre effet contre le croyant, son propriétaire doit jouer son test de Fiabilité à chaque utilisation. S'il le rate, il a droit à une casse, comme en temps normal.

Le test de Fiabilité est pénalisé de +2 par degré obtenu sur le jet d'invocation.

L'un des sbires du docteur Hellstromme s'apprête à griller le révérend Harding à l'aide d'un lance-flammes. Fort heureusement, notre héros a déjà invoqué machine du Diable et avec un degré, en plus.

Le savant fou fait feu, mais sans le moindre effet. Il doit tout de même effectuer un test de Fiabilité. Son lance-flammes n'est pas particulièrement fiable (son score est égal à 16). Le pourri jette le dé, obtient un 15 et pousse un long soupir de soulagement.

Mais il avait oublié que notre bon révérend avait réussi un degré sur son jet de foi. Avec le bonus de +2, le test de Fiabilité passe à 17. Boum !

MARCHE SUR L'EAU

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : Spéciale

Tous les fidèles ne sont pas capables de faire s'écarter les eaux de la mer Rouge (ou même du Rio Grande, pour rester plus modeste). Quand il leur faut impérativement franchir une vaste étendue d'eau, ils doivent donc trouver un autre moyen. Et, pour peu qu'il n'y ait pas de bac à proximité, ce miracle est sans doute la meilleure chance de traversée qui leur reste.

Comme son nom l'indique, ce pouvoir permet au héros de marcher sur l'eau. Qu'il s'agisse d'une petite mare, d'un torrent de montagne ou d'une mer démontée, il avance comme s'il progressait sur la terre ferme.

Le croyant peut également permettre à d'autres individus de le suivre, à condition qu'ils soient de la même confession que lui. Chacun des « passagers » doit réussir un jet de foi Rude (7). En cas de succès, il peut lui aussi marcher sur l'eau (mais attention, hein, ce n'est pas pour ça qu'il devient par la suite capable d'invoquer le miracle lui-même ; il peut juste en bénéficier tant que le croyant se concentre).

Le héros peut affecter un compagnon par point de foi et il doit impérativement voir tous ceux qu'il entraîne avec lui au moment de l'invocation.

MARTYRE

SD : 5

Vitesse : 1 (défausse)

Durée : Permanente

Portée : A portée de vue

Depuis l'aube des temps, les saints et leurs émules se font un point d'honneur à souffrir à la place des autres. Pas de risque que les croyants du Weird West soient les premiers à rompre une si noble tradition, d'autant qu'eux sont, en plus, aidés par leur dieu : dans les cas où ils sont trop loin pour se jeter sur la trajectoire d'une balle prévue pour quelqu'un d'autre, il peuvent encore recourir au miracle Martyre.

Cette faculté permet au personnage d'encaisser des dégâts à la place de ses compagnons. La distance n'entre pas en considération ; le croyant doit juste voir l'individu à qui il désire venir en aide.

Il faut faire appel au miracle au moment où l'attaque porte (après, c'est trop tard). C'est pour cette raison que Martyre ne peut être invoqué qu'en défaussant sa plus forte Carte d'Action.

Le miracle ne permet logiquement d'encaisser qu'une seule blessure à la place de son copain. Il existe toutefois une exception à cette règle : si toutes les blessures sont délivrées au cours de la même action (par exemple, suite à une explosion).



Martyre fonctionne le plus simplement du monde : le héros écope des dégâts à la place de son compagnon. La localisation de la ou des blessures reste la même mais leur gravité peut changer (on utilise en effet la Taille du croyant pour déterminer les dégâts, du moins si elle est différente de celle de la victime sauvée).

Le miracle transfère la totalité des dégâts et de leurs effets d'un individu à l'autre (niveau de blessure, pertes de Souffle, test d'étourdissement). Tous les effets secondaires (comme le poison, dans le cas d'une morsure venimeuse) sont également passés au croyant. S'il s'agit d'effets surnaturels (la morsure d'un lycanthrope, un sort de huckster, etc.), ils sont annulés si le héros réussit un jet de foi Rude (7). En cas d'échec, il en hérite également.

Enfin, si le croyant se plante sur son jet d'invocation, il ne transfère rien du tout : il écope juste de la même blessure que son compagnon, avec tous ses effets secondaires !

MÉDIATION

SD : Opposé

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : 3 mètres/point de foi

Bien souvent, les gens se laissent emporter par la colère. Ils commencent par s'insulter et puis, bien vite, ils en viennent à se tirer dessus... quand l'un d'eux ne finit pas au bout d'une corde. Médiation permet au personnage de calmer les esprits en cas de situation potentiellement violente. Mais ce miracle n'est utile que tant que les armes restent au placard. Dès que le plomb commence à voler, il ne sert plus à rien. Il est semblable à Protection dans ce sens qu'il n'est pas nécessaire d'effectuer de jet de foi pour l'invoquer. Il suffit que le croyant annonce ce qu'il va faire (et qu'il dépense une action). Une fois cela fait, le miracle agit jusqu'au début du round suivant. Durant ce laps de temps, quiconque cherche à se montrer agressif doit jouer un jet d'Âme opposé au score de foi du héros. S'il l'emporte, il peut agir comme bon lui semble, mais s'il est vaincu, il ne peut attaquer qui que ce soit jusqu'au round suivant.

L'effet du miracle s'applique à tous les individus pris dans la zone de 3 mètres de rayon par niveau de foi (le croyant compris ; médiation est là pour lui permettre de trouver une solution pacifique à un problème, pas pour lui conférer un avantage déloyal !). Évidemment, un pauvre bougre plein de bonnes intentions peut avoir la malchance de se retrouver entre deux pistoleros enragés au moment où ils se mettent à faire feu de tout bois, mais que veux-tu, ce n'est pas simple de faire le Bien dans le Weird West.

Médiation ne fonctionne que sur les humains (ce qui inclut les Déterrés). Les autres morts-vivants sont immunisés contre ses effets, de même que les abominations et... les Déterrés contrôlés par leur manitou personnel.

MISÉRICORDE

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 5 rounds/point de foi

Portée : Le croyant

Quand le type qui est en face de toi sort son six-coups, tu ne vas pas te jeter sur lui avec ta canne en noyer... à moins que tu ne veuilles monter au ciel un peu plus tôt que prévu, bien sûr. Mais le problème avec les armes à feu, c'est qu'elles ont tendance à tuer les gens, et ça, c'est un truc qui répugne vraiment les croyants.

Fort heureusement, grâce à miséricorde, il est possible d'utiliser une arme mortelle de manière à essayer d'assommer son adversaire. Dans ce cas, tous les dégâts infligés l'affectent comme des dégâts de bagarre.

Le croyant jette donc les dés comme d'habitude. Il divise ensuite le total par la Taille de son ennemi. Toute blessure obtenue de cette manière est transformée par une perte de 3 points de Souffle. Le malandrin encaisse tout de même une blessure réelle toutes les deux blessures fictives.

Le miracle fonctionne quelle que soit l'arme que le croyant utilise, à l'exception des machines infernales. Miséricorde ne marche pas avec ces engins du Diable. Ah, au cas où les choses tournent vraiment mal, il est possible d'arrêter l'effet du miracle à tout moment.

MODÉRATION

SD : Opposé

Vitesse : 1 minute

Durée : 5 minutes/point de foi

Portée : 1,5 mètre

Chacun appréhende le monde en fonction de ses opinions. Malheureusement, les sentiments que l'on éprouve nous empêchent parfois de voir la vérité ou nous incitent à nous comporter stupidement. Ce miracle permet d'avoir une vision plus objective de la situation.

Pour pouvoir l'invoquer, le croyant doit pouvoir parler calmement et rationnellement à l'individu concerné pendant au moins 1 minute. Au terme de ce laps de temps, il effectue un jet de foi opposé au score d'Âme de son vis-à-vis. S'il l'emporte, il peut faire disparaître l'effet de comportement d'un Handicap de l'autre (plus un autre par degré).

Par « effet de comportement », il faut comprendre ce qui, dans un Handicap donné, incite le bonhomme à agir de telle ou telle façon. Ainsi, grâce à ce miracle, un héros têtue pourra entendre la voix de la raison pour un temps, un autre qui est revanchard pourra mettre sa vendetta de côté, tandis qu'un chaud lapin sera capable de penser au-dessus de la ceinture (si, c'est possible !).

Par contre, les autres effets du Handicap ne sont en rien atténués.

Imaginons par exemple que Modération soit utilisé sur un personnage souffrant du Handicap Joe la trouille. Grâce au miracle, il peut se comporter avec bravoure pendant un temps, mais tous ceux qui le connaissent savent toujours que c'est un lâche. Autrement dit, il subit encore son malus habituel de -2 aux jets de persuasion visant ceux qui n'apprécient pas les foies jaunes.

Les démenches peuvent également être soignées par Modération, mais seulement pour quelques minutes. Si l'on cherche une guérison définitive, c'est vers un autre miracle, Réconfort, qu'il faut se tourner.

Le dogme d'une religion n'est pas considéré comme un Handicap et il est donc impossible de faire disparaître les préceptes des autres croyants grâce à ce pouvoir. Tu peux obtenir autant de degrés que tu veux, ce n'est pour cela qu'un bouddhiste cessera d'être pacifiste.

Ce miracle ne peut être utilisé qu'une fois par jour et par personne.

ORDINATION

SD : 7

Vitesse : 1 heure

Durée : Spéciale

Portée : Spéciale

Compte tenu du nombre de rejets des ténèbres qui rôdent à l'heure actuelle, un héros a besoin du maximum d'aide possible. Ordination permet au croyant de recruter des alliés, que ce soit à court ou long terme.

Ce miracle a deux utilisations possibles. Pour commencer, il peut conférer à un fidèle de la même confession que le personnage la faculté de faire appel à un miracle. Ensuite, il peut aider ceux qui ont décidé de venir à leur tour combattre pour la bonne cause.

Lorsque Ordination sert à prêter un miracle à quelqu'un d'autre, il doit absolument s'agir d'un pouvoir auquel le héros a accès. Quant à l'autre individu, il doit être de la même confession que le croyant et avoir un minimum de foi 1.

Chaque succès obtenu au jet d'invocation se traduit par une utilisation possible du miracle prêté. Le personnage qui reçoit le pouvoir peut s'en servir normalement, mais il l'invoque à l'aide de son propre score de foi. Chaque tentative est considérée comme une utilisation à part entière (même en cas d'échec). Fais donc attention, homme de peu de foi. Même si un non-croyant ne peut bénéficier que d'une seule ordination à la fois, le même croyant peut faire ce miracle au profit de plusieurs individus en même temps. Le problème, pour lui, c'est que ce prêt se traduit par un malus de -2 au jet d'invocation du ou des miracles prêtés (cette pénalité étant cumulable ; s'il confère deux fois le même pouvoir, elle passe à -4). Ce malus disparaît dès que le miracle prêté n'est plus utilisable par celui qui en a

bénéficié. Les autres miracles du croyant ne sont en rien affectés (leur jet d'invocation reste normal).



Ordination peut également aider ceux qui cherchent à devenir croyants. Le Marshal possède tous les détails de ce point de règle mais sache seulement que le nouveau venu dans les rangs de la foi doit accomplir une quête pour prouver sa valeur et qu'Ordination lui confère un bonus de +1 à tous ses jets d'Ame et de foi tant qu'il n'a pas mené sa tâche à bien.

Pour ce qui est de cette seconde utilisation possible, le croyant ne subit pas le moindre effet négatif.

PANACÉE

SD : Spécial

Vitesse : 1 minute

Durée : Permanente

Portée : Contact

On ne compte plus les poisons et autres maladies qui traînent actuellement dans le Weird West. Le choléra et les serpents à sonnette étaient déjà assez enquinquants, et voilà que l'arrivée des Justiciers a décuplé le nombre de fléaux en circulation.

Le miracle Imposition des mains confère la possibilité de soigner les maladies mais il présente un risque très sérieux pour le croyant. Panacée, lui, a été spécialement conçu pour venir à bout des maladies, infections et autres poisons, fussent-ils d'origine naturelle ou surnaturelle.

Toutefois, les maladies surnaturelles restent plus difficiles à soigner. Le SD du miracle est basé sur la provenance de l'affliction, comme l'indique la table ci-dessous.

Comme nous l'avons dit plus haut, Panacée sert également à lutter contre les poisons et les infections. Là encore, la table donne le SD à atteindre. Et ce n'est pas tout, car même les parasites (tiques de prairie, etc.) sont affectés par ce miracle. Attention toutefois, car certaines malédictions ont des effets qui se rapprochent de ceux de la maladie ou du poison, mais Panacée ne peut rien contre elles.

Le miracle est également incapable de refermer toute blessure due à une infection ; il soigne juste cette dernière. Il est par la suite nécessaire d'employer d'autres méthodes, magiques ou non, pour s'occuper de la blessure proprement dite. Panacée n'est utile que sur les individus qui sont encore en vie. Il ne peut pas ressusciter un personnage tué par une maladie ou un poison.

Un héros ayant pris le Handicap malade peut en être guéri par ce miracle... à condition, toutefois, de dépenser les points de Prime nécessaire, comme l'indique *The Quick and the Dead* (page 13).

Contrairement à ce qui se produit avec Imposition des mains, le croyant ne contracte pas la maladie en cas de jet d'invocation raté. Par contre, s'il se plante, il y a droit quand même.

Comme la plupart des miracles curatifs, Panacée reste sans effet sur les Déterrés, sauf pour ce qui est de venir à bout d'une maladie dont le mort-vivant est porteur (voir le pouvoir Propagation).

PANACÉE	
AFFLICTION	SD
Maladie naturelle (choléra, fièvre typhoïde, etc.)	5
Maladie infectieuse	7
Poison ou venin	9
Parasite ou maladie surnaturelle	11

PAROLE D'HONNEUR

SD : Opposé

Vitesse : 1 minute

Durée : 1 jour/point de foi

Portée : 10 mètres

Mentir à un croyant n'est vraiment pas le genre de truc à faire (« Promis, juré, padre, je boirai plus une goutte d'alcool »). Il faut vraiment avoir le cœur noir pour être capable de raconter des bobards au pasteur en le regardant droit dans les yeux... et encore, à condition qu'il ne connaisse pas ce miracle.

Pour pouvoir invoquer Parole d'honneur, le croyant doit discuter avec son vis-à-vis pendant au moins 1 minute. Attention, car il faut que cela soit une vraie conversation, pas un sermon moralisateur.

Au cours de la discussion, le héros doit arriver à obtenir une promesse de son interlocuteur (les termes peuvent en être plus ou moins vagues, du style « Je promets d'arrêter de jurer » ou encore « Je vous accompagnerai »), mais il doit absolument s'agir de quelque chose que le bonhomme est capable de faire (s'il jure qu'il va décrocher la lune pour notre héros, le miracle ne marchera pas, vu que c'est impossible... enfin, en théorie).

Une fois que l'individu a fait sa promesse (de sa propre initiative), le croyant effectue son jet de foi. S'il le réussit, l'autre est obligé de faire tout son possible pour respecter sa promesse.

Oui, tu as bien lu. Et ce qui compte, c'est ce que le type a dit, pas ce qu'il pensait (s'il a déblaté un mensonge gros comme ça pour se débarrasser du prêcheur, tant pis pour lui ; maintenant, il va falloir qu'il assume).

Ah, au fait, Marshal, voici l'exemple parfait de la situation qu'il faut interpréter du début à la fin. Ne laisse pas les dés décider pour ton extra. Force le joueur à se battre (au sens figuré) pour arracher la promesse qu'il recherche.

Pour pouvoir invoquer le miracle, le croyant doit réussir un jet de foi opposé au score d'Âme de son interlocuteur. S'il l'emporte, l'autre a sans le vouloir donné sa parole d'honneur. Le sujet n'a aucun moyen de se dédier, à moins d'avoir promis quelque chose qui lui semble inacceptable sur le plan moral (ce miracle est là pour faire ressortir ce qu'il y a de meilleur en l'homme, pas le contraire). Cela dit, il peut être empêché de respecter sa Parole par des intervenants extérieurs.

En théorie, un croyant ne peut demander à quelqu'un de faire quoi que ce soit de mal (et encore moins le garantir à l'aide d'un miracle). Dans le cas où un petit malin essayerait quand même, parole d'honneur échoue automatiquement. Le Tout-Puissant n'est pas du genre à inciter les hommes à pécher.

Il est toutefois bon de noter que l'effet du miracle n'est pas permanent car cela empiéterait un peu trop sur le libre arbitre de chacun. Il dure un jour par point de foi du croyant. Dans ce cas bien précis, le « jour » s'achève à l'aube suivante. Autrement dit, si parole d'homme est invoqué à minuit par un croyant ayant un en foi (d'accord, ils sont rares, mais c'est juste un exemple), il cesse de faire effet quelques heures plus tard.

Les croyants utilisent souvent ce pouvoir pour inciter les gens plus ou moins raisonnables à se calmer. C'est un excellent moyen pour mettre un terme à une brouille, du moins pour quelque temps.

Parole d'honneur est également très pratique quand le personnage a besoin d'aide (et s'il craint que ses alliés se dégonflent au dernier moment). Mais aucun croyant qui se respecte ne peut s'en servir pour mettre sciemment quelqu'un en danger, même si l'individu choisi est un pourri fini (de toute manière, dans ce cas, le miracle échoue automatiquement).

PROTECTION

SD : Opposé

Vitesse : 1

Durée : 1 round

Portée : Le croyant

Protection est le miracle auquel toutes les religions occultes ont recours. Il permet en effet d'appeler son dieu pour être défendu contre les créatures maléfiques surnaturelles. Tout personnage ayant au moins foi 1 (pas seulement les croyants) peut tenter d'invoquer ce miracle en présentant son symbole sacré avec autorité et en appelant au pouvoir de son dieu. Comme nous l'avons dit en début de ce chapitre, si ton personnage est un chaman, il n'a pas droit à ce miracle, et ce quel que soit son score en foi. Les esprits lui accordent certes des faveurs, mais pas celle-ci. Toute créature maléfique surnaturelle doit réussir un jet d'Âme opposé à la foi du personnage. En cas d'échec, elle

ne peut pas toucher le héros ni lui faire le moindre mal, du moins de manière directe. Elle peut renverser un meuble sur lui (s'il se trouve en-dessous, ce n'est pas de chance), mais elle ne peut pas lui tirer dessus ou le prendre pour cible avec ses pouvoirs magiques tant qu'elle n'a pas remporté le duel psychique.

Par contre, ce miracle n'aide en rien les compagnons du personnage. Eux peuvent toujours être attaqués normalement. Les vrais héros maîtrisant Protection défendent généralement leurs amis en s'interposant entre le monstre et eux. Mais c'est vrai qu'ils ne se trouvent pas au meilleur endroit possible quand le miracle cesse de faire effet...

Attention à ne pas faire appel à ce pouvoir trop souvent, car il y a de bonnes chances pour que le personnage ne remporte pas systématiquement le jet de dés opposé. Et comme le type de créature qui est affecté par Protection n'a généralement besoin que d'une seule ouverture pour venir à bout de ses adversaires...

PURIFICATION

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Permanente

Portée : Contact

Il est des moments où l'on ne trouve pas le moindre repas potable nulle part. Le monde est plus pourri que jamais (au sens propre comme au figuré) et il faut donc faire très attention à ce qu'on ingère sous peine de surprises extrêmement désagréables. Autrefois, c'était bien de faire sa prière avant de manger (Dieu était content) mais il faut bien reconnaître que ça n'allait pas bien loin. Maintenant, avec des bestioles comme les tord-boyaux du Texas, il faudrait être fou pour sortir sans son miracle.

Purification, qui porte excellemment bien son nom, purifie la nourriture et les boissons, ce qui inclut les poisons, le pourrissement et les maladies en tout genre (même celles qui n'ont rien de naturel, comme les tord-boyaux du Texas). Même la nourriture avariée et l'eau stagnante sont rendues mangeable et potable par ce miracle.

Le croyant purifie l'équivalent d'un repas (pour une personne) par point de foi. Il est également possible de traiter la nourriture d'un animal (foin, etc.), chaque point de foi permettant d'assainir de quoi manger pour un bétail et ce pour une journée.

Chaque degré obtenu lors du jet d'invocation permet de choisir l'un des deux effets qui suivent. Chacun ne peut être pris qu'une seule et unique fois. Tout degré supérieur au second est donc gâché.

Premièrement, tout individu ou animal mangeant la nourriture purifiée bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Vigueur pour les quatre heures qui suivent (ce qui inclut les jets d'Étourdissement).



Deuxièmement, quiconque (humain ou animal) avale un repas complet assaini par ce miracle gagne 1d6 points de Souffle supplémentaires, également pour les quatre heures à venir. Tout point de Souffle perdu est ôté en priorité de cet ajout.

RÉCONFORT

SD : Spécial

Vitesse : 1 semaine

Durée : Permanente

Portée : Contact

Ce miracle fait disparaître les démences, quelle que soit la manière dont le malade les a attrapées. Il peut même soigner celles que l'on a choisies comme Handicaps lors de la création du personnage, à condition de les racheter à l'aide de points de Prime. Pour peu qu'ils soient d'ordre mental, les Handicaps réservés aux Déterrés peuvent eux aussi être soignés de la sorte mais, là aussi, les points de Primes correspondants doivent être dépensés (à noter qu'il s'agit à ce jour de la seule méthode connue pour faire disparaître un Handicap de Déterré et qu'elle fonctionne malgré la précision apportée p. 16 du Livre des morts).

Réconfort ne permet de soigner qu'une démente à la fois et un individu donné ne peut en bénéficier qu'une fois par mois. Le SD à atteindre est indiqué sur la table qui suit. Il dépend

DIFFICULTÉ DE RÉCONFORT

DÉMENCE	SD
Handicap à 1 point, bougonnements permanents, excentricités, petites hallucinations	5
Handicap à 2 points, distraction, petites phobies	7
Handicap à 3 points, paranoïa, hallucinations importantes	9
Handicap à 4 points, phobie importante, manie dépressive	11
Handicap à 5 points, schizophrénie, hallucinations très importantes, actes maléfiques, Handicap de Déterré	13

de la gravité du trouble mental, dont le Marshal est seul juge. Certains exemples sont tout de même donnés pour l'aider dans sa décision.

Il est plus délicat de faire disparaître une démente de Déterré, vu qu'elle provient en grande partie du manitou qui sert de co-locataire au pauvre bougre. Chaque invocation réussie du miracle réduit la gravité de la folie d'un point (exemple : hanté 5 passe à hanté 4 et ainsi de suite).

RÉPRIMANDE

SD : Opposé

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : Le croyant

Personne n'a envie de s'interposer entre un prêcheur fanatique et le pauvre pêcheur qui fait l'objet de son sermon et même le tireur le plus rapide de l'Ouest a de bonnes chances de préférer fuir un tel affrontement. D'autant que ce miracle confère au croyant un avantage supplémentaire quand les insultes commencent à voler (si tant est qu'il en ait besoin).

Lorsque le héros tente d'imposer sa volonté à celle d'un autre (voir les tests de volonté, p. 77 du livre de règles), Réprimande lui permet d'utiliser son score de foi en lieu et place de son Aptitude intimider.

Le croyant effectue un jet de foi opposé au score de tripes de son adversaire.

Tous les modificateurs dont il bénéficie normalement à ses jets d'intimider s'appliquent également au total qu'il obtient.

S'il l'emporte, sa victime est automatiquement affectée comme si elle avait perdu un test de volonté (elle devient donc énervée, distraite ou brisée en fonction du score obtenu par le personnage).

RÉSISTANCE

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 2 rounds/point de foi

Portée : Le croyant

L'histoire regorge de récits de croyants subissant mille tortures infligées par leurs adversaires et ces martyrs ont souvent réussi à endurer des tourments qui auraient réduit des hommes normaux en miettes.

Résistance permet au héros de ne pas perdre de points de Souffle lorsqu'il est touché. De cette manière, il peut continuer à combattre même s'il encaisse de terribles coups.

Ce miracle n'empêche pas les blessures, ni les modificateurs aux dés imposés par ces dernières. Il ne peut rien non plus contre les sorts, maléfices et autres pouvoirs magiques faisant perdre des points de Souffle.

RÉVÉLATION

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 10 rounds/point de foi

Portée : Le croyant

On dit souvent que le Mal peut prendre n'importe quel forme et, dans le Weird West, il convient de prendre cette

expression au sens propre, à tel point que, sans assistance magique, un homme de bien a de bonnes chances de se faire surprendre.

Révélation permet au personnage de dénicher le Mal partout où il se cache.

En effet, ce miracle confère au héros un bonus de +5 à tous les jets de Perception permettant de repérer un type dissimulé ou de comprendre qu'un individu déguisé n'est pas ce qu'il semble être.

Ce bonus s'applique même dans le cas où le malfaisant se cache ou se grime à l'aide de magie (comme par exemple grâce aux sorts Imposture ou l'Homme de l'ombre).

Chaque degré obtenu au jet d'invocation augmente encore ce bonus de +2.

Révélation confère un bonus identique pour ce qui est de remarquer les abominations dissimulées ou déguisées, comme les choses du désert.

C'est également un excellent miracle pour mettre un Déterré au jour, même si ce dernier cache son odeur sous des tonnes de parfum.

Tant que ses perceptions sont plus aiguisées, le croyant n'a besoin que d'un seul succès au jet de Trait ou d'Aptitude approprié pour percer un déguisement ou détecter une créature cachée.



SACRIFICE

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : Permanente

Portée : À portée de vue

Le concept de sacrifice est bien implanté dans la quasi-totalité des religions.

C'est la raison d'être de ce miracle qui permet au personnage de donner l'une de ces Pépites à tout individu se trouvant dans son champ de vision. Dans ce cas, il n'a pas besoin de payer le prix normal (qui consiste logiquement à reverser au Chaudron une Pépite de même valeur pour toute Pépite donnée).

Il peut également faire don d'une Pépite à un non-croyant ou à un membre d'une autre religion, à condition que ce dernier ne fasse pas partie d'une confession opposée à la sienne (par exemple, un culte maléfique).

En cas d'échec, le transfert de Pépite ne se fait pas.

SAGESSE DE SALOMON

SD : 7

Vitesse : 1 minute

Durée : Instantanée

Portée : À portée de vue

La plupart des gens religieux du Weird West se tournent vers leurs chefs spirituels lorsqu'ils ont besoin de conseils. Et pourquoi les croyants ne feraient-ils pas de même, hein ? Sauf qu'eux, tu sais à qui ils posent leurs questions.

Quiconque a déjà eu à prendre une décision lourde de conséquence sait combien il est appréciable de pouvoir réduire au maximum les alternatives possibles. C'est exactement à cela que sert ce miracle qui permet d'éliminer un ou plusieurs mauvais choix.

Pour chaque succès obtenu au jet d'invocation, le Marshal signale une solution incorrecte au joueur.

Si le croyant se trouve dans un cas de figure où il n'a que deux possibilités, il lui suffit donc d'un seul succès pour savoir quoi faire.

Le miracle ne fonctionne que si le personnage est dans une situation où le nombre de choix possibles n'excède pas son score de foi.

Il faut également qu'il comprenne bien les alternatives qui s'offrent à lui, et que l'une d'elles soit correcte.

Par exemple, un croyant arrivant en ville après avoir découvert un cow-boy assassiné ne peut faire appel à ce miracle pour trouver l'assassin (il ne sait pas, en effet, qui suspecter et les « candidats » possibles sont bien trop nombreux). Par contre, s'il mène son enquête jusqu'à avoir la certitude qu'il n'y a qu'une poignée de coupables potentiels, Sagesse de Salomon peut l'aider à faire le tri.

Il est toutefois bon de noter que ce miracle ne peut être utilisé qu'une seule et unique fois par aventure.

SANCTIFICATION D'ARME

SD : 7

Vitesse : 1 minute

Durée : Jusqu'au prochain coucher de soleil

Portée : Contact

Dans la lutte qui les oppose aux forces du Mal, les croyants rencontrent parfois des créatures ou des individus que leurs maîtres sataniques ont immunisés contre les dégâts normaux. Et même si certaines reliques permettent de détruire ces créatures, les armes telles que l'Épée de Jeanne d'Arc ne sont pas à la portée du premier prêcheur ou moine venu (ou de la première religieuse, pour ne pas faire de sexisme). Fort heureusement, certains croyants peuvent demander à leur dieu de sanctifier une de leurs armes lorsqu'ils en ont besoin. Pour pouvoir accomplir ce miracle, le personnage doit commencer par se recueillir et prier pendant une minute (il se peut également qu'il lui faille oindre l'arme d'huile ou d'eau bénite). Cela fait, il dépense une Pépite et effectue un jet de foi Rude (7). C'est la couleur de la Pépite qui détermine l'efficacité du miracle. Elle n'affecte en rien le résultat du jet d'invocation (mais il est possible d'utiliser d'autres Pépites pour ce faire).

Pépite blanche :

L'arme sanctifiée fonctionne contre un seul et unique adversaire, pouvant être un homme ou une abomination (par exemple, « le juge de potence semant la terreur entre Houston et Amarillo » ou « le Revenant »). Elle n'a aucun effet magique contre qui que ce soit d'autre.

Pépite rouge :

L'arme est consacrée contre une classe (ou espèce) d'individus ou de créatures opérant dans un lieu donné (« les vampires résidant à l'intérieur de la crypte qui se trouve dans le cimetière proche de la cathédrale Santa Maria »).

Pépite bleue :

L'arme affecte toutes les créatures contre lesquelles elle a été sanctifiée (« les loups-garous » ou encore « ceux qui hantent la nuit »).

Si jamais le croyant vient à rater son jet de foi, il perd tout de même la Pépite mise en jeu (il a donc tout intérêt à ne pas essayer de bénir toutes les armes du Gang). Les gens prudents font attention de ne pas trop faire appel à leur dieu et de garder quelques Pépites dans leur manche, dès fois qu'il s'avère un jour nécessaire de faire bénir leur arme.

Le miracle n'affecte qu'une seule et unique arme ; il se prolonge jusqu'au prochain coucher de soleil (autrement dit, si ton héros passe sa journée à sanctifier des cartouches, elles seront toutes redevenues normales à la nuit tombée). Les armes naturelles (mains, pieds, dents, etc.) ne peuvent être affectées par ce pouvoir.

Par contre, les armes plus ou moins improvisées peuvent faire l'affaire (par exemple, si ton personnage a fait monter un chasse-pierres à l'avant de son chariot à vapeur, il

peut tout à fait le bénir et foncer sur tous les morts-vivants qui se présentent à lui).

Pour ce qui est des armes à feu, chaque balle doit être sanctifiée individuellement. Il est tout à fait possible de consacrer un fusil mais il n'est magique que si l'on sert par la suite comme d'un gourdin.

Le croyant peut, s'il le souhaite, sanctifier plusieurs armes en même temps, mais elles doivent toutes être de la même catégorie (couteaux, balles, cartouches, etc.). Dans ce cas, chaque arme rajoutée augmente de +2 le SD à atteindre au jet d'invocation. Il faut par exemple réussir un jet de foi de 11 (ou plus) pour consacrer trois armes en même temps. En cas d'échec, aucune n'est sanctifiée (même si tu obtiens 7 ou plus aux dés).

Tant que le miracle fait effet, l'arme (ou les munitions) sanctifiée peut blesser les créatures qui sont normalement immunisées contre les dégâts normaux. Cela inclut les morts-vivants, juges de potence, loups-garous et Déterrés, entre autres.

Les individus qui possèdent l'Aptitude foi bénéficient d'un autre avantage lorsqu'ils utilisent une arme de ce type comme elle doit l'être (c'est-à-dire contre la ou les créatures citées lors de l'invocation). Quand ils déterminent les dégâts causés par leur attaque, ils y ajoutent le résultat d'un jet de foi.

Le croyant ne peut jamais sanctifier plus d'armes (ou de munitions) qu'il a de points en foi. Par exemple, au début de sa carrière, Sœur Cabrini ne pouvait bénir que quatre armes ou balles en même temps (elle avait en effet foi 4). Le héros peut sanctifier sa propre arme et lui aussi ajoute un jet de foi au total des dégâts infligés.

Le Marshal doit bien noter que ce miracle n'a pas pour but de créer des reliques. Les vraies reliques sont en effet des objets extrêmement puissants qu'il ne faut pas prendre à la légère. Les personnages n'ont aucune chance d'en obtenir à l'aide d'un miracle aussi banal. Sanctification d'arme est juste là pour aider les croyants à se dépatriller de situations où les forces du Mal bénéficient d'un avantage scandaleux.

SANCTIFICATION D'OBJET

SD : 7

Vitesse : 1 minute

Durée : Jusqu'au prochain coucher de soleil

Portée : Contact

Toute religion (ou presque) accorde une importance extrême à certains objets : croix, tapis de prière, textes sacrés et ainsi de suite. Sanctification d'objet permet au croyant de les rendre magiques pour une durée limitée.

Le type d'objets pouvant être béni dépend de la confession du personnage. En effet, seuls ceux qui sont d'une grande importance pour la religion peuvent recevoir ce miracle. Aux exemples donnés ci-dessus, on peut donc ajouter cru-



cifix, huiles et autres encens. Autrement dit, il est impossible de sanctifier des fils de fer barbelés (à moins que le héros ait une confession pour le moins surprenante).

Les objets concernés doivent être couramment utilisés lors des services religieux (messes et autres) et/ou lors de cérémonies ou rituels d'importance. Ils confèrent un bonus de +2 au jet d'invocation des miracles suivants : Bénédiction des récoltes, Exorcisme, Protection, Sanctification d'arme et Sanctifier. Plusieurs objets consacrés ne sont pas cumulables. De plus, les serveurs des ténèbres détestent naturellement les objets bénis et font tout leur possible pour les éviter. S'il les touchent directement, ils perdent 1d6 points de Souffle. Dans le cas d'huile ou d'eau bénite sanctifiée dont ils seraient aspergés, la perte de points de Souffle se poursuit 2 rounds durant (1d6 à chaque fois).

Tout comme sanctification d'arme, ce miracle ne perdure que jusqu'au prochain coucher de soleil, et ce quelle que soit l'heure de la journée à laquelle on l'invoque. Par contre, Sanctification d'objet ne nécessite pas de dépenser la moindre Pépité.

SANCTIFIER

SD : 11

Vitesse : 1 semaine

Durée : Permanente

Portée : Contact

Les croyants peuvent demander à leur dieu de bénir les sites sacrés, ce qui inflige de terribles souffrances aux créatures

maléfiques tentant d'y pénétrer. Pour que ce miracle prenne effet, le personnage doit rester à l'endroit qu'il souhaite sanctifier pendant une semaine entière. Une fois le rituel achevé, l'édifice reçoit la bénédiction du dieu (s'il s'agit d'un site en extérieur, le miracle a une zone d'effet de trois mètres par point de foi du héros).

Lorsqu'une créature maléfique entre dans une zone sanctifiée, elle doit réussir un jet d'Arme Incroyable (II) à chaque round. Dès qu'elle en rate un, elle se met à dégager de la fumée comme si elle brûlait et perd un nombre de points de Souffle déterminé par la différence entre le total qu'elle a obtenu et le SD à atteindre. Ces dégâts sont d'ordre spirituel, ce qui signifie qu'ils sont également comptabilisés pour les morts-vivants et autres abominations. Sanctifier n'affecte un Déterré que si ce dernier est contrôlé par son manitou. Sinon, même s'il est maléfique, il est d'abord et avant tout humain ce qui l'immunise naturellement contre les effets de ce miracle.

SENTINELLE

SD : 5

Vitesse : 1 minute

Durée : Concentration

Portée : Le croyant

Nous avons tous besoin d'être protégés, du moins de temps en temps. Les croyants sont naturellement portés à assumer ce rôle lorsqu'ils croisent des gens menacés. Et comme



cela leur arrive souvent, il est logique que leur dieu les aide grâce à un petit miracle bien senti.

Pour pouvoir l'invoquer, le héros doit commencer par indiquer le lieu ou l'individu qu'il désire protéger. Il ne peut se choisir lui-même, mais il peut sans problème jeter son dévolu sur son église ou même son feu de camp.

Sentinelle a deux effets possibles. Chaque succès obtenu au jet d'invocation permet d'en choisir un. Deux succès suffisent donc pour bénéficier de tous les avantages du miracle (les autres sont inutiles).

Pour commencer, le croyant gagne un bonus de +5 aux jets de Perception destinés à éviter d'être surpris. Les autres jets de Perception sont toujours effectués normalement.

Ensuite, il n'a pas besoin de dormir tant qu'il reste concentré. Toutefois, pour chaque nuit qu'il passe à veiller de cette manière, il subit un malus cumulable de -1 à tous ses jets de Traits et d'Aptitudes (cette pénalité ne se manifeste pas s'il dort un minimum de quatre heures au cours de la nuit). Une fois que le malus est là, il n'est possible de s'en débarrasser qu'avec une bonne nuit de sommeil (au moins huit heures).

SOURCE MIRACULEUSE

SD : 5

Vitesse : 1

Durée : 1 minute/point de foi

Portée : Contact

Lorsqu'un Gang se trouve en plein désert ou même perdu au beau milieu de la prairie, il a bien souvent plus besoin d'eau que de quelques mots de réconfort. Car à quoi peuvent bien servir les conseils du Tout-Puissant si l'on est destiné à mourir de soif avant de pouvoir les mettre en application ? Ce miracle permet au croyant de faire surgir de l'eau du sol. Qu'il se trouve dans le désert du Mojave ou sur un plateau rocheux de la Sierra Nevada, Source miraculeuse fait apparaître une eau pure, potable et délicieusement rafraîchissante.

Elle surgit du sol à la vitesse de quarante litres à la minute (il s'agit là d'une moyenne). Si le terrain le permet, elle constitue une petite mare qui persiste tant qu'elle n'a pas été vidée ou ne s'est pas évaporée. Attention, toutefois, car elle peut être contaminée par le sol. Il faut donc veiller à la recueillir sans perdre de temps.

VENGEANCE DIVINE

SD : Spécial

Vitesse : 1 (défausse)

Durée : Permanente

Portée : À portée de vue

Beaucoup de croyants sont persuadés qu'il faut tendre l'autre joue lorsque l'on reçoit un coup. Parfois, évidemment,

ce genre de comportement te fait choper deux cocards à la place d'un, mais que veux-tu... Et puis, il y a ceux qui préfèrent la version plus belligérante, tu sais bien, « œil pour œil, dent pour dent ». Ce miracle les soutient à fond.

Vengeance divine permet au héros d'infliger une blessure à un adversaire qui vient juste de le toucher. La blessure en question est identique à celle que le croyant a reçu quelques instants auparavant. Ce miracle ne fonctionne que pour la dernière blessure en date, et seulement contre celui qui en est responsable (dans le cas de blessures multiples, comme celles qui sont par exemple provoquées par une explosion, vengeance divine les transmet toutes).

Il va de soi que le croyant doit commencer par être touché pour pouvoir invoquer ce miracle (il est également utile qu'il survive à l'attaque, pour des raisons qui paraissent évidentes). Il est impossible d'y faire appel avant que la blessure ne soit reçue, même si le personnage a une carte dans sa manche. Dès que le héros encaisse la blessure, il doit défausser sa plus forte Carte d'Action pour invoquer le miracle (comme toujours, toute carte glissée dans sa manche est automatiquement la plus élevée). S'il n'a plus la moindre Carte d'Action disponible, il ne peut utiliser ce pouvoir. Et après, c'est trop tard.

Vengeance divine délivre exactement la ou les blessures encaissées par le croyant lors de l'attaque, mais il s'agit du résultat net (autrement dit, s'il a utilisé des Pépites pour diminuer l'importance des dégâts, l'adversaire n'écope lui aussi que du total réduit).

De la même manière, le miracle reproduit la gravité des blessures, pas le total des dégâts. Une éventuelle différence de taille entre le personnage et son ennemi n'occasionne donc pas la moindre différence dans la sévérité du coup.

Enfin, Vengeance divine ne peut être invoqué qu'une seule et unique fois par blessure.

Notre bon révérend Harding s'est fait coincer au fond d'un défilé en cul-de-sac par un crotale Mojave enragé. Le bestiau lui délivre un terrible coup de tentacule qui lui inflige une blessure critique (4 niveaux) dans les tripes. L'homme d'Eglise tient le choc tant bien que mal et implore aussitôt la vengeance divine du Tout-Puissant. Ce dernier l'entend et la punition est immédiate. Le crotale Mojave encaisse sans attendre une blessure critique (4 niveaux) dans les tripes.

VOIES IMPÉNÉTRABLES

SD : 7

Vitesse : 1 round

Durée : 1 round

Portée : Le croyant

Tu connais l'expression qui veut que les voies du Seigneur sont impénétrables ? Eh bien, avec ce miracle, c'est un peu

la même chose (enfin, si l'on veut), dans le sens qu'il permet au croyant de se déplacer en empruntant des voies que les autres seraient bien incapables d'utiliser.

Grâce à Voies impénétrables, le héros peut traverser les solides comme s'ils n'existaient pas. Alors qu'il invoque le miracle, il doit se concentrer sur la zone qu'il désire franchir de la sorte.

Ce pouvoir ne le rend pas intangible, pas plus qu'il ne modifie la substance du solide traversé. Le personnage peut toujours être attaqué normalement tant qu'il bénéficie de Voies mystérieuses.

S'il obtient un seul succès, il peut seulement passer au travers de structures en bois. Avec un degré, il peut traverser la pierre et, avec deux, le métal. Dans le cas où il est retenu prisonnier, il peut se servir de ce miracle pour se libérer des fers qui l'entravent.

Attention, toutefois, car Voies impénétrables ne dure qu'un round. Si jamais le croyant n'est pas sorti du solide qu'il traverse au terme de ce laps de temps, il s'y intègre de manière permanente.

VOILE

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : 1 mètre/point de foi

Même si un héros est le roi des braves (ou des inconscients), il arrivera fatalement un moment où il aura envie de faire preuve de discrétion. S'il réussit à invoquer ce miracle, son dieu le protège (ainsi que ses compagnons) et les cache à la vue des méchants.

Pour commencer, le croyant (et tous ceux qu'il désire affecter avec lui) doit essayer de se cacher. La cachette n'a pas besoin d'être excellente mais il faut tout de même déployer un minimum d'efforts (son dieu ne va pas tout faire, quand même). Chaque succès obtenu au jet d'invocation lui permet de cacher un individu (lui compris ; il lui faut donc trois succès s'il veut que deux compagnons bénéficient du voile avec lui).

Tout individu (ou créature) ayant de mauvaises intentions à l'égard des personnages cachés doit réussir un jet de Perception opposé au score de foi du croyant pour percer le voile. Si jamais le héros a obtenu plusieurs succès à son jet d'invocation, il peut les transformer en bonus de +2 (chacun) à son jet de foi. Les gens qui ne lui veulent aucun mal les voient normalement, lui et ses amis.

Chaque adversaire n'a droit qu'à un seul et unique jet de Perception par utilisation de ce miracle. En cas d'échec, l'individu n'a aucune chance de détecter les personnages camouflés tant que ces derniers ne se découvrent pas. Par contre, s'ils quittent leur cachette, font du bruit ou attaquent, le voile est aussitôt levé.

COMMENT CRÉER TES PROPRES MIRACLES

Malgré tous nos efforts, ce supplément ne détaille pas tous les miracles qu'il est possible d'invoquer (ni même toutes les religions auxquelles ton héros peut adhérer). Le jour viendra peut-être où tu voudras mettre ou point un ou deux miracles inédits pour ton perso. Voilà qui est excellent, vu que ça signifie que tu cherches à développer au maximum ton croyant.

Si tu es sûr de vouloir créer un nouveau miracle, commence par en discuter avec ton Marshal. N'oublie pas que c'est lui qui autorisera ou rejettera ton idée ; vous avez donc intérêt à travailler main dans la main dès le départ.

L'approbation du Marshal mise à part, les miracles ne sont pas soumis à beaucoup de restrictions. Normal, après tout, car ils sont accordés par les dieux.

THÈME ET ÉQUILIBRE

Les pouvoirs que les dieux confèrent à leurs serviteurs sont principalement de nature défensive. Ce n'est pas parce que les êtres divins sont incapables de concevoir des miracles d'attaque (hé, n'oublie pas qu'on te parle de dieux, là ; ils font ce qu'ils veulent, c'est clair ?), mais plutôt parce qu'ils aiment bien laisser leur libre arbitre aux croyants. Ces derniers peuvent parfois obtenir une aide céleste mais, la plupart du temps, leur hiérarchie s'attend à ce qu'ils se débrouillent seuls.

C'est l'humanité qui doit livrer le combat contre les forces du Mal. Les dieux sont prêts à l'aider, mais s'ils faisaient tout le travail, quel serait l'intérêt pour nous autres, humbles mortels ? C'est pour cette raison que les dieux rechignent à conférer des pouvoirs agressifs à leurs serviteurs. Ils préfèrent grandement les miracles d'ordre défensif ou curatif. Mais certaines options différentes existent, bien sûr, comme tu as dû t'en apercevoir si tu as lu ce chapitre en détail.

De plus, quel que soit leur effet, les miracles sont généralement plus subtils que les sorts de hucksters... et les maléfices des sorciers, bien sûr.

En d'autres termes, tu n'en trouveras aucun qui permet à un croyant de balancer des éclairs sur ses adversaires. Si tu veux faire appel au pouvoir de ton dieu, il te faut le faire de manière plus imaginative. À long terme, tu verras que c'est nettement plus amusant et plus enrichissant.

DU FONCTIONNEMENT DES MIRACLES

Maintenant que tu as bien réfléchi à ton miracle ou don du ciel, tu as presque fini. Il ne te reste plus qu'à le rédiger selon le format consacré (pour ainsi dire).

LE SEUIL DE DIFFICULTÉ

Tous les miracles reposent sur l'Aptitude de foi du croyant. Le SD de base est Faisable (5), mais les miracles plus puissants s'accompagnent parfois d'un SD Rude (7), voire même Difficile (9).

Si tu considères que tu as besoin d'un SD supérieur à 9, le pouvoir que tu as conçu est sûrement trop puissant pour être un banal miracle. Qu'y a-t-il au-dessus ? nous demanderas-tu. C'est expliqué dans le Chapitre Six mais, pour y aller, il te faut obtenir l'autorisation de ton Marshal. Tu entres dans le No Man's Land, là...

LA PORTÉE

La portée de base des miracles est égale à cinq mètres par point de foi du personnage. Bien souvent, les pouvoirs curatifs ne fonctionnent que si le croyant touche le blessé, tandis que ceux qui ont une vocation défensive ont parfois une portée plus importante (de l'ordre de dix mètres par point de foi, par exemple). Comme tu pouvais t'y attendre, ceux qui améliorent les facultés du héros ne fonctionnent que sur lui.

LA DURÉE

Elle dépend normalement de l'effet. Certains miracles, comme Sacrifice, sont instantanés. Ils font effet d'un seul coup puis se dissipent. Les miracles curatifs sont presque systématiquement permanents, sans quoi les blessures qu'ils soignent réapparaîtraient au bout de quelques instants (ce qui serait franchement désagréable). Pour les autres, pars du principe que, plus le miracle est puissant, plus sa durée est réduite.

L'EFFET

Là, il n'existe pas d'autre limite que ton imagination et le thème que tu as choisi pour ton miracle. Réfère-toi à ceux qui existent déjà pour évaluer la puissance relative du tien. Qui sait, tu en trouveras peut-être un qui pourra te servir de modèle.

LE MARSHAL

Désolé, mais il faut en passer par là.

Ton Marshal joue un rôle important dans le processus de création, vu que c'est lui qui détermine ce qui est possible et ce qui ne l'est pas. Si ton miracle ne lui plaît pas, il peut te demander de le modifier afin qu'il s'intègre mieux à sa campagne.

Et si jamais tu n'es pas d'accord avec lui, souviens-toi de la règle numéro un :

EN CAS DE LITIGE, LE PATRON, C'EST LUI.

MIRACLES

COUR DES MIRACLES

NOM	SD	VITESSE	DURÉE	PORTÉE	EN QUELQUES MOTS...
Acte de foi	9	1	1 round	Le croyant	Remplace n'importe quel Trait par l'Âme.
Aide morale	Spécial	1	Permanente	Contact	Aide les alliés qui ont raté un jet de tripes.
Ange salvateur	5	1	Concentration	10 m/pt foi	Amortit les chutes.
Apaisement	5	1	5 rounds/pt foi	Contact	Permet de diminuer la souffrance d'un autre.
Armure du juste	5	1	1 round	Le croyant	Réduit tous les dégâts encaissés.
Aura de bien-être	5	2	10 mn/pt foi	Contact	Protège contre les extrêmes de température.
Baragouinage	5	1	5 rounds/pt foi	10 m/pt foi	Rend toute conversation impossible.
Barrière invisible	7	10 mn	1 h/pt foi	Contact	Crée une barrière temporaire contre les créatures maléfiques surnaturelles.
Bénédiction	7	1 mn	Crépuscule	10 mètres	Bénit les individus de la même religion.
Bénédiction des récoltes	5	1 mn	Spéciale	Portée de vue	Augmente le rendement des récoltes.
Ça et là	Spécial	1 round	1 round/pt foi	100 m /pt foi	Crée un double du croyant.
Calme plat	5	1 mn	Permanente	1 mile/pt foi	Modifie le climat.
Carcan	3	1	3 rounds	5 m /pt foi	Réduit une Aptitude de l'adversaire.
Cécité	Opposé	1	1 round/2 pts foi	10 mètres	Rend un adversaire temporairement aveugle.
Chant de guerre	5	1	Spéciale	Portée de voix	Encourage les alliés.
Combustion spontanée	7	2	Instantanée	Contact	Met le feu aux objets inflammables.
Confession	5	1 round	1 mn /pt foi	3 mètres	Interdit de mentir au croyant.
Courroux divin	5	1	1 round/pt foi	Le croyant	Dégâts augmentés par une Pépète.
Crocs de bois	7	1	5 rounds/pt foi	Contact	Permet de transformer un bâton en serpent.
Derviche	7	1	1 round/pt de foi	Le croyant	Bonus au corps à corps.
Dissipation de la magie	Spécial	1 round	Instantanée	10 mètres	Dissipe les effets magiques.
Dresseur de fauves	5	1	Concentration	Portée de vue	Dompte les bêtes féroces.
Empathie	7	2	Concentration	5 mètres/pt foi	Permet de percevoir les émotions de la cible.
Énigme	Opposé	1 round	1 round/pt foi	5 mètres	Empêche de faire quoi que ce soit d'autre que de réfléchir à l'énigme.
Essoufflement	5	1	Permanente	Contact	Réduit le Souffle de l'adversaire.
Étourdissement	5	1	1 round	5 mètres	Étourdit l'adversaire.

COUR DES MIRACLES

NOM	SD	VITESSE	DURÉE	PORTÉE	EN QUELQUES MOTS...
Évasion	5	1 round	Instantanée	Contact	Défait les liens et ouvre les portes.
Exorcisme	Spécial	8 h.	Permanente	1 m	Chasse les esprits du corps qu'ils occupent.
Extrême-onction	5	1 mn	Permanente	1 m	Empêche les morts de revenir à la vie.
Festin	5	1 mn	Permanente	Contact	Augmente la quantité de nourriture disponible.
Force divine	5	1	1 mn	Le croyant	Augmente la Force du héros.
Forteresse	7	1 mn	1 heure/pt foi	Contact	Renforce bâtiments, machines infernales et véhicules.
Gifle à distance	7	1	Instantanée	1,5 m /pt foi	Frappe un adversaire grâce à une force invisible.
Guide invisible	5	10 mn	Spéciale	Spéciale	Indique où se trouve un objet ou un lieu éloigné.
Illumination	5	1	Concentration	Le croyant	Éclaire une zone de trois mètres de diamètre.
Imposition des mains	Spécial	1 mn	Permanente	Contact	Soigne les blessures (sauf celles du croyant).
Inspiration	5	1 mn	Spéciale	Spéciale	Augmente l'éloquence contre les Niveaux de Terreur.
Intercession	7	1	1 round	10 m /pt foi	Permet d'échanger un Trait avec un autre héros.
Interdiction	Spécial	1 (défausse)	Instantanée	5 m /pt foi	Réduit la puissance des sorts de hucksters.
Interprétation des visions	5	1	Instantanée	Le croyant	Aide la compréhension des visions abstraites.
Langage universel	7	1	1 minute/pt foi	Le croyant	Permet de parler et de comprendre toutes les langues.
La sainte roulette	5	1	Permanente	Le croyant	Permet d'obtenir des Pépites supplémentaires.
Machine du Diable	7	2	Concentration	Le croyant	Empêche le fonctionnement des machines infernales.
Marche sur l'eau	5	1	Concentration	Spéciale	Permet de marcher sur l'eau.
Martyre	5	1 (défausse)	Permanente	Ptée vue	Permet au croyant d'encaisser une blessure à la place d'un ami.
Médiation	Opposé	1	1 round	3 m /pt foi	Permet de désamorcer une crise.
Miséricorde	5	1	5 rounds/pt foi	Le croyant	Rend les armes mortelles moins dangereuses.

MIRACLES

COUR DES MIRACLES

NOM	SD	VITESSE	DURÉE	PORTÉE	EN QUELQUES MOTS...
Modération	Opposé	1 mn	5 mn /pt foi	1,5 m	Annule temporairement les effets d'un Handicap mental.
Ordination	7	1 heure	Spéciale	Spéciale	Accorde des miracles ou aide un nouveau croyant (quête).
Panacée	Spécial	1 mn	Permanente	Contact	Soigne les maladies et fait disparaître l'effet du poison.
Parole d'honneur	Opposé	1 mn	1 jour/pt foi	10 m	Force la cible à respecter ses promesses.
Protection	Opposé	1	1 round	Le croyant	Protège contre les créatures maléfiques surnaturelles.
Purification	5	1	Permanente	Contact	Purifie la nourriture et les boissons.
Réconfort	Spécial	1 sem	Permanente	Contact	Soigne les démences.
Réprimande	Opposé	1	Instantanée	Le croyant	Remplace intimider par foi.
Résistance	5	1	2 rounds/pt foi	Le croyant	Protège des pertes de Souffle.
Révélation	5	1	10 rounds/pt foi	Le croyant	Détecte les ennemis cachés ou déguisés.
Sacrifice	5	1	Permanente	Portée de vue	Permet de donner une Pépite à un allié.
Sagesse de Salomon	7	1 mn	Instantanée	Ptée vue	Limite les choix possibles.
Sanctification d'arme	7	1 mn	Crépuscule	Contact	Rend une arme magique.
Sanctification d'objet	7	1 mn	Crépuscule	Contact	Rend un objet magique (bonus aux miracles).
Sanctifier	11	1 sem	Permanente	Contact	Sanctifie un lieu de culte.
Sentinelle	5	1 mn	Concentration	Le croyant	Rend le héros plus alerte.
Source miraculeuse	5	1	1 mn /pt foi	Contact	Fait apparaître de l'eau à même le sol.
Vengeance divine	Spécial	1 (défausse)	Permanente	Ptée vue	Retourne les blessures subies à l'adversaire.
Voies impénétrables	7	1 round	1 round	Le croyant	Permet de traverser les solides.
Voile	7	1	Concentration	1 m /pt foi	Cache le héros et ses alliés de leurs ennemis.





GANG 70



CHAPITRE 4

LES DONS DU CIEL

Certains croyants ont été touchés par la grâce et la majesté de leur dieu se manifeste constamment par leur truchement. Eux n'ont même pas à prier lorsqu'ils ont besoin d'aide, pour la bonne et simple raison qu'ils ont un don... mais un don du ciel.

QU'EST-CE QU'UN DON DU CIEL ?

Les dons du ciel (à ne pas confondre avec les dons « normaux », détaillés dans *The Quick and the Dead*) sont ces pouvoirs inexplicables qui font que les saints et les croyants sont si différents du reste des gens. Tout comme les miracles, il s'agit de manifestations de la puissance divine, mais il existe tout de même certaines différences entre ces deux catégories de pouvoirs.

En général, un don du ciel n'affecte que le croyant qui le possède. Il peut éventuellement lui conférer une aide (par exemple, un bonus aux dés) dans ses interactions avec les autres, mais il est extrêmement rare qu'il agisse directement sur ces derniers.

De plus, contrairement à un miracle, le don du ciel fait constamment effet. Nul besoin d'effectuer de jet de foi pour l'invoquer.

COMMENT OBTENIR LES DONS DU CIEL

Un croyant peut choisir un don du ciel en lieu et place d'un miracle à chaque fois qu'il y a droit, c'est-à-dire au moment où le héros est créé, bien sûr, mais aussi lorsque ses Aptitudes carrière : théologie et foi augmentent.

Il est également possible d'en gagner un sans améliorer la moindre Aptitude, à condition d'y passer le temps nécessaire, de réussir le jet de foi requis et de dépenser les 5 points de Prime qui vont avec (voir le chapitre Trois).

Mais n'oublie pas que toute obtention de don du ciel se fait obligatoirement à la place d'un miracle. Il est impossible de gagner les deux en même temps. Tu devras donc choisir l'un ou l'autre.

COMMENT LES UTILISER

Quand un personnage a un don du ciel, ce dernier fonctionne en permanence. Aucun jet de foi n'est nécessaire pour l'activer (contrairement aux miracles).

C'est l'un des plus gros avantages du don du ciel : tu n'as jamais à craindre de rater ton jet de foi. Si tu veux, pars du principe qu'il s'agit d'un Atout qui te vient directement de ton dieu.



Pour ce qui est de la puissance, les dons du ciel sont légèrement plus faibles que les miracles, mais c'est un prix à payer qui est assez modique compte tenu de leur fiabilité.

LES DONs DU CIEL

Contrairement aux miracles, les dons du ciel ne s'accompagnent pas de caractéristiques « physiques » telles que la portée, la durée, et ainsi de suite. Leur effet est permanent et toujours centré sur le croyant. Leur fonctionnement est on ne peut plus simple : ils sont toujours activés, tu n'as donc jamais besoin d'atteindre le moindre SD pour faire appel à eux.

Tous les dons du ciel sont décrits ci-dessous.

AMI DES ANIMAUX

Certaines personnes préfèrent les animaux à leurs semblables, et il est difficile de leur en vouloir quand on voit ce qui se fait parfois passer pour humain. Et puis, il y a ceux vers lesquels les animaux

se sentent attirés. Bien souvent, ces élus sont des croyants, dont les bestiaux sont capables de sentir la bonté innée grâce à des sens dont les hommes auraient bien besoin dans le Weird West.

Tout héros possédant ce don du ciel bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets d'Aptitudes reposant sur le Charisme, du moment que ceux-ci sont en rapport avec les animaux. Il gagne également un bonus de +2 à ses jets d'attelage, équitation et médecine : vétérinaire.

ANGE GARDIEN

Certains prétendent qu'ils ont un ange gardien qui veille sur eux. Mais si c'est un croyant qui te le dit, peut-être qu'il est on ne peut plus sérieux. C'est tout l'intérêt de ce don du ciel.

Le dieu du personnage tient particulièrement à notre héros si ce dernier ne recule devant rien pour combattre les ennemis de la foi. Mais, étant omniscient, le dieu sait également que son serviteur n'aura guère la possibilité de se montrer utile s'il se prend une balle dans le dos.

Ce don du ciel confère donc une certaine protection au croyant. Tous les jets de tirer le prenant pour



cible encourent un malus de -2. Ce modificateur vient s'ajouter à tous ceux que la situation peut imposer.

Le héros bénéficie même de cette aide s'il est ligoté et si on lui presse le canon d'un Colt sur la tempe ! Son adversaire est obligé de jouer son jet de tirer (toujours à -2). S'il le rate, l'arme fait long feu ou, par miracle, le personnage n'est pas touché. Après tout, avec les dieux, tout est possible.

AUTO-DISCIPLINE

Les fidèles de certaines religions (et plus particulièrement de celles qui nous viennent de l'Orient) font tout leur possible pour se rendre maîtres de leur corps. De cette manière, ils peuvent ignorer tous leurs besoins physiques et se concentrer sur leur pureté spirituelle, grâce à quoi ils peuvent accomplir des exploits hallucinants.

Le croyant qui choisit ce don du ciel contrôle parfaitement son organisme, ce qui lui permet de réduire ses besoins en nourriture, en eau et même en air bien au-delà de ce qu'un cow-boy normal pourrait supporter.

Le premier avantage de l'auto-discipline est que le héros peut jeûner extrêmement longtemps sans souffrir du manque d'eau ou de nourriture. En termes de jeu, il ne commence à perdre des points de Souffle qu'après ne plus avoir bu ou mangé pendant un nombre de jours égal à son score de foi. Et encore, au terme de ce laps de temps, il lui suffit de manger et de boire normalement pour ne pas perdre le moindre point.

De plus, le croyant est capable de contrôler sa respiration. À chaque fois qu'il suffoque (se noie, est pendu, etc.), il ne perd que la moitié des points de Souffle normaux. Par contre, s'il pique un sprint, il perd autant de points de Souffle que ses petits camarades.

Enfin, le personnage est capable de ralentir son rythme cardiaque, à tel point qu'il a l'air on ne peut plus mort si on ne l'ausculte pas attentivement. Il peut maintenir cette illusion durant une minute par point de foi. Quiconque l'examine de près pendant qu'il fait le mort peut se rendre compte de la supercherie en réussissant un jet de médecine opposé à la foi du croyant.



BOUCLIER DE LA FOI

Tous les croyants n'ont peut-être pas leur ange gardien personnel, mais la plupart d'entre eux croient dur comme fer que leur dieu les protège en cas de combat. Ce don du ciel ne peut que leur permettre d'abonder dans ce sens.

Grâce à lui, le personnage peut utiliser son Aptitude de foi comme défense active (au lieu d'esquiver ou de combat). À chaque fois qu'il cherche à éviter une attaque, il se défend normalement, si ce n'est que son score de foi prime sur ceux d'esquiver ou de combat. Autrement dit, pour le toucher, son adversaire doit désormais atteindre son SD normal ou le score de foi du héros (si ce dernier est plus élevé).

Bien évidemment, il s'agit là d'une défense active, ce qui signifie que tu dois défausser ta plus forte carte d'action pour que ton perso puisse y faire appel. Comme toujours, toute carte que tu as gardée dans ta manche est automatiquement ta plus forte.

CHARISME

La personnalité du héros est telle qu'il semble entouré d'une aura presque palpable. Tout le monde se sent naturellement attiré vers lui. C'est le caractère du croyant qui détermine comment ce pouvoir se manifeste. S'il est d'un naturel aimable, il le devient plus encore, tandis qu'un prêcheur fou furieux est perçu comme extrêmement intimidant. Quelle que soit la nature du personnage, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Charisme en rapport avec les humains, ainsi que quelques abominations approchantes, telles que les Déterrés et les Nosferatus.

Ce bonus ne s'applique en aucun cas sur les jets de Charisme visant à affecter les animaux ou les abominations inhumaines.

CŒUR DE LION

Certains individus sont déjà tout sauf peureux et, pour peu que leur dieu soit derrière eux, rien de ce que les Justiciers peuvent leur envoyer (ou presque) ne les fera s'enfuir. Ceci dit, c'est souvent ceux qui courent le plus vite qui survivent le plus longtemps dans le Weird West...

Tout croyant possédant ce don du ciel bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de tripes, et ce, que ce jet lui permette de résister à une tentative d'intimidation ou à la terreur générée par une abomination monstrueuse. Notre héros n'a vraiment pas froid aux yeux.

De plus, Cœur de lion réduit les effets d'un jet de tripes raté contre la terreur générée par une abomination. Cela se traduit par un modificateur de -5 sur la table des Séquelles (le résultat final ne pouvant toutefois être inférieur à 1).

CONFORT

Un héros bénéficiant de ce don du ciel n'a jamais la chair de poule, pas plus qu'il ne transpire... du moins, des effets de la chaleur ou du froid. Qu'il doive subir la terrible chaleur de la fournaise du Mojave ou le froid glacial d'un blizzard des Montagnes Rocheuses, son divin employeur lui permet de ne pas (trop) souffrir des extrêmes de température.

Ainsi, le froid ne l'affecte jamais tant qu'il reste supérieur à 0°C. En-dessous de cette valeur, le personnage doit réussir un jet de survie Faisable (5) par jour (en prenant la survie appropriée à l'environnement dans lequel il se trouve, bien sûr). S'il le rate, il perd 1d4 points de Souffle par point de différence entre le résultat de son jet et le SD à obtenir. En cas de température inférieure, le SD augmente de +1 tous les 2,5°C (ou, si tu préfères, de +2 tous les 5°C). De la même manière, le croyant est immunisé contre la chaleur tant que celle-ci ne dépasse pas 45°C. Au-delà de cette valeur, la règle à suivre est la même que pour le froid : un jet de survie appropriée par jour, 1d4 points de Souffle perdus par point de différence entre le résultat obtenu et le SD à atteindre. Là encore, le SD augmente de +1 tous les 2,5°C (ou +2 tous les 5°C).

Si jamais notre héros se plante sur son jet de survie, il doit aussitôt jouer un jet de Vigueur pour ne pas souffrir d'hypothermie ou d'un coup de chaleur, comme cela est indiqué dans *The Quick and the Dead*, p. 14 (à noter qu'une erreur de conversion s'est glissée dans la section « Chaud & froid » de *The Quick* : les valeurs de référence – 0°C et 30°C – sont correctes, mais le SD augmente de +4 tous les 5°C, ou +2 tous les 2,5°C). Par contre, le jet de Vigueur du croyant est seulement Faisable (5).

DIVINE PROVIDENCE

Un individu touché par la grâce peut faire beaucoup plus de choses que ses semblables. Dans *Deadlands*, il est capable d'échapper à son destin... du moins, en partie.

Grâce à ce don du ciel, il peut utiliser des Pépites même lorsqu'il se plante.

Autrement dit, s'il dispose de suffisamment de Pépites pour faire en sorte que les 1 ne soient plus majoritaires à la suite de son jet de dés, il ne se plante même pas (et, qui sait, il peut même obtenir assez de succès ou de degrés pour accomplir la tâche qu'il s'était fixée).

Tout personnage bénéficiant à la fois du don du ciel divine providence et de l'Atout veinard peut rejouer tous ses 1 à partir du moment où il dépense une Pépite rouge ou bleue, ce qui lui garantit presque toujours le succès.

Par contre, s'il ne parvient pas à améliorer suffisamment son résultat pour éviter de se planter, les chiffres obtenus sur les autres dés n'ont aucune importance : il se plante quand même bel et bien.

ÉLU

Certains croyants bénéficient de toute l'attention de leur dieu. Ils semblent toujours être un peu plus chanceux que ceux qui les entourent.

Tout héros possédant ce don du ciel reçoit une Pépite blanche supplémentaire au début de chaque séance de jeu. Il doit absolument l'utiliser d'ici la fin de la séance en question. Dans le cas contraire, il la perd.

Il est impossible de transformer cette Pépite blanche en points de Prime. Elle représente juste l'assistance divine sur laquelle l'Élu peut compter lorsqu'il en a vraiment besoin.

Par contre, elle peut servir à éviter d'encaisser des dégâts, ou encore à modifier un jet de Trait ou d'Aptitude. Contrairement à la Pépite conférée par le miracle Sainte roulette, on peut également y avoir recours pour améliorer l'effet de tout ce qui requiert une Pépite (don, miracle de Sanctification d'arme, etc.).

FOI INÉBRANLABLE

La foi des croyants leur permet bien souvent de déplacer des montagnes. Le problème, c'est qu'il s'agit là d'une expression et qu'ils sont, comme tout le monde, limités par la force de leurs petits bras... à l'exception de ceux qui possèdent ce don du ciel. Eux peuvent en effet faire appel à leur foi inébranlable pour lutter contre leurs adversaires.

Le personnage gagne un bonus de +1 à sa Taille pour ce qui est de déterminer les dégâts qu'il subit (son physique ne change en rien, pas plus que son apparence). Cela l'aide donc à résister aux attaques qu'il encaisse.

Ses autres Traits et capacités physiques ne sont en rien modifiés par ce don du ciel.

Le révérend Harding est normalement bâti, ce qui signifie qu'il devrait normalement être de Taille 6. Néanmoins, il possède une foi inébranlable, ce qui lui

confère un bonus de +1 à sa Taille pour ce qui est de déterminer sa résistance aux dégâts. Pour lui infliger la moindre blessure, une attaque doit donc causer un minimum de 7 points de dégâts, et non plus 6. Par exemple, une attaque occasionnant 13 points de dégâts se traduit seulement par une blessure légère.

HUMILITÉ

La plupart des religions considèrent que la gentillesse et l'humilité sont de grandes qualités. Comme le nom de ce don du ciel l'indique, celui qui le possède sait faire taire son orgueil. Il n'est jamais affecté par les tentatives de bluff, intimider et ridiculiser.

Si jamais il est pris pour cible par l'une de ces Aptitudes, on considère que le résultat du jet opposé est automatiquement un match nul. L'adversaire n'a donc même pas besoin d'effectuer son jet d'Aptitude (par contre, il perd tout de même une action).

D'un autre côté, le croyant ne peut pas non plus utiliser les Aptitudes bluff, intimider ou ridiculiser, pas plus que le miracle Réprimande. Sa bonté innée est trop grande pour lui permettre d'user de tels artifices.

LANGUES VIVANTES

La barrière du langage est l'un des plus gros obstacles auxquels le missionnaire doit faire face. Il n'y a rien de plus déprimant que d'avoir traversé la moitié du monde pour finir dans un chaudron uniquement parce que l'on est incapable d'expliquer à ses « hôtes » que l'on n'est pas comestible.

Mais le croyant qui possède ce don est naturellement doué pour les langues. Il est capable de communiquer avec à peu près tout le monde... à partir du moment où son interlocuteur est humain, évidemment.

À chaque fois qu'il cherche à se faire comprendre de quelqu'un dont il ne parle pas la langue, il effectue un jet de Charisme Rude (7). S'il le réussit, il peut donner quelques renseignements ou même poser des questions, du moment que tout cela reste simple (« J'ai faim, » « Conduisez-moi à votre chef » ou encore « J'ai besoin d'aide »).

À l'inverse, s'il essaye de comprendre quelqu'un qui parle une langue inconnue, il lui faut réussir un jet d'Astuce Rude (7). En cas de succès, il saisit le sens global de la phrase (par exemple, si un Sioux lui dit : « Cette mesa est hantée par une chauve-souris diabolique », il comprendra : « Cet endroit est dangereux »). Le sens du message est compris, mais il est possible de perdre certaines nuances ou subtilités. Langues vivantes permet uniquement un échange limité (inutile de compter s'en servir pour expliquer le dogme de sa foi à un païen, par exemple), mais cela suffit généralement pour éviter des confusions regrettables (et potentiellement dangereuses).

LONGÉVITÉ

Compte tenu du nombre de menaces surnaturelles qui rôdent dans le Weird West, on pourrait croire que peu de gens ont le temps de se préoccuper de leur mort naturelle. Et pourtant, tout le monde finit un jour par rencontrer la Faucheuse et les croyants n'ont pas droit à un régime de faveur. Encore que... car pour celui qui possède ce don du ciel, la grande roue du temps tourne plus lentement que pour les autres.

Le personnage ne vieillit que d'un an tous les deux ans. Malheureusement pour les vieux croûtons, ce don du ciel n'est pas rétroactif ; il ne fait effet qu'à partir du moment où on le choisit.

Longévité fonctionne également contre les attaques magiques ayant pour effet de faire vieillir leur cible, en réduisant leur efficacité de moitié.

MANNE PROVIDENTIELLE

Certains savent tout naturellement se débrouiller dans les contrées sauvages, en se nourrissant de pommes de pins et en se creusant des cavités où dormir à même la neige, mais d'autres n'ont pas cette chance. Tout héros possédant ce don du ciel reçoit une aide providentielle quand il est loin de la civilisation. Tant qu'il se trouve dans les grands espaces, il n'a pas besoin de se faire des cheveux blancs pour ce qui est de manger. La nourriture dont il a besoin lui est automatiquement fournie : le gibier est facile à trouver, les animaux viennent lui apporter de quoi manger, et ainsi de suite.

PIÉTÉ

La piété de certains croyants est telle que les autres en ont conscience dès qu'ils se trouvent à proximité. Leur foi inflexible et l'aura de sainteté qui les entoure apaisent les craintes de leurs compagnons lorsque ceux-ci sont opposés aux forces du mal.

Les lignes qui suivent risquent de ne pas te dire grand-chose tant que ton Marshal ne t'aura pas autorisé à compulser le Chapitre 12 du livre des règles (celui qui est consacré à la terreur), mais tu peux tout de même les lire.

L'aura de piété qui entoure le personnage réduit de 2 le Niveau de Terreur dans son voisinage immédiat. La zone affectée a un rayon d'un mètre par point de foi du héros. Ce don du ciel ne peut pas descendre le Niveau de Terreur du coin en-dessous de 0. S'il s'y trouve déjà, Piété est sans effet.

La diminution du Niveau de Terreur n'est en rien permanente. Elle ne se prolonge que tant que le croyant est là.

En conséquence, Piété ne réduit en rien le SD des jets d'Éloquence, celui-ci étant basé sur le Niveau de Terreur de la région. Par contre, l'aura qui émane du croyant apaise et sécurise son auditoire, ce qui confère tout de même au héros un bonus de +2 à ses jets d'Éloquence.

PROPHÉTIE

Cela ne peut jamais faire de mal de savoir ce qui t'attend au coin de la rue, surtout à l'heure actuelle, où ceux qui rôdent dans l'ombre sont plus souvent des monstres cauchemardesques que de minables brigands. Malheureusement, rares sont les individus qui bénéficient de ce don. D'un autre côté, les dieux sont omniscients et il arrive parfois qu'ils accordent à leur fidèle une brève vision qui leur apprendra (peut-être) ce que l'avenir leur réserve.

Une fois par aventure, le croyant peut obtenir la vision en question s'il prie suffisamment longtemps. Cela ne nécessite aucun jet de dés, mais il doit méditer et prier sans discontinuer pendant 1d8 heures. Au terme de ce laps de temps, il reçoit la prophétie, dont les détails sont toujours voilés par une vision pour le moins hermétique.

C'est au personnage de décrypter le message qu'il vient de recevoir. Un autre croyant peut éventuel-

lement l'aider en faisant appel au miracle Interprétation des visions (souviens-toi qu'il est impossible d'utiliser ce miracle pour analyser ses propres prophéties).

PROVIDENCE

Le croyant qui possède ce don du ciel n'est pas à proprement parler un prophète, mais il bénéficie tout de même, de temps en temps, d'inspirations d'origine divine. Son dieu lui donne comme qui dirait un coup de coude à chaque fois qu'il se retrouve en danger. Chez certains, cette tendance est si prononcée qu'ils doivent avoir les côtes couvertes de bleus.

À chaque fois que le personnage va entreprendre une action dangereuse, le Marshal lui fait jouer un jet d'Âme Rude (7). S'il le réussit, il se rend vaguement compte que ce qu'il s'apprête à faire risque de le mettre en péril. Sinon, il ne voit rien venir.

Pour que ce don du ciel garde tout son intérêt, le Marshal a intérêt à demander au joueur d'effectuer des jets d'Âme pour des risques imaginaires. De cette manière, le personnage n'aura aucune raison particulière de s'attendre au pire, même s'il rate son jet de dés.

RÉSISTANCE À LA MAGIE

La magie noire est, sans conteste, l'une des armes les plus terrifiantes dont disposent les serviteurs des forces du mal. Leurs maléfices sont en effet mortels et simples à utiliser, ce qui n'est jamais une bonne combinaison pour peu que l'on se trouve dans le camp opposé. Heureusement, le croyant qui possède ce don du ciel bénéficie d'une résistance toute particulière à la magie noire, ce qui en fait un excellent chasseur de sorcières.

En termes de jeu, tout maléfice le prenant pour cible est jeté avec un malus de -4. Comme les joueurs sont censés en connaître le minimum sur leurs ennemis, contentons-nous de dire que cette pénalité augmente franchement la difficulté de l'incantation. Ce don du ciel confère également une certaine protection contre les sorts des hucksters. Dans ce cas, son efficacité est moindre, mais le huckster subit tout de même un malus de -2 s'il veut lancer un sort sur le croyant.

Attention, toutefois, car cette modification s'applique à tous les sorts et sortilèges jetés sur le héros, même ceux qui lui sont bénéfiques. Résistance à la magie ne peut être supprimé à volonté.

Par contre, elle reste sans effet contre les miracles et faveurs. Elle n'affecte pas non plus les sorts ou maléfices qui ne prennent pas spécifiquement le croyant pour cible.

ROBUSTESSE

Le croyant qui possède ce don est un martyr-né. Sa foi est telle qu'elle lui permet d'ignorer la douleur physique... du moins, jusqu'à un certain point.

Ainsi, il ne tient pas compte des malus qu'infligent normalement les blessures légères ou sérieuses, même s'il continue de subir tous les autres effets (perte de Souffle, étourdissement, etc.).

Ce don du ciel est cumulable avec les autres capacités ou pouvoirs du même genre, comme l'Atout Dur à cuire ou la résistance naturelle des Déterrés. Dans ce cas, Robustesse prolonge la résistance pour deux niveaux de blessure supplémentaires.

SAGESSE

Selon la légende, quand le roi Salomon se vit offrir ce qu'il voulait, il choisit la sagesse. Nombre de croyants ont depuis fait le même choix et aucun d'entre eux n'a encore eu à s'en plaindre.

Le héros bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'Astuce et de Connaissances, ce qui inclut les jets de Traits et d'Aptitudes correspondantes. Ce don du ciel est chaudement recommandé (entre autres choses) pour quiconque souhaite participer à de nombreux débats théologiques.

SANTÉ DE FER

Tout le monde sait bien que les divins protecteurs des croyants ne leur permettent pas d'invoquer leurs miracles pour se guérir eux-mêmes. En effet, la souffrance est encore ce qui se fait de mieux pour lutter contre l'orgueil, affliction satanique s'il en est. Mais ce n'est pas pour ça que les croyants doivent tous faire partie de l'amicale des éternels blessés.

Pour preuve, ce don du ciel, qui permet de guérir bien plus rapidement que la normale. Le personnage qui en bénéficie joue ses jets de guérison tous les trois jours (au lieu d'une fois par semaine). De plus, il gagne un bonus de +2 à tous ses jets de guérison naturelle.

SUBLIME PERCEPTION

Il arrive parfois que le dieu du croyant lui permette de mieux comprendre le monde qui l'entoure. Il peut ainsi discerner la nature de son environnement, à moins qu'il ne soit aidé par un sixième sens d'inspiration divine.

Quoi qu'il en soit, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de Perception. Cela s'applique bien évidemment aux jets de Traits, mais aussi à ceux qui sont basés sur les Aptitudes concernées (Détecter, Scruter, etc.). Ce bonus est cumulable avec celui que peuvent conférer des Atouts tels que Grandes oreilles ou aux Aguets.

VITALITÉ

L'Ouest n'a jamais remporté de prix en matière d'hygiène publique. Le typhus et le choléra étaient déjà très à la mode du temps des pionniers et, depuis, de nombreuses maladies surnaturelles y sont allées de leur bacille. À l'heure actuelle, il devient dangereux de boire de l'eau au nord de la frontière mexicaine (ce qui explique peut-être la forte consommation de whisky chez les cow-boys, encore que...).

Les croyants ont pour habitude de venir en aide à ceux qui en ont vraiment besoin, même si ces derniers sont porteurs de maladies contagieuses. Dans ces conditions, il est heureux que leur dieu prenne soin d'eux.

Tout personnage possédant ce don du ciel est quasiment immunisé contre toutes les formes de maladie et d'infection. Il bénéficie d'un bonus de +5 à tous les jets de Traits ou d'Aptitudes lui permettant de résister aux maladies naturelles.

Il peut également lutter plus efficacement contre les maladies surnaturelles. Contre celles qui autorisent un jet de Vigueur (par exemple, la lycanthropie), il bénéficie du même bonus de +5.

LES DON DU CIEL

Enfin, il a même la possibilité de résister aux infections particulièrement terribles, qui n'autorisent généralement pas de jet de résistance (comme par exemple la morsure d'un faminion). Pour ce faire, il doit réussir un jet de Vigueur Difficile (9). Dans ce cas particulier, il ne bénéficie pas du bonus de +5, mais il a au moins une chance de s'en tirer.

VOLONTÉ DE FER

Le croyant qui possède ce don du ciel peut faire passer un mulet pour un foie jaune. Non qu'il soit têtue (du moins, pas nécessairement), mais il extrêmement difficile de lui faire faire quoi que ce soit quand il n'en a pas envie. Et il n'est pas non plus évident de le persuader.

Le personnage bénéficie d'un bonus de +2 pour ce qui est de résister aux tentatives de bluff, intimider, ridiculiser, etc. Les attaques magiques visant à influencer ses choix ou ses actes s'accompagnent, elles, d'un malus de -2.

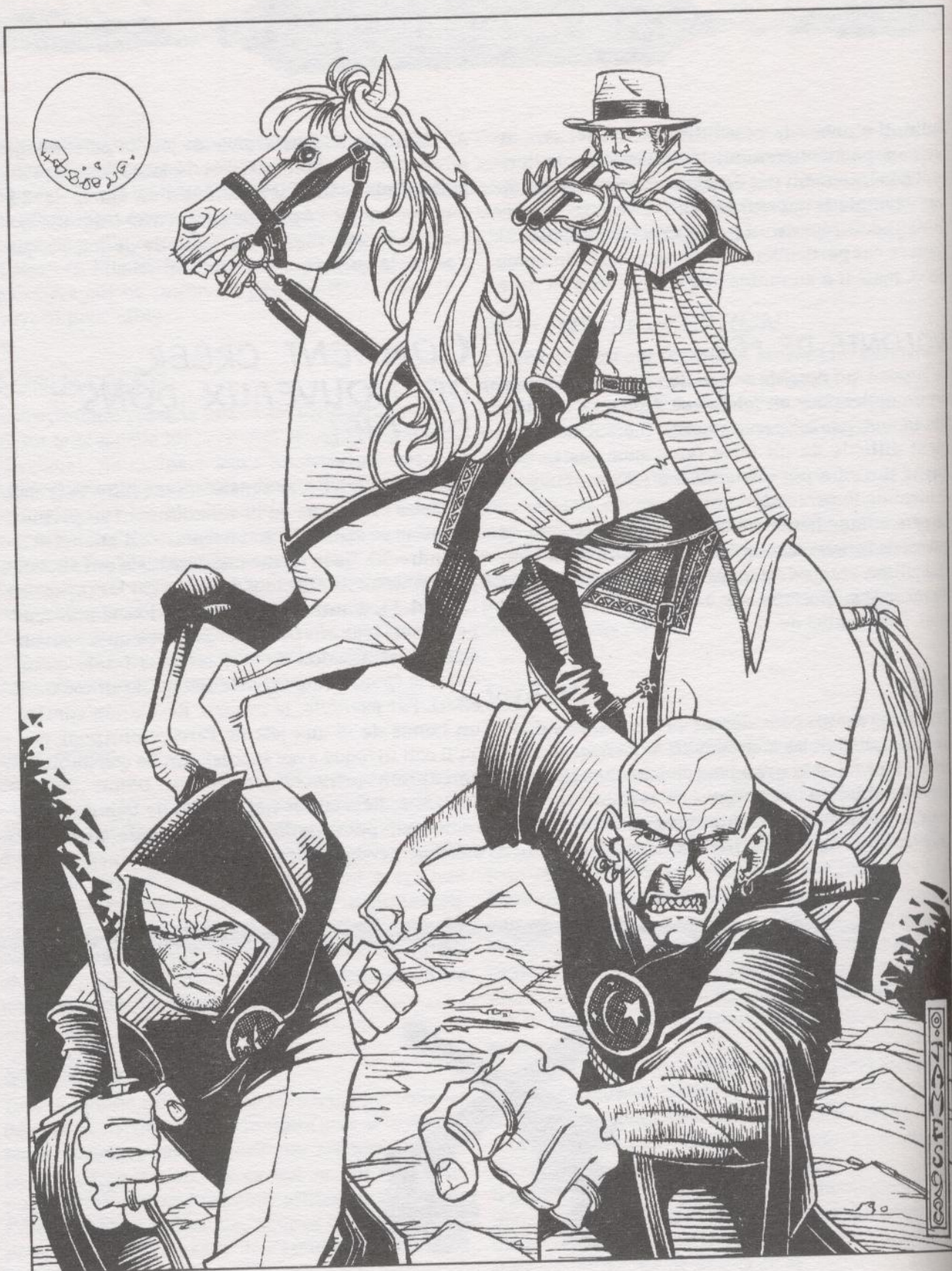
ZÈLE

Certains croyants considèrent que la manière dont ils accomplissent les tâches qu'ils se sont vu confier reflète leur foi et la grandeur de leur dieu. Ils sont donc capables de faire preuve de la même ferveur pour la plus humble besogne que quand ils partent en mission pour leur divin supérieur.

Au début de chaque séance de jeu, le personnage se choisit une Aptitude. Par la suite, et jusqu'au terme de la séance, il bénéficie d'un bonus de +2 à tous ses jets de l'Aptitude concernée. L'unique exception à cette règle est l'Aptitude de foi, vu que c'est de là que le croyant tire son zèle.

COMMENT CRÉER DE NOUVEAUX DON DU CIEL

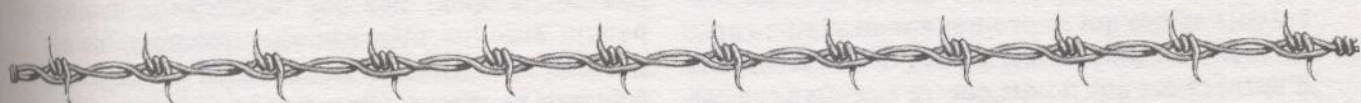
Les dons du ciel sont sensiblement différents des miracles en ce sens qu'ils fonctionnent en permanence, et ce sans qu'il soit nécessaire d'atteindre le moindre SD. De la même manière, ils n'ont aucune portée, vu qu'ils affectent directement le croyant et lui seul. En d'autres termes, tu ne dois te préoccuper que de leur effet. Pars du principe qu'à pouvoir équivalent, un don du ciel est plus faible qu'un miracle (pour compenser le fait qu'il fait toujours effet). Par exemple, le miracle Révélation confère un bonus de +5 aux jets de Perception (pour peu qu'il soit invoqué avec succès), tandis que Sublime perception offre seulement un bonus de +2. Toutefois, Révélation ne fonctionne que durant 1 round par point de foi du personnage, alors que Sublime perception fait effet en permanence.





CHAPITRE 5

LES ENNEMIS DE LA FOI



Tu connais désormais les pouvoirs que le Seigneur a jugé bon de t'octroyer, mon frère, et tu dois donc avoir une bonne idée des armes spirituelles qui devraient le mieux te permettre d'affronter les forces du mal. Mais avant de partir en croisade, il serait bon que tu saches reconnaître les victimes de leurs bourreaux. De nos jours, les ennemis qui rôdent dans le Weird West sont véritablement innombrables. On ne compte plus les abominations qui rampent dans les fourrés, ni même celles qui marchent à quatre pattes... ou à deux. Mais les plus terribles de tes adversaires sont ceux qui collaborent de leur plein gré avec Satan. Ce sont des hommes comme toi et moi, sauf qu'eux ont vendu leur âme au diable.

Et c'est cette engeance-là qu'il faut éradiquer de toute urgence. Car tout le monde sait que les mortsvivants sont dangereux, mais qui irait se méfier d'une petite institutrice myope ?

LE PÉQUIN MOYEN

La plupart des croyants commettent souvent la même erreur d'appréciation. Ils se focalisent en effet tellement sur les petits péchés qu'ils ne voient

enfin les plus gros que quand il est trop tard. Certes, un péché est un péché et il est de ton devoir de ne pas dévier du droit chemin qui t'est imposé. Mais n'oublie pas que tu as également été choisi pour te dresser contre le Malin et le renvoyer dans l'enfer dont il est issu.

Si tu passes trop de temps à faire des remontrances au tenancier du saloon, dont les mœurs te semblent pour le moins criticables, tu risques de ne pas voir le meurtrier qui frappe dans l'ombre. Il est exact que tu as pour devoir de sauver tes semblables de la dépravation, mais souviens-toi de la parabole du Soleil et du Vent. Tu l'as déjà oubliée ? Dans ce cas, laisse-moi te la rappeler.

Un jour, le Soleil et le Vent virent passer un homme vêtu d'un manteau.

Le Vent pérorait en ses termes :

« Je parie que je peux le lui faire enlever plus vite que toi.

— Nous verrons, » répondit le Soleil qui était extrêmement confiant.

Le Vent se mit donc à souffler, mais plus il soufflait fort et plus l'homme se protégeait en resserrant les pans de son manteau.

« Il ne l'enlèvera jamais », abandonna le Vent, boudeur.

Alors, le Soleil entra à son tour dans la danse. Il se mit à briller de tous ses feux, tant et si bien que la chaleur qui environnait l'homme en devint presque palpable.

Et ce qui devait arriver arriva : l'homme ôta son manteau pour mieux apprécier les rayons du Soleil. Car ce dernier savait que l'homme est par nature contradictoire. Plus on tente de le forcer à faire quelque chose et plus il résiste. Mais, en revanche, il suffit de l'inciter à aller où l'on veut pour qu'il le fasse.

Bien souvent, un exemple et quelques paroles d'encouragement font plus de bien qu'un sermon vouant les ouailles aux gémonies... surtout lorsque l'on s'adresse à ceux qui sont assez têtus pour s'opposer au mal incarné.

Évidemment, compte tenu du nombre de mécréants armés qui se promènent en pleine rue, il arrivera forcément un moment où tu n'auras d'autre choix que d'agir contre eux. Dans ce cas, sache faire preuve de pitié. Si tu n'as d'autre alternative que d'utiliser les armes de la foi contre tes semblables, la modération doit être ta meilleure conseillère.

LES BREBIS ÉGARÉES

Certains groupes d'individus méritent une attention toute particulière de la part des croyants. Ils sont tous en cheville avec le Malin, même si certains l'ignorent.

LES HUCKSTERS

Les premiers d'entre eux sont ces sorciers modernes qui se donnent le nom de « hucksters ». La plupart du temps, il s'agit d'innocents qui se sont laissés séduire par l'appât du pouvoir, sans se rendre compte des risques auxquels ils sont exposés. Il est difficile de leur en vouloir, c'est vrai, car, dans la prairie, ceux qui souhaitent survivre ont souvent besoin de tous les avantages auxquels ils peuvent avoir accès.

Les moins tolérants des croyants considèrent généralement que les hucksters servent l'Ennemi de

leur plein gré. En réalité, ce n'est pas toujours le cas. Partir de ce principe reviendrait à tourner le dos à des individus qui pourraient compter parmi les plus puissants alliés des forces du Bien.

Ne les prends jamais à la légère, car il faut avoir une volonté de fer pour lutter quotidiennement contre un démon et lui dicter ses quatre volontés. Laisse-moi te dire que tu as tout intérêt à te faire des alliés de ces hucksters, frère. Apprends à te battre avec eux plutôt que contre eux.

Mais attention, toutefois, car ils sont aussi sournois que ces vendeurs ambulants d'huile de castor dont ils ont pris le nom. Ne te laisse pas abuser par leurs belles paroles. Quel que soit son visage, la sorcellerie traite toujours avec les démons, même si les hucksters donnent aux leurs le nom de manitous. Néanmoins, pour peu que tu saches te montrer patient avec lui, même le plus irrécupérable des hucksters pourra être ramené sur le droit chemin. Si jamais tu affrontes l'un d'eux au combat, méfie-t-en comme la peste. Leurs sorts sont en effet aussi fourbes que dangereux.

Et n'oublie pas qu'aucune loi ne leur interdit de sortir un scattergun de sous leur veste s'ils s'aperçoivent que tu parviens à contrer leur magie.

Contre un huckster, ta meilleure arme sera sans doute un solide gourdin. Ces magiciens sont en effet si inaptes au corps à corps que la plupart d'entre eux seraient bien incapables de venir à bout d'un sac en papier à coups de poing.

LES DÉTERRÉS

Ce deuxième groupe est un sujet encore plus délicat dans la grande famille des croyants. Presque tout le monde considère ceux qui en font partie comme des abominations à part entière. Il s'agit des Déterrés, ces morts qui marchent parmi nous.

Personne ne peut nier qu'ils constituent un affront à Dieu, car c'est une magie maléfique qui maintient en vie un corps que la nature a décrété mort.

Avant de les juger, souviens-toi tout de même que leur âme n'a pas choisi son destin. C'est à son corps défendant (pour ainsi dire) qu'elle est manipulée par les puissances des ténèbres.

Les serviteurs du Malin utilisent bien souvent le corps du Déterré pour se livrer à des actes innom-

mables, mais le pauvre hère qu'ils occupent se trouve à leur merci et est incapable d'aller chercher sa juste récompense. Cela peut te sembler un destin abominable, mais songe que, pour un pécheur impénitent, c'est parfois tout le contraire, une seconde chance de tirer quelque chose de bien d'une existence qui, jusque-là, avait plutôt servi les intérêts de l'autre camp.

Nous devons accorder une attention toute particulière à ces morts-vivants. S'ils étaient fidèles au Seigneur au cours de leur vie, ils peuvent se sentir injustement châtiés ; il nous faut alors les rassurer de notre mieux. Et si, au contraire, il s'agissait de pécheurs, nous ne devons pas négliger nos efforts pour les ramener au sein du troupeau.

Par contre, si les Déterrés servent le Malin, tu n'auras pas d'autre choix que de les envoyer *ad patres*... pour de bon, cette fois.

La plupart de ces créatures possèdent des pouvoirs terrifiants qui en font des adversaires extrêmement dangereux.

Fort heureusement, les protections divines dont nous bénéficions et qui sont conçues pour nous défendre des créatures surnaturelles font également effet contre les Déterrés. Elles seront tes meilleures armes contre les morts-vivants.

Mais la meilleure défense qui existe contre les Déterrés reste encore la prévention. Du moment qu'ils ne reviennent pas à la vie, nul besoin de les détruire à nouveau.

Et n'oublie pas que, même si cela ne te paraît pas toujours évident, le Seigneur n'agit jamais sans raison.

LES PÉCHEURS IMPÉNITENTS

Je viens de te parler des âmes perdues qui ont besoin de notre aide pour être sauvées. Il faut donc désormais que j'évoque les vrais serviteurs de Satan, ceux qui agissent sciemment et pour qui nul pardon n'est possible, ni même envisageable.

Comment cela se peut-il, me demanderas-tu ? C'est simple. Pour pouvoir recevoir le pardon, il faut commencer par le demander. Et ces monstres ne le souhaitent pas. Ils se sont engagés sur la voie du Mal sans regarder en arrière et leurs crimes ne leur causent pas le moindre remords.

Il s'agit d'un véritable cancer pour notre monde. Si on les laisse se développer, ils finiront par tout détruire, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'eux.

LES ABOMINATIONS

Ces créatures sont les rejetons du Malin. Elles n'existent que pour tourmenter les fidèles et les faire douter de l'existence de Dieu. Ne remets jamais en cause la corruption qui les habite. Elle est absolue. Il suffit d'en avoir vu une pour se demander comment de telles horreurs peuvent exister.

Et, justement, elles ne le peuvent pas. En tant que serviteurs du Seigneur, il est de notre devoir de les éradiquer jusqu'à la dernière. C'est là une tâche dont il te faudra t'acquitter sans jamais faiblir.

Tu as été choisi pour affronter ces monstres et tu as reçu des miracles et des dons du ciel dans ce but. Traque les abominations et tue-les. Leur permettre de vivre revient à condamner les humains à la damnation éternelle.

Si nous ne sommes pas là, vers qui les innocents pourront-ils se tourner ? Aucun serviteur de notre Ennemi ne doit échapper au courroux divin.

De nombreux pouvoirs nous ont été donnés pour que nous puissions détruire les abominations, qui sont un véritable affront à Dieu et à l'ordre naturel. D'ailleurs, nos plus puissants miracles ne fonctionnent que contre elles.

Mais leur pouvoir est immense, bien plus, souvent, que de simples mortels tels que nous ne pouvons espérer le concevoir. Commence donc par bien les étudier avant de les affronter. Si tu te rues au combat sans savoir à quoi tu devras faire face, tu as de bonnes chances de te faire vaincre.

Mais, quand le moment sera venu, ne faiblis pas et souviens-toi que tous les anges du Paradis sont à tes côtés. Et si jamais nous tombons face à l'ennemi, notre place est assurée au royaume des cieux.

LES SECTES

Mais il y a encore pire que les abominations : les humains qui se détournent sciemment de la lumière pour faire leur la cause des ténèbres. Nombreux sont ceux qui ont fait ce choix pour obtenir des pouvoirs qui sont interdits aux gens normaux. Ils ont

volontairement vendu leur âme au Diable pour devenir plus forts.

C'est en cela qu'ils diffèrent des hucksters, car ces joueurs invétérés ne comprennent que rarement les implications du pacte qu'ils ont conclu. À l'inverse, ces Judas des temps modernes savent ce qu'ils font : ils se sont damnés de toute éternité pour bénéficier d'un pouvoir temporel plus important.

Tu te demandes sans doute qui sont ces malfaisants ? Ce sont les membres des cultes, qui se sont engagés de leur plein gré sur la voie de la damnation. Ils constituent la plus terrible menace qui soit pour les fils de la lumière.

Ils ont pour ambition de corrompre les fidèles et de les encourager à se damner à leur tour. Ce sont de véritables serpents qui ont pignon sur rue et se mêlent au grand jour à leurs concitoyens.

Ne va pas croire que ces pratiquants de la magie noire portent des cornes ou des écailles. Bien au contraire, ils n'arborent pas le moindre signe visible de leur malice, même si leur âme est aussi noire que leur cœur. Ce sont des monstres qui se cachent derrière le sourire d'un fermier ou d'un commerçant.

Mais comment différencier les innocents des malfaisants ? La tromperie a toujours été l'arme de prédilection de notre Ennemi. Notre rôle n'est pas de douter de nos semblables. Bien au contraire, nous devons les servir et les guider vers le droit chemin. Et la vérité n'est pas facile à dire, mon frère : il est en effet fort possible que ceux que nous cherchons à sauver aient déjà été damnés par leur choix. C'est sans doute cela, la plus terrible arme du Mal, car elle peut en venir à te faire douter de ta foi et de la bonté inhérente à l'âme humaine.

Nombre de nos frères étudient activement les sectes afin d'apprendre à les reconnaître et à les éradiquer. Ce savoir les a bien servis, car la plupart des cultes font souvent appel à l'occultisme. Un livre, une relique maudite ou même les restes d'un rituel sataniste, voilà autant de traces pouvant parfois permettre de reconnaître un tel groupe.

Mais même ceux qui sont le plus voués à cette cause reconnaissent que l'on ne peut contempler impunément les plus noires régions de l'enfer.

Pour ceux d'entre nous qui auraient peur qu'un tel savoir menace leur pureté, il existe d'autres

moyens de repérage qui comprennent moins de dangers. Souvent, il est possible de repérer un culte ayant laissé sa trace sur une communauté pour peu que l'on examine cette dernière en détail. Par exemple, lorsqu'un groupe se méfie des étrangers, c'est souvent parce qu'il a des secrets à cacher. Un serviteur du Seigneur peut s'attendre à être surveillé en permanence dans une ville contrôlée par une secte.

La plupart des cultes ont mis au point des modes de communication discret, qui peuvent aller des murmures furtifs aux missives codées. Un observateur attentif peut souvent reconnaître ces échanges verbaux ou écrits, même s'il n'a que peu de chances de comprendre leur teneur.

L'analyse des interactions entre citoyens peut également apporter quelques indices. Une certaine hiérarchie s'établit naturellement au sein d'une communauté. Elle est basée sur le respect. Ceux qui détiennent l'argent ou le pouvoir trônent au sommet de la pyramide, tandis que les pauvres et les faibles se trouvent à sa base.

C'est en étudiant le comportement des piliers de la communauté que l'on peut apprendre qui détient réellement les rênes du pouvoir. Parfois, le vrai dirigeant est caché, auquel cas il te revient de le découvrir. Il peut ne rien avoir à se reprocher, mais il arrive également qu'il ait des ambitions maléfiques.

Ce qu'il ne faut jamais oublier, c'est que, même s'il est de notre devoir de découvrir et de châtier les serviteurs des ténèbres, nous ne devons pas faire de mal aux innocents. Traque les séides du Malin, mais en faisant preuve de sagesse et de patience. Ne va pas trop vite, car de fausses accusations sont aussi préjudiciables à notre cause que les agissements de l'Ennemi.

Si nous laissons la porte ouverte au doute et à la suspicion, nous avons perdu avant même que le combat n'ait commencé. L'honneur et la bravoure, telles sont les armes que les forces du Mal craignent le plus. Mais la Bible ne dit pas que les fidèles doivent se montrer faibles. Si un serpent t'agresse, rends-le lui au centuple.

Et les leçons rentrent tellement mieux à coups de bâton sur la tête !



LA CROIX ET LE COLT



NO MAN'S LAND

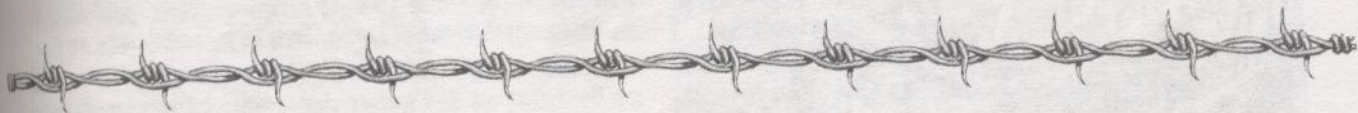






CHAPITRE 6

LES INTERVENTIONS DIVINES



Pour lutter contre les puissances des ténèbres, les croyants peuvent faire appel aux miracles que leur accorde leur dieu. Mais, comme les vétérans du Weird West ne le savent que trop bien, cela ne suffit pas toujours.

Ce chapitre te détaille par le menu les plus terribles pouvoirs des croyants, ceux qu'ils utilisent pour qu'on parle d'eux dans la prochaine édition de la Bible, par exemple. Ouvre bien les yeux, tu vas enfin savoir comment un héros peut obtenir l'aide directe de son dieu.

LA FAVEUR DIVINE

Le croyant qui accomplit des actes héroïques au nom de son dieu se fait vite remarquer. À partir de ce moment, la divinité qu'il sert s'intéresse à lui et a des chances de lui venir en aide en cas de besoin. Le problème (car il fallait bien qu'il y en ait un, tu t'en doutais), c'est que les dieux mettent la barre assez haut pour ce qui est des « actes héroïques » en question.

Même si le fait de tuer un crotale Mojave peut te sembler un véritable exploit, cela n'a que peu d'importance dans la grande lutte qui oppose les forces du Bien aux serviteurs des Justiciers. Ton dieu peut bien évidemment te venir en aide au cours de ce combat (sous la forme de miracles), mais ne t'attends pas à ce qu'il t'érige une statue pour autant. Si tu veux vraiment attirer son attention, il te faut faire baisser le Niveau de Terreur d'une région. Pour ce faire, tu dois fatalement venir à bout de l'abomination semeuse de terreur qui générerait le NT en question, mais ce n'est pas tout. Il te faut ensuite propager la bonne nouvelle, en annonçant à la populace que le Bien vient de remporter une bataille importante et qu'il est destiné à gagner la guerre. De cette manière, la foi de tous ceux qui t'écoutent s'en trouve renforcée.

Ça, c'est le genre d'acte qu'un dieu apprécie tout particulièrement. Et tu vas bien vite voir que tu as tout intérêt à rechercher les récompenses qu'il peut t'accorder.

Chaque fois qu'un croyant joue un rôle actif dans la diminution d'un Niveau de Terreur, il gagne une Bénédiction. Comme précisé ci-dessus, « rôle actif »





signifie qu'il doit aider à vaincre l'abomination, mais aussi rasséréner les autochtones (à coups d'éloquence). Mais attention, hein ! Le simple fait de raconter ce qui s'est passé ne suffit pas. Le dieu du croyant attend également de son serviteur qu'il affronte les ennemis de la foi.

Si ton personnage acquiert une Bénédiction, marque-le sur ta fiche. Il peut en avoir plusieurs en même temps s'il a fait baisser plusieurs Niveaux de Terreur. Les plus héroïques des croyants (qui ne sont qu'une poignée) ont ainsi plusieurs Bénédictions de côté, en cas de besoin.

COMMENT UTILISER UNE BÉNÉDICTION

Seuls les plus pieux peuvent demander l'aide de leur dieu. En termes de jeu, le croyant doit avoir au moins 6 en foi pour pouvoir faire usage d'une Bénédiction. Il est possible d'en gagner même si le score de foi est inférieur, mais on ne peut pas s'en servir tant que la valeur minimale n'a pas été atteinte.

Quelle que soit la manière dont on s'en sert, la Bénédiction disparaît à tout jamais, comme une Pépite ou un Point de Prime.

Une Bénédiction peut permettre d'obtenir un miracle (mais pas un don du ciel) que le personnage ne connaît pas. L'apprentissage est instantané, mais l'invocation du miracle nécessite le temps habituel (voir le Chapitre Trois).

De la même manière, il est nécessaire de réussir le SD pour que le miracle fasse effet mais, comme toujours, on peut utiliser des Pépites pour modifier le résultat des dés.

Le révérend Harding se retrouve dans une ville pleine de loups-garous. Malheureusement pour lui, il est fort démuné : non seulement il n'a pas de balles en argent, mais sanctification d'arme ne fait pas partie des miracles qu'il connaît.

En temps normal, il serait dans la panade jusqu'au cou mais, heureusement, il a récemment gagné une Bénédiction. Il l'utilise donc pour bénéficier du miracle sanctification d'arme. Il obtient un 8 aux dés, dépense une Pépite Rouge et sanctifie sa hachette fétiche pour massacrer les loups-garous qui terrorisent la ville.

INTERVENTION DIVINE

Mais une Bénédiction peut également servir à demander une intervention divine. Oui, tu as bien compris : en cas de pépin, le grand patron peut te donner un coup de main en personne.

Lorsqu'un croyant demande une intervention divine, c'est qu'il a besoin d'une aide que ne pourra lui procurer un miracle « normal ». Ce genre de pouvoir peut lui permettre d'écarter les eaux d'un lac, d'invoquer une colonne de feu qui ira frapper ses ennemis, ou encore de ramener les morts à la vie.

Bien sûr, on pourrait se dire que de telles intercessions remettent les fondements de la foi en cause (à quoi sert de croire en un dieu lorsqu'on a la preuve qu'il existe ?). C'est pour cette raison qu'il faut vraiment que les circonstances soient très particulières pour que le dieu se déplace (pour ainsi dire). Il n'accorde ces pouvoirs qu'à ses serviteurs les plus fidèles, ceux dont il sait qu'ils n'en feront pas un usage immodéré.

Pour demander une intervention divine, le croyant doit automatiquement dépenser une Bénédiction. Il ne peut y avoir la moindre dérogation à cette règle. Pas de Bénédiction, pas d'intercession. Une fois le sacrifice effectué, le personnage choisit l'intervention divine qui lui convient le mieux.

Là encore, l'obtention de l'intervention se fait instantanément, mais le pouvoir doit ensuite être invoqué normalement (tous sont décrits en détail dans les pages qui suivent).

Même après avoir reçu le pouvoir de son dieu, le croyant ne peut y faire appel que s'il fait la preuve de sa foi. Le fait de sacrifier une Bénédiction lui permet tout juste d'obtenir le droit d'utiliser le « super-miracle », mais il faut ensuite qu'il s'en montre digne.

Pour ce faire, il doit réussir un jet de foi contre le SD de l'intervention divine, ce qui n'est jamais une partie de plaisir (le SD des interventions peut en effet monter jusqu'à 13, voire plus). Il est possible d'utiliser des Pépites pour modifier le résultat du jet de dés, mais c'est là l'unique possibilité d'amélioration qui soit offerte au héros (les sorts fastoche ! et nouvelle donne sont par exemple sans effet). Le jet de dés du croyant repose donc seulement sur sa foi (et sur ses éventuelles Pépites).

En cas de succès, l'intervention divine se produit normalement. Sinon, elle échoue purement et simplement.

Si jamais le croyant a la malchance de se planter sur son jet de foi, il perd une seconde Bénédiction (ça lui apprendra à ne pas croire en son dieu). S'il ne lui en restait plus, il ne subirait pas de malus supplémentaire. Quel que soit le résultat de l'intervention divine, la Bénédiction dépensée est perdue à tout jamais.

LES INTERVENTIONS

Chaque intervention divine est définie par quatre critères, de même que les miracles auxquels les croyants ont normalement accès :

Le SD est, comme de bien entendu, le Seuil de Difficulté que le héros doit atteindre sur son jet de foi pour que l'intervention prenne place. Les in-

terventions fonctionnent de la même manière que les miracles si la cible a également un score de foi : si elle croit au même dieu que le personnage, son score est ajouté au jet de dés du héros ; si ses croyances sont autres, sa foi est retranchée du résultat obtenu par le croyant.

La vitesse indique le nombre d'actions nécessaires pour que l'intervention se produise.

La durée donne le temps pendant lequel l'intervention fait effet.

La portée est la distance maximale à laquelle le super-miracle peut se manifester.

ASCENSION

SD : 11

Vitesse : 1

Durée : Concentration

Portée : 5 mètres

Il arrive parfois qu'un croyant ne puisse se permettre d'attendre que son dieu lui envoie un chariot volant. Dans ce cas, il est peut-être utile qu'il fasse appel à une faveur divine pour s'envoler de lui-même. Il peut s'il le souhaite emmener des compagnons avec lui, à raison d'un par point de foi au-dessus de 1.

Si l'ascension prend normalement effet, le croyant et ses amis deviennent capables de voler, encore que ce terme soit peut-être un peu trop noble pour décrire leur mode de déplacement. Ils peuvent se déplacer horizontalement à une allure de 6, mais sont par contre nettement moins performants lorsqu'il s'agit de monter ou de descendre (allure de 1 pour tout déplacement vertical).

Tous les personnages affectés par cette intervention doivent se concentrer pour voler. Combattre, tirer, lancer des sorts ou invoquer des miracles leur est donc impossible... du moins, s'ils tiennent à rester en l'air. Ils ont également pour obligation de rester à moins de 5 mètres les uns des autres. Ils sont incapables de s'éloigner volontairement de leurs compagnons, même s'ils peuvent bien évidemment l'être à leur corps défendant (par le souffle d'une explosion, un lasso, etc.). Tout individu cessant momentanément de se concentrer pour rester en l'air apprend très vite les lois élémentaires de la gravité.

Un personnage affecté par cette intervention divine semble marcher sur l'air. Une légère brise fait onduler ses cheveux et ses vêtements, même s'il n'y a pas le moindre souffle de vent.

COMMUNION

SD : 13

Vitesse : 1 minute

Durée : 1 round/2 points de foi

Portée : Spéciale

Savoir est bien souvent synonyme de pouvoir, et les dieux ont autant de l'un que de l'autre. Il arrive parfois que les croyants puissent avoir recours aux connaissances de leur divin supérieur, mais ce dernier rechigne bien souvent à révéler ce qu'il sait. C'est à cela que sert cette intervention : à obtenir quelques renseignements en droite ligne du ciel.

Le héros peut poser une question, et une seule. Comme les dieux sont censés être omnipotents, on part du principe que la réponse est connue. Le dieu répond toujours la vérité (il ne va tout de même pas s'abaisser à mentir à un misérable mortel). Le problème, c'est de poser la bonne question. Si le personnage demande quelque chose de précis, la réponse qu'il obtient l'est tout autant (« oui » ou « non »). Par contre, si la question nécessite une réponse plus longue, ça devient parfois un peu problématique.

Même quand ils s'adressent à leurs élus, les dieux sont bien souvent difficiles à comprendre (il leur faut bien opérer sur le principe des « voies impénétrables » et toutes ces choses). Lorsqu'ils se retrouvent face à une question à laquelle ils ne peuvent répondre par un oui ou par un non, ils envoient une vision à leur serviteur. Évidemment, comme toujours dans ce cas, la vision est hautement symbolique, et le pauvre personnage n'a plus qu'à essayer de comprendre le message qu'il vient de recevoir.

Cela peut te paraître injuste. Pourquoi, nous diras-tu, ne pas utiliser tout simplement le don du ciel Prophétie plutôt que de dépenser une Bénédiction ? L'avantage de cette intervention divine, c'est que le croyant peut au moins demander ce qui l'intéresse. Avec la prophétie, il ne contrôle en rien la vision que lui envoie son dieu. De plus, s'il parvient à trouver une question simple, il est sûr d'obtenir la bonne réponse.

COMPAGNON

SD : 13

Vitesse : 1 heure

Durée : Permanente

Portée : Contact

Un cow-boy ne peut pas toujours trouver un Gang pour le soutenir en cas de besoin, mais cela ne signifie pas qu'il doive forcément se débrouiller seul. En effet, un héros non accompagné finit souvent mort. Mais, grâce à Compagnon, le croyant peut se faire aider par l'animal de son choix.

Il doit commencer par trouver l'animal recherché, après quoi il lui faut passer une heure en sa compagnie tandis qu'il invoque son dieu. Si jamais il est dérangé au cours de cet intervalle de temps, le SD de l'intervention divine passe à 15.

L'animal n'est pas particulièrement bien disposé envers le personnage tant que l'invocation n'est pas achevée. Si notre héros choisit une bête particulièrement farouche, il a intérêt à pouvoir s'en protéger (le miracle dresseur de fauves est particulièrement utile dans ce cas de figure). Bien évidemment, s'il tente de prendre un poulet comme compagnon, il ne devrait pas prendre de trop gros risques (mais s'il s'agit d'un grizzly, gare !).

N'importe quel animal peut être doté de ce pouvoir ; par contre, les créatures surnaturelles sont automatiquement immunisées. De plus, le croyant ne peut se lier qu'avec un seul animal à la fois, et la relation qui les unit ne peut plus être brisée volontairement par la suite (seule la mort de l'un des deux compagnons y met généralement un terme). Le croyant et son animal peuvent communiquer, mais seulement de manière assez simpliste. Il leur est impossible de parler philosophie, mais chacun parvient à se faire comprendre de l'autre. Bien que la communication ne soit pas nécessairement vocale (le croyant peut donner des instructions à son compagnon en pensant tout simplement à ce qu'il veut que l'autre accomplisse), elle n'a lieu que tant que le héros et l'animal sont suffisamment proches l'un de l'autre pour pouvoir s'entendre. Le compagnon fait de son mieux pour obéir au personnage (en fonction de son score d'Astuce). Il est d'une loyauté absolue envers son maître et n'hésite pas à se sacrifier pour lui si besoin est. Tant que le croyant ne rate pas ses jets de tripes, son

compagnon n'a même pas besoin d'en jouer (il les réussit automatiquement).

Les animaux imposants ou dangereux (comme les ours, couguars et autres loups) ne sont guère appréciés dans les régions civilisées, rapport à leur tendance carnivore. Si le croyant se choisit un tel compagnon, il a tout intérêt à le laisser derrière lui lorsqu'il descend en ville. Tu trouveras le profil de la plupart des bestiaux à quatre pattes (et plus) dans *Critters, vermine et abominations*.

COURROUX DIVIN

SD : 7

Vitesse : 1

Durée : Instantanée

Portée : 10 mètres/point de foi

Certains types deviennent parfois si pénibles que l'on finit par en avoir marre de tendre l'autre joue. Et quand le croyant désire à son tour délivrer quelques baffes, il peut le faire de telle manière que l'importun ne soit pas prêt de l'oublier.

Le Courroux divin est l'une des interventions les plus faciles à invoquer qui soient. Le héros n'a qu'à dépenser sa Bénédiction et réussir le SD nécessaire pour que son divin patron botte les fesses de celui qui le taquine. La plupart des croyants sont particulièrement loquaces quand ils évoquent le courroux de leur dieu (car à quoi sert de châtier les méchants si ces derniers ne savent pas pourquoi ils se font aplâtrir ?).

Bien que l'intervention proprement dite ne soit aucunement visible, ses effets, eux, le sont bel et bien. La cible perd un nombre de points de Souffle égal au résultat obtenu sur le jet de foi du héros. Si cela suffit pour lui faire franchir la barre des 0 points de Souffle, l'impertinent tombe aussitôt dans les pommes.

De plus, il est automatiquement étourdi, ce qui fait qu'il perd toutes ses actions restantes jusqu'à la fin du round (y compris les cartes qu'il avait pu glisser dans sa manche). Dès le round suivant, il peut essayer de récupérer en effectuant un jet de Vigueur Difficile (9). En cas d'échec, il reste étourdi. Même après que la victime a repris ses esprits, elle reste très secouée. Tous ses jets de Traits ou d'Aptitudes sont pénalisés de -2 pendant un round

par point de foi du croyant (on commence à calculer cette durée à partir du moment où la cible n'est plus étourdie).

Courroux divin permet au personnage de donner une bonne leçon sans avoir recours à des arguments plus définitifs (type calibre 45). La plupart du temps, le type qui reçoit la correction détaille sans demander son reste... du moins, s'il est encore capable de tenir debout.

CROISADE

SD : 11

Vitesse : 1 jour

Durée : 1 jour/point de foi

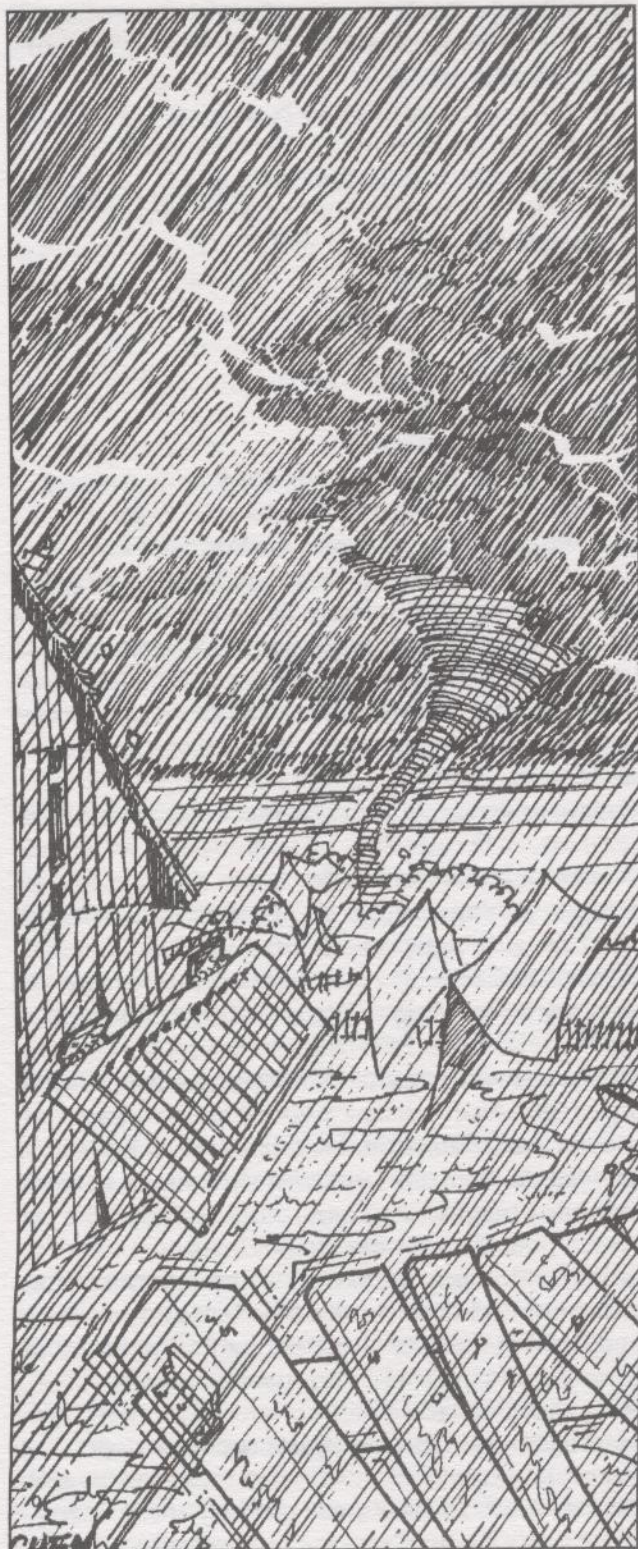
Portée : 5 mètres/point de foi

La bataille contre les forces du Mal fait rage, et les héros ne doivent pas croire qu'ils sont toujours seuls. D'accord, les Gangs sont là pour venir en aide à leurs concitoyens, mais ils ne se trouvent pas toujours au bon endroit au bon moment. Et parfois, il arrive également que même le Gang le plus émérite qui soit ne suffise pas. Cette intervention divine est là pour rétablir l'équilibre.

Croisade permet au croyant de conférer à des gens normaux la faculté de se défendre (et la volonté de le faire). Ce pouvoir n'affecte que ceux qui ont les mêmes croyances que le personnage, mais en nombre : dix par point de foi du héros. Les bénéficiaires de l'invocation doivent se trouver à portée au cours de la dernière heure de l'invocation mais, après ça, ils peuvent se rendre où bon leur semble sans perdre aucun des avantages que leur confère le pouvoir. Au cours de l'invocation, le croyant doit pouvoir parler aux futurs « croisés » ; il lui faut en effet les motiver par la parole, car c'est sa voix qui véhicule l'inspiration divine dont ces individus ont besoin pour devenir des surhommes.

Tant que Croisade fait effet, tous les gens affectés reçoivent un bonus de +2 à tous leurs jets de Traits et d'Aptitudes (du moins, tant qu'ils agissent dans le cadre de l'objectif défini par le croyant).

Pour que Croisade fonctionne, il faut que le personnage fixe un but tangible à ses alliés (il peut par exemple s'agir d'un adversaire monstrueux à éliminer, etc.). Croisade est généralement invoqué pour venir à bout d'une menace surnaturelle, mais



l'on peut également s'en servir contre des bandits qui tiennent une ville sous leur coupe.

Si le croyant invoque ce pouvoir sans but précis, l'intervention divine échoue automatiquement. Dans le cas contraire, elle dure un jour par point de foi du héros, ou cesse dès que l'objectif est atteint (si ce dernier est réalisé avant la fin de la durée normale).

DÉLUGE

SD : 13

Vitesse : 1 heure

Durée : 1 heure/point de foi

Portée : Le croyant

L'eau a toujours été le meilleur moyen de tout nettoyer à fond. Même le plus crasseux des cow-boys prend généralement le temps de se plonger dans l'abreuvoir le plus proche avant d'aller dépenser sa paye en ville le samedi soir. Mais quand un endroit est sali par la marque du Malin, il faut plus que quelques litres d'eau pour le purifier.

Cette intervention fait apparaître une tempête quasi biblique. Centrée sur le croyant qui l'appelle, elle fait un demi-mille de diamètre (grosso modo huit cents mètres) par point de foi du personnage. Elle est extrêmement violente et contient tous les ingrédients classiques : du vent, de la pluie à gogo et même quelques éclairs du plus bel effet.

Le déluge incessant se traduit par de terribles précipitations : il tombe entre deux et trois centimètres d'eau à l'heure par point de foi du héros. Bien souvent, les régions de plaine affectées par une telle catastrophe se retrouvent inondées. Autrement dit, à moins que le croyant ne soit un nageur de la trempe de Johnny Weissmuller, il n'a sans doute pas intérêt à invoquer un déluge alors qu'il se trouve dans un fossé.

Le vent souffle à la vitesse de 30 km/h, plus 10 km/h par point de foi du personnage. Les créatures volantes sont quasiment incapables de décoller. Les habitations sont elles aussi menacées : tentes et cordes à linge sont arrachées à partir de 70 km/h, et les bâtiments en bois sont endommagés à partir de 120 km/h. Au-delà de 170 km/h, ils sont réduits en bouillie. Les bâtiments en pierre ne sont jamais affectés par le vent, quelle que soit sa force.

Les personnages pris dans un vent de plus de 120 km/h sont en permanence bombardés par de nombreux débris (1d4 points de dégâts par round). Ce total augmente de 1d4 points tous les 10 km/h au-dessus de 120. Une fois les dégâts additionnés, on détermine le nombre de blessures encaissées et on les répartit aléatoirement.

La plupart des gens se ruent à l'abri lorsqu'une telle tourmente s'abat sur eux mais, pour ceux qui n'auraient pas compris le message, il est également possible d'être frappé par la foudre. Chaque personnage restant à l'extérieur doit effectuer un jet d'Âme toutes les dix minutes. Il n'y a pas de SD minimum à atteindre. Par contre, le pauvre bougre qui se plante se transforme aussitôt en sapin de Noël (l'éclair lui inflige 3d10 points de dégâts aux intestins).

Tu l'auras compris, ce n'est pas le type d'intervention divine qu'il faut invoquer lorsqu'on se trouve perdu au beau milieu des grandes prairies du Kansas.

ESSENCE DIVINE

SD : 13

Vitesse : 1 mois

Durée : Permanente

Portée : Contact

Tu t'es déjà demandé comment naissaient les saintes reliques ? Elles sont tout simplement créées par les dieux. Certaines sont fabriquées dans un but bien précis, d'autres sur un simple coup de tête, et il arrive aussi, parfois, qu'un serviteur particulièrement dévot arrive à convaincre son divin maître de conférer une infime fraction de son essence à un objet. Cette intervention permet de demander au dieu de créer un objet magique permanent (mais de puissance réduite). L'objet choisi par le croyant n'a pas besoin de sortir du lot (le pouvoir fonctionne tout aussi bien quelle que soit la qualité du réceptacle choisi). Par contre, si l'objet est particulièrement approprié à la religion du héros, celui-ci bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de foi contre le SD du pouvoir.

Dans le cas où le personnage réussit ce jet, l'objet gagne un miracle ou don du ciel qu'il peut par la suite conférer à son possesseur. Le croyant n'est pas

ESSENCE DIVINE

CAS DE FIGURE	COÛT OU EFFET
Objet approprié à la religion du croyant	+2 au jet de foi
Le héros ne maîtrise/possède pas le miracle/don du ciel choisi	-2 au jet de foi
Objet utilisable par les gens normaux	-2 au jet de foi
Par miracle ou don du ciel supplémentaire	1 Bénédiction supplémentaire
Objet utilisable par les croyants des autres religions	1 Bénédiction supplémentaire

obligé de maîtriser ou de posséder le miracle ou don du ciel choisi mais, dans ce cas, le jet d'invocation s'accompagne d'un malus de -2.

Le héros peut ajouter d'autres miracles ou dons du ciel à son objet, à condition qu'il dépense une Bénédiction supplémentaire à chaque fois. Tout cela doit être fait au moment où l'intervention divine est invoquée. Si le personnage veut rajouter des pouvoirs à son objet à une date ultérieure, il lui faut reprendre tout le processus à zéro.

Si le personnage choisit de conférer un miracle à son objet, il lui faut par la suite réussir un jet de foi normal lorsqu'il veut se servir de l'objet. Si le miracle nécessite un sacrifice (par exemple, la Pépite qu'il faut dépenser pour sanctification d'arme), ce dernier doit également être consenti chaque fois que l'objet est utilisé. Pour les dons du ciel, le système est différent : le personnage bénéficie des effets du don dès qu'il a l'objet sur lui. Aucun jet d'invocation n'est requis.

Les dieux n'apprécient guère de faire usage de leur pouvoir pour des humains qui ne croient pas en eux. Si le croyant désire que l'objet soit utilisable par les gens normaux, son jet de foi subit un malus de -2. S'il souhaite qu'il soit utilisable par quelqu'un qui ne partage pas ses convictions religieuses, il doit dépenser une Bénédiction supplémentaire. Ces deux restrictions sont cumulables, autrement dit, un objet utilisable par les athées nécessite deux Bénédictions et encourt un malus de -2 au jet de foi.

D'accord, ça fait beaucoup à intégrer d'un seul coup. Pour te simplifier la vie, nous avons concocté la petite table qui suit. Mais, quoi qu'il arrive, souviens-toi que le personnage doit commencer par dépenser une Bénédiction pour avoir la possibilité de rendre l'objet magique.

EXCOMMUNICATION

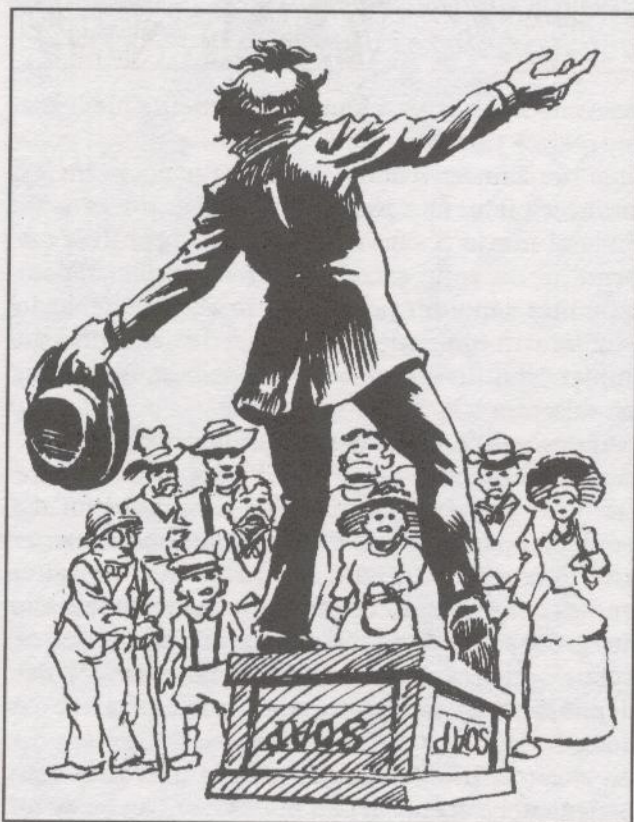
SD : 9

Vitesse : 1

Durée : Permanente

Portée : Contact

Certains pécheurs sont plus qu'impénitents. On pourra leur faire autant de sermons qu'on voudra, pas la moindre chance qu'ils comprennent le message. En plus, la plupart de ces sales types se promènent avec des pétoires et savent s'en servir. Mais même s'ils se permettent de bafouer les lois des mortels, ils en viennent souvent à se repentir de leurs erreurs lorsqu'un croyant leur explique leurs errements à l'aide de cette intervention divine.



La plupart des croyants ne peuvent se permettre d'abattre ces pécheurs de sang froid (il leur faut tout de même respecter un minimum les préceptes de leur foi), mais ils ne peuvent pas non plus les laisser semer la zizanie au sein de leurs ouailles. Excommunication permet au personnage de prévenir les pauvres brebis sans défense que le loup s'approche. Ce pouvoir identifie la cible d'une manière extrêmement particulière : même si aucune marque n'est visible, quiconque se trouve à proximité la sent immédiatement.

Toute personne qui se retrouve en présence d'un individu frappé d'excommunication sait immédiatement qu'elle doit se méfier de lui. Elle ne sait pas pourquoi, mais se sent mal à l'aise tant que le malfrat reste dans le coin. Même les animaux réagissent de manière violente ou craintive à cette marque divine, et les enfants s'enfuient comme s'ils venaient de voir le croque-mitaine.

De plus, celui qui a été marqué du sceau du dieu subit un malus de -2 à tous ses jets de persuasion par succès obtenu par le croyant lors de l'invocation.

Il n'existe qu'une seule manière de lever l'excommunication : persuader le croyant (ou un autre représentant de sa religion) que l'individu marqué est sincèrement repentant. En temps normal, le croyant exige d'en avoir la preuve en imposant une tâche ou une quête à l'individu excommunié, mais ce n'est pas systématique.

À partir du moment où le croyant est convaincu que la victime a le repentir sincère, il peut lever l'excommunication quand il le souhaite (aucun jet de dés n'est nécessaire).

Ce type de châtiment ne doit jamais être imposé à la légère. Seuls les meurtriers (ou pire) peuvent en général être frappés d'excommunication.

EXPIATION

SD : 11

Vitesse : 1 heure

Durée : Permanente

Portée : Contact

Les Déterrés n'ont pas une vie facile. Non seulement on les empêche d'aller tranquillement dans l'au-delà comme tous les morts qui se respectent, mais ils sont en plus obligés de partager leur en-

veloppe charnelle avec une sale bestiole venue du plus profond des Enfers. Il leur faut en permanence lutter pour conserver le contrôle de leur âme et, quand ils se font dominer, tout le monde en souffre.

Grâce à Expiation, le croyant peut aider un Déterré à récupérer des points de Dominion. Cela ne peut se produire que si le sujet est consentant (tu ne risques pas que le manitou se repente, même si on lui en offre l'opportunité).

Le Déterré effectue immédiatement un jet de Dominion contre son manitou. Le personnage ajoute à son jet d'Âme le résultat obtenu par le croyant sur son jet d'Expiation. Ce bonus vient en plus de celui que lui accorde éventuellement le nombre de points de Dominion qu'il possède. S'il l'emporte, il se retrouve avec le Dominion permanent.

De plus, contrairement à ce qui se passe avec les jets de Dominion normaux, si le Déterré perd tout de même l'affrontement alors qu'il est sous l'effet d'une expiation, le manitou ne gagne pas le moindre point de Dominion.

Un Déterré croyant peut invoquer cette intervention divine pour son bénéfice personnel.

FLAMME PURIFICATRICE

SD : 11

Vitesse : 2 rounds

Durée : Instantanée

Portée : 100 mètres

L'un des devoirs du croyant consiste à purifier cette vallée de larmes, qui en a bien besoin, depuis quelque temps. Un bon sermon apocalyptique peut parfois terrifier les ouailles et les garder sur le bon chemin, mais il est souvent nécessaire de faire appel à la Flamme purificatrice pour renvoyer les serviteurs du Malin d'où ils viennent.

Cette intervention divine fait apparaître un brasier qui grille toutes les créatures prises dans la zone d'effet, un cercle d'un mètre de diamètre par point de foi du croyant. Les flammes ne tombent pas du ciel, elles apparaissent spontanément ; il est donc impossible de s'en protéger en se jetant à couvert.

Si la Flamme purificatrice prend dans un endroit



clos (une maison, ou même un cercueil), elle brûle tout à fait normalement. Elle brûle même sous l'eau, en fait, et n'a pas besoin d'oxygène ni de combustible pour l'alimenter.

S'il le souhaite, le croyant peut même contrôler la forme de la zone affectée. Par exemple, il peut carboniser un pont sans que le brasier ne déborde d'un centimètre sur les côtés. À lui de voir, du moment qu'il respecte la limite maximale qui lui est imposée.

Toute créature affectée par la Flamme purificatrice encaisse 1d12 points de dégâts dans chaque partie de son corps tous les 3 points de foi du croyant (si ce dernier a 6 en foi, l'intervention divine causera donc 2d12 points de dégâts dans toutes les parties du corps aux pauvres bêtes qui auront le malheur de se trouver dans la zone d'effet). Aucune protection physique (armure naturelle, blindage, etc.) n'est efficace contre ce pouvoir.

Les feux déclenchés par la Flamme purificatrice brûlent normalement par la suite.



FLÉAU

SD : 13

Vitesse : 1 jour

Durée : 1 jour/point de foi

Portée : Spéciale

Il arrive parfois que les habitants d'une ville donnée pèchent si fréquemment qu'il faille les remettre de force dans le droit chemin. Quels que soient les sermons que les croyants puissent faire, les mandrins n'en tiennent aucun cas, quand ils ne s'opposent pas directement aux serviteurs du Seigneur. Pire encore, il existe à l'ouest du Pecos des localités sans dieu dans lesquelles les hommes d'Église sont pendus sans autre forme de procès. Lorsqu'un croyant rencontre une de ces villes impies, il est de son devoir de montrer aux habitants que leur comportement ne peut être plus longtemps toléré.

Fléau fait s'abattre le courroux divin sur la région choisie par le personnage. Cette intervention divine affecte une zone d'un mile de diamètre par point de foi du héros. Ce dernier peut s'il le souhaite la réduire afin de n'affecter que ceux qui le méritent vraiment, de même qu'il peut délimiter des îlots de tranquillité au sein de la tourmente (bien souvent, pour ce faire, il demande à ceux qu'il désire protéger de mettre chez eux un signe bien visible et convenu à l'avance).

Le croyant doit passer un minimum d'une journée au centre de la région qu'il souhaite frapper. Il doit l'occuper à dénoncer l'amoralité des autochtones et à les prévenir qu'ils encourent un terrible châtiment s'ils ne s'amendent pas sur l'heure. Au terme de ce laps de temps, le Fléau se manifeste, à moins que les pécheurs se repentent ou que le héros décide finalement de ne pas demander à son dieu d'intervenir. Une fois que le Fléau a commencé, le personnage peut le faire cesser à tout moment. Personne d'autre que lui n'en a le pouvoir.

Cette intervention divine peut prendre plusieurs formes et la liste qui suit n'est pas exhaustive (de plus, les exemples détaillés ci-dessous peuvent être modifiés si la situation l'exige).

Les effets d'un Fléau sont particulièrement sévères, ce qui explique que ce n'est pas une intervention que l'on peut invoquer à la légère. Le croyant doit y réfléchir à deux fois avant de faire appel à ce pouvoir, surtout si des innocents risquent d'en souffrir.

Eau sanglante :

L'eau potable de la région se transforme en sang. Comme de bien entendu, elle devient du même coup imbuvable. Les cours d'eau ne sont affectés que lorsqu'ils entrent dans la zone de l'intervention (l'eau reste pure en amont et le redevient en aval). Il est possible d'amener de l'eau de l'extérieur, mais elle se transforme elle aussi au bout d'un jour.

Pestilence :

Les têtes de bétail sont affectées par une terrible maladie. Les humains ne peuvent être contaminés, mais ils sont indirectement affectés. Chaque jour, 5 % des animaux de la région meurent des effets de la maladie. Les survivants sont couverts d'atroces plaies ouvertes qui ne disparaissent qu'une fois la durée de l'intervention divine achevée. Aucun étranger ne se risquera à acheter une bête aussi manifestement malade. Même si les propriétaires déplacent les animaux pour leur faire quitter la zone d'effet, les morts continuent. La maladie n'est pas contagieuse en dehors de la région affectée.

Sauterelles :

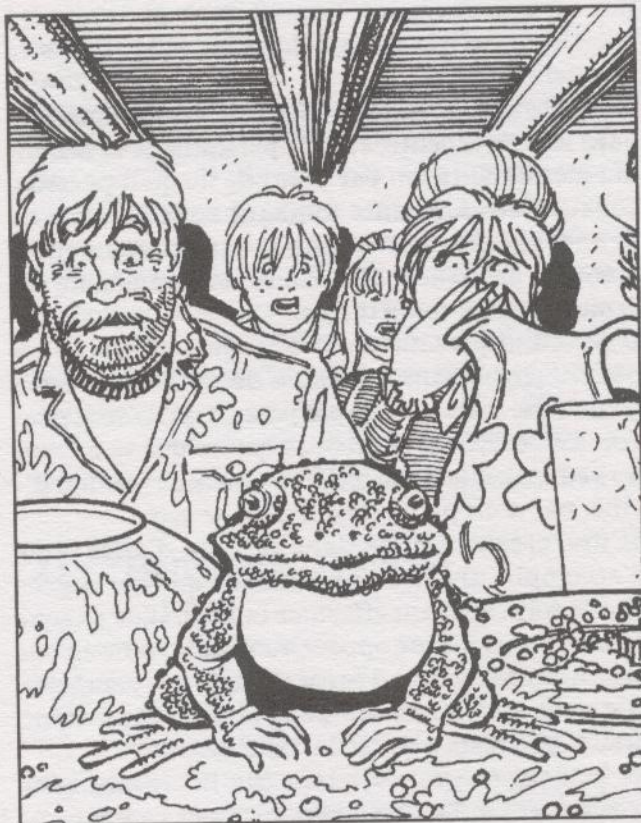
Ces gros insectes volants s'abattent sur la région et détruisent les champs à une vitesse stupéfiante (5 % de toutes les récoltes de la région par jour). L'effet de ce fléau est bien souvent à retardement. En effet, c'est pendant les mois d'hiver que l'absence de nourriture due à la mauvaise récolte se fait le plus cruellement sentir.

Ténèbres :

Un voile de ténèbres recouvre la région et persiste tant que dure le Fléau. Même à midi, on n'y voit pas mieux qu'à la tombée de la nuit. Quiconque est étranger à la région doit réussir un jet de tripes Faisable (5) pour pouvoir pénétrer dans cette zone d'obscurité surnaturelle.

Vermine :

La région est envahie par les corbeaux, les grenouilles, les rats, les serpents (non venimeux) ou les crapauds. La vermine s'introduit dans la totalité des bâtiments (maisons, magasins, etc.). On en retrouve dans la nourriture, l'eau potable et même les vêtements (les bottes sont tout particulièrement



appréciées). Chaque jour, la vermine gâte 10 % des réserves de nourriture disponibles. Les champs sont rasés et les têtes de bétail s'enfuient fréquemment. Enfin, toutes ces sales bêtes ont un impact très négatif sur le tourisme.

GRAND PACIFICATEUR

SD : 11

Vitesse : 2

Durée : Concentration

Portée : Le croyant

Des fois que l'envie te démangerait de te plonger dans ton dico d'anglais, non, cette intervention n'a rien à voir avec un Colt Peacemaker divin. Les têtes brûlées qui ne se séparent jamais de leur pétoire sont déjà bien assez nombreuses comme ça sans que les croyants s'en mêlent, merci bien. Depuis quelque temps, les hommes ont comme qui dirait du mal à éprouver de l'amour pour leurs semblables, et il ont de plus en plus tendance à tirer d'abord et à parlementer ensuite. Cette interven-

tion est là pour rétablir l'équilibre, en obligeant ces excités de la gâchette à faire la paix, qu'ils le veuillent ou non.

Toute hostilité devient en effet quasiment impossible dans une zone centrée sur le personnage et faisant dix mètres de rayon par point de foi qu'il possède. Tous les êtres vivants tombant sous le coup de Grand pacificateur gagnent instantanément 5 points de protection. D'un coup, la quasi-totalité des armes perdent toute utilité.

D'accord, il y a toujours des dingues qui ne se déplacent jamais sans leur caisse de dynamite et leurs allumettes, mais ce n'est pas pour ça qu'ils vont pouvoir s'en servir. N'oublie pas que ce que tu as sous les yeux, c'est la description d'une intervention divine, par d'un petit pouvoir de boy-scout.

Si une créature prise dans la zone d'effet tente d'accomplir une action hostile (de quelque espèce que ce soit), elle doit effectuer (au début de chaque round) un jet d'Âme opposé au résultat obtenu par le croyant sur son jet d'invocation. Si elle l'emporte, elle peut agir à son gré pour le round qui vient. Sinon, elle reste plantée là, bouche bée.

Ce pouvoir se prolonge tant que le croyant reste concentré. On peut raisonnablement espérer que cela suffira pour parvenir à une solution moins brutale.

Il est généralement impossible de mettre les effets de Grand pacificateur à profit pour prendre l'avantage sur un adversaire (exception faite du croyant qui, lui, peut s'en servir de cette manière). Même le fait de se déplacer pour se mettre à couvert, trouver une position dominante ou quitter la zone d'effet requiert un jet d'Âme. Par contre, le croyant est limité aux actions simples. Grand pacificateur cesse immédiatement de faire effet si notre héros tente d'effectuer une action nécessitant un jet de Trait ou d'Aptitude.

QUÉRISON

SD : 11

Vitesse : 30 minutes

Durée : 5 minutes/point de foi

Portée : Contact

Les héros ont le chic pour se faire réduire en bouillie, et certains d'entre eux sont même telle-

ment doués pour ça que même le plus efficace des croyants ne peut jamais guérir la totalité de leurs blessures tellement ils les encaissent rapidement. Compte tenu du nombre d'abominations toujours croissant du Weird West, il vaut mieux que les personnages blessés puissent reprendre le combat le plus vite possible. Cette intervention divine transforme le croyant en guérisseur-minute.

Lorsqu'il invoque le pouvoir de Guérison, le héros peut faire disparaître les plus terribles blessures d'un simple contact (à condition de réciter une petite prière à chaque fois). L'invocation initiale prend une demi-heure, mais il faut ensuite bien moins de temps pour guérir les blessés. Une minute suffit pour faire disparaître toutes les blessures subies par un seul et même individu (quelle que soit leur gravité). Le temps requis reste inchangeable, que le pauvre type souffre d'une blessure légère ou de quatre blessures critiques.

L'intervention a également pour conséquence de soigner les éventuelles maladies dont le blessé pourrait souffrir, et de neutraliser tous les poisons qui pourraient courir dans son organisme. Malheureusement, Guérison reste sans effet contre les poisons et maladies d'origine surnaturelle, ainsi, d'ailleurs, que contre les malédictions.

Lorsqu'il fait appel à cette intervention divine, le croyant ne risque nullement d'encaisser les blessures dont souffre son patient, contrairement à ce qui se passe pour imposition des mains. Il ne subit pas non plus les modificateurs aux jets de dés qui handicapent le blessé.

INTERDICTION

SD : 11

Vitesse : 1

Durée : 1 heure

Portée : 5 mètres/point de foi

Affronter Billy the Kid alors qu'il a une arme à la main n'est pas brave, c'est purement et simplement stupide. Et, contrairement aux idées reçues, les forces du Bien ne font pas tout leur possible pour que leur cause soit défendue par des idiots. Cela dit, un champion du Tout-Puissant ne va pas laisser les serviteurs du Malin agir à leur gré simplement parce qu'il est dangereux de s'opposer à eux.

Heureusement, il y a Interdiction, le genre d'intervention divine qui rend les pourris un peu plus humbles.

Lorsqu'un adversaire du croyant se retrouve sous le coup de l'Interdiction, il perd (presque) complètement l'une de ses Aptitudes pendant une heure. C'est le croyant qui détermine l'Aptitude concernée, et toutes les concentrations qui en découlent sont également affectées. En d'autres termes, un pistolero se voyant interdire son Aptitude de tirer perdra tirer : pistolet, tirer : fusil, tirer : shotgun, etc. Avoue que c'est tout de même un sérieux handicap !

Certes, la cible peut encore utiliser son score par défaut pour cette Aptitude, mais c'est une piètre consolation.

Il est impossible d'être sous le coup de plusieurs Interdictions à la fois.

INTERVENTION

SD : 9

Vitesse : 1

Durée : Spéciale

Portée : Le croyant

La plupart des croyants considèrent qu'il est de leur devoir de défendre la veuve et l'orphelin, mais il arrive parfois que ce soient eux (les héros) qui aient besoin de protection. Ce pouvoir est sans doute ce qui se fait de mieux en la matière.

Comme son nom l'indique, Intervention demande au dieu d'intervenir en personne et d'empêcher que le croyant soit blessé. Si le jet de foi est réussi, le personnage bénéficie de la meilleure protection qui soit. Il n'encaisse pas le moindre point de dégâts (d'aucune sorte !) au cours des 3 rounds à venir. Pendant le même laps de temps, il ne perd pas non plus de points de Souffle.

Que le héros se fasse mitrailler par une Gatling ou qu'il saute du haut d'une falaise après s'être plongé dans l'huile brûlante en tenant une caisse de dynamite à la mèche allumée, il ne risque rien.

De la même manière, les effets magiques qui devraient normalement lui infliger des dégâts restent sans effet, de même que tous ceux qui sont de nature offensive. C'est au Marshal de déterminer au coup par coup desquels il s'agit, mais tout sort

ou pouvoir ayant pour effet d'immobiliser, d'affaiblir ou de contrôler le héros entre normalement dans cette catégorie.

L'immunité s'achève au terme du troisième round, à moins que le personnage ne réussisse un jet de foi Faisable (5). Dans ce cas, la protection dure 3 rounds de plus. Il peut tenter de la prolonger encore et encore, tous les 3 rounds, mais le SD à obtenir augmente de +2 à chaque fois. Si, lorsque la protection cesse de faire effet, le personnage est encore affecté par des substances (huile enflammée, poison, acide, etc.) qui infligent normalement des dégâts durant plusieurs rounds d'affilée, elles ne lui font pas le moindre mal (Intervention a totalement annulé leur potentiel destructeur).

LES MURS DE JÉRICO

SD : 13

Vitesse : 1 heure

Durée : Instantanée

Portée : 100 mètres

Il y a bien longtemps, le son d'une trompette a fait s'effondrer les murs de Jéricho. D'accord, peut-être qu'il s'agit là d'une simplification excessive mais, bon, tu sais ce que c'est... Parfois, le mal se développe tel un cancer dans certains lieux, et le seul et unique remède consiste à utiliser la manière forte. Ce pouvoir fait en sorte que la puissance des cieux s'abatte sur un bâtiment ou tout autre objet inanimé.

L'intervention les murs de Jéricho affecte un objet (et un seul) dont la base au sol ne peut dépasser plus de 10 m par point de foi du croyant. Ce dernier peut, s'il le souhaite, limiter la zone d'effet mais, même s'il décide de frapper un objet de très petite taille, il ne peut en affecter qu'un seul.

Ce pouvoir n'affecte pas que les bâtiments. Il fonctionne également contre les navires, trains, chariots à vapeur et autres machines volantes, bien qu'il ne soit pas aussi efficace contre des cibles de ce type.

L'intervention divine inflige 2d20 points de dégâts à l'objet par point de foi du personnage. La protection du bâtiment est réduite d'un point par Bénédiction dépensée par le héros au-delà de la première.



Contre les véhicules (navires et autres), le pouvoir ne cause que 1d12 point de dégâts par point de foi du croyant. Là aussi, il est possible d'utiliser des Bénédiction pour réduire la protection de la cible. Les êtres animés (ce qui comprend les abominations et les morts-vivants) sont totalement immunisés contre les effets de cette intervention. Mais ce n'est pas pour cela qu'ils ne risquent rien, car les bâtiments qui s'effondrent (les chenalières qui coulent, etc.) ont tendance à mettre leurs occupants dans l'embarras. Au Marshal de voir à quel point.

Les dégâts infligés aux structures sont détaillés dans *Smith & Robards* (pp. 45-46). Au cas où tu ne posséderais pas cet excellent supplément, nous avons tout de même inclus ci-dessous une table indiquant les dommages que peut subir un bâtiment avant de s'effondrer. Si le personnage utilise ce pouvoir pour mettre un véhicule hors service, le Marshal a normalement accès à tous les détails nécessaires pour voir si la tentative se solde par un succès ou un échec.

La table qui suit t'indique la protection dont bénéficie chaque type de paroi et le nombre de points de dégâts que l'intervention doit occasionner pour détruire une section de 10 m (ce total est indiqué dans la colonne « Durabilité »). Si tu vérifies, tu t'apercevras que les nombres indiqués diffèrent sensiblement de ceux qui sont proposés dans *Smith & Robards*, mais cela s'explique par la différence de trou causé. Le poing d'un dieu ne va tout de même pas délivrer les mêmes dégâts qu'un misérable boulet, non ?

LES MURS DE JÉRICHÔ

TYPE DE PAROI	PROTECTION	DURABILITÉ
Mur de cabane ou de toilettes	1	100
Mur de rondins	2	100
Mur de briques	3	100
Mur de grosses pierres	4	100

POURRISEMENT

SD : 11

Vitesse : 2

Durée : 1 mois/point de foi

Portée : 1 mètre/point de foi

Certains types sont tellement pourris qu'ils arbo-
rent la marque de Caïn comme une médaille. Ceux-
là sont fiers de leurs vices et les affichent à la
moindre occasion. La vie des autres n'a pas la
moindre valeur pour eux, et il est rare qu'ils y ré-
fléchissent à deux fois avant d'envoyer un servi-
teur du Tout-Puissant recevoir sa récompense ul-
time en avance sur la date prévue.

Bien que la pitié soit l'une des plus grandes ver-
tus qui soient, seuls les vivants peuvent en faire
preuve. Lorsqu'il se retrouve face à un malandrin
de la pire espèce, le croyant doit souvent prendre
des mesures préventives.

Pourrissement est un châtiment que le mécréant ne
devrait pas oublier de sitôt. Si cette intervention est
utilisée de manière intelligente, elle peut même
sauver la vie du héros. Elle n'affecte que les hu-
mains (ce qui inclut les Déterrés).

Le pouvoir fait instantanément pourrir un membre de
la cible (ce qui se limite à un bras ou une jambe ; la
tête n'est pas une candidate possible). Le membre
choisi encaisse immédiatement l'équivalent d'une
blessure définitive. Il est impossible d'empêcher
cette blessure, même en dépensant des Pépites.

De par la nature de l'intervention, la victime ne
perd pas de points de Souffle. Elle ne saigne pas
non plus, mais il lui faut tout de même jeter les dés
pour voir si elle se retrouve étourdie.

Elle peut dépenser une Pépité Bleue pour tenter de
résister au pouvoir. Dans ce cas, elle joue un jet de
Vigueur opposé à la foi du croyant. Si elle l'em-
porte, elle résiste à l'attaque mais perd toutes les
actions qui lui restaient pour ce round. En cas
d'échec, elle est affectée normalement.

Pourrissement persiste un mois par point de foi du
croyant (au moment où le pouvoir est invoqué).
S'il le souhaite, le héros peut en faire disparaître
les effets avant que la durée ne soit totalement
écoulée.

Si jamais la victime a le malheur de tuer celui qui
a invoqué ce châtiment divin, son membre reste
pourri à vie, à moins qu'elle ne parvienne à se faire



soigner (grâce au miracle imposition des mains) par un croyant de la même confession que celui qui l'a affecté (ce qui est particulièrement difficile, vu que tous les membres de la même religion reconnaissent aussitôt les effets d'une intervention de leur dieu).

Même s'il peut bien évidemment servir en plein combat, ce pouvoir sert d'abord et avant tout à châtier les serviteurs du Malin en leur apprenant l'humilité. Pour les serviteurs des forces du Bien, les solutions non définitives sont toujours les meilleures. Et tu peux croire que le pistolero qui s'est fait un nom (et de nombreux ennemis) grâce à sa rapidité légendaire a tendance à se repentir rapidement quand son bras droit (ou gauche, si c'est une patte folle) devient inutilisable !

RÉSURRECTION

SD : 13

Vitesse : 3 heures

Durée : Permanente

Portée : Contact

Même un as du six-coups finira toujours par croiser quelqu'un qui se débrouille mieux que lui. Et quelle que soit la foi des croyants, ils ne sont pas toujours là au bon moment pour protéger leurs ouailles. Il est donc normal que certains finissent par se retrouver six pieds sous terre avant leur heure. Mais, compte tenu du nombre d'abominations qui rôdent dans l'ombre, les forces du Bien ne peuvent se permettre de perdre ne serait-ce qu'un seul héros. Cette intervention divine est là pour accorder une seconde chance aux malchanceux (ou aux incompetents).

Comme son nom l'indique, Résurrection ramène les morts à la vie. Celui qui bénéficie de ce pouvoir se réveille frais comme un gardon. Il n'a plus la moindre blessure et a récupéré l'intégralité de ses points de Souffle. Par contre, il garde une méchante cicatrice pour lui rappeler la blessure qui l'a tué (qu'il n'aille pas oublier qu'il est mortel, tout de même).

Il n'est possible de ramener quelqu'un à la vie que si celui-ci est mort depuis moins d'un jour par point de foi du croyant. Une fois ce délai écoulé, il vaut sans doute mieux faire appel au miracle oraison funèbre, parce que si le mort revient à la

vie après ça... disons que ses anciens compagnons ont intérêt à charger leurs flingues à bloc.

Mais ressusciter quelqu'un n'est jamais chose facile, surtout quand le mort a la mauvaise idée de ne pas avoir les mêmes croyances que celui qui s'emploie à le ramener à la vie. Contrairement à la plupart des miracles et interventions divines, le fait que le mort soit de la même confession que le croyant ne confère aucun bonus au jet de foi de ce dernier. Par contre, si leurs croyances sont différentes, le malus normal s'applique bel et bien (que veux-tu, les dieux ont naturellement tendance à favoriser les leurs, quel que soit celui qui leur demande leur faveur).

Si le sujet est un zombi, son âme s'est déjà envolée depuis bien longtemps ; pas la peine de gaspiller une intervention divine pour lui. Par contre, utilisé sur un Déterré, ce pouvoir peut chasser le manitou et rendre une vie normale au pauvre bougre qui était jusque-là possédé.

SECONDE CHANCE

SD : 11

Vitesse : 1

Durée : Spéciale

Portée : Le croyant

Si l'on pouvait faire nos choix après coup et revenir en arrière, on aurait toujours 20/20. Le problème, c'est que pour tirer les leçons de ses erreurs, il faut déjà commencer par les faire... sauf avec Seconde chance, justement.

Lorsque le personnage fait appel à cette intervention divine, son grand patron lui permet de remonter le cours du temps. Attention, toutefois, car il ne faut pas s'attendre à pouvoir recommencer les dernières années écoulées. Le temps revient en arrière d'une minute, plus une de plus par Bénédiction dépensée au-delà de la première.

Cette intervention divine affecte tout le monde (ennemis y compris), et pas seulement le croyant et ses compagnons. Toutes les actions des rounds effacés le sont elles aussi, et leurs conséquences du même coup. Les blessures infligées disparaissent et même les morts reviennent à la vie, à condition que les attaques qui les ont tués se soient déroulées pendant la période affectée par Seconde chance.

Le croyant peut également choisir une personne par point de foi qu'il possède. Tous ses individus se souviennent des minutes qui ont été effacées, ce qui leur permet d'agir différemment de la première fois.

SÉPARATION DES EAUX

SD : 9

Vitesse : 10 minutes

Durée : 20 minutes/point de foi

Portée : 20 mètres/point de foi

Compte tenu du climat qui règne dans les régions les plus sèches du Weird West, l'absence de pont est rarement un problème. Mais il arrive parfois que le Gang se retrouve face à une vaste étendue d'eau sans le moindre ferry à l'horizon.

Comme tu pouvais t'y attendre, Séparation des eaux force les eaux à s'écarter. Le cours d'eau ou plan d'eau à affecter ne doit pas faire plus de dix mètres de large par point de foi du croyant, et la profondeur ne peut en aucun cas être supérieure à la largeur.

Bien que l'intervention commence dès que l'invocation s'achève (au bout de dix minutes, donc), l'eau s'écarte ensuite lentement, à raison de dix mètres toutes les cinq minutes. La séparation des eaux commence au niveau du croyant et avance progressivement en direction de la berge opposée. Le sol révélé est instantanément sec, ce qui fait que même un chariot chargé jusqu'à la gueule peut

l'emprunter sans risque (à condition qu'il n'y ait pas trop de rocaille au fond, bien sûr).

Le héros peut faire cesser l'intervention quand il le souhaite. À ce moment, ou au terme de vingt minutes par point de foi du personnage, les eaux retombent dans la tranchée creusée. Elles se referment à partir de l'endroit où elles se sont séparées et progressent à la vitesse de dix mètres toutes les trente secondes.

Le courant produit par le retour des eaux est terrible. Tout ce qui a le malheur de se trouver sur leur chemin est instantanément balayé (et éventuellement broyé, si la quantité d'eau est suffisante).

LES NOUVELLES INTERVENTIONS

Si tu as des idées d'interventions divines pouvant correspondre à ton personnage, très bien. Le pouvoir invoqué peut être extrêmement puissant, mais veille tout de même à en parler avec ton Marshal avant de trop t'exciter. Ce précepte est particulièrement important pour ce qui est des interventions divines, compte tenu de la puissance de ces dernières. Nous l'avons déjà répété à de nombreuses reprises mais, dans ce cas plus que jamais, LE MARSHAL PEUT ACCEPTER OU INTERDIRE CE QU'IL VEUT.







CHAPITRE 7

LES SAINTES RELIQUES



Grâce à l'intervention Essence divine, tu as pu voir comment les croyants sont capables de créer des objets magiques. Ces objets sont certes raisonnablement puissants, mais ils font franchement minables à côté des vraies reliques.

NOUVELLES RELIQUES

Voici quelques saintes reliques qui n'attendent que les personnages qui pourront les utiliser au mieux. Avant que tu ne te mettes à saliver, nous te rappelons que la majorité d'entre elles sont légendaires (mais vraiment, du style : on ne sait pas si elles existent vraiment).

De plus, des objets aussi puissants que ceux-là ne se trouvent pas au détour d'un chemin. Eh non, désolé. Si ton héros veut s'en approprier un, il y a de bonnes chances pour qu'il lui faille commencer par s'en montrer digne, par exemple en se lançant dans une longue quête qui lui apprendra où la relique se trouve peut-être (note bien l'emphase, là). Et tu peux t'attendre à ne pas être le seul sur la piste d'un aussi fabuleux trésor.

BÂTON DE MOÏSE

Quelques guerriers divins sont capables de transformer la cognée d'une hache en serpent venimeux, mais personne ne le fait aussi bien que ce bon vieux Moïse. Son serpent à lui pouvait en avaler des dizaines d'autres, et sans jamais risquer de s'étouffer. C'est vrai qu'il y a peu de chances pour qu'un bout de bois survive pendant plusieurs millénaires, mais tout est possible. En tout cas, une chose est sûre : si ce Bâton n'est pas l'original, c'est une sacrée bonne imitation.

Le Bâton fait près d'un mètre quatre-vingts de long et plus de huit centimètres de diamètre. On n'en a jamais vu qu'un seul de ce type, et il se trouvait entre les mains d'un prêcheur itinérant dont on a perdu la trace dans les environs de Fort Bridger (Wyoming).

Pouvoir :

Lorsqu'il jette le Bâton par terre, son possesseur effectue un jet de foi Faisable (5). En cas de succès, le Bâton se transforme en grand cobra venimeux. Le personnage peut inverser la transformation à tout moment en prenant le serpent en main.

Le cobra obéit à son maître. Aussi intelligent qu'un chien particulièrement éveillé, il est capable d'ac-



complir des tâches assez complexes. Il ne connaît pas la peur et n'a jamais besoin d'effectuer de jets de tripes. Son profil est détaillé ci-dessous.

Corruption :

Cette relique ne peut être utilisée que par un personnage ayant choisi l'historique arcané : croyant. Si le serpent se fait tuer, le Bâton est irrémédiablement détruit.

PROFIL GRAND COBRA

Ce serpent fait près de deux mètres dix de long. Il ressemble à un cobra normal, si ce n'est qu'il est brun sombre.

Physique : Dextérité : 1d4, Agilité :

1d8, Force : 2d6, Rapidité : 4d12+2,

Vigueur : 2d8

Combat : bagarre 5

Mental : Perception : 2d10,

Connaissances : 1d4, Charisme : 1d8,

Astuce : 2d4, Âme : 1d4

Taille : 3

Terreur : 5

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Morsure : FOR

Venin :

Si la morsure du serpent inflige des dégâts, elle injecte du même coup un violent poison dans l'organisme de sa victime. Le blessé doit immédiatement effectuer un jet de Vigueur Difficile (9). En cas de succès, l'endroit de la morsure gonfle et la douleur est intense ; la partie du corps touchée ne peut être utilisée pendant 1d6 jours. En cas d'échec, la victime sombre immédiatement dans l'inconscience et meurt au bout de 2d10 minutes, à moins que quelqu'un ne la soigne entre-temps, ce qui requiert un jet de médecine (au choix) Difficile (9).

CHEVEUX DE SAMSON

Samson est resté célèbre pour sa force surhumaine. Selon la légende, il la tirait de ses cheveux. Tant qu'il les laissait pousser, personne ne pouvait le vaincre. Vois plutôt : on dit de lui qu'il était assez fort pour tuer un lion à mains nues, et son dernier exploit fut la destruction du temple de Dagon, qu'il fit s'effondrer en détruisant ses colonnes de soutènement.

Malheureusement, il avait un penchant pour les femmes, et l'une d'entre elles, Dalila, avait un accord avec la partie adverse. En plus, elle avait la main lourde avec les ciseaux. Bref, elle lui a coupé les cheveux avant de le livrer à ses ennemis. Mais tout le monde n'y a pas perdu au change. Depuis, on retrouve parfois quelques mèches du colosse. Un héros qui aurait la chance d'en trouver une pourrait aisément ridiculiser tous les costauds du coin.

Pouvoir :

Un personnage possédant une mèche de cheveux de Samson voit sa Force augmenter de manière démesurée. Son Trait augmente de deux types de dés, jusqu'à un maximum de dl2+4. Il bénéficie également des Atouts cran 3 et solide comme un roc 3.

Corruption :

Le héros perd son bonus en Force s'il vient à être dépossédé de la mèche. De plus, Samson étant juif, ses cheveux ne sont vraiment efficaces que pour les membres de sa confession. Pour les autres, l'augmentation de Force se limite à un type de dés et les deux Atouts sont gagnés au niveau 1 au lieu de 3.

GOLEM

Plusieurs siècles avant que le docteur Hellstromme n'ait créé son homme mécanique, un érudit religieux en avait déjà mis sa propre version au point. La différence est que lui avait obtenu son automate à partie d'argile (et non de métal) et qu'il lui avait donné le nom de golem. Plus personne ne se souvient du nom du créateur, mais l'être mythique auquel il a donné vie est encore, lui, présent dans tous les esprits. Le golem était un guerrier terrifiant. Virtuellement invulnérable, il emplissait de terreur le cœur des ennemis de la foi. Évidemment, c'était bien avant l'invention du fusil à bison, mais un tel adversaire resterait sans doute, aujourd'hui encore, difficile à tuer. Seuls les membres de la secte judaïque de la cabale savent construire ce genre de créatures. Eux seuls savent encore comment animer l'argile. Selon les légendes, le tout premier golem existerait encore. Si les héros parviennent à le localiser, il est inanimé.

Pouvoir :

Pour donner vie à l'automate, il faut réussir un jet de carrière : théologie contre un SD de 13. Si le personnage ne fait pas partie de la cabale, son jet s'accom-

pagne d'un malus de -5. Il doit également modifier le mot gravé sur le front du golem (*meth*, qui signifie « il est mort », doit ainsi être transformé en *emeth*, « vérité »). Une fois activé, le golem obéit à un ordre, et un seul. Il reste animé tant qu'il n'a pas accompli sa tâche. Cette dernière peut être aussi simple ou complexe que désiré, mais une trop grande complexité n'est sans doute pas souhaitable. L'automate peut être manipulé par les manitous. Une fois qu'on lui a donné un ordre, celui-ci ne peut être modifié tant que le golem n'a pas été désactivé, ce qui nécessite d'effacer la première lettre du mot gravé sur son front (pour retrouver « *meth* »). Chaque fois qu'un même individu ranime le golem au-delà de la première, il subit un malus cumulable de -1 à sa tentative.

Corruption :

Pour chaque jour où le golem est activé, celui qui l'a réveillé doit effectuer un jet d'Âme Fastoche (3). En cas d'échec, l'automate a été corrompu par un manitou. À cause des pouvoirs qui animent « naturellement » la créature, celle-ci ne peut être totalement possédée par l'esprit maléfique. Mais cela n'empêche pas le manitou de pervertir les instructions reçues par le golem. Fidèle à sa nature, le manitou les interprète de la manière la plus destructrice possible.

PROFIL GOLEM

Physique : Dextérité : 2d4, Agilité :

1d6, Force : 4d12+6, Rapidité : 2d6,

Vigueur : 4d12+2

Combat : bagarre 5

Mental : Perception : 2d8,

Connaissances : 1d4, Charisme : 1d10,

Astuce : 1d4, Âme : 1d6

Taille : 7

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Protection :

Le corps d'argile le protège contre la quasi-totalité des attaques (protection 4).

Immunités :

L'automate est immunisé contre les pertes de Souffle (sauf celles qui sont causées par les attaques magiques). Il est aussi immunisé contre les attaques mentales, même magiques. Intimider, persuasion et ridiculiser sont également sans le moindre effet contre lui.

LAME DE L'INVISIBLE

Ces épées à double tranchant sont généralement l'apanage des tribus musulmanes (autrement dit, on les trouve surtout de l'autre côté de l'Atlantique). Fort heureusement pour les héros de Deadlands, quelques-unes ont réussi à traverser l'océan.

La lame de l'invisible n'a pas l'air impressionnante ni même bien affûtée, et il y a de bonnes chances pour que quelqu'un qui s'y connaît en armes blanches lui préfère un bon vieux sabre de cavalerie. Mais ce n'est pas au combat qu'elle prend toute sa valeur, c'est lorsqu'il s'agit de repousser des esprits maléfiques. Le personnage peut s'en défendre en exécutant des danses rituelles symbolisant le combat.

Pouvoir :

Lorsqu'on l'utilise pour combattre normalement, la Lame de l'invisible est considérée comme un sabre, si ce n'est que les dégâts qu'elle inflige sont limités à FOR+2d6. Comme cela est dit ci-dessus, c'est surtout lorsqu'on a besoin de protection contre les entités surnaturelles qu'elle devient utile.

Le possesseur de la relique peut s'en servir pour invoquer le miracle sanctification pour une durée limitée. Il faut pour cela accomplir un rituel extrêmement complexe qui demande une heure de temps. Pour le mener à bien, le personnage doit réussir un jet de carrière : théologie (basé sur son Agilité) contre un SD Faisable (5). Si la danse est interrompue, il faut la reprendre à zéro. En cas de succès, sanctification prend effet dans une zone de dix mètres de diamètre centrée sur le héros. Le miracle ne dure que jusqu'au prochain lever de soleil.

La Lame peut également servir à accomplir un exorcisme, comme le miracle du même nom. Dans ce cas, le personnage doit effectuer un jet de carrière : théologie (basé sur son Agilité) contre un SD Difficile (9). Cette danse ne dure que vingt minutes. S'il la mène à bien, le héros peut accomplir l'exorcisme même s'il ne connaît pas le miracle en question. S'il le connaît, il bénéficie d'un bonus de +2 à son jet de foi opposé.

Corruption :

Aucune, mais les cérémonies nécessaires pour activer les pouvoirs de la Lame ne sont guère connues. Si le personnage qui l'utilise n'est pas musulman, ses jets de carrière : théologie s'accompagnent d'un malus de -6.

MORCEAU DE LA VRAIE CROIX

Au Moyen Âge, on pouvait facilement acheter un Morceau de la vraie croix tous les cent mètres. Tu t'en doutes, la plupart de ces copeaux de bois n'avait rien de spécial, mais il paraît que certains morceaux de la croix sur laquelle Jésus a été crucifié sont encore en circulation de nos jours.

Même eux ne sont que de petits bouts de bois desséchés sans la moindre utilité, à moins qu'ils n'aient recueilli le sang du Christ. Ceux-là ne sont qu'une infime minorité, mais ce sont de vraies reliques.

Pouvoir :

Le possesseur d'un Morceau de la vraie croix peut utiliser le miracle imposition des mains, même s'il ne s'agit pas d'un croyant. Il doit tout de même réussir son jet de foi, bien sûr. Un croyant utilisant cette relique ne subit pas le malus aux jets de dés que lui refille normalement son patient.

De plus, le possesseur de l'objet bénéficie d'un bonus de +2 aux dés lorsqu'il se sert du miracle protection.

Corruption :

Compte tenu de la nature de cette relique, elle ne fonctionne que pour les chrétiens. Si son possesseur est d'une autre confession, il ne peut s'en servir pour invoquer le miracle imposition des mains (mais il peut bien évidemment continuer à le lancer s'il le connaît déjà). De la même manière, il ne bénéficie pas du bonus lié au miracle protection.

SACRÉ GRAAL

Et oui, c'est bien lui, le vrai de vrai. La coupe dans laquelle le Christ a bu lors de la cène.

Apparemment, le roi Arthur aurait envoyé des amis à lui le chercher pendant de longues années. Et, même aujourd'hui, il en existe qui traquent encore le Graal.

Son apparence est extrêmement variable. Il est parfois en or et d'une valeur incommensurable, mais il peut aussi avoir l'aspect d'un pot en argile. C'est sans doute pour cette raison qu'il est si difficile à trouver.

Pouvoir :

Quiconque boit dans le Graal est instantanément guéri de toutes ses blessures, maladies et autres infirmités, ce qui inclut démences et phobies. Mieux encore, les Handicaps soignés par le Graal n'ont pas

besoin d'être rachetés à l'aide de Points de Prime ! Cette relique combine également les effets des miracles imposition des mains, panacée et réconfort. Aucun jet de dés n'est nécessaire, le succès est automatique.

Corruption :

Le Graal ne reste jamais longtemps entre les mains de qui que ce soit. Chaque jour, son possesseur doit tirer une carte. S'il retourne un Joker, la relique disparaît pour réapparaître dans une autre région où elle pourra recommencer à inspirer l'espoir et la foi.

VÉNÉRABLE ENCENSOIR

La plupart des religions font usage d'encens pour leurs cérémonies et lors des périodes de méditation, et certaines s'en servent même pour se protéger contre les esprits maléfiques. C'est à cela que sert cet encensoir, et il y a fort à parier qu'il ne sera pas inutile dans le Weird West, compte tenu du climat qui y règne à l'heure actuelle.

La forme de l'encensoir dépend de la religion à laquelle il est destiné, mais il est forcément assez petit et aisément transportable. Il en existe un assez grand nombre de par le monde.

Pouvoir :

Tant que brûle l'encens que l'on a mis dans l'encensoir, la fumée qui s'en dégage reproduit les effets du miracle barrière invisible. La fumée protège une zone circulaire de six mètres de diamètre. N'importe quel encens produit cet effet, il n'a nul besoin d'être magique ou spécial. Un cône d'encens est bon pour 1d4 heures.

Corruption :

Aucune, mais cet objet est surtout utile en intérieur. En effet, en cas de vent, l'effet de l'encensoir est réduit et les créatures tentant de traverser la barrière invisible bénéficient d'un bonus de +2 à leur jet d'Âme. Si le vent est trop fort, l'encensoir reste sans effet.



DEAD LANDS

LA CROIX ET LE COLT



LE GUIDE DU MARSHAL







CHAPITRE 8

FAIRE JOUER LES CROYANTS



Il peut te sembler difficile de faire jouer les croyants, Marshal, mais ne crains rien : comme d'habitude, nous sommes là pour te donner un coup de main. Ce chapitre t'explique comment gérer les péchés, la déchéance des croyants et même les visions et autres prophéties.

LE SALAIRE DU PÉCHÉ

Bon, commençons par notre sujet favori à tous : le péché. La plupart d'entre nous s'en rendent coupables de temps en temps, mais les croyants ont intérêt à le fuir comme un glaçon fuit le soleil de midi. Les hucksters doivent se méfier du contrecoup, les scientifiques des hommes en blouse blanche et les Déterrés de leur manitou personnel... et à côté de ça, les croyants, eux, doivent seulement bien se comporter.

Dit comme ça, ça n'a pas l'air bien terrible, pas vrai ? Pour la plupart d'entre eux, c'est vrai que c'est facile. Et tant qu'ils ne font pas d'impair, ils n'ont pas

grand-chose à craindre. Mais il y en a certains qui n'arrivent jamais à se tenir à carreau et, pour eux, la vie est à peu près tout sauf un long fleuve tranquille.

Comme nous venons de le dire, hucksters, savants fous et autres ont tous une épée de Damoclès qui leur pend au-dessus de la tête. Les croyants, eux, doivent seulement se comporter en accord avec le dogme de leur foi. C'est pour cette raison que le Marshal doit le faire appliquer avec la plus grande fermeté... et nous te rappelons que le Marshal, c'est toi, à moins que tu ne fourres ton nez là où tu ne devrais pas, petit voyou.

Pour ce qui est de dispenser les punitions qui s'imposent, pars du principe que tu es le dieu du personnage (mais que cela ne t'empêche pas de rester modeste, hein). Autrement dit, analyse le comportement du héros à la loupe et assure-toi bien qu'il ne bafoue pas la sainte doctrine.

Pour commencer, vérifie que tu es bien sur la même longueur d'onde que ton joueur pour ce qui est de l'interprétation du dogme. N'hésite pas à lui expliquer le type de comportement qui peut valoir à



son perso un jet sur la table des Péchés. De cette manière, s'il vient à mal se comporter, il ne sera pas surpris s'il se fait châtier comme il se doit.

APPRENDS À MONTRER L'EXEMPLE, MON FILS

Comme tu le sais déjà, à chaque fois qu'un croyant transgresse les préceptes de sa foi, il doit effectuer un jet d'Âme dont le SD est indiqué par la table des Péchés. En cas d'échec, il perd un point de foi. Dans le cas contraire, il s'en tire bien... pour cette fois.

Tout cela a l'air très simple, mais le problème, c'est que la plupart des croyants ont un score d'Âme élevé. Le résultat est donc inévitable : ceux qui sont censés montrer l'exemple sont également ceux qui ont le plus de chances de s'en tirer quand ils se comportent mal. Pour lutter contre ce problème, nous avons légèrement modifié la manière dont le procédé fonctionne.

Quand un croyant commet un péché, son dieu lui interdit l'utilisation de ses miracles et de ses dons du ciel pour une période donnée. La durée de la pénitence dépend de la sévérité du péché, mais même un laps de temps assez court est bien souvent un bon avertissement. La durée de la punition est indiquée sur la table suivante :

CRIME ET CHÂTIMENT		
PÉCHÉ	SD	DURÉE
Mineur	5	1 heure
Majeur	9	1 jour
Mortel	11	1 semaine

Seuls les croyants perdent l'usage de leurs miracles lorsqu'ils commettent un péché. Les autres fidèles risquent « seulement » de perdre un point de foi et d'être pourchassés par les représentants de la loi humaine.



LE MAUVAIS USAGE DES POUVOIRS DIVINS

Espérons que cela ne sera jamais un problème dans ta campagne. Dans le cas contraire, la question risque vite de devenir très préoccupante. Lorsqu'un croyant utilise l'un de ses miracles ou dons du ciel pour transgresser les préceptes de sa foi, il s'agit toujours (au minimum) d'un péché majeur.

Cette règle s'applique même si le héros ne fait qu'aider celui qui commet l'acte.

Enfin, si le personnage fait mauvais usage d'une intervention divine, on considère automatiquement qu'il vient de commettre un péché mortel. De plus, il perd une Bénédiction supplémentaire, à compter qu'il lui en reste.

Comme tu le vois, les dieux n'aiment pas les petits malins qui abusent des pouvoirs qui leur sont conférés.

LES MIRACLES

Tant que nous y sommes, nous allons t'expliquer quelque chose que même les croyants ignorent : la manière dont les miracles fonctionnent.

Il y a quelques pages, nous t'avons dit que les dieux évitent de se mêler directement de ce qui se passe sur terre. De la même manière, ce ne sont pas eux qui accordent directement les miracles et les dons du ciel, quoi que leurs fidèles puissent penser.

Au lieu de cela, le dieu ouvre un conduit entre les Terres de Chasse et notre héros, ce qui permet à ce dernier d'y puiser l'énergie dont il a besoin pour l'effet recherché. Autrement dit, les croyants tirent leur pouvoir du même endroit que les hucksters, les savants fous, les chamans... et, oui, les abominations et ceux qui pratiquent la magie noire.

Bien évidemment, le divin patron protège le personnage des effets néfastes que les Terres de Chasse réservent généralement à ceux qui s'y risquent. C'est le pouvoir du dieu qui empêche les manitous de sauter sur le pauvre croyant lorsque celui-ci fait appel à un miracle.

C'est pour cette raison que les croyants n'ont pas à craindre de contrecoups, démentes et autres trucs sympathiques du même genre. Même s'ils tirent

leur énergie des Terres de Chasse, ils n'œuvrent pas main dans la main avec les manitous et leur dieu fait en sorte que les choses restent en l'état.

En autorisant à ses fidèles d'accéder aux Terres de Chasse (mais sans les aider davantage), il ne met pas l'équilibre en danger. Il permet juste à ses serviteurs de lutter à armes égales contre le camp d'en face.

Les miracles sont-ils moins « sacrés » pour autant ? Non, car l'énergie magique provenant des Terres de Chasse n'est ni bonne ni mauvaise. C'est juste un outil et ce qui compte c'est la manière dont on l'utilise.

Par contre, les interventions divines, elles, sont bien des manifestations directes du dieu qui les accorde. Leur énergie ne provient pas des Terres de Chasse, mais du dieu lui-même (c'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles elles ne sont accordées que si rarement).

Pour qu'une intervention divine fonctionne, le dieu doit s'impliquer directement dans ce qui se passe sur terre, et ça, c'est un truc dont il ne raffole pas des masses, rapport à la liberté de choix qu'il doit en théorie laisser aux humains.

LES QUÊTES

Un croyant (et même un autre personnage) a de nombreuses raisons de partir en quête. Il n'a pas d'autre choix s'il cherche à récupérer les avantages de l'Atout arcane : croyant. De la même manière, s'il a été victime d'une excommunication, il lui faut souvent mener une quête à bien pour annuler l'effet de l'intervention divine. Enfin, Marshal, tu peux également utiliser ce procédé pour lancer une aventure.

Quelle que soit la cause qui justifie la quête, le personnage doit commencer par apprendre ce qu'il lui faut accomplir. Il existe pour ce faire diverses façons de procéder, qui dépendent bien souvent de la raison d'être de la quête.

LE RETOUR EN GRÂCE

Un croyant qui a perdu tous ses points de foi doit mener une quête à bien s'il veut pouvoir recouvrer l'usage des miracles. Mais avant même de se lancer

à l'aventure, le personnage doit commencer par racheter au moins 1 point de foi ; il lui en coûte 5 points de Prime.

Une fois cela fait, le héros doit prendre connaissance de l'objectif à atteindre. En effet, s'il décide de parcourir le Weird West de long en large jusqu'à ce qu'une quête potentielle se présente à lui, il peut s'attendre à user plusieurs paires de bottes avant d'être satisfait. Il peut être guidé de deux manières différentes : soit par la prière (sous la forme d'une vision), soit en recherchant les conseils d'un mentor (celui-ci doit être de la même confession que lui et avoir un minimum de Saint office 4).

Si le personnage choisit cette seconde option, le mentor peut lui apprendre l'objectif à atteindre. Il peut ainsi lui indiquer plus ou moins clairement où il doit se rendre et ce qu'il doit accomplir pour mener sa tâche à bien. Le mentor est un excellent artifice pour toi, Marshal, vu qu'il te permet de donner au joueur quelques conseils de dernière minute si tu en ressens le besoin.

De la même manière, le mentor peut, par sa grande sagesse, aider le personnage dans l'accomplisse-

ment de sa quête. Le miracle Ordination est particulièrement recommandé pour les héros déçus tentant de retrouver la grâce.

Mais une quête peut également commencer par une vision d'inspiration divine. Le personnage doit alors déployer des efforts plus conséquents, mais tout le monde n'a pas la chance d'avoir un gourou qui habite près de chez lui.

Le héros commence par jeûner et par méditer pendant trois jours. S'il maîtrise le miracle Jeûne (ce qui serait surprenant s'il s'apprête à partir en quête), il peut s'en servir, sans quoi il perd 2 points de Souffle par jour de jeûne (soit un total de 6 points). Au terme de cette période, il effectue un jet de foi Rude (7), auquel il ajoute le bonus que lui confère éventuellement le miracle Jeûne. S'il le réussit, il reçoit une vision qui lui montre ce qu'il doit accomplir pour mener sa quête à bien. Dans le cas contraire, il n'a plus qu'à tout reprendre à zéro.

LA QUÊTE DU REPENTIR

Un personnage assez méprisable pour mériter la marque de Caïn qu'inflige le miracle Excommunication doit sans doute être habitué à bouffer du serpent à sonnettes, mais même un individu aussi peu recommandable doit bien fréquenter ses semblables de temps en temps. S'il souhaite que l'Excommunication soit annulée, il lui faut faire la preuve de son repentir.

Il serait surprenant qu'un cow-boy suffisamment dépravé pour encourir les foudres d'un dieu ait le moindre point de foi. Mais même si c'est le cas, il peut prier tout ce qu'il veut, il ne recevra pas la moindre vision.

Pour commencer sa quête, il lui faut donc trouver un mentor (ce dernier pouvant être de n'importe quelle confession). Comme ci-dessus, il ne peut s'agir d'un héros.

Le mentor sait automatiquement pourquoi le héros vient le chercher. Il connaît tous les détails nécessaires au bon accomplissement de la quête (où, quand et quoi), mais il serait étonnant qu'il donne le moindre conseil au personnage.

Tout héros engagé sur une telle voie doit prouver qu'il est sincère. Il ne doit pas s'attendre à la moindre concession de la part du Tout-Puissant.



Même s'il accomplit sa quête mais sans éprouver de remords pour son crime, il n'obtient pas l'absolution qu'il recherchait.

C'est ça, le problème, avec les dieux omniscients : ils sont vachement coton à bernier.

LES AUTRES QUÊTES

Si tu décides d'utiliser une quête pour débiter une aventure, une vision ou un extra croyant peuvent mettre les héros sur la voie.

Tu peux également décréter qu'une quête est nécessaire pour obtenir une intervention divine (qui peut très bien ne pas être décrite dans ce supplément mais sortir tout droit de ton imagination). Imaginons par exemple qu'un compagnon du croyant a contracté la lycanthropie. Après avoir prié pour bénéficier de la sagesse du big boss, le héros apprend que la malédiction pourra être levée si le Gang mène une quête à bien. En cas de succès, le pauvre pistolero sera guéri. Dans le cas contraire, il est sans doute temps de lui acheter une bonne muselière.

LA QUÊTE PROPREMENT DITE

La quête est souvent en rapport avec le croyant qu'elle doit aider à devenir plus vertueux (dans le cas où il s'agit d'une quête du repentir, elle a pour but de lui faire comprendre en quoi il a mal agi). La frontière séparant le Bien du Mal varie d'une religion à l'autre, mais certains actes sont presque universellement bons. Il s'agit par exemple de l'honnêteté, du sacrifice désintéressé et de la défense du faible et de l'opprimé.

Même si la quête doit d'abord et avant tout se focaliser sur la conduite du héros, elle ne se résume pas nécessairement à un exercice d'interprétation. Il te suffit juste d'incorporer à ton scénario un acte noble que le héros devra nécessairement accomplir s'il souhaite se rapprocher de son dieu.

La plupart du temps, la quête n'est qu'un prétexte à une succession de situations qui permettront au personnage de faire la preuve que c'est, malgré tout, un chic type. C'est particulièrement vrai pour les héros qui veulent se repentir, vu que ce sont eux qui ont le plus à prouver.

Par exemple, le personnage peut avoir pour mission d'aider une jeune veuve et son enfant à accomplir un voyage périlleux qui les conduira à traverser les montagnes pour atteindre un ranch isolé qui leur a été légué par le regretté mari. Ce genre d'histoire laisse la porte ouverte à de nombreuses aventures, tout en permettant au héros de faire la preuve de son grand cœur.

Développons un peu plus notre exemple. Le personnage peut ainsi apprendre que la veuve n'en est pas vraiment une. En fait, elle essaye de fuir son mari qui la bat, et ce dernier arrive justement. Il est temps que notre héros montre de quel bois il est fait. Une fois la quête menée à bien (et les leçons qu'elle était censée conférer apprises), le personnage doit en avoir conscience. Parfois, il peut croire qu'il a accompli son objectif, alors que ce n'est pas le cas. Il se peut alors que son mentor le renvoie à l'aventure, à moins qu'il ne reçoive à nouveau la vision qui a tout déclenché.

Une fois la quête menée à bien, le personnage rependant peut aller se faire pardonner par son mentor. S'il avait été excommunié, la marque infamante disparaît et il peut reprendre une vie normale.

S'il cherchait à devenir croyant, il gagne l'Atout arcane : croyant. S'il voulait le redevenir (après avoir été déchu), il le récupère. Dans les deux cas, il acquiert un miracle ou don du ciel en plus de protection (ce dernier n'étant pas nécessairement le miracle de base si le héros n'est pas chrétien). Le personnage gagne ensuite un miracle ou don du ciel par semaine, jusqu'à un nombre égal à son Aptitude de foi ou de carrière : théologie (c'est le score le plus élevé qui compte).

LES PROPHÈTES ET LEURS VISIONS

Il n'est jamais facile de prévoir une « bonne » vision. Si elle est bien conçue, celle-ci peut rendre la partie bien plus passionnante. Les joueurs en ont parfois besoin pour obtenir l'indice vital qui leur permettra de mener l'aventure à son terme. Les visions sont également intéressantes dans ce sens

qu'elles communiquent spontanément une impression de mystère surnaturel. Si tu n'as pas de croyants dans ton Gang, tu peux même les transformer en rêves prophétiques si tu as envie de les utiliser.

Mais tu dois faire très attention. Si la vision en révèle trop, elle risque de gâcher l'aventure que tu as mis tant de temps à préparer. À l'inverse, si tu es trop avare de renseignements, il y a de bonnes chances que ton joueur se retrouve davantage frustré que captivé.

Fort heureusement, tu ne devrais jamais être surpris lorsque l'un de tes joueurs a recours à une vision pour l'aider. Que tu aies affaire à un croyant possédant le don du ciel Prophétie, un chaman sachant comment recevoir une vision mystique ou encore un huckster faisant appel au sort intuition, tu peux te dire que le personnage utilisera vraisemblablement son pouvoir au cours de l'aventure. Prépare donc la vision que tu as envie de lui envoyer quand tu développes ton histoire.

ET UNE BOULE DE CRISTAL, UNE !

Si l'un des membres de ton Gang a le moyen de faire appel à une aide surnaturelle pour obtenir des renseignements, tiens-en toujours compte dans la conception de ton aventure.

Certaines facultés telles que le don du ciel Prophétie ou le don Lune bleu ne peuvent être utilisées qu'une seule et unique fois par séance (voire par aventure), ce qui signifie que tu n'as besoin de prévoir qu'une vision ou deux, au cas où.

Par contre, le sort Intuition et la faveur Vision mystique ne s'accompagnent d'aucune limite d'utilisation. Mais ne t'inquiète pas, ils restent tout de même gérables.

Pour commencer, tu peux renvoyer au personnage la même vision à chaque fois, en lui expliquant que, tant qu'il n'aura pas rattrapé l'avenir qu'il a vu en rêve, il n'en apprendra pas davantage à l'aide de son pouvoir. Pour le moment, il ne peut rien découvrir d'autre de cette manière. Cette méthode est de loin la plus aisée et un héros trop têtu devrait vite comprendre le message.

Tu peux également développer la vision initiale en ajoutant un nouveau détail à chaque fois. C'est

excellent de ton point de vue, compte tenu du fait que tu ne risques pas de bousiller ton aventure en en révélant trop d'un seul coup. De plus, si tu gères la progression dramatique comme il le faut, le mystère qui l'entoure ne devrait en être que plus important.

Enfin, tu peux donner une nouvelle vision au personnage à chaque fois. C'est évidemment la méthode la plus ardue pour toi, vu qu'elle t'oblige à concocter plusieurs visions différentes sans trop en révéler sur ton scénario.

LA PRÉPARATION DE LA VISION

Commençons d'abord par voir comment régler le problème de ces spécialistes de la prédiction de l'embuscade (tu sais bien, ces personnages qui font appel à tour de bras à leur sort d'Intuition ou à leur faveur de Vision mystique). Si jamais le prophète de ton groupe ne peut utiliser son pouvoir qu'une seule et unique fois par aventure, il ne devrait pas te poser trop de problèmes ; nous t'en parlerons donc plus tard.

La vision doit toujours être énigmatique. Si tu expliques tout au joueur, autant jeter ton scénario à la poubelle (d'autant que tu risques également de frustrer ton pote, vu qu'il n'aura pas besoin de se creuser les méninges).

Malgré ce que les joueurs aimeraient bien te faire croire, ils n'ont pas du tout envie que tu leur racontes ce qui doit se passer avant que l'aventure ne commence. Force-les à se servir de leur matière grise et, d'un seul coup, le talent de Double vue de l'un d'entre eux devrait leur sembler beaucoup plus intéressant.

Pars du principe que la vision n'est rien d'autre qu'un message codé. Elle comprend des renseignements importants, mais tant que l'on n'est pas parvenu à la décrypter, elle n'est pas de la moindre utilité.

Détermine quels sont les éléments vitaux de ton scénario. Il s'agit généralement du Gang, de la plus grande menace qu'il aura à affronter et des faiblesses de cette dernière. Tu peux également intégrer d'autres éléments à ta vision, comme des lieux, des événements ou des dates particulièrement importants ou encore des victimes passées ou potentielles.

Une fois que tu les as tous déterminés, assigne-leur un symbole à chacun. C'est la partie la plus importante du processus de conception. Ce sont en effet ces symboles qui constituent l'essentiel du message codé que tu vas ensuite transmettre au héros.

Par exemple, ton Gang va pénétrer dans une ville harcelée par un loup-garou. Tu peux logiquement décider que les trois éléments-clé de la vision sont l'abomination qu'il faudra affronter (le loup-garou), sa faiblesse (l'argent) et le moment où il frappe (les nuits de pleine lune). Pour ce qui est du résultat obtenu, voir l'encadré qui suit.

LES SYMBOLES

C'est la qualité des symboles choisis qui te donnera une bonne ou une mauvaise vision. Le meilleur moyen de choisir le symbole approprié consiste à réfléchir à ce qu'il doit représenter. Pense à ce qui rend cette chose (ou cette créature, cet événement, etc.) unique, puis trouve une image qui te paraît bien la symboliser.

Si tu t'attends à devoir fournir plusieurs visions au cours de ton scénario, essaye de t'en tenir aux symboles physiques. Tu peux en effet avoir de gros problèmes si tu as choisi des actions ou des événements pour signes et qu'il te faut pondre une seconde vision en cours d'aventure (à moins que tu ne sois passé maître dans l'art de les inventer sur le vif, bien sûr).

Fais en sorte que le message ne soit pas trop évident, sans quoi ce n'est même pas la peine d'essayer de le cacher. Mais attention, car si tu le rends trop syllabique, il se peut que le Gang ne parvienne jamais à le déchiffrer.

Tous les groupes de joueurs sont différents et c'est donc à toi de voir quel est le dosage de mystère et de frustration que les tiens préfèrent. Tu peux tomber dans l'un des extrêmes si tu le souhaites, mais évite de le faire trop souvent, sans quoi tes joueurs risquent de t'en vouloir.

LE PUZZLE SE TERMINE

Maintenant que tous tes symboles sont prêts, il ne te reste plus qu'à les incorporer dans une suite

d'événements qui doit rester assez courte. Comme l'horreur est un élément important de l'univers de Deadlands, essaye autant que possible de rendre ta vision inquiétante. De cette manière, non seulement elle permet au Gang d'obtenir de précieux renseignements (du moins, si les joueurs parviennent à la déchiffrer), mais elle ajoute également à l'ambiance de la partie.

Et le plus chouette, c'est que la vision n'a même pas besoin d'avoir le moindre sens. Du moment que le message qu'elle est censée communiquer suit une sorte de logique (qui peut être extrêmement tortueuse), ça roule. Elle est en quelque sorte semblable à un rêve, ce qui, tu l'avoueras, te simplifie franchement l'existence si tu as affaire à un huckster enquiquinant qui fait appel à son sort d'Intuition quand tu ne t'y attendais pas. La seule chose qui compte, c'est que la succession de scènes communique bien le message voulu. À part ça, tu as carte blanche.

LES VISIONS UNIQUES

Au début de cette section, nous t'avons dit que nous reviendrions sur les personnages qui sont incapables de multiplier les visions, tu te souviens ? Si tu es resté avec nous jusque-là, il y a de bonnes chances pour que tu saches déjà tout ce dont tu as besoin.

Mais comme tu bénéficies sans doute de davantage de temps pour préparer cette vision, essaye de la développer un peu plus que les autres, si tu le peux. D'un seul coup, tes symboles peuvent inclure des actions, des événements mais aussi des individus et des objets (c'est nettement plus facile, vu que tu ne risques pas de te piéger toi-même au cours de visions successives). Si tu le souhaites, tu peux même utiliser des synonymes, des jeux de mots ou des blagues pour cacher la teneur de ton message.

Mais attention à ne pas trop multiplier les énigmes. Pense d'abord et avant tout à conserver le côté étrange et irréel de la vision.

Plus la vision est tortueuse, plus les joueurs seront satisfaits de la décrypter. Si tu leur facilites trop la tâche, ils seront forcément déçus. Pas au premier coup, peut-être, mais par la suite...

MA PAROLE, JE RÊVE !

Maintenant que tu as déterminé tous les éléments-clé de ton scénario et que tu as décidé par quoi tu allais les symboliser, il ne te reste plus qu'à concevoir la vision. Après quelques instants de réflexion, voici ce que tu peux apprendre au héros :

Tu vois plusieurs personnes attablées à un festin. Certaines sont vêtues avec goût. Quelques-unes mangent avec soin, à l'aide de couverts en argent, tandis que les autres utilisent des gamelles et des cuillères en bois. Chacun a un grand verre rond plein de vin blanc devant lui. Plusieurs serveurs gravitent autour de la table. À intervalles réguliers, ils remplissent simultanément tous les verres.

Un homme intégralement vêtu de laine entre soudain. Son visage est caché par sa longue chevelure noueuse. Il fait lentement le tour de la table. À chaque fois que les serveurs remplissent les verres, il s'arrête à côté de l'un des convives qui utilisent des couverts en bois et dévore goulûment le contenu de la gamelle. L'homme assis s'effondre aussitôt sur la table en sanglotant. Le héros reconnaît chacun de ces malheureux comme l'une des victimes d'une succession d'attaques meurtrières qui ont frappé la région. Enfin, l'un des serveurs (qui ressemble à la prochaine victime) s'approche de l'importun et lui demande s'il compte payer toute la nourriture qu'il a engloutie. L'autre lui répond en grognant et se jette à sa gorge. La vision se dissipe brusquement.

L'importun de la vision représente le loup-garou. Il est vêtu de laine et dévore sa nourriture avec frénésie : c'est un loup qui se fait passer pour un agneau. Il n'attaque que les convives qui utilisent des ustensiles en bois. Les autres sont protégés par leurs couverts en argent.

Enfin, la lune est représentée par les verres ronds. Quand ils sont remplis de vin blanc (pleine lune), l'homme attaque. Certes, ce dernier détail est plutôt coton à comprendre, mais on t'avait bien dit que les visions ne devaient pas être trop faciles.

NOUVEAUX MALÉFICES

Bon, jusque-là, nous t'avons surtout parlé des croyants. Compte tenu de tout les nouveaux miracles, dons du ciel et interventions divines auxquels ils ont désormais droit, tu te dis peut-être que tes monstres risquent de se faire écharper en un temps record, non ? Ne te fais pas trop de soucis, car tu trouveras ci-dessous deux nouveaux maléfices pour tes extras, que tu pourras faire « découvrir » à tes héros quand ils s'y attendent le moins.

Comme de bien entendu, ils suivent le même format que ceux que présente *The Quick and the Dead*. Si tu ne possèdes pas ce supplément (et n'as donc pas accès aux règles de magie noire), tu peux tout de même les utiliser pour pourrir la vie de ton Gang.

MALÉDICTION

Vitesse : 1

Durée : Variable

Atours : mauvais œil, poupées vaudou, poisons.

Rares sont les cultes qui attaquent leurs adversaires de front. La plupart du temps, ils préfèrent avoir recours à des méthodes plus subtiles, même si elles sont souvent plus lentes. De cette manière, la disparition de ceux qui s'opposent à eux attire moins l'attention.

Ce maléfice tue la victime à petit feu en lui faisant perdre un ou plusieurs points de Souffle par jour. Le Souffle perdu de cette manière ne peut être récupéré d'aucune manière que ce soit. Quand la victime tombe à 0, elle ne peut plus quitter le lit et elle encaisse par la suite des blessures lorsque son Souffle prend une valeur négative.

Le sorcier ne peut lancer ce maléfice que s'il voit sa cible ou s'il détient un objet qui lui a appartenu. À part cela, il n'existe aucune restriction de portée et la durée du maléfice est virtuellement illimitée.

Le sorcier peut arrêter la progression de la malédiction quand il le souhaite, et cette dernière cesse également à la mort de celui qui l'a invoquée. Le miracle Dissipation de la magie et le sort Dissipation peuvent aussi en venir à bout. Les méthodes de gué-

raison magique permettent de récupérer tout ou partie du Souffle perdu, mais elles n'empêchent en rien les pertes ultérieures.

Le nombre de points de Souffle perdus chaque jour dépend du niveau de maîtrise atteint par l'utilisateur du maléfice.

MALEDICTION	
NIVEAU	POINTS DE SOUFFLE PERDUS PAR JOUR
1	1
2	1-2 (d4/2)
3	1-3 (d6/2)
4	1d4
5	1d6

TOURMENTS NOCTURNES

Vitesse : 1 heure

Durée : 1 nuit

Atours : cauchemars.

Lorsqu'un individu se met une secte à dos, il a souvent l'impression qu'il ne pourra jamais échapper à ses adversaires et ce n'est pas ce maléfice qui le contredira, vu qu'il permet aux sorciers du culte de le traquer dans son sommeil.

Grâce à Tourments nocturnes, le sorcier peut infliger de terribles cauchemars à sa victime. Cette dernière en souffre comme si elle était affligée du Handicap Terreurs nocturnes. Même si chaque utilisation du maléfice ne dure qu'une seule nuit, il est possible de le renouveler nuit après nuit pour affaiblir la volonté de la victime. Comme pour le Handicap, cette dernière peut résister à l'assaut



psychique dont elle fait l'objet en réussissant un jet d'Âme Difficile (9).

Plutôt que de dire au joueur que son personnage souffre de mauvais rêves, essaye de lui décrire des cauchemars en rapport avec l'aventure.

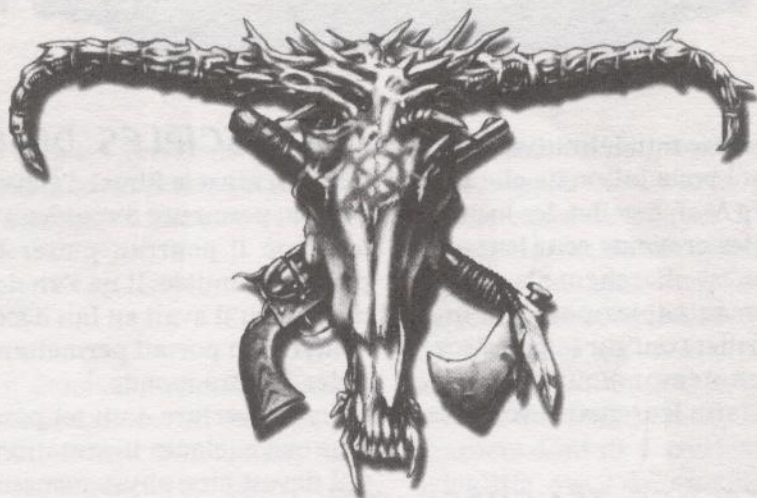
Le maléfice a une portée de cinquante miles par niveau de maîtrise du sorcier. Ce dernier doit nécessairement posséder un objet ayant appartenu à la victime pour pouvoir frapper cette dernière.

Les attrape-rêves (comme par exemple les plumes d'un corbeau de nuit ; voir *Critters*, *vermine* et *abominations*) procurent leur bonus normal contre ce maléfice.





MARSHAL 120



CHAPITRE 9

LA MISSION



Rebonjour, mon gars. Bien, maintenant que tu sais tout ce qu'il y a à savoir sur les croyants et les cultes auxquels ils sont opposés, il est grand temps que tu te rendes compte de ce qui se passe quand la situation devient vraiment pourrie.

L'aventure qui suit est déconseillée aux âmes sensibles, mais c'est vrai qu'il n'en reste plus beaucoup de nos jours.

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

Le révérend Ephraïm Wickliffe était un pasteur itinérant qui faisait tout sauf déchaîner les passions. De longues années durant, il parcourut le Weird West de long en large, prêchant devant une assistance hétéroclite qui se rassemblait autour de sa tente. Ses sermons manquaient de force, pour la bonne et simple raison qu'il n'avait jamais cru en Dieu.

Il avait revêtu le col blanc en 1859, non par conviction, mais parce qu'il lui fallait bien vivre. Quand le Jugement frappa l'Ouest, en 1863, Wickliffe n'y vit pas un danger mais plutôt une fantastique opportunité. Compte tenu de toutes les créatures maléfiques qui rôdaient désormais un peu partout, il se dit en effet que l'homme de la rue ne manquerait pas de se tourner vers le Seigneur.. et son porte-monnaie avec lui.

Malheureusement, le Jugement mit également en lumière les croyants, ces vrais fidèles capables (littéralement) de faire des miracles. Wickliffe n'avait jamais cru en Dieu, aussi ne reçut-il jamais de tels pouvoirs. Et, bien vite, son assistance se mit à douter de la véracité de ses sermons. Sa célébrité toute relative en prit un coup et, partout où il se rendait, les fidèles qui se tournaient vers lui étaient à chaque fois moins nombreux. Il se rendit vite compte que ses ambitions n'avaient aucune chance de se réaliser s'il restait incapable de faire des miracles. En l'espace de quelques mois, son désir de richesse fut remplacé par une soif inextinguible de pouvoirs magiques.

Bien entendu, sa convoitise mit définitivement les miracles hors d'atteinte pour lui, mais elle attira l'attention des forces du Mal. En effet, les Justiciers ont bien compris que les croyants sont leurs plus farouches ennemis, aussi cherchent-ils tous les moyens possibles et imaginables pour diminuer l'ascendant que ces derniers ont sur la populace. Il ne leur fallut pas longtemps pour influencer Wickliffe et l'inciter à faire leur quatre volontés.

LES PUISSANCES DES TÉNÈBRES

Les Justiciers guidèrent Wickliffe jusqu'à une relique maudite cachée depuis longtemps au sud-ouest. Cette dague décorée avec soin avait été utilisée pour accomplir des centaines de sacrifices rituels. La découverte de l'arme eut deux conséquences presque immédiates.

Pour commencer, Wickliffe se rendit compte qu'il était désormais capable de faire des miracles. Ceux-ci se limitaient à des visions extrêmement confuses ayant trait à des événements présents ou à venir, mais ce fut suffisant pour garantir l'assistance que le bon révérend désirait tant.

Dans le même temps, il se sentit de plus en plus tourné vers le Mal. N'ayant jamais été particulièrement voué à la cause du Bien, il se mit à explorer ces nouvelles pensées plutôt que de les chasser de son esprit. Ce faisant, il s'aperçut que son pouvoir ne cessait de croître. Il commença donc à assouvir ses nouvelles pulsions, se livrant à des actes de plus en plus atroces. Et, là encore, à chaque fois qu'il s'enfonçait un peu plus dans l'horreur, il vit qu'il devenait de plus en plus puissant.

Il prit bien garde d'agir dans le plus grand secret avec, pour conséquence, que sa réputation devient meilleure que jamais alors même qu'il commettait des crimes abominables.

Il ne lui fallut pas longtemps pour comprendre que ses nouveaux pouvoirs étaient liés à la dague qu'il avait découverte (en fait, il se trompait, car c'était la noirceur de son âme qui avait attiré l'attention des Justiciers). Au point où il en était, il ne désirait plus qu'une chose : accroître encore sa puissance et il se mit à rechercher frénétiquement les ouvrages interdits qui pourraient lui permettre de le faire.

LES DISCIPLES DE L'OBÉISSANCE

Il apprit ainsi le Rituel d'Ouverture, cérémonie devant lui permettre d'accéder à un autre plan d'existence où il pourrait puiser dans une réserve de pouvoir illimitée. Il ne s'en doutait pas à l'époque, mais ce qu'il avait en fait découvert était le moyen d'ouvrir un portail permettant aux Justiciers d'accéder à notre monde.

Mais l'ouverture d'un tel passage nécessitait bien plus que quelques incantations simplistes. Le portail devait être physiquement construit sur terre, suite à quoi il faudrait sacrifier de nombreuses victimes à la gloire des Justiciers.

Wickliffe savait qu'une telle tâche était au-dessus de ses forces s'il restait seul et il fonda donc une secte. Il donna à ses fidèles le nom de « Disciples de l'Obéissance », puis leur apprit à se soumettre sans réfléchir aux commandements du Seigneur. Bien évidemment, Wickliffe (qui se faisait désormais appeler « le Prophète ») était le seul apte à comprendre les directives célestes, lesquelles lui étaient transmises nuit après nuit par un « saint messager du Tout-Puissant ».

Au bout de quelques années, sa secte avait pris de l'importance. Elle accueillait désormais des membres venus de toutes les strates de la société, depuis les humbles ouvriers agricoles jusqu'aux riches marchands de la Côte Est. Enfin, le Prophète vit que son heure était venue ; il allait désormais pouvoir mener sa tâche à bien.

LA MISSION

Après avoir trouvé un coin particulièrement reculé du désert de l'Arizona, Wickliffe y conduisit ses plus ardents fidèles. Là, ces quelques quarante hommes, femmes et enfants s'installèrent en résidence permanente pour « s'isoler des tentations du monde matériel ». En réalité, le Révérend désirait juste les éloigner du reste de l'humanité afin de pouvoir commettre ses atrocités en toute impunité.

Il fit construire une « mission » après en avoir lui-même tracé les plans à partir de formules magiques découvertes dans les textes occultes qu'il étudiait. Presque aucun des membres de sa secte ne savait que le but de l'opération consistait

à ouvrir un portail vers les Terres de Chasse, et même ceux qui étaient au courant de l'objectif ultime du Révérend n'avaient aucune idée de ses implications.

SACRIFICE

Une fois la mission achevée, Wickliffe mit en branle la dernière étape qui verrait enfin la réalisation du Rituel d'Ouverture. Détournant habilement de nombreuses références bibliques, il soumit ses fidèles à un véritable lavage de cerveau et leur fit comprendre que le sacrifice humain était non seulement parfaitement acceptable mais aussi, et surtout, qu'il s'agissait du mode de vénération exigé par le Seigneur.

En quelques mois, il se mit donc à massacrer ses disciples de manière rituelle. Il commença par les enfants, mais n'eut ensuite d'autre choix que de sacrifier également les adultes. Bientôt, il se rendit compte que sa secte deviendrait vite exangue s'il tuait tous ses disciples les uns après les autres.

Heureusement pour lui, il avait choisi une région dans laquelle la loi n'avait pas droit de cité et il lui fut donc aisé de trouver de nouvelles victimes.

Il contacta une bande de brigands qui se cachaient dans le coin. Leur chef, Émile Bouchard, était un déserteur de la Légion Étrangère qui avait moins de scrupules qu'un lézard bourré. En échange d'espèces sonnantes et trébuchantes, il accepta de fournir aux Disciples de l'Obéissance tous les prisonniers dont ils pouvaient avoir besoin.

Wickliffe avait amassé d'impressionnantes richesses depuis qu'il avait trouvé la dague, et il avait encore de nombreux donateurs qui ne cessaient d'envoyer de l'argent pour faciliter la réalisation de son « grand œuvre ». Il accepta donc l'offre de Bouchard car sa cupidité avait depuis longtemps été remplacée par l'attrait du pouvoir. Pendant plus d'un an, la bande de Bouchard fournit la mission en victimes et le pouvoir de Wickliffe ne cessa de croître. Grâce à Bouchard, le Révérend était tout près d'atteindre son but. Et puis, un jour, les brigands commirent une erreur.



LA VENGEANCE

Lors d'un raid, les hommes de Bouchard capturèrent la fille d'Anais, chef de guerre apache. Les Indiens traquèrent les brigands jusqu'à la mission où ces derniers livraient périodiquement leurs victimes.

Les Apaches observèrent les Disciples pendant plusieurs jours. Ils ne virent jamais la fille du chef mais, une nuit, leur chaman reçut une vision qui lui apprit que cette dernière avait déjà été sacrifiée. Il découvrit également que Wickliffe était une abomination qui se cachait sous les traits d'un homme. Allant voir son chef, le chaman lui expliqua que le Révérend devait être tué et que son unique faiblesse résidait dans ce qu'il avait de plus cher.

La nuit même, les Apaches s'infiltrèrent dans la mission et tuèrent tous les Disciples jusqu'au dernier.

Averti par une vision envoyée par ses maîtres diaboliques, Wickliffe tenta de se cacher dans sa trésorerie, mais les Indiens le découvrirent bien vite. Malheureusement, voyant toutes les richesses au milieu desquelles le révérend était venu s'abriter, Anais crut que la faiblesse de l'abomination n'était autre que cet or qu'elle convoitait manifestement. Les Apaches firent donc fondre la quasi-totalité du trésor de la secte et forcèrent Wickliffe à ingérer la bouillie résultante. Ils repartirent ensuite, le laissant pour mort.

La mission est toujours là, apparemment déserte, au beau milieu du désert de l'Arizona.

Mais Wickliffe n'est pas mort. Bien que l'or fondu lui ait causé une souffrance inimaginable, il a été protégé par les Justiciers, lesquels voient en lui un serviteur d'exception. Maintenant qu'il a sacrifié la fille d'Anais, il doit seulement exécuter trois autres victimes pour que le Rituel d'Ouverture soit achevé. Alors, la région sera transformée en Terre Morte. Telle une araignée tapie au centre de sa toile, il attend patiemment l'arrivée de ses proies.



INTRODUCTION

Normalement, un membre de la secte venait chaque mois à Tombstone. Le trajet, qui prenait quatre jours depuis la mission, lui permettait de prendre le courrier envoyé par les donateurs de la Côte Est (et de leur renvoyer les réponses du Prophète). Mais cela fait presque deux mois que l'homme ne s'est plus manifesté.

Il existe plusieurs moyens d'attirer le Gang dans cette aventure.

Un héros croyant peut être contacté par sa hiérarchie qui lui demande de mener son enquête sur le culte du révérend et ses objectifs.

Les personnages peuvent être engagés par un ancien membre de la secte, qui souhaite retrouver un de ses proches, lequel fait toujours partie du groupe de Wickliffe. Un membre actuel du culte peut également leur demander de découvrir pourquoi la mission ne répond plus. Mieux encore, un parent ou un proche de l'un des héros peut être tombé sous la coupe du bon révérend.

En désespoir de cause, le Gang peut tomber sur la mission alors qu'il traverse le désert.

Bien que l'aventure soit censée se dérouler en Arizona, il est extrêmement facile de la déplacer. Il te suffit seulement d'installer la mission dans un endroit reculé.

LE RÉVÉREND EPHRAÏM WICKLIFFE

Wickliffe devrait normalement être mort. C'est en effet comme ça que réagissent la plupart des gens, même les plus têtus, lorsqu'on les force à ingurgiter plusieurs kilos d'or fondu. Malheureusement, ce jour-là, les Justiciers ont décidé de garder leur serviteur en vie.

Après avoir massacré les Disciples et « tué » Wickliffe, les Apaches ont aussitôt quitté la mission maudite. Ils sont même partis si vite qu'ils ne se sont pas aperçus que le révérend vivait encore. Le chef de la secte se traîna péniblement jusqu'à sa chapelle maudite, où il se cacha suffisamment longtemps pour récupérer.

Désormais, il se terre dans les galeries creusées sous la mission, où il attend les trois victimes qui

LA MISSION

lui manquent pour achever son Rituel d'Ouverture. Pour lui, l'arrivée du Gang est un véritable cadeau du ciel... ou, disons, des Terres de Chasse.

Wickliffe méprise tout particulièrement les croyants, aussi leur fait-il sentir toute la puissance de sa magie noire lorsqu'il en a l'occasion. Ces héros sont les cibles privilégiées de ses maléfices Malédiction et Tourments nocturnes.

Le révérend était autrefois un homme d'âge mûr plutôt séduisant. Aujourd'hui, il porte encore la marque de la terrible vengeance d'Anais. Son visage, sa gorge et sa poitrine ont été atrocement brûlés par l'or fondu et quelques bouts de métal solidifié sont encore incrustés dans sa chair. Le reste du trésor de la secte se trouve au plus profond de son estomac boursoufflé.

Wickliffe est totalement maléfique. Il devrait être mort depuis longtemps, mais son obsession et les Justiciers ont prolongé sa vie. Malgré son apparence, il n'est pas déterré, bien que le Gang puisse raisonnablement le croire. Les pouvoirs qui lui ont été conférés en font un adversaire bien plus dangereux qu'un vulgaire mort-vivant.

PROFIL EPHRAIM WICKLIFFE

Physique : Dextérité : 2d4, Agilité : 3d6, Force : 2d8, Rapidité : 4d8,

Vigueur : 2d12+2

Combat : couteau 5d6

Mental : Perception : 4d6,

Connaissances : 3d8, Charisme : 2d10,

Astuce : 4d6, Âme : 4d10

Carrière : théologie 3d8, intimider 4d10, langue : latin 3d8, persuasion 5d10, scruter 3d6, universalis : occultisme 5d8

Terreur : 11

MAGIE NOIRE :

éclairs du destin 2, étourdir 3, malédiction 2, prémonition 3, surveillance 2, tourments nocturnes 3, zombi 4

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Dague : FOR+1d4

Immunité :

Wickliffe est immunisé contre tous les types de dégâts et les attaques magiques lui font seule-

ment perdre des points de Souffle. Il ne peut être tué que par la dague dont il pense tirer ses pouvoirs magiques. N'importe quelle blessure infligée à la tête ou aux parties vitales à l'aide de cette arme l'abat aussitôt, après quoi son corps se met rapidement à pourrir.

ATOIRS DE MAGIE NOIRE :

Éclairs du destin :

Les maîtres de Wickliffe l'ont rendu quasiment immortel et ils sont allés plus loin encore. Ils lui ont également conféré le pouvoir d'arracher les morceaux d'or fondu incrustés dans sa chair et de les lancer sur ses adversaires. Chacun de ces éclairs contient pour \$10 d'or (mais la masse résultante est particulièrement écœurante).

Étourdir :

Pour que ce maléfice fasse effet, Wickliffe doit toucher sa victime à l'aide de la lame de sa dague. Il est possible de combiner Étourdir avec un coup de dague normal.

Malédiction :

La victime est frappée par une étrange maladie. Des pustules apparaissent sur tout son corps et il est impossible de diagnostiquer le mal dont elle souffre. Panacée permet de soigner cette infection.

Prémonition : les yeux de Wickliffe se révulsent et il se met à baragouiner des mots incompréhensibles tant que dure la vision qu'il reçoit.

Surveillance :

Pour que ce maléfice fonctionne, Wickliffe doit tenir en main les yeux d'une victime sacrifiée par la dague. Au fil des ans, il a amassé de nombreuses paires d'yeux dans ce but et possède donc des réserves largement suffisantes.

Tourments nocturnes :

Ce maléfice lui permet d'envoyer de terribles cauchemars à ses victimes (ces mauvais rêves sont décrits dans l'aventure).

Zombi :

La dague peut uniquement animer ses victimes. Au début de l'aventure, tous ceux qu'elle a aidé à sacrifier se trouvent au fond d'un puits.

LA DAGUE

La dague de Wickliffe est pour le moins étrange mais elle n'a aucune valeur magique intrinsèque. À l'origine, c'était juste un éclat de silex servant à accomplir des sacrifices rituels mais, au fil des siècles, ses possesseurs successifs l'ont un peu enjolivée.

Sa lame est désormais maculée du sang séché de ses victimes (plusieurs centaines) tandis que sa poignée est en or et gravée avec soin. De petites pierres précieuses ont également été incrustées dans sa garde et son pommeau.

Wickliffe est convaincu que c'est la dague qui lui confère tous ses pouvoirs. Cela fait des années qu'il la garde sur lui en permanence, après l'avoir déguisée (elle et son fourreau) en crucifix qu'il porte autour du cou.

CHAPITRE UN : ADIEU, MONDE CIVILISÉ

La communauté la plus proche de la mission se nomme Pueblo Viejo. Ce petit village, situé à la frontière est de l'Arizona, se trouve à cinquante miles au sud du lieu de résidence présumé de la secte des Disciples de l'Obéissance. À cheval, il faut un jour et demi pour atteindre la mission.

PUEBLO VIEJO

Pueblo Viejo, Arizona.

Niveau de Terreur : 0

Avec son impressionnant total de quarante-deux habitants, il y a peu de chances que l'on prenne ce village pour une métropole. Il n'y a qu'un seul hôtel, « Le Grandiose », qui fait également office de saloon. Le bureau du shérif n'est occupé qu'à temps partiel.

Les personnages peuvent trouver ce qu'ils veulent à l'unique magasin de Pueblo Viejo, à condition qu'ils ne recherchent pas de marchandises trop exotiques. Si ce sont ces dernières qui les intéressent, ou s'ils veulent passer un télégramme, il leur faut se rendre à Tombstone, à près de quatre-vingts miles au sud.

Les habitants de Pueblo Viejo ne savent rien, ou presque, des Disciples de l'Obéissance et de la mission. Les Disciples se sont coupés du reste du monde il y a plus d'un an. Depuis, ils n'ont fait que quelques brèves apparitions au village, alors qu'ils allaient chercher leur courrier à Tombstone.

EN ROUTE

Une fois Pueblo Viejo quitté, on entre bien vite dans la prairie. Il ne faut pas être un génie pour comprendre que Wickliffe a choisi la région pour son isolement. Une heure après le départ, le village a totalement disparu. Nos héros se retrouvent seuls.

Le trajet se déroule sans le moindre problème. Toutefois, dans le milieu de l'après-midi, demande à tous les membres du Gang d'effectuer un jet de Perception Difficile (9).

Ceux qui le réussissent ont l'impression d'être surveillés. Ceux qui obtiennent au moins un degré s'aperçoivent qu'une petite bande d'Indiens les suit. Il s'agit vraisemblablement d'Apaches.

Ces braves sont des membres de la bande d'Anais. Ils recherchent les brigands de Bouchard. Ils se posent des questions au sujet de nos héros, ce qui explique qu'ils les suivent à distance respectable.

À partir de maintenant, les personnages sont en permanence sous surveillance. Si, à quelque moment que ce soit, ils tentent de parlementer avec les Apaches, ils peuvent s'attendre à être déçus : les Indiens se volatilisent avant l'arrivée du Gang.

PRIMES

Les héros repèrent Anais et ses guerriers : 2 points

CHAPITRE DEUX : L'ARRIVÉE

Mission des Disciples de l'Obéissance.
Niveau de Terreur : 3

C'est le lendemain de leur départ de Pueblo Viejo, en milieu de matinée, que les personnages atteignent leur destination.

LA MISSION

LA MISSION

Un mur circulaire entoure cinq bâtiments en pisé. La mission se trouve encore dans l'état où les Apaches l'ont laissée après leur raid, voici plus d'un mois.

La chapelle se dresse en face du portail, tandis que les quatre autres bâtiments sont situés à intervalles réguliers. Tous touchent le mur d'enceinte, haut de près de deux mètres cinquante. Un puits en pierre est visible au centre de la cour. Quelques buissons arrachés par le vent roulent sur le sol.

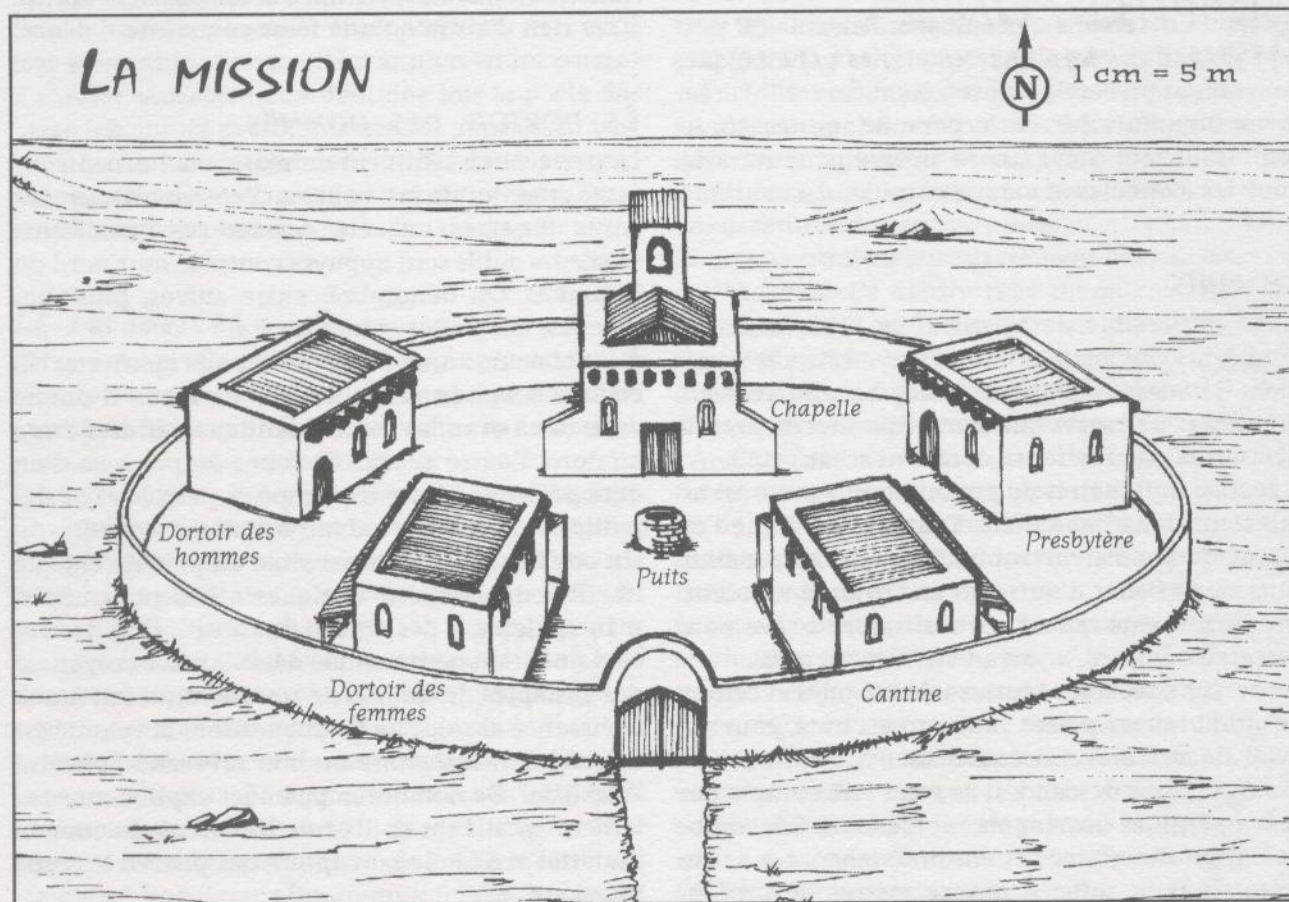
La plupart des bâtiments sont ouverts. Leurs fenêtres sont brisées et il est manifeste qu'ils ont été incendiés. Quatre Disciples gisent à divers endroits de la cour. Les vautours se sont occupés d'eux, mais il est tout de même extrêmement aisé de comprendre comment ils ont quitté cette vallée de larmes : en effet, on ne compte plus les impacts de balles qui les ont transformés en passoirs.

LES ARMES DU CRIME

Les cadavres que l'on trouve dans les divers bâtiments sont lardés de flèches et de balles. Un jet de médecine Fastoche (3) révèle que la plupart d'entre eux ont été tués par des armes primitives. Enfin, un jet de médecine Rude (7) permet de constater que la mort de ces individus remonte à plus d'un mois.

LE FEU PURIFICATEUR

Il suffit de réussir un jet de Perception Fastoche (3) pour remarquer les restes d'un grand feu près de l'entrée de la chapelle. Quiconque examine le secteur plus en détail doit effectuer un jet de Perception ou de pister Rude (7). En cas de succès, le personnage découvre quelques traces d'or fondu. Ces gouttes ont été projetées lors du « meurtre » de Wickliffe.



COMPTEZ VOS MORTS

Si l'un des héros est assez malin pour comparer le nombre de cadavres et le nombre de lits utilisés (ceux qui sont défaits), il remarque que l'un des occupants manque. Il s'agit bien évidemment de Wickliffe, mais le Gang n'a aucun moyen de le savoir à ce stade de l'aventure.

LE MUR D'ENCEINTE

Dans le cas où les personnages désirent inspecter le sommet du mur d'enceinte, il leur faut commencer par jouer un jet de grimper Faisable (5). En cas d'échec, ils doivent trouver une autre méthode pour atteindre le sommet. Si un héros parvient à ses fins, fais-lui jouer un jet de Perception Rude (7). Un succès lui permet de détecter des symboles difficilement perceptibles tracés à même le mur d'enceinte. S'il les suit, il s'aperçoit qu'ils font le tour de la mission.

Un jet d'universalis : occultisme Faisable (5) permet de comprendre que ces signes cabalistiques constituent un cercle de protection contre les créatures surnaturelles. Si le personnage les étudie seul, il lui faut une journée entière pour retranscrire les symboles et comprendre leur sens.

LE PUIT

Il est impossible de savoir si ce puits a jamais donné de l'eau, mais ce qui est sûr, c'est qu'il est asséché depuis longtemps. Quiconque s'y intéresse un tant soit peu observe que rien ne permet de tirer de l'eau (il n'y a en effet ni corde, ni sceau, etc.).

À sept ou huit mètres de profondeur, le puits est totalement dans l'obscurité. Toute lumière que l'on laisse tomber s'éteint au bout de quelques instant sans rien révéler d'autre qu'une grande noirceur. Un personnage qui se sentirait assez brave pour descendre dans ce boyau a tout intérêt à utiliser une corde. Les parois sont certes très inégales et offrent de nombreuses prises, mais une chute pourrait avoir de terribles conséquences.

Si notre héros descend, il se rend vite compte que la température dégringole rapidement. Elle tombe de 5°C en dix mètres et continue encore à se refroidir par la suite. À quinze mètres de profon-

deur, le courageux perso ne voit presque plus l'ouverture du puits, loin au-dessus de lui, et les parois lui semblent faites d'une pierre noire et gluante. Enfin, à vingt mètres de fond, il atteint une pile de corps en décomposition. Il s'agit des victimes sacrifiées par Wickliffe et le simple fait de les voir requiert un jet de tripes Difficile (9). Si le héros a le cœur assez accroché pour les compter, il dénombre plus de cinquante cadavres.

Sous ce tas macabre, un symbole est tracé sur la roche du sol. Le problème, c'est que les cadavres s'empilent sur près de cinq mètres, alors autant dire que les personnages devront être sacrément motivés pour découvrir cette rune. Quiconque la voit et réussit un jet d'universalis : occultisme Rude (7) comprend qu'elle sert à indiquer un portail mystique.

C'est au niveau du puits que Wickliffe souhaite ouvrir son portail à destination des Terres de Chasse. Mais, tant que la cérémonie n'est pas achevée, ce n'est rien d'autre qu'une fosse commune.

LE DORTOIR DES HOMMES

La porte de ce bâtiment de plain-pied est entrouverte et le vent la fait continuellement grincer. Les rares fenêtres ont été cassées de l'extérieur. Plusieurs outils sont appuyés contre le mur nord du bâtiment. On dénombre, entre autres, plusieurs pioches, des pelles et une hache.

À l'intérieur, l'ameublement est très spartiate. Un couloir coupe la petite maison en deux. Il donne dans deux grandes pièces identiques, situées l'une au nord, l'autre au sud. Chacune est pourvue d'un gros poêle, de plusieurs lampes à pétrole et de dix paillasses disposées le long des murs.

Un coffre à vêtements est situé au pied de chaque lit. Chacun contient quelques effets personnels, principalement des tenues de travail. On y trouve également un petit manuel détaillant les croyances des Disciples, lesquelles se résument en fait à une obéissance absolue au Seigneur (dont la volonté est directement transmise au bon révérend Ephraïm Wickliffe). De nombreux passages expliquent également qu'il faut se libérer des liens du monde matériel et de « la corruption qui pourrit le corps physique ».

L'intérieur du dortoir est en parfait accord avec la cour. Huit hommes ont été massacrés dans la maison. Certains d'entre eux se trouvent encore au lit. Il est évident qu'ils ont été tués en plein sommeil. Même s'il y a un total de vingt paillasses dans le bâtiment, seules onze ont apparemment servi la nuit du carnage. Les autres sont bien faites et manifestement depuis longtemps. Il s'agit des lits des Disciples sacrifiés avant que Wickliffe ne fasse affaire avec Bouchard. Les affaires contenues dans les coffres sont rangées avec le plus grand soin.

Si l'un des héros examine attentivement le poêle de la chambre nord, demande-lui d'effectuer un jet de détecter Incroyable (11). S'il possède l'Aptitude pister, il peut jouer un jet de pister Difficile (9) à la place. En cas de succès, il remarque plusieurs éraflures couvertes de suie au niveau des pieds du poêle.

Il suffit d'expérimenter quelques instants pour s'apercevoir que celui-ci peut être tiré vers l'avant. Cela nécessite un jet de Force Difficile (9), mais tout personnage venant aider le premier lui permet d'ajouter +2 à son jet de dés. Une fois le poêle déplacé, un jet de détecter Rude (7) permet de voir qu'il cache une trappe camouflée. Cette dernière mène aux galeries que l'on retrouve sous l'ensemble du complexe.

LE PRESBYTÈRE

Cette maison, elle aussi en pisé, est la plus petite de tout le complexe. C'est là que logeait Wickliffe avant le massacre. Depuis, il se cache dans les tunnels qui courent sous la mission.

Il n'y a que deux pièces dans cette petite bâtisse : une chambre à coucher et un salon faisant également office de bibliothèque. Les fenêtres ont été brisées, comme celles des autres bâtiments mais la porte d'entrée est fermée.

L'intérieur est très spartiate, comme le voulait la doctrine de la secte. Mis à part quelques petits tapis, aucun ornement n'est visible.

Le salon contient un bureau et quelques chaises. Les murs sont garnis d'étagères et les livres qui y sont disposés traitent de divers sujets théologiques. Une lampe à pétrole cassée gît sur le sol. Son combustible s'est figé depuis longtemps.

La chambre est très bien rangée, à l'exception du lit, dont les couvertures ont été rejetées à la va-vite, comme si l'individu qui dormait là avait été surpris en pleine nuit. Plusieurs costumes sont pendus dans le placard et la commode poussée dans un coin renferme d'autres effets personnels.

Aucune des deux pièces ne contient d'objets de valeur.

Un petit tapis se trouve sous le placard de la chambre. Rien ne le distingue des autres tapis de la chambre. Néanmoins, s'il est soulevé (ce qui nécessite de pousser le placard), un jet de détecter Rude (7) permet de remarquer une autre trappe camouflée menant, elle aussi, dans les galeries souterraines.

LA BIBLIOTHÈQUE DE WICKLIFFE

Si l'on regarde les livres présentés sur les étagères du salon, on acquiert la conviction que le propriétaire des lieux s'intéressait fortement à la théologie. Mais si un héros prend la peine de feuilleter ces ouvrages, il s'aperçoit que plus du quart sont en fait des textes d'occultisme sur lesquels on a greffé une couverture plus « acceptable ». La plupart d'entre eux traitent de la convocation et du contrôle des créatures des autres plans.

Le tiroir central du bureau contient le journal intime de Wickliffe. Ce cahier relié de cuir est écrit en code, à tel point qu'il est quasiment impossible à lire. Composé par Wickliffe lui-même, le code se compose d'une interminable succession de chiffres.

Chaque bloc de chiffres fait référence à des mots de l'Ancien Testament (en indiquant dans quel verset ils apparaissent et à quelle position). Il est possible de déchiffrer le code en réussissant un jet d'universalis : occultisme Incroyable (11) ou de carrière : théologie Rude (7).

Même en cas de succès, il faut encore trois jours d'efforts pour décoder le journal intime. Les renseignements intéressants sont partagés en trois parties. L'une d'elles peut être transcrite chaque jour (à moins que nos héros ne se partagent le travail, bien sûr, auquel cas ils peuvent décoder conjointement les diverses parties du journal).

Le texte raconte le déclin et la chute d'Ephraïm Wickliffe, processus qui s'est prolongé sur une

dizaine d'années. Il a codé son journal intime pour que personne ne découvre son terrible secret. Le texte s'arrête juste après que Wickliffe ait rencontré Bouchard. En effet, l'obsession qui poussait alors le révérend de l'avant ne lui laissait plus le temps de passer de longues heures à coder ses pensées.

Les parties intéressantes du journal intime sont détaillées au terme de l'aventure. Elles sont présentées en ordre chronologique mais il est tout à fait possible que les personnages commencent à décrypter le texte par la fin. Dans ce cas, révèle-leur le contenu de chaque paragraphe au fur et à mesure qu'ils le découvrent.

LE DORTOIR DES FEMMES

Ce bâtiment est quasiment la copie conforme du dortoir des hommes. Là aussi, la plupart des fenêtres ont été brisées et la porte grince au vent. Un de ses gonds a été cassé et elle tient à peine.

Le couloir central donne lui aussi dans deux pièces semblables. Chacune d'elles contient un poêle, onze paillasses (pour un total de vingt-deux) et autant de coffres à vêtements.

Les victimes des Apaches gisent dans tout le bâtiment. Elles sont un total de sept et ont été tuées de la même manière que les autres occupants du complexe.

Sur les vingt-deux lits de la maison, seuls huit ont servi cette nuit-là (Wickliffe sacrifiait en effet plus volontiers les femmes que les hommes). Tout comme dans le dortoir des hommes, les coffres disposés au pied des lits inutilisés sont parfaitement rangés et recouvert de davantage de poussière que les autres. Le poêle de la pièce nord est semblable à celui du dortoir des hommes, si ce n'est qu'il est plus facile à déplacer. Il faut juste réussir un jet de Force Rude (7) pour le tirer et révéler une nouvelle trappe camouflée.

LA CANTINE

Ce bâtiment, qui est légèrement plus petit que les deux dortoirs, servait à la fois de cuisine et de salle à manger (mieux vaut ne pas savoir comment Wickliffe nourrissait ses Disciples). Même si la

porte d'entrée est ouverte et la plupart des fenêtres cassées, le local n'a pas trop souffert de l'attaque des Indiens.

La grande salle est occupée par une longue table et deux bancs. Dans le coin nord, on trouve une petite cuisine dans laquelle on dénombre une cheminée, deux petites tables faisant office de plan de travail, un imposant placard et plusieurs boîtes de rangement. Une désagréable odeur de nourriture avariée sort de ces dernières.

Au nord-ouest de la cuisine, une pompe à eau est encore en état de marche. Contrairement au puits, elle donne bien de l'eau pour peu qu'on l'actionne à la main.

La trappe est cachée sous les cendres du foyer. Pour la trouver, il faut balayer la suie et réussir un jet de détecter Difficile (9). Elle mène elle aussi aux souterrains.

LA CHAPELLE

Haut de plus de six mètres (sans compter son clocher), ce bâtiment est le plus imposant de tout le complexe. Sa porte à double battant est fermée.

Elle mène dans un petit vestibule. À droite en entrant, une corde permet de sonner la cloche. Au nord, une arche conduit à la pièce principale. Trois petites salles de prières (contenant juste un banc et une bougie) donnent également dans le vestibule (deux à gauche, une à droite).

La pièce principale occupe la majeure partie de l'édifice. Les vitraux rouges, tous cassés, confèrent un éclairage malsain à la salle. Le plafond est voûté et d'épais madriers se croisent à trois mètres du sol. À droite et à gauche, une succession de bancs font face à la chaire qui se dresse au fond de la pièce.

D'épaisses tentures rouge sang pendent au mur du fond. S'il y a un croyant dans le Gang, il devrait vite s'apercevoir qu'il n'y a pas le moindre symbole religieux dans le bâtiment.

Quiconque fouille la petite salle de prière située à droite du vestibule doit effectuer un jet de détecter Faisable (5). En cas de succès, le personnage remarque une pièce de \$10 (un « gold eagle ») coincée dans une fissure murale. Il suffit de tirer sur le bougeoir pour se rendre compte qu'il n'est pas

LA MISSION

aussi bien fixé à la paroi qu'on pourrait le croire. En le tirant brusquement, on ouvre un passage menant à la trésorerie de la secte. Malheureusement, Anais et ses braves ont forcé Wickliffe à ingérer à quasi-totalité de l'or, ce qui fait que l'on ne peut récupérer qu'un total de \$120. Les nombreux sacs de toile déchirés visibles çà et là prouvent toutefois que cette salle contenait autrefois bien plus de richesses.

C'est sous la chaire que se trouve la trappe menant aux galeries. En l'examinant et en réussissant un jet de détecter Rude (7), on aperçoit de nombreuses éraflures au niveau de sa base. Pour la déplacer, il faut la tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Une fois la chaire écartée, la trappe s'ouvre d'elle-même.

LES ENVIRONS

Si les personnages s'intéressent aux environs immédiats de la mission, ils remarquent bien vite ce qui semble être une zone de culte en plein air, cent cinquante mètres à l'ouest du complexe. Au som-

met d'une petite colline donnant directement sur la mission, quatre bancs sont disposés devant une chaire de mauvaise qualité.

Il faut réussir un jet d'Astuce Faisable (5) pour se rendre compte que les bancs ne font pas face à la chaire, mais plutôt qu'ils lui tournent le dos. Bancs comme chaire sont en fait tournés vers la mission. Il suffit d'explorer les alentours de la colline pour repérer un petit sentier — à condition, toutefois, de réussir un jet de détecter Faisable (5) ou de pister Fastoche (3). Ce petit chemin serpente entre les collines pendant plus d'un mile avant d'aboutir à une petite grotte dans les parois de laquelle sont fixées plusieurs paires de menottes.

Un jet de pister Difficile (9) permet de remarquer des traces de chevaux à l'entrée de la caverne. Les traces sont trop anciennes pour qu'il soit possible de déterminer combien il y avait d'animaux et dans quelle direction ils sont partis (c'est à cet endroit que Bouchard livrait ses prisonniers à Wickliffe).

LES GALERIES

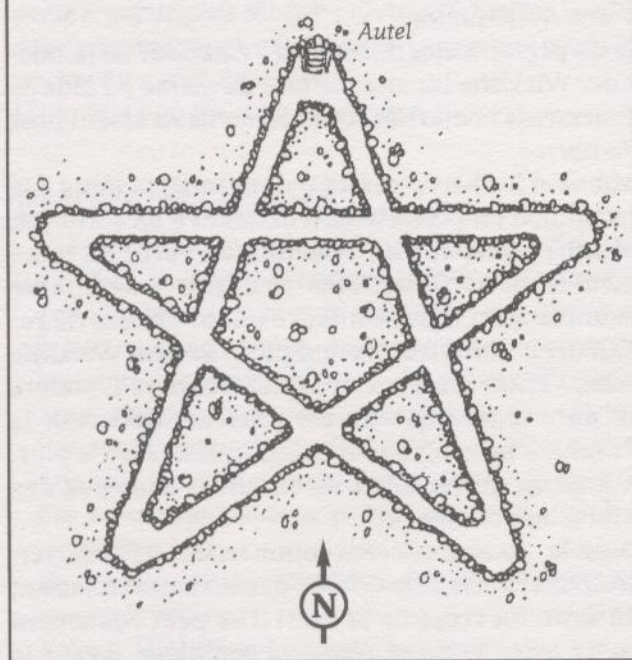
Wickliffe a exigé de ses fidèles qu'ils construisent tout un réseau de tunnels en-dessous de la mission. Il s'est assuré que ses plans soient exécutés à la lettre. L'agencement des souterrains est en effet l'élément le plus important de tout le complexe. C'est ici que les Disciples de l'Obéissance menaient à bien les rites païens nécessaires au bon accomplissement des plans de leur gourou.

Chaque bâtiment s'orne d'une trappe menant à une petite salle souterraine. De chacune de ces pièces, deux galeries s'enfoncent dans les entrailles de la terre. Ces tunnels ont été taillés à même la pierre et ne montrent pas le moindre étau. Ils descendent en suivant une pente importante jusqu'au moment où ils se croisent. Leur section plate constitue un pentagone qui entoure le puits de la cour (sans qu'il soit possible de l'atteindre d'ici).

Un autel est situé dans la salle nord (celle qui se trouve sous la chapelle). À l'exception des deux candélabres éteints posés sur l'autel, la pièce est vide (la dague de Wickliffe est en effet la seule qui puisse être utilisée pour accomplir les cérémonies nécessaires au Rituel d'Ouverture).

LES GALERIES

1 cm = 7,50 m



Un personnage réussissant un jet de détecter Faisable (5) remarque un petit tuyau coudé au pied de l'autel. Celui-ci s'orne d'une rigole, qui avait apparemment comme fonction de recueillir le sang des sacrifiés et de le conduire au tuyau.

Une trainée de sang séché est visible au centre de chaque tunnel. Il suffit de réussir un jet de pister Fastoche (3) pour pouvoir la suivre jusqu'au pentagone. La nature poreuse de la roche fait que le sang est profondément incrusté dans le sol (les Justiciers ont également aidé le phénomène). Il est impossible de le faire disparaître, même en frottant des heures durant.

Quiconque étudie le tracé des galeries et la disposition des bâtiments à la surface se rend compte que les souterrains décrivent un immense pentacle. Les personnages ayant un minimum d'universalis : occultisme 3 ou carrière : théologie 3 s'en aperçoivent automatiquement, sans avoir besoin de jeter le moindre dé. Ce tracé sert habituellement à ouvrir des portails en direction d'autres mondes ou à appeler des créatures surnaturelles. Le héros réalise également que ce pentacle est particulièrement grand ; il fait environ trente fois la taille habituelle.

Primes

Les personnages décodent le journal intime de Wickliffe : 2 points

Ils découvrent les souterrains : 3 points

Ils s'aperçoivent que les galeries constituent un pentacle : 3 points

CHAPITRE TROIS : (PREMIER ET DEUXIÈME JOURS) LA GUERRE DES NERFS

Il y a de bonnes chances pour que les héros passent un jour ou deux à explorer la mission et à enterrer les morts. Autorise-les à fouiner partout où ils veulent. S'ils ne pensent pas à s'occuper des cadavres, rappelle aux croyants du Gang (ou aux person-

nages qui connaissaient éventuellement un ou plusieurs membres de la secte) combien cela les dérange de laisser les morts ainsi. Le fait d'ensevelir tout le monde devrait leur prendre une bonne journée (la terre est particulièrement dure, dans le coin).

Lorsque nos héros font leur apparition, Wickliffe descend se cacher dans les galeries souterraines, suite à quoi il les observe en secret. Comme il ne souhaite pas se faire repérer, il fait appel à son maléfice de surveillance. Si jamais tes joueurs se désintéressent du complexe, fais en sorte que l'un des personnages aperçoive brièvement le révérend. Cela devrait piquer leur curiosité et les inciter à rester.

Compte tenu des nombreuses intersections des tunnels, Wickliffe devrait pouvoir éviter nos héros tant qu'il n'est pas prêt à les affronter. Il fait tout son possible pour ne pas révéler l'existence des galeries. Tant que le Gang n'a pas découvert les trappes des dortoirs et du presbytère, Wickliffe passe par la chapelle et la cantine (ces deux trappes sont en effet les seules qu'il peut refermer par en-dessous).

La première nuit, il utilise son maléfice de Tourments nocturnes contre le croyant du groupe (voir ci-dessous). S'il y en a deux, le second a droit à une Malédiction.

Si les personnages dorment à l'extérieur de la mission, Wickliffe les attaque tout de même à l'aide de Tourments nocturnes, à moins qu'ils ne soient hors de portée.

Même si les héros passent les premières nuits à la mission, il est possible qu'il décide d'en sortir par la suite. Dans ce cas, Wickliffe continue de tourmenter ses victimes. Plus tard, il y a de bonnes chances que les personnages soient obligés de retourner à l'intérieur du complexe lorsque Wickliffe mettra enfin son plan en branle. Même s'il préfère la nuit (parce qu'elle est plus inquiétante), le Prophète ne craint nullement la lumière du jour. Même un grand soleil ne constitue donc pas une protection contre lui.

Dans le cas où nos héros commencent à s'ennuyer, Wickliffe ravive leur intérêt, par exemple en faisant du bruit au cœur de la nuit. Il se peut également qu'un jeune homme arrive au complexe. Il est à la

recherche de sa sœur qui faisait partie de la secte. Cela peut aider les joueurs à se rappeler qu'ils ne sont pas totalement coupés du reste du monde et que le massacre dont ils ont vu les conséquences n'est pas un événement isolé.

LES CAUCHEMARS

Malgré tout, le Prophète jalouse encore les croyants. Il a en effet désiré leurs pouvoirs pendant de longues années, avant que les forces du Mal ne lui confèrent la capacité d'utiliser des maléfices. C'est pour cette raison qu'il prend un malin plaisir à les tourmenter.

Les cauchemars qu'il inflige à sa victime n'ont tout d'abord pour but que de torturer cette dernière. Mais, au fur et à mesure, Wickliffe essaye de faire croire au personnage que ses mauvais rêves sont en fait des visions prémonitoires. Ce faisant, il espère terroriser le croyant et l'affaiblir en vue de la confrontation finale. Dans le même temps, il essaye de détourner le Gang de sa seule et unique faiblesse. Les mauvais rêves qui suivent se font dans l'ordre. La première nuit, le héros pris pour cible fait seulement le premier cauchemar. Lors de la nuit suivante, il refait le même, mais le deuxième vient s'y ajouter, et ainsi de suite. Si tu vois que le Gang s'apprête à partir plus tôt que prévu, bouleverse l'ordre des événements et regroupe les cauchemars pour ne pas être pris de cours.

Lis le texte en italique au rêveur.

PREMIER CAUCHEMAR

Tu te réveilles dans l'un des dortoirs. Un enfant glousse non loin. Tu te lèves sans faire de bruit et tu ouvres la porte. Te voici dans la cour. Plusieurs feux brûlent tout le long du mur d'enceinte et ils projettent des ombres inquiétantes. De temps en temps, des silhouettes t'apparaissent l'espace d'une fraction de seconde. Tu ne les vois pas assez longtemps pour distinguer leur visage mais tu sais qu'il s'agit de ceux qui ont massacré les Disciples. Ces derniers gisent dans la cour. Leur sang luit à la clarté de la lune.

Tu sursoutes en entendant rire derrière toi. Tu te retournes brusquement pour voir une fillette indienne qui s'enfuit. Elle tient une poupée serrée contre son cœur. (Il

s'agit de la fille d'Anais.) Elle s'arrête à côté du cadavre d'un Disciple et s'accroupit. Sans cesser de glousser, elle trempe ses doigts dans le sang poisseux.

Parvenant enfin à bouger, tu te rues vers elle et tu la tires par la robe pour l'écarter du mort.

Elle se retourne vers toi. Sa gorge a été tranchée mais cela ne l'empêche pas de rire. Elle est extrêmement pâle, comme si elle avait été vidée de tout son sang. Sa poupée arbore la même blessure qu'elle et la petite tête ballotte de droite à gauche.

DEUXIÈME CAUCHEMAR

La fillette se dégage brusquement et s'enfuit en direction de la chapelle. Tu lui cries de s'arrêter, mais elle ne t'écoute pas.

Une fois arrivée devant le bâtiment, elle s'agenouille par terre et se met à fredonner une berceuse. Tu la suis lentement, sans tenir compte du carnage. Tu as tout d'abord du mal à entendre ce qu'elle dit mais tu comprends quand tu arrives à son côté.

« Voici l'église et le clocher, fait-elle en se relevant. Ouvrez et laissez les gens entrer. »



Sur ces mots, elle pousse la porte à double battant qui s'ouvre en grand. L'intérieur de la chapelle est éclairé par la lueur des flammes. Les vitraux rouges confèrent à la scène un éclairage infernal. Tu vois des dizaines d'individus pendus au plafond par des crochets de boucher. La plupart d'entre eux sont toujours en vie. Leurs jambes frémissent au rythme des spasmes de douleur qui les traversent.

Primes

Les héros enterrent les morts : 2 points

CHAPITRE QUATRE : (TROISIÈME JOUR) ON A DE LA VISITE

Émile Bouchard et une partie de sa bande arrivent au complexe au milieu du troisième jour (tu peux avancer cette partie de l'aventure d'une bonne journée si tes personnages ne tiennent pas en place et menacent de partir d'un instant à l'autre).

Il y a deux brigands par héros, plus Bouchard. Ce dernier comprend aussitôt que le complexe est désert (partons du principe que le Gang a fait un peu de ménage).

Bouchard pense qu'il a affaire à des pillards. Sa bande approche sans se cacher mais en faisant attention. Il tente de discuter avec les personnages, dans l'espoir de les distraire tandis que ses hommes les encerclent. Si nos héros refusent de les laisser entrer, il envoie (en secret) quelques-uns de ses brigands faire le tour par l'arrière et escalader le mur d'enceinte tandis qu'il essaye de distraire le Gang à la porte d'entrée. Si ce plan échoue, il envisage de prendre le complexe par la ruse à la nuit tombée. Dès que Bouchard pense que ses hommes ont l'avantage (ou s'il croit que les personnages se sont rendus compte qu'il faisait tout pour gagner du temps), il donne l'ordre d'attaquer. Demande à chaque héros de jouer un jet de Perception Faisable (5) pour éviter d'être surpris (sauf ceux qui se montreraient clairement soupçonneux, qui le réussissent automatiquement).

Dès que les balles commencent à voler, les brigands se ruent vers les plus proches bâtiments. Ils se cachent dans l'embrasure des portes et des fenêtres puis font feu de tout bois. Wickliffe profite de la confusion pour s'emparer de l'un des hommes de Bouchard (n'importe lequel, du moment qu'il est toujours vivant ; un blessé fait parfaitement l'affaire). Il emporte le malheureux dans les souterrains et le sacrifie, ce qui le rapproche un peu plus de son objectif.

Comme la plupart des types qui aiment bien en imposer aux autres, les brigands préfèrent donner des coups qu'en prendre. À chaque fois qu'ils sont blessés, ils doivent jouer un jet de tripes Faisable (5). En cas d'échec, ils sont morts de trouille et détalent au triple galop.

Si les pourris l'emportent, ils ne tuent pas nos héros tout de suite. Bouchard essaye d'en prendre le maximum en vie car il se demande s'ils ne pourraient pas lui apprendre où se trouve le trésor de Wickliffe.

Dans ce cas, fais en sorte que les personnages parviennent à s'échapper et à prendre le dessus sur leurs adversaires. Un plan bien réfléchi devrait être couronné de succès, mais ce n'est pas pour ça que tu dois leur simplifier la vie.

S'il voit que le combat tourne mal pour lui, Bouchard se rend. Il promet de raconter tout ce qu'il sait sur le trésor de Wickliffe pour peu qu'on l'épargne. Les membres de sa bande en profitent pour filer et se perdre dans la nature.

Si le Gang capture Bouchard, ce dernier les aide à chercher le trésor de la secte. Il est persuadé que les Disciples avaient d'importantes réserves d'or cachées dans le complexe, mais il ne sait pas où. Il pense que Wickliffe n'avait peut-être pas averti ses fidèles qu'il possédait de telles richesses.

Il apprend à nos héros qu'il recevait \$200 à chaque fois qu'il livrait un captif vivant à la secte. L'échange s'effectuait à la grotte. Bouchard a ainsi vendu une trentaine de malheureux. Il ignore ce qui a bien pu leur arriver (et s'en moque royalement). Si jamais les personnages le laissent partir, il rassemble la totalité de sa bande (forte de vingt brigands) et revient pour donner une bonne leçon au Gang. Cette fois-ci, il n'a pas l'intention de faire le moindre prisonnier.

Dans le cas où nos héros garderaient le brigand captif, Wickliffe le prend pour cible de son maléfice de Tourments nocturnes. Bien vite, Bouchard devient extrêmement paranoïaque. Il est persuadé d'être traqué par les fantômes de ses victimes qui cherchent à se venger de lui.

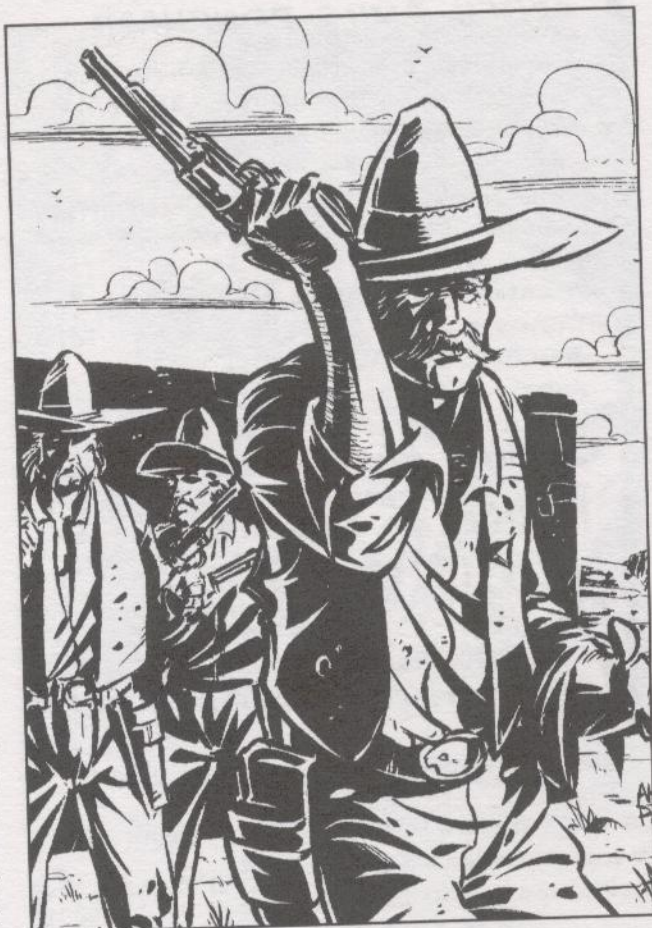
ÉMILE BOUCHARD

Condamné pour meurtre et vol à main armée par le gouvernement français, Bouchard pouvait au minimum s'attendre à passer sa vie sur l'Île du Diable. Il a donc pris ce qui lui semblait être la meilleure option possible et s'est engagé dans la Légion étrangère.

Au sein de ce corps d'armée aux règles particulièrement strictes, il ne pouvait pas faire de mal mais il a attendu son heure, sachant que le moment viendrait où il pourrait s'échapper et débiter une nouvelle vie. L'occasion s'est présentée alors qu'il était posté en bordure de la frontière mexicaine. Il a pris la tangente au cours d'un raid contre la Piste Fantôme et s'est enfoncé dans le désert de l'Arizona et du Nouveau-Mexique, régions virtuellement inhabitées.

Là, il a commencé à assembler une bande de coupe-jarrets sans foi ni loi. La plupart de ses hommes sont des criminels trop incompetents ou trop sadiques pour être acceptés par Chuckles Ryan et sa bande de joyeux drilles qui opèrent plus au nord. Bouchard espérait fonder un véritable empire qui lui permettrait de diriger tout le désert de l'Arizona mais les types qu'il a rassemblés autour de lui ne sont guère que des bandits de grand chemin.

Et puis, un jour, par le plus grand des hasards, il a rencontré les Disciples de l'Obéissance. Wickliffe et lui sont vite parvenus à un accord d'intérêt mutuel. Les brigands fournissaient aux fidèles les prisonniers dont ils avaient besoin, en échange de quoi le Prophète leur offrait l'or tiré de ses coffres. Malgré tous ses défauts, Bouchard est à peu près tout sauf un imbécile. Il savait que sa bande pouvait aisément massacrer les Disciples mais n'a jamais donné l'ordre du carnage pour ne pas tuer la poule aux œufs d'or. La secte constituait en effet une source de profit régulier.



L'accord a fonctionné pendant près d'un an, jusqu'au jour où les hommes de Bouchard sont allés faire des prisonniers dans un village apache. Ils ont par la suite réussi à échapper aux Indiens, mais ces derniers sont tout de même parvenus à suivre leur trace jusqu'à la mission.

Apprenant que les Disciples avaient été massacrés jusqu'au dernier, Bouchard s'est dit qu'il était grand temps d'effectuer un dernier retrait à la mission... en espérant qu'il reste encore quelque chose dans les coffres de la trésorerie.

Émile Bouchard est un individu débraillé de taille et de poids moyens. Son apparence quelconque est tout sauf celle d'un tueur sanguinaire et pourtant... Il tient particulièrement à sa moustache cirée, persuadé qu'il est qu'elle lui confère un charme irrésistible. Il est habillé d'un uniforme de la Légion en piteux état, sur lequel il a rajouté des vêtements pris à ses victimes au fil des ans.

PROFIL ÉMILE BOUCHARD

Physique : Dextérité : 3d10, Agilité :

4d8, Force : 2d6, Rapidité : 4d12,

Vigueur : 2d8

Combat : bagarre 4d8, combat : couteau 3d8, dégainer 4d12, équitation 5d8, esquiver 3d8, furtivité 2d8, grimper 3d8, tirer : fusil 3d10, tirer : pistolet 6d10

Mental : Perception : 4d8,

Connaissances : 2d4, Charisme : 1d10,

Astuce : 2d6, Âme : 3d4

Autorité 2d10, intimider 3d10, scruter 2d8

ATOUTS :

ambidextre, cran (+2 aux tests d'étourdissement), solide comme un roc (+6 en Souffle)

HANDICAPS :

cupide, ennemi (Légion Étrangère), hors-la-loi 3, méchant comme une teigne

ÉQUIPEMENT :

Deux Colts Peacemaker, carabine Spencer, Deringer .44 (caché dans le creux du dos), couteau.

Primes

Les héros viennent à bout des brigands : 2 points

Ils apprennent l'accord que Bouchard

avait passé avec Wickliffe : 2 points

CHAPITRE CINQ : (TROISIÈME JOUR) UNE NUIT D'ENFER

À ce moment, Wickliffe commence à s'inquiéter de la persévérance des personnages. Il décide donc de leur flanquer une bonne frousse pour qu'ils comprennent qu'ils n'ont pas intérêt à rester à la mission.

TROISIÈME CAUCHEMAR

La cloche de la chapelle se met à sonner au moment où tu aperçois le spectacle macabre. Au deuxième coup, tu fais un pas en avant. Au troisième, tu pénètres dans le vestibule.

Tu te tournes lentement vers la droite, où tu sais trouver la corde de la cloche. Un mort y est pendu. Il oscille lentement dans l'ombre.

Tu t'en approches précautionneusement. Alors qu'il se tourne dans ta direction, un rai de lumière rouge l'illumine. C'est l'un des hommes de Bouchard.

Soudain, ses yeux s'ouvrent en grand et sa main se tend vers toi !

DU CAUCHEMAR À LA RÉALITÉ

À l'aide du maléfice Zombi, Wickliffe anime le brigand dont il s'est emparé et qu'il a depuis sacrifié aux Justiciers. Il utilise ensuite Tourments nocturnes pour conférer au héros qu'il a pris pour cible une vision du mort (comme cela est décrit dans le cauchemar ci-dessus). Il a l'intention de terrifier le personnage en le faisant passer du (mauvais) rêve à la réalité.

Wickliffe attend que Tourments nocturnes fasse effet avant d'envoyer son zombi. Le mort-vivant sort par l'un des bâtiments déserts. Si tous les bâtiments sont occupés, le Prophète attend que l'un d'eux se vide pour faire sortir son serviteur. S'il en a la possibilité, le zombi utilise la trappe de la chapelle, sans pour autant révéler l'existence des souterrains.

Dans le cas où le mort-vivant ne peut arriver à la surface par la chapelle, il emprunte l'une des autres issues et se rend aussi discrètement que possible au lieu de culte. Une fois là, il fait un nœud de pendu à la corde de la cloche qu'il fait ensuite sonner trois fois avant de se cacher dans la salle de prière de droite (celle qui permet d'accéder à la trésorerie). Le zombi attend le moment opportun pour jaillir de la petite pièce. N'oublie pas les jets de surprise ! Tous les membres du Gang doivent effectuer un jet de tripes Difficile (9) en apercevant ce mort-vivant (celui que Wickliffe a affecté à l'aide de Tourments nocturnes subit un malus de -2 au jet).

Le cadavre animé est armé d'un pistolet (glissé dans son holster), mais il commence par attaquer à mains nues, frappant et mordant le héros le plus proche.

Une fois le zombi abattu, il suffit d'un jet d'Astuce Faisable (5) pour reconnaître en lui l'un des brigands de Bouchard.

Pendant le combat, Wickliffe met la confusion à profit pour sortir de ses tunnels et s'emparer d'une victime isolée. Si Bouchard a été capturé par les personnages, c'est sur lui que le Prophète jette son dévolu en priorité. À l'aide du maléfice Étourdir, il tente de mettre sa proie hors de combat puis s'en empare pour la sacrifier à l'étage inférieur.

Si un héros a été laissé de garde à côté de Bouchard, Wickliffe n'hésite pas à s'en prendre à lui. Par contre, il n'attaque pas plus d'un personnage à la fois (pas encore). S'il vient à bout du héros, il le laisse derrière lui et emporte Bouchard pour le sacrifier.

D'un autre côté, si le Gang s'est fait capturer par les hommes de Bouchard, la confusion causée par l'attaque nocturne de Wickliffe leur offre l'opportunité rêvée pour se faire la malle.

LE BRIGAND MORT

Le zombi est particulièrement hideux. Sacrifié de manière rituelle, il arbore de terribles lacérations au niveau de la poitrine et de la gorge. Cette dernière est si profonde qu'il aurait sans doute été décapité si sa colonne vertébrale n'avait pas fini par stopper la lame. Il est d'une pâleur surnaturelle (Wickliffe l'a en effet vidé de tout son sang).

PROFIL ZOMBI

Physique : Dextérité : 2d6, Agilité : 3d8, Force : 4d8, Rapidité : 1d10, Vigueur : 4d10

Combat : bagarre 3d8, furtivité 3d8, tirer : pistolet 3d6

Mental : Perception : 3d6,

Connaissances : 1d6, Charisme : 2d6,

Astuce : 1d6, Âme : 2d6

Intimider 3d6

Terreur : 9

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Morsure : FOR

Mort-vivant.

ÉQUIPEMENT :

Colt Army .44, six balles.

Primes

Les personnages parviennent à vaincre le zombi : 2 points



CHAPITRE SIX : (QUATRIÈME JOUR) LES AMIS DE MES AMIS... ET RÉCIPROQUEMENT

Au début du quatrième jour, un petit groupe d'Apaches approche de la mission. Demande aux héros levés à l'aube d'effectuer un jet de Perception Difficile (9). En cas de succès, ils voient les Indiens se lever derrière les buissons qui les cachaient. Dans le cas contraire, les Apaches semblent se matérialiser d'un seul coup.

Si les personnages ont été capturés par les brigands, les braves d'Anais envahissent la mission et viennent les libérer. Ils les aident ensuite à chasser les hors-la-loi de Bouchard, ce qui devrait permettre aux alliés de circonstance de tisser des liens. Ce petit groupe est constitué d'Anais et de cinq de ses meilleurs guerriers. Le chef s'avance d'un pas pour s'adresser aux héros :

« Il faut que je vous parle, vous qui êtes les ennemis de mes ennemis. Je ne vous en veux aucunement et vous ne risquez rien de moi. Écoutez-moi car je suis là pour vous prévenir. L'heure approche et le malfaisant doit absolument être stoppé. »

Les Apaches ont surveillé les personnages depuis que ceux-ci sont arrivés à la mission. Anais est désormais convaincu que nos héros ne sont pas d'autres Disciples venus rendre vie à leur culte anéanti. Il a également compris qu'ils ne faisaient pas partie de la bande de Bouchard en les voyant affronter les hors-la-loi de ce dernier.

Anais sait que la mission abrite une malice qui transcende la rivalité opposant Indiens et visages pâles, aussi prévient-il les personnages avant de repartir en chasse des brigands survivants.

Il explique brièvement que les hommes de Bouchard ont attaqué son campement et que lui et ses braves se sont vengés. Il est venu avertir les héros que son chaman a eu une vision grâce à laquelle il a appris que le Mal qui résidait en ce lieu était toujours bien vivace.



« Notre chaman est un puissant homme-médecine, qui sait ce qui s'est passé dans cet endroit maudit. Vous devez entendre ses paroles et y réfléchir avec soin. Moi, je ne les ai pas comprises et, par ma faute, le malfaisant vit encore.

Il m'a dit : "Le serpent qui rampait sur ce sol maudit se terre encore en son sein. S'il n'est pas tué, le Mal qui est en lui prendra racine et le monde entier en souffrira." Vous avez été choisis pour l'affronter. Notre échec précédent nous empêche de vous aider, mais écoutez la suite du message de notre chaman, car il vous sera plus utile qu'une gourde d'eau en plein désert :

"Comme tout les serpents, celui-ci cherche à tromper ses proies. N'accorde aucune confiance à ce qu'il choisit de te révéler. Il garde jalousement ses secrets mais propage ses mensonges à l'envi. Pour le tuer, tu dois le mordre à l'aide de son propre croc. Si tu échoues, tout le monde en pâtira."

C'est tout ce que je peux vous offrir. Nous avons échoué une première fois, aussi n'avons-nous aucune chance de l'emporter si nous venions à affronter à nouveau la source du Mal. Nous allons donc suivre la piste de ceux qui ont amené la chair de ma chair en ce lieu maudit. Puissent les esprits vous porter à la victoire dans le combat qui s'annonce, ô, ennemis de mes ennemis. Et s'ils s'y refusent, puissent-ils au moins vous accorder la mort des braves. »

Sur ces mots, les Apaches repartent, se fondant dans le désert telles des ombres.

ANAIS

Le chef de la petite bande d'Apaches mimbres sait bien qu'il n'a pas réussi à éradiquer le Mal qui hante la mission. Mais son chaman lui a expliqué que ce n'était plus à lui d'essayer de régler ce problème. Anais se méprise pour avoir laissé les brigands enlever sa fille. Cela n'a pas d'importance que ses hommes et lui se soient trouvés loin du campement lors de l'assaut des hors-la-loi. Sa fille était sous sa responsabilité.

Pire encore, il a eu l'occasion de faire payer le meurtrier mais a échoué. Il ignore comment Wickliffe a pu échapper à la terrible vengeance qu'il lui avait concoctée, mais il ne doute pas une seconde que son ennemi soit toujours en vie.

LA MISSION

La souffrance qu'il éprouve est clairement visible et la honte qu'il ressent le brûle comme un fer chauffé au rouge. Il s'est entouré de ses meilleurs braves, soi-disant pour traquer Bouchard et ses hommes. En fait, il espère avoir une nouvelle chance de tuer Wickliffe mais n'ose rester longtemps à la mission, de peur d'empêcher la prophétie de son chaman de se réaliser. Il a déjà mal compris une fois les paroles de l'homme-médecine et cela n'a fait qu'accroître sa douleur. Il ne tient pas à refaire la même erreur.

Anais est un homme grand, proche de la quarantaine. Il arbore de nombreuses cicatrices « gagnées » au combat et se déplace avec la grâce d'un guerrier dans la pleine force de l'âge. Il préfère affronter ses adversaires au couteau mais n'est pas assez stupide pour ne pas utiliser son fusil lorsqu'il en a l'occasion.

PROFIL ANAIS

Physique : Dextérité : 2d8, Agilité : 2d12, Force : 4d10, Rapidité : 2d10, Vigueur : 3d8

Combat : bagarre 3d12, combat : couteau 6d12, équitation 3d12, esquiver 3d12, furtivité 5d12, grimper 5d12, tirer : fusil 4d8

Mental : Perception : 2d10,

Connaissances : 2d6, Charisme 2d8,

Astuce : 3d6, Âme : 1d10

Autorité 2d8, Connaissance des territoires : pays natal 5d6, Intimider 3d8, Pister 4d10, Tripes 3d10

ATOUTS :

Aux aguets, Dur à cuire

HANDICAPS :

Étranger, Obligation (envers sa tribu), Superstitieux

ÉQUIPEMENT :

Winchester 73, Bowie knife.

QUATRIÈME CAUCHEMAR

Tu échappes de justesse au brigand mort et tu t'enfuis dans la cour. À cet instant, une voix tonitruante te force à te retourner :

« Vois ! Vois combien tes croyances sont ridicules ! »

Une silhouette se dresse à côté du puits. Elle a les bras tendus en direction du ciel. Un grondement sourd émerge du

puits et le sol tremble sous tes pieds.

« L'heure est venue de rejeter tes anciennes loyautés et de te tourner vers les vrais Maîtres. C'est dans l'obéissance que tu trouveras le salut. »

Le grondement ne cesse de croître. Quand il a atteint son point culminant, une fontaine de sang jaillit du puits. Le torrent macabre se déverse dans la cour, charriant avec lui ossements et autres restes humains.

Soudain, tu remarques une dague brillante, posée par terre devant toi.

« Non ! » s'écrie l'homme.

Sans tenir compte de son avertissement, tu t'empares de la lame. Tu tournes alors le dos à l'homme d'or, tu te retournes vers ton plus proche compagnon, à qui tu dédies un sourire qui le fait trembler de la tête aux pieds. Il recule devant toi mais, impitoyable, tu brandis la lame bien haut... Et tu l'abats en partant d'un rire dément.

Primes

Les héros ne se montrent pas belliqueux à l'égard des Indiens : 1 point

CHAPITRE SEPT : DERNIER ACTE

Le Gang finira bien par affronter Wickliffe. Cela peut se produire de deux manières différentes. Soit nos héros parviennent à acculer le Prophète, soit ce dernier décide que l'heure est venue d'achever son Rituel d'Ouverture.

Si les personnages traquent Wickliffe, celui-ci fait tout son possible pour leur échapper. Le nombre de galeries souterraines devrait lui permettre de se perdre dans la nature (le pentagone central est ainsi doté d'un total de dix issues !). De plus, il existe de nombreuses cachettes à la surface où il peut attendre que ses poursuivants abandonnent les recherches. Quoi qu'il advienne, il ne fuit jamais au-delà de la grotte dans laquelle il effectuait ses tractations avec Bouchard.

Si le Gang paraît bien décidé à avoir sa peau, il lance Zombi sur le puits, ce qui lui permet d'animer 1d6 cadavres. Les morts-vivants ont besoin de cinq minutes pour s'extraire du puits, après quoi ils



attaquent tout ce qui bouge. Ils ne sont pas armés et les personnages devraient donc en venir aisément à bout. Wickliffe met toutefois la distraction à profit pour s'enfuir.

Dans le cas où les héros parviennent à l'acculer, il essaye de leur échapper. Certes, il est presque invincible, mais le combat n'est pas son fort. Il tente de s'enfuir en utilisant le maléfice Étourdir. Il veut tellement mettre les bouts qu'il ne pense même pas à s'emparer d'un personnage qu'il pourrait sacrifier aux Justiciers. En désespoir de cause, il se bat comme un animal pris au piège, en frappant sans réfléchir quiconque s'approche de lui.

Par contre, si les plans de Wickliffe se déroulent sans anicroche, il ne lui manque plus qu'une victime quand arrive la quatrième nuit. S'il parvient à se la procurer, son Rituel d'Ouverture sera achevé. Juste après avoir envoyé son maléfice de Tourments nocturnes (voir ci-dessus), il utilise alors Zombi pour animer 4d6 cadavres du puits. Les trois-quarts de ceux-ci sont tellement décomposés qu'ils sont moins forts que des morts-vivants normaux (leur

profil est détaillé plus bas). Il leur faut cinq minutes pour s'extraire du puits.

Lorsque les zombis attaquent, Wickliffe sort des souterrains et tente de s'emparer de sa dernière victime. Le fait de savoir qu'il a presque atteint son but lui confère plus de courage que d'habitude. Il tente d'étourdir l'un des personnages grâce à ses maléfices et le tire jusqu'à la trappe la plus proche.

Pour le Prophète, il s'agit d'un combat à mort. Il est fermement décidé à venir à bout du Gang et à finir sa cérémonie avant l'aube. Nos héros doivent le tuer pour l'en empêcher.

S'ils y parviennent, Wickliffe met du temps à mourir (n'hésite pas à en rajouter des tonnes). Il se tourne vers le croyant du groupe (ou l'un d'entre eux) et lui demande son pardon. Si ce dernier l'accorde, il gagne une Pépite bleue. Quelle que soit la réaction du personnage, le révérend s'effondre et commence aussitôt à pourrir.

En quelques minutes, il ne reste plus de lui que ses os, une substance immonde et une petite fortune en or fondu, qui était jusque-là nichée dans son estomac. Il faut réussir un jet de tripes Difficile (9) pour pouvoir s'approprier ces richesses. Si un personnage échoue, ne tire pas les dés sur la table des Séquelles. Il a juste trop la trouille pour pouvoir toucher ce qui a été Wickliffe et rend son dernier repas par la même occasion. Par contre, en cas de succès, il récupère pour près de \$500 d'or qu'il a intérêt à laver dans les plus brefs délais.

En plus de cette récompense monétaire, chaque membre du Gang a bien gagné un point de Trempe. Si jamais Wickliffe achève son rituel rien ne se passe dans l'immédiat, ce qui le désole manifestement. Et puis, un terrible grondement jaillit du plus profond du puits, à côté duquel Wickliffe se rue en courant.

Une voix terrifiante sort alors du puits :

« Bien joué fidèle serviteur. Reçois maintenant la récompense qui t'es due. »

Wickliffe bombe fièrement le torse et sourit de bonheur anticipé. Ce qu'il désire depuis si longtemps va bientôt lui être accordé.

Soudain, une main colossale, tachetée et dotée de seulement quatre doigts, surgit du puits. Elle se re-

LA MISSION

ferme autour du révérend. Quiconque assiste à la scène doit effectuer un jet de tripes Incroyable (11). Puis la main monstrueuse attire violemment Wickliffe dans le puits. Le contact avec la margelle est si violent que le malheureux est littéralement coupé en deux (il est impossible de le sauver). Plusieurs minutes durant, les personnages entendent ses hurlements de terreur. Il est manifeste qu'il s'enfonce dans les entrailles, bien au-delà de la profondeur du puits. Et puis, d'un seul coup, ses cris cessent.

Le Niveau de Terreur de la mission et de ses environs passe aussitôt à 6. La région est devenue une Terre Morte. Si nos héros restent à proximité, ils souffrent de terreurs nocturnes dès que la nuit tombe. Il leur faut s'éloigner de plus de dix miles de cet endroit maudit pour que cela cesse.

Primes

Les personnages viennent à bout de Wickliffe et de ses zombies : 3 points

Ils empêchent Wickliffe d'ouvrir le portail : 5 points

LES MORTS-VIVANTS DE WICKLIFFE

Les morts-vivants présentés dans le livre de règles sont, pour ainsi dire, assez frais. Mais les forces des Ténèbres ne bénéficient pas toujours de « matériel » en bon état de marche et il leur faut parfois se contenter de ce qu'elles trouvent.

Les zombies de Wickliffe sont restés morts très longtemps (trop longtemps) avant d'être animés par magie noire. Leur peau est sèche, tendue et extrêmement mince, leurs yeux ont disparu et leurs os sont visibles çà et là. Pas de risque qu'un manitou digne de ce nom fricote avec un de ces losers, qui ne peuvent donc être animés qu'à l'aide du maléfice Zombi.

PROFIL MORT-VIVANT DE WICKLIFFE

Physique : Dextérité : 2d4, Agilité :

2d6, Force : 4d6, Rapidité : 1d8,

Vigueur : 4d8

Combat : bagarre 3d6, furtivité 3d8

Mental : Perception : 1d6,

Connaissances : 1d4, Charisme : 2d6,



Astuce : 1d6, Âme : 1d4

Intimider 2d6

Terreur : 9

CAPACITÉS SPÉCIALES :

Morsure : FOR

Griffes : FOR+1d4.

Les morts-vivants de Wickliffe peuvent utiliser leurs doigts osseux comme des griffes, ce qui leur confère deux attaques de combat : bagarre par action.

Mort-vivant.

Inflammable :

Ces zombies sont totalement secs. Les attaques à base de feu leur infligent donc des dégâts doublés.





CIMETIÈRE

ANAIIS

Attaque :

Bagarre 3d12

Couteau 6d12/4d10+1d6

Fusil 4d8/4d8

Défense :

Couteau 7

Points de coup : 30

APACHES

Attaque :

Bagarre 3d8

Couteau 3d8/3d8+1d6

Fusil 3d8/4d8

Défense :

Couteau 4

Points de coup : 30

BRIGANDS

Attaque :

Fusil 2d6/4d8

Pistolet 2d8/2d6

Défense :

Bagarre 2

Points de coup : 30

ÉMILE BOUCHARD

Attaque :

Couteau 3d8/2d6+1d6

Fusil 3d10/4d8

Pistolet 6d10/3d6

Défense :

Couteau 4

Esquiver 3d8

Points de coup : 30

BRIGAND ZOMBI

Attaque :

Bagarre (morsure) 3d8/4d8

Pistolet 3d6/2d6

Défense :

Bagarre 3

Points de coup : 30

Capacités spéciales :

Mort-vivant

MORTS-VIVANTS DE WICKLIFFE

Attaque :

Bagarre 3d6/4d6+1d4

Défense :

Bagarre 3

Points de coup : 30

Capacités spéciales :

Morts-vivants

Inflammables



JOURNAL INTIME DE WICKLIFFE

PREMIÈRE PARTIE

18 janvier 1865.

Je n'ai jamais vu aussi peu de monde en face de ma chaire et jamais reçu si peu d'argent non plus. Depuis 1863, les gens demandent sans cesse des preuves de l'existence de Dieu. Si seulement il suffisait de désirer les miracles pour pouvoir en faire, je leur en montrerais plus qu'ils n'en ont jamais vu !

2 mai 1865.

Comme si cela ne leur suffisait pas de me voler mon assistance, j'ai entendu dire que des hommes et des femmes étaient désormais capables de reproduire des actes dignes des Apôtres. Que puis-je faire pour obtenir à mon tour un tel pouvoir ?

13 juillet 1865.

Moins de dix fidèles à Dodge City et la moitié d'entre eux sont aussitôt partis quand ils ont appris que je n'étais pas capable de soigner les malades ou de faire d'autres inepties du même genre. Je n'ai même pas récolté assez pour manger. Comme je méprise ceux qui détiennent le vrai pouvoir !

DEUXIÈME PARTIE

3 février 1868.

Ce soir, je me suis abrité dans une vieille ruine. Si je n'avais pas dû abattre mon cheval pour manger, je serais déjà arrivé à Albuquerque depuis deux jours. Je n'arrive pas à croire que je sois tombé aussi bas. Mais il semblerait que la Providence vienne enfin de me sourire. Il y a quelques minutes à peine, j'ai découvert une dague d'apparat enfouie sous les décombres. Elle doit bien valoir son poids en or. Peut-être me permettra-t-elle de monter quelques miracles d'opérettes pour attirer de nouveaux fidèles.

12 décembre 1869.

Il me faut une nouvelle fois remercier la sagesse qui m'a incité à conserver la dague. Je ne m'imaginais pas m'en séparant un jour. Mais il me faut veiller à la cacher car un « prophète » ne peut transporter une lame de ce genre. Évidemment, si ces visions s'étaient avérées fausses, j'aurais dû vendre la dague.

Mais, Dieu soit loué, elles étaient vraies et elles continuent de l'être. Elles attirent les fidèles à des kilomètres à la ronde. Ils sont si heureux de venir voir le « Prophète » Wickliffe. Si seulement je pouvais faire taire mon imagination débordante...

13 juin 1870.

Et dire que j'ai hésité...

La dague est un véritable don. Je ne sais exactement si c'est le ciel qui me l'envoie mais je n'ai jamais reçu de tel cadeau. Et quant à ce que je dois parfois lui rendre, elle le mérite au centuple. Les charlatans dont les miracles se limitent à la guérison des autres apprendront vite à me craindre.

TROISIÈME PARTIE

28 septembre 1871.

Mes recherches m'indiquent que je dois étendre mes activités. Je ne suis pas assez impliqué. Il me faut un endroit sûr et une grande réserve de matière première. Il serait impensable que je sois arrêté par les autorités humaines alors que je détiens un tel pouvoir.

12 mars 1872.

Les Disciples sont chaque jour plus nombreux. Bientôt, mon troupeau sera assez nombreux pour que je puisse le tondre. Il me faut trouver le site. Les membres de la Côte Est pensent que leurs dons leur permettront d'aller au paradis. Parfait. Leur argent me permettra de bâtir mon sanctuaire. Ici bas, tout s'achète avec de l'or. Ainsi soit-il... pour le moment.

9 juin 1874.

J'ai bien peur d'avoir sous-estimé les ressources nécessaires. Je ne peux réduire mon troupeau davantage, sous peine de compromettre toute l'opération. Il me faut chercher ailleurs.

3 novembre 1874.

Une fois de plus, la Providence (ou sa ténébreuse jumelle) m'a souri. Je suis parvenu à un accord avec un homme entreprenant du nom de Bouchard. Il devrait pouvoir me procurer cette matière première dont j'ai tant besoin.



SUPPLÉMENTS DISPONIBLES EN FRANÇAIS

DEADLANDS

(192 p. - 200 F)

Le livre de base.

L'ÉCRAN DEADLANDS

(48 p. - 100 F)

Ce supplément contient un écran quatre volets en couleur et un livret de 48 pages contenant, entre autres, deux scénarios.

THE QUICK & THE DEAD

(176 p. - 185 F)

Tout l'univers de Deadlands et du Weird West raconté par le Tombstone Epitaph.

LE LIVRE DES MORTS

(144 p. - 170 F)

Supplément entièrement consacré aux Déterrés, leurs vies, leurs œuvres. Avec, en plus, un scénario tout particulièrement conçu pour les Déterrés.

LE LIVRE DES HUCKSTERS

(128 p. - 155 F)

Les sombres secrets des Hucksters, leurs alliés, leurs ennemis, ainsi qu'une aventure convenant à n'importe quel Gang.

LE GRAND LABYRINTHE

(220 p. - 220 F)

Ce supplément décrit tout ce que le Marshal et le Gang doivent savoir sur le Grand Dédale.

ALLER-SIMPLE POUR L'ENFER

(80 p. - 95 F)

Trois aventures dans le Weird West.

SMITH & ROBARDS

(160 p. - 175 F)

Ce supplément détaille tout une série de gadgets et de véhicules. Quatre nouveaux archétypes sont également décrits ainsi qu'une nouvelle science liée à la roche fantôme : l'alchimie.

CRITTER, VERMINE ET ABOMINTIONS

(144 p. - 170 F)

Les petits malins qui veulent survivre dans le Weird West ne sortent jamais sans leur exemplaire de cet ouvrage vital. Il décrit en effet les monstres et les créatures que vos joueurs seront amenés à rencontrer lors de leurs aventures. Ce supplément détaille également les compagnons animaliers.

La Croix et le Colt

DEADLANDS

LOUÉ SOIT LE SEIGNEUR... ET CHARGÉ LE PISTOLET

Ce n'est pas facile d'être un élu de Dieu dans le Weird West™. Imagine un peu : en ville, on ne compte plus les âmes damnées qui cherchent à corrompre les honnêtes gens, et c'est encore pire dans la prairie où rôdent des créatures, sorties du plus noir des Enfers, qui attendent la première occasion de t'arracher le cœur plus vite que tu ne pourras t'écrier « Alléluia ! »

L'heure est venue pour les forces du Bien de riposter.

La Croix et le Colt permet au Tout-Puissant de laisser libre cours à son divin courroux. Tu y trouveras des règles qui t'expliqueront comment jouer les croyants des diverses fois, depuis les chrétiens et leurs saints Évangiles jusqu'aux énigmatiques bouddhistes. Plus de soixante miracles sont également détaillés pour les fidèles, ainsi que deux bonnes douzaines de dons du ciel et une vingtaine d'interventions divines différentes. Enfin, ce supplément s'achève par une aventure qui devrait faire trembler même les Gangs les plus dévots.

C'est pas pour dire, mais depuis la Bible, on n'avait pas fait mieux, comme bouquin.



**Le Western Spaghetti
avec supplément de tentacules !**



DEADLANDS™ est une marque commerciale de Pinnacle Entertainment Group, Inc. © 1996 Pinnacle Entertainment Group, Inc.

Une publication MULTISIM sous licence PINNACLE ENTERTAINMENT GROUP, Inc

ISBN 2-84476-010-4

170 FF

