



Nouvelles Reliques



mardi 3 mai 2005, par [Aries](#), [Ben](#)

Reliques de puissance moyenne

Corde enchantée

Le baton de Kayowanaga

La poudre de Miss Gladys

La dague de Chapultapek

Reliques de grande puissance

La dague de Judas

Le pistolet du Franc-Tireur

Les revolvers de Luigi Grazzola

Les calices de St Elbus

Le chapeau du Grand Garbonzo

Les armes de Gabriel

Le Crucifix de Martin Luther

Le fouet du Pénitent

Reliques de puissance moyenne

Corde enchantée

(Aries)

Cette corde a été longtemps la possession de Ronnie Tyler, un cow-boy du Colorado, connu dans sa région pour être un des meilleurs vachers. On raconte que son adresse au lasso était phénoménale.

Pouvoir : La corde développe une empathie avec son propriétaire. Le personnage a maintenant un bonus de +2 à sa compétence lasso. De plus, toute chose qui est prise dans le lasso aura beaucoup de mal à s'en dépêtrer, car la corde enchantée enserre sa victime avec une force surnaturelle. Il faut faire un jet de **Strength (11)** pour briser l'étreinte de la corde ou faire un jet de **Nimbleness (13)** pour se soustraire à la saisie.

Défaut : le propriétaire du lasso se sent à présent d'une énorme confiance en lui et est à présent affecté par le défaut **Big britches**.

Le baton de Kayowanaga

(Aries)

Kayowanaga était un indien Shoshoni, un brave de la tribu, mais lorsqu'il a appris à se battre, il a vite préféré manier le baton au traditionnel tomahawk. Et son talent et sa rage avec cette arme l'ont fait connaître dans sa tribu et les autres alentours. Lorsque Jiroyo, un shaman de sa tribu lui a fait don de ce baton béni par les ancêtres de sa tribu, Kayowanaga est encore devenu plus habile, plus rapide à manier cette arme.

Pouvoir : Toute personne qui manie ce baton est à présent sous l'effet de l'avantage



level-headed (une fois de plus, j'suis désolé de ne pas connaître la traduction, mais cet avantage permet de relancer une carte d'action par tour, contre une autre carte, sauf si c'est un joker).

Défaut : Le baton, pour pouvoir augmenter la rapidité de la frappe, doit puiser son énergie quelque part, et c'est celle du propriétaire qui est "draînée". Le porteur est affecté par l'inverse de l'avantage **sand** (à 1) : en d'autres termes, il perd 2 points de son capital de Wind tant qu'il a l'arme en main.

❌ La poudre de Miss Gladys

(Aries)

Cette relique (et on ne rigole pas avec le nom, s'il vous plaît !) est très surprenante. Il s'agit d'un petit pot qui contient du fond de teint, pour rosir un peu les joues (comme beaucoup de femmes s'affublent, même dans le Weird West). Miss Gladys était danseuse au Horned Buffalo, un saloon de Dodge City et elle a eu une liaison avec un étranger de passage. Elle s'était amourachée de ce dernier et ce dernier l'aimait en retour. Toutefois, cet étranger avait caché à Miss Gladys qu'il était huckster (il vaut mieux ne pas trop s'épancher sur ce genre de choses) et avant de la quitter, il a enchanté un peu de poudre pour qu'elle garde toujours la beauté qu'il avait tant admirée. Il tenait à ce cadeau car il se savait poursuivi par un groupe de pinkertons. Il laissa un petit mot à la belle et disparu à jamais.

Pouvoir : Cette poudre n'agit que sur des femmes (hé oui !). Tout qui s'en met sur le visage voit son charisme et sa beauté s'accroître. En termes de jeu, le type de dés de la caractéristique **Mien** augmente d'un niveau (et comme d'habitude, un d12 passe à d12+2), mais en plus, tous les jets de persuasion se font avec un bonus de +2. Les effets durent tant

que le maquillage reste sur le visage de la personne. Il y a dans le pot de quoi s'appliquer 20 fois un maquillage suffisant pour que le pouvoir de la poudre fonctionne.

Défaut : Et bien, il n'y en a pas. L'augmentation de beauté peut être également un désavantage, en soit ...

❌ La dague de Chapultapek

(Eldesh)

Chapultapek était un fier guerrier azteque. Il combattait à l'époque de l'invasion de son territoire par les espagnols. Il faisait partie de ces hommes farouches et sans peurs, et il leur causait de lourdes pertes. Il fut traqué longtemps par les espagnols et quand ces derniers retrouvèrent sa trace, Chapultapek était dans une forteresse azteque. Les espagnols en firent le siège et demandèrent en échange de la liberté pour les azteques que Chapultapek soit sacrifié.

Les responsables de la forteresse, bien qu'étant tiraillé par leur honneur, ne purent faire autrement. Ils étaient à bout de force, de troupes et de nourriture. C'était soit se plier à cet odieux chantage, soit mourir tous. Et ils créèrent une très belle dague pour l'occasion. Chapultapek accepta le destin auquel on le vouait et mouru, de la main d'un des prêtres de la forteresse. L'ironie de l'histoire est que les espagnols tuèrent quand même les aztèques, bien trop naïfs d'avoir accepté un pareil chantage, et sans Chapultapek, ce fut facile.

La dague en elle-même est plus grande que la normale et décorée de gravures azteques.

Pouvoir : Les dégâts de cette dague sont impressionnants : force + 3d8. De plus, elle blesse les créatures immunisées aux dégâts normaux. Toute personne qui s'en sert sans avoir un minimum d'expertise est "aidée" par l'arme (elle monte à 3 en **fightin':dagger** si



elle n'a pas ce niveau) et l'arme augmente encore cette habilité si on s'en sert pour lutter contre une personne qui en opprime une autre (à ce moment, ça monte à 5 en **fightin'**)

Défaut : Le possesseur de la dague comprend ce qu'on lui dit mais ne peut plus parler une autre langue que l'azteque. La dague a également un autre défaut : elle est douée d'une certaine empathie et agit sur les émotions de son porteur. Petit à petit, elle instille dans son porteur une haine sans égale des espagnols. Si le personnage avait à rencontrer un espagnol, il lui sauterait dessus pour lui ouvrir la gorge, sans pouvoir se contrôler.

Reliques de grande puissance

❌ La dague de Judas

(Aries)

Cet artefact très puissant serait, paraît-il, la dague qui aurait appartenue à l'apôtre Judas. Toutefois, il est entouré d'une malédiction qui pèserait sur les épaules de son porteur, si celui-ci n'était pas un suivant des forces maléfiques de Deadlands.

Elle apparaît sous la forme d'une dague finement ouvragée, à la lame assombrie et la garde réhaussée d'obsidienne. De petits symboles inconnus sont gravés sur la lame.

Pouvoir : la dague de Judas inflige des dégâts considérables : STR+2d6. Mais son véritable pouvoir est bien plus insidieux. Toute personne vivante tuée par la dague devient un walkin' dead (voir livre des règles de Deadlands pour ce type de monstre), sous le contrôle total du propriétaire de la dague et ce, pour une durée de 1d10 jours. Après ce délai, le walkin' dead s'effondre, tel un corps sans vie et l'âme du mort est libérée. De même, la dague est

capable de blesser les créatures normalement immunisées aux armes normales et elle inflige des pertes de Wind aux déterrés.

Défaut : Le personnage qui est en possession de la dague de Judas est à présent la proie d'une malédiction, sauf si coeur est souillé et son esprit entaché par de sombres connaissances. En termes de jeu, si le personnage ne connaît ni sortilège de Black Magic, ni faveurs indiennes de la Ghost Medicine Way, alors il sera considéré comme ayant le défaut **accursed** (Fire and Brimstone) : il tire une pépite de moins à chaque début de partie (2 au lieu de 3). De plus, le personnage va faire de plus en plus de cauchemars : il est à présent affecté par le désavantage **night terrors**, même s'il est pratiquant de magie noire.

❌ Le pistolet du Franc-Tireur

(Aries)

Cette arme aurait appartenu à Roy Seaman, un Texas Ranger dont la réputation de tireur d'élite n'est pas morte en même temps que lui. Il avait aussi une réputation d'homme sans coeur et c'est à cause des nombreux ennemis qu'il s'est fait qu'il est aujourd'hui six pieds sous terre.

Pouvoir : l'arme de Seaman est une relique au pouvoir redoutable, entre les mains d'un bon tireur. C'est un colt peacemaker comme tant d'autres, mais il a un range increment de 15 à la place de 10 et surtout, il réduit de moitié les malus qu'un personnage obtient lorsqu'il tente un "called shot". De plus, si le tir touche sa cible, le tireur est considéré comme ayant obtenu 2 raises de plus que ceux qu'il obtient normalement, s'il tire sans viser de localisation précise. Dernière chose, l'arme est en ghost steel et elle peut blesser les créatures intangibles et/ou immunisées aux armes normales.

Défaut : Le caractère du porteur de l'arme est



considérablement changé par l'arme, petit à petit. Des désavantages vont apparaître les uns après les autres. Le premier à faire son apparition est **bloodthirsty** (assoifé de sang, je suppose, en français). Le second est **mean as a rattler** (méchant comme une teigne, ça je suis sûr, j'ai vérifié !) et enfin le troisième est intolérance (pour ne pas dire haine !!) envers les mexicains. En fait, à l'intérieur de l'arme se trouve un lesser manitou (un pouvoir de hex sense ou une faveur indienne permettrait de sentir le manitou) et ce manitou, à défaut de ne pouvoir en sortir fait son possible pour influencer insidieusement son porteur, ce qu'il arrivera à faire tôt ou tard. Chaque jour, le propriétaire de l'arme doit faire un test de **Spirit (7)**. Dès le moindre échec, un défaut apparaît. Le fait de se débarrasser de l'arme ne rend pas sa personnalité propre au personnage (du moins, pas immédiatement) : il faut une semaine par défaut. Si un indien parvenait à exorciser le manitou qui se trouve dans l'arme, ses pouvoirs s'évanouiraient en même temps.

Les revolvers de Luigi Grazzola

(par Dylan Craig sur [le site Deadlands officiel](#), traduit par Ben)

Luigi Grazzola, un armurier de la Nouvelle Orléans, a créé ces revolvers alors que son fils était sur son lit de mort, mortellement blessé lors d'une fusillade en pleine rue avec des voyous. Magnifiques et fonctionnels, les revolvers n'en sont pas moins imprégnés des sentiments de vengeance et de massacre de Luigi. La famille des voyous ayant été massacrée lors d'une guerre de gang peu de temps après la fabrication des revolvers, les esprits qu'ils contenaient n'avaient plus aucune raison d'être, hormis pousser leur propriétaire à répandre la violence et la mort.

Description : Deux revolvers nickelés de style Monténégrien, avec une crosse en corne de

couleur jaune. Le barillet de chacun des deux revolvers contient 5 balles de calibre .45. Les deux crosses sont sculptées de façon à être tenues respectivement par la main droite et la main gauche.

Pouvoir : Ces armes accordent un bonus de +1 à tous les jets d'attaque et de recharge rapide. Ils modifient également le jet de localisation de 1 point, de façon à rapprocher la balle des parties vitales (cœur). Si les deux pistolets sont utilisés en même temps, le tireur bénéficie de l'atout Ambidextre. S'il est déjà Ambidextre, le tireur bénéficie d'un bonus de +2 (au lieu de +1) lui permettant de tirer avec deux pistolets sans aucune pénalité. Les dommages des revolvers sont de 3d8 et leur portée est 15. De plus, toute personne tuée alors qu'elle portait les Revolvers a le droit de tirer deux cartes supplémentaires pour savoir si elle revient d'entre les morts. Si c'est le cas, le manitou a automatiquement le Dominion.

Inconvénients : Les utilisateurs récupèrent le handicap *Revanchard/Vengeful*, et réagiront avec violence vis-à-vis de tout ce qu'ils percevront comme un affront ou une insulte. Si l'utilisateur est déjà *Revanchard*, ce défaut est poussé à l'extrême : quand il porte les revolvers, il doit réussir un jet d'Ame avec un SD de 9, ou tuer sur-le-champ toute personne qui se moque de lui, lui manque de respect ou l'irrite. Si le résultat du jet est inférieur à 3, sa rage de tuer s'étend à la famille et aux relations du fautif, voire à toute personne se trouvant dans son champ de vision ! De plus, l'utilisateur récupère le handicap Sinistre Serviteur de la Mort, s'il ne le possède pas déjà.

Si jamais le personnage se débarrasse des revolvers, il récupère le handicap *Terreurs Nocturnes/Night Terrors*. Cependant, il peut vendre ou donner les revolvers - à condition que le futur acquéreur soit un quelqu'un de valable. Sinon, les Terreurs Nocturnes continueront jusqu'à ce que les revolvers trouvent un nouveau propriétaire.

Idées : Au cours d'un séjour prolongé en ville, les joueurs gagnent les revolvers lors d'un jeu de hasard. Le "perdant" est en fait un de leurs vieux ennemis, ou un de ses larbins, qui connaît le pouvoir des revolvers et qui veut discréditer les personnages ou les faire quitter la ville, en retournant contre eux la malédiction des revolvers.



Les calices de St Elbus

(par Dylan Craig sur [le site Deadlands officiel](#), traduit par Ben)

L'origine de ces anciennes coupes est tombée dans l'oubli, mais une légende dit qu'elles faisaient partie d'un trésor volé dans une petite chapelle allemande près de l'Alsace, où St Elbus aurait passé un hiver entier à prier. La façon dont ces coupes se sont retrouvées dans l'Ouest reste une énigme, mais une chose est sûre : on trouve le bien partout où elles vont, et elles ne sont pas ici par hasard. La légende dit que le frère lai qui a volé ces coupes parcourt toujours le monde, immortel et en proie au tourment, à la recherche de réconfort. Si quelqu'un parvenait à se servir des coupes pour remporter une victoire décisive contre le mal, son âme pourrait peut-être enfin reposer en paix.

Description : Une paire de calices blancs en terre cuite, dont le bord porte une inscription en latin gravée en lettres d'argent qui signifie : "Paix et Espoir en Hommage à Notre Seigneur."

Pouvoir : Celui qui boit de l'eau ou du vin dans l'une de ces coupes peut être soigné s'il réussit un jet de Foi (ou d'Ame divisé par 2, s'il ne possède par de compétence Foi). Les effets dépendent du résultat du jet :

Résultats	Effet
-----------	-------

11+	Le calice guérit 5 niveaux de blessure, et fait regagner 4d6 points de Souffle.
9+	Le calice guérit 4 niveaux de blessure, et fait regagner 3d6 points de Souffle.
7+	Le calice guérit 3 niveaux de blessure, et fait regagner 2d6 points de Souffle.
5+	Le calice guérit 2 niveaux de blessure, et fait regagner 1d6 points de Souffle.
3+	Le calice guérit 1 niveau de blessure, OU fait regagner 1d6 points de Souffle.

Si le personnage se plante sur son jet de Foi, le calice tombe en poussière dans ses mains.

Les blessures localisées dans les tripes sont soignées en premier, puis les blessures de la caboche, des bras et enfin des jambes. Si le calice est utilisé au cours d'un rituel Chrétien, celui qui boit la coupe bénéficie d'un bonus de +2 à son jet pour chaque succès et degré obtenu par le pasteur lors de son jet de Foi.

Tout rituel apparenté au rituel Chrétien (à part les rituels de soins : baptême, communion, exorcisme, mariage, etc.) et utilisant les calices permet au pasteur d'ajouter +2 à son jet de Foi.

Inconvénients : Gardez la trace de toutes les blessures et de tous les points de souffles guéris grâce aux calices. Chaque personnage qui est soigné de cette manière doit faire un jet de Foi pour chaque péché qu'il commet durant les prochaines 24 heures. Si l'un des jets est un échec, les blessures réapparaissent à l'identique, à quelques exceptions près : les blessures Légères deviennent des blessures Sérieuses, et les blessures Définitives deviennent des blessures Graves.

Si jamais les calices sont utilisés par une créature du mal (comme un déterré dont le Manitou a le Dominion), ou en commettant une irrévérence ou un sacrilège, ils tombent en



poussière. Chaque calice ne peut pas être utilisé plus d'une fois par 24 heures.



Le chapeau du Grand Garbonzo

(par Dylan Craig sur [le site Deadlands officiel](#), traduit par Ben)

Le Grand Garbonzo était un magicien de scène de grand renom qui exerçait son art près de Boston avant la guerre. Avant de mourir, il fit un pacte avec le Diable et parvint à le duper en cachant son âme dans le corps de son chat persan préféré. Le chat a ensuite fait des choses remarquables, et le Grand Garbonzo a pu continuer à vivre pour raconter son histoire. Son chapeau, cependant, est toujours gardé par un lutin vigilant qui a été mis là par le Diable en personne, au cas où son propriétaire viendrait le reprendre.

Description : Un chapeau haut-de-forme lustré en soie d'un noir profond, rehaussé d'une bande blanche. La lettre "G" est brodée au fil écarlate à l'intérieur du chapeau.

Pouvoir : En portant ou en tenant le chapeau dans la main, un huckster bénéficie d'un bonus de +4 à tous ses jets de Passe-Passe. De plus, en réussissant un jet d'Ame de 5 ou plus, n'importe quel objet porté par le huckster peut apparaître dans le chapeau : une montre de gousset, de la monnaie, un Peacemaker, etc. Un objet apparaît TOUJOURS : si le jet échoue, un objet déterminé aléatoirement apparaît dans le chapeau. Si le huckster se plante, il arrive un désastre (par exemple, il tire son scattergun de son chapeau en le tenant par la gâchette). Si le huckster obtient un degré, l'objet qui sort du chapeau appartient à une personne se trouvant à moins de 5 mètres du huckster. L'objet et la personne en question sont déterminés aléatoirement. Pour chaque degré, la cible ou l'objet lui-même peut être choisi par le huckster. Il peut aussi choisir d'augmenter la distance de 1,5 mètre. Ainsi, si le huckster obtient 3 degrés,

il peut s'emparer l'objet de son choix à la personne de son choix à une distance de 6,5 mètres. Il peut également augmenter la distance à 9,5 mètres, mais dans ce cas l'objet et la personne seront déterminés aléatoirement.

Inconvénients : Un lutin infernal est lié au chapeau. Cette petite bestiole, capable de se rendre visible ou invisible à volonté, hante le personnage comme le ferait un fantôme inamical. Cependant une prière, un hymne ou une bénédiction (provenant d'une religion qui vénère le bien) fait disparaître le lutin avec un piaillage pendant 2 heures.

Idées : Le chapeau, malgré les aléas du destin, se retrouve dans les mains d'un joueur qui a suivi les pas du Grand Garbonzo. Le lutin reconnaît l'âme qu'il recherchait, et prévient plusieurs "démons" puissants et immunisés aux sorts. C'est alors que tout l'enfer déferle sur les joueurs.



Les armes de Gabriel

(par Mario Bonassin sur [le site Deadlands officiel](#), traduit par Ben)

Ces deux revolvers Schofields de Smith & Wesson, plaqués argent et à la crosse en ivoire, furent offerts par le Pape à Ramiel O'Brien, un prêtre de l'ordre de St George. Ils ont été bénis par sa sainteté, ce qui leur a conféré un grand pouvoir. On dit que la main de Dieu lui-même guide la main de leur utilisateur. Avec ces armes bénies, Ramiel a pu ramener la foi et l'ordre dans les contrées sauvages de l'Ouest.

Pouvoir : Tant que les pistolets restent dans leur étui, le croyant peut lancer Safekeepin' une fois par jour. Une fois dégainés, ils n'accordent plus ce bonus.

Les revolvers accordent le don Favored au croyant. Ils permettent également au croyant de ne causer que des dommages non mortels, comme le miracle Mercy.

Les balles tirées par les revolvers sont capables



de blesser les créatures qui sont immunisées contre les armes classiques.

Une fois par séance de jeu, le croyant peut faire appel à La Main de Dieu : en dépensant une pépite rouge et en utilisant les deux pistolets, deux mains flamboyantes apparaissent sur les revolvers, et le croyant lui-même commence à rougeoyer. Ces mains se mettent à ventiler avec les deux pistolets en même temps. Le croyant bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets d'attaque, et les revolvers occasionnent un d6 supplémentaire de dommages. Les revolvers doivent être complètement rechargés et contenir 6 balles chacun. Une fois les 6 balles tirées, les revolvers sont incapables de tirer durant les d6 prochaines heures.

Inconvénients : Si les revolvers sont utilisés dans la colère ou le péché, les croix en argent gravées sur les crosses deviennent brûlantes et occasionnent 3d8 de dommages à leur utilisateur. La brûlure laisse une cicatrice en forme de croix dans la main de l'utilisateur. Si le croyant venait à perdre sa foi, à travers le doute ou le péché, les dommages sont doublés. Ces revolvers et leurs pouvoirs divins peuvent uniquement être utilisés par un personnage qui a choisi l'atout arcane Croyant et la foi Catholique. Si quelqu'un d'autre utilise ces revolvers, considère-les comme des pistolets normaux, mais applique les inconvénients.



Le Crucifix de Martin Luther

(par [Smiling Bandit Productions](#), traduit par Ben)

Martin Luther était un réformiste chrétien il y a plusieurs siècles en Allemagne, qui s'est rendu célèbre par ses nombreuses prises de position vis-à-vis de l'Eglise en vue de défendre ses convictions personnelles quel qu'en soit le prix. Il fut finalement excommunié par l'Eglise, mais il fut acclamé après sa mort comme un escroc héroïque et un visionnaire. Le crucifix qu'il portait sur lui la plupart du temps fut béni par

des pouvoirs qui existent encore aujourd'hui. Beaucoup de gens pensent que ce crucifix a quitté l'Europe au XVIIIe siècle. Il serait passé aux mains des français puis des anglais, pour finalement arriver en Amérique.

Description : Un crucifix de chêne d'environ 30 cm de long. Les branches latérales du crucifix font 10 cm chacune. Il est en fait très sobre : c'est un gros morceau de bois ancien avec pour seul signe distinctif les lettres "I" "N" "R" "I" gravées dans la barre horizontale du crucifix.

Pouvoir : Le crucifix possède plusieurs pouvoirs étonnants quand il se trouve dans les mains d'un cœur pur :

- 1) Le porteur de la croix reçoit un bonus de +4 à tous ses jets de Foi. Ceci inclut les jets pour invoquer des Miracles.
- 2) Cette relique sainte suscite la peur chez les abominations impies. La relique et son porteur ont un Degré de Terreur de 9 contre les mort-vivants, les membres des cultes du mal, et tous les autres agents "intelligents" du mal. Une créature maléfique peut faire un jet de tripes au lieu du jet d'Ame si elle le désire.
- 3) Si quelqu'un pense à se servir la croix comme d'une arme, il s'aperçoit qu'elle inflige d'énormes dommages de FOR+4d10 au corps à corps (utilise l'aptitude *combat : gourdin* en premier lieu) contre les cibles "maléfiques". Sois très prudent quand tu qualifies quelque chose de "maléfique" : un être ou une personne "maléfique" ne peut être qu'un agent du mal ou des Reckoners, et non un simple braqueur de banque. Contre les cibles normales, la croix cause seulement FOR+1d4 de dommages.

Inconvénients : La croix de Martin Luther est en fait possédée par l'esprit de Martin Luther lui-même, ce qui explique les pouvoirs incroyables de la relique ! L'esprit de Martin est là pour une seule raison : combattre tout ce qui est mauvais et contraire à Dieu. Il ne laissera



pas le porteur de la croix commettre un crime ou un péché d'aucune sorte. A chaque fois que le porteur de la croix est sur le point de commettre ce que Luther considère comme un péché (ce qui implique mentir, tricher, blesser un être humain qui n'est pas maléfique, tuer, fréquenter les putains, devenir trop proche des femmes, ou tout ce à quoi tu peux penser !) il doit réussir un jet opposé d'Ame contre l'esprit de Martin Luther (qui possède un total d'Ame de $5d12+8$!). Si le porteur de la croix réussit son jet, Luther n'intervient pas. S'il échoue, Luther l'empêche de commettre son péché et lui fait perdre 1d6 points de souffle en guise de punition (ces points de souffle sont regagnés au rythme de 1 point toutes les heures). Si le porteur de la croix se plante sur son jet d'Ame, Luther prend le contrôle du mortel pendant 1d20 minutes et le fait agir selon ses désirs.

Un autre inconvénient de la croix est qu'elle a son propre point de vue (enfin, le point de vue de Luther !) et qu'elle s'attache parfois à son nouveau propriétaire. Si le personnage se débarrasse de la croix, elle réapparaîtra au moment opportun. Elle ne changera de main que si Martin Luther, ou quelque chose de plus puissant, le décide...



Le fouet du Pénitent

(par [Smiling Bandit Productions](#), traduit par Ben)

Le Fouet du Pénitent a été utilisé par Ponce Pilate pour fouetter Jésus Christ dans l'espoir de clamer la foule qui le verrait crucifié. La Bible nous dit que ça n'a pas marché...

Le fouet fut alors investi par la colère de Dieu. Il a désormais le pouvoir d'infliger la douleur aux hommes mortels au moindre contact, afin de leur rappeler la douleur que leurs propres péchés ont infligé aux autres.

Le fouet s'est retrouvé dans l'Ouest Sauvage après avoir été volé dans un musée français par un voleur inconnu. Le fouet a-t-il été libéré par

une organisation religieuse afin de prendre possession de la relique sacrée, ou a-t-il été simplement volé par un fou avide de pouvoir ?

Description : La base du fouet est en or et porte une inscription en latin qui signifie : "Pécheur, repens-toi". A part ça, il ressemble à une version très ancienne de notre fouet à taureaux, et il est taché de rouge par le sang du Christ.

Pouvoir : Dommages : A chaque fois qu'une cible est attrapée par le fouet (utilise l'aptitude combat : fouet ou lasso) elle ne subit aucun dommage, l'arme étant trop vieille pour infliger des dommages. Elle subit à la place $FOR+1d6$ de dommages imaginaires, et perd 1d10 points de souffle pour chaque blessure imaginaire, au lieu des 1d6 habituels. La cible ressent en effet tout le mal qu'elle a fait aux autres par ses péchés. Aucune blessure physique n'apparaît sur le corps de la victime : c'est au plus profond de son esprit que son corps brûle et souffre, comme lors d'une longue séance de flagellation. Par conséquent, toutes les pénalités dues aux blessures sont doublées. Si le fouet cause 2 blessures imaginaires, la victime subit un malus de -4 à tous ses jets de dés à cause de l'extrême supplice qu'elle endure. Les croyants et les autres "innocents" tels que les enfants peuvent résister à ces dommages imaginaires en faisant un jet Faisable (5) d'Ame : leurs péchés sont en effet moins graves. Les blessures imaginaires disparaissent d'elles-mêmes au bout de 3d6 minutes.

Folie : La douleur peut être suffisamment importante pour rendre fou quelqu'un de tout à fait normal. A chaque blessure imaginaire, la victime doit faire un jet Faisable (5) d'Ame. Si elle échoue, elle n'est pas assez forte psychologiquement pour résister à la douleur, et l'agonie la pousse à faire un jet sur le tableau de Démence.

Inconvénients : Le pouvoir du fouet a un prix. Quand un personnage attaque un adversaire



avec le Fouet du Pénitent, il voit la nuit suivante le Christ se faire fouetter. Cette vision s'accompagne d'horribles souffrances chez celui qui en rêve. Considère que le personnage passe une unique Nuit de Terreur (qui

fonctionne comme le handicap Terreurs Nocturnes) à chaque fois qu'il utilise le fouet. Tout possesseur de cet objet est en général facilement identifiable par les grandes poches qu'il a sous les yeux...