

DEAD LANDS



BRISEURS DE GRÈVE





BRISEURS DE GRÈVE

Où le gang des joueurs se trouve impliqué dans un conflit social à Virginia City... et découvre un provocateur.

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Deadlands: Reloaded* convertie en édition *Adventure*.

L'HISTOIRE JUSQU'ICI

Dans la ville de Virginia City, au Nevada, les mineurs se sont mis en grève pour obtenir de meilleures conditions de travail. Le groupe minier Comstock envisage d'employer des méthodes brutales afin d'écraser ce mouvement de contestation en louant les services d'une impitoyable briseuse de grève nommée Dorcas Whateley.

Dorcas promet d'utiliser tous ses talents et ressources pour ramener coûte que coûte les mineurs au travail en échange d'un accès aux archives municipales. Elle espère y trouver des pistes qui la mèneront à un ancien crâne de cristal arcanique.

Heureusement pour les mineurs, ils ont un ange gardien à leur côté. La sœur Betsy Mason est arrivée peu de temps après Dorcas et compte bien aider les mineurs à déjouer ses plans.

LA MISE EN PLACE

Christopher, mineur à Virginia City, est un proche de l'un des héros. Après que son meilleur ami ait été assassiné par les hommes de main de la Comstock, sœur Betsy l'a pressé d'envoyer une lettre à ce personnage joueur afin de lui demander son aide.

Cher ami,

Je suis bien conscient que nous ne nous sommes pas vus depuis bien longtemps, mais j'ai toujours pensé que nous étions comme des frères, et j'espère que tu prendras ma requête en considération. A Virginia City, Nevada, nous sommes en grève pour obtenir de plus sûres conditions de travail dans les mines. Hier des briseurs de grève ont tué mon ami Jack, et je crains d'être le prochain. S'il te plaît, viens vite, nous avons besoin d'aide et il n'y a personne d'autre à qui je puisse en demander.

Sincèrement, Christopher

C'est maintenant au gang des joueurs de se décider à filer le plus rapidement possible à

Virginia City. Vous pourrez en apprendre plus sur cette prospère métropole du désert dans le supplément Deadlands: Stone and a hard place. Continuez au paragraphe suivant lorsque les héros arrivent à la mine Comstock.

FRANCHIR LES LIMITES

Dans les mines, la situation semble être exactement comme Chris l'a décrite. Lisez le texte suivant :

Une douzaine de mineurs forment un piquet de grève et défilent lentement devant les portes en bois de la mine Comstock, en brandissant des pancartes et criant des slogans qui demandent un meilleur salaire et des médicaments. Les hommes de Grim Comstock montent la garde en haut des portes avec des fusils à pompe Gatling, l'air mécontent. Vous reconnaissez Christopher parmi les grévistes.

Le gang a maintenant un peu de temps pour faire le point avec Christopher sur la situation et découvrir ce qu'il s'est passé depuis qu'il a envoyé sa lettre. Ce dernier apprend aux personnages que les hommes de main employés par la Comstock ont déjà affronté les grévistes plusieurs fois. Heureusement il n'y a, à ce jour, eu aucun décès à déplorer.

Il ajoute :

« Je suis très heureux de vous présenter sœur Betsy. Elle est très gentille. Elle aime dire que le Seigneur agit selon des voies mystérieuses. Oh et puis merde ! c'est elle qui m'a dit que je devrais vous écrire une lettre et vous demander de l'aide. »

Les retrouvailles des joueurs avec Chris sont de courte durée. Brusquement, les portes de la mine Comstock s'ouvrent pour révéler une phalange d'hommes en costumes sombres armés de massues et de couteaux. Après avoir évalué les mineurs pendant un round ou deux, ils crient de rage et attaquent.

- **MINEURS (10).**
- **BRISEURS DE GRÈVE (15).**
- **CHEF DES BRISEURS DE GRÈVE.**

LE COÛT ÉLEVÉ DU TRAVAIL

Lorsque le combat prend fin, si Christopher a survécu, il insiste pour que le gang aille voir sœur Betsy immédiatement. Si Chris n'a pas eu autant de chance, ce sont les autres mineurs qui présenteront les personnages à sœur Betsy.



D.R.

Dans la salle du syndicat des mineurs de la Comstock, le gang des joueurs fait la connaissance de sœur Betsy Mason et rencontre ses fidèles les plus pieux.

Betsy dit :

« Je ne vous remercierai jamais assez d'avoir fait le voyage jusqu'à Virginia City. Soyez bénis. J'ai entendu la parole du Seigneur, et il dit que nous avons une grande tâche à accomplir. Nous allons avoir besoin de toute l'aide que vous pourrez nous apporter.

Il y a bien plus ici qu'un simple conflit professionnel. Henry Comstock a engagé une mégère assoiffée de sang du nom de Dorcas Whateley pour briser le mouvement des grévistes. Et laissez-moi vous dire ceci : elle ne joue pas franc jeu. »

Sœur Betsy est heureuse de dire au gang tout ce qu'elle sait sur Dorcas Whateley et son clan de salopards. Elle propose également ses fidèles pour prêter main-forte aux héros s'ils en ont be-

soin ou le veulent (dans ce cas traitez les fidèles de Betsy comme des Extras alliés).

Elle demande ensuite aux personnages comment ils prévoient de soutenir la grève et d'assurer de meilleures conditions de travail aux mineurs de la Comstock.

Après quelques instants de discussion, demandez aux joueurs de faire un jet de Perception à -2. Un succès permet de percevoir le bruit que ferait une personne se déplaçant à l'extérieur du syndicat des mineurs. Mais ce n'est pas quelqu'un, c'est quelque chose, envoyé par Dorcas pour mettre un peu d'animation dans la réunion des mineurs : un grand nombre de morts vivants affamés.

- **CADAVRES AMBULANTS (4 PAR JOUEUR).**
- **MINEURS (8).**

METTRE FIN AU LITIGE

La grève des mineurs de Comstock peut prendre fin de plusieurs façons, en fonction des talents et des penchants particuliers de votre groupe. Quelle que soit la manière dont ils choisissent de résoudre le dilemme de Virginia City, sœur Betsy offre son aide et celle de ses fidèles sans hésiter. Sœur Betsy peut apporter un soutien important en combat, elle peut aussi faire appel aux miracles pour guérir et augmenter les capacités.



Montana Mine Old West 1889 Gold Miners - J.C.H. Grabill

ALLIÉS ET ENNEMIS

Ci-dessous sont présentés les profils des personnages susceptibles d'être les alliés et les ennemis du gang tout au long du scénario. Ajoutez-en d'autres si vous le souhaitez.

Dans *Deadlands: The Weird West*, la version *Adventure* de *Deadlands*, Tripes disparaît et est remplacé par des jets d'Âme et des Atouts.

MINEURS

Ils utilisent le profil de citoyens.



NYPL digital gallery, New York Public Library

MINEUR

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Commerce d8, Culture générale d4, Perception d6, Persuasion d6, Tir d4.

PARADE

4

RÉSISTANCE

5

ACTIONS

✂ **Couteau** : Combat d4, d6+d4.

🔫 **Pétoire** : Tir d4, 12/24/48, 2d6, 6 coups.

BRISEURS DE GRÈVE

BRISEURS DE GRÈVE

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d6	d8	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d4, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Provocation d6, Tir d6.

Handicaps : Cupide (Mineur), Recherché (Mineur).

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Dégaine comme l'éclair** : pour 1 Jeton, tirer 2 cartes d'action supplémentaire avant de faire son choix. Athlétisme +2 pour interrompre ou ne pas être interrompu.

ACTIONS

✦ **Gourdin** : Combat d6, d8+d6.

✦ **Couteau Bowie** : Combat d6, d8+d4+1 PA 1.

ÉQUIPEMENT

Gourdin, couteau Bowie.

CHEF DES BRISEURS DE GRÈVE ♥♥♥

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d8	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d6, Intimidation d6, Perception d6, Persuasion d6, Provocation d6, Tir d8.

Handicaps : Cupide (Mineur), Impitoyable (Mineur).

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Dégaine comme l'éclair** : pour 1 Jeton, tirer 2 cartes d'action supplémentaire avant de faire son choix. Athlétisme +2 pour interrompre ou ne pas être interrompu.

* **Tripes** : Relance gratuite des jets de Terreur.

ACTIONS

✦ **Colt Frontier** : Tir d8, 12/24/48, 2d6+1 PA 1, 6 coups, Double action.

ÉQUIPEMENT

Colt Frontier.



SŒUR BETSY MASON

Sœur Betsy était une fille de joie qui quitta un jour ce métier lorsqu'elle entendit « l'appel du Seigneur ». Elle choisit ensuite une vie d'errance bénie afin d'aider les communautés dans lesquelles elle se rendait, et en particulier les femmes en difficulté. Betsy s'attache peu à son apparence afin d'être considérée comme un objet de sainteté plutôt que comme une icône de vanité.



SŒUR BETSY MASON



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d12	d6	d8	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Conduite d4, Culture générale d4, Discrétion d4, Équitation d8, Foi d12, Perception d8, Performance d6 (+1 séduisant), Persuasion d6 (+1 séduisant), Provocation d6, Soins d8, Survie d4, Tir d8.

Handicaps : Chimères (Mineur, elle croit que son cheval est la voix de Dieu), Code d'honneur, Pacifiste (Mineur).

Atouts : Convictions, Le cheval blanc (Gabriel), Nouveaux pouvoirs, Points de pouvoir (x2), Séduisant, Troupeau.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

✦ **Arcanes (Miracles)** : Foi d12, 20 PP, Recharge 5 PP/h de repos.

* **Brave** : +2 contre la Terreur et -2 sur la table.

* **Tête froide** : pioche 1 carte d'action en plus et en choisit une.

* **Tripes** : Relance gratuite des jets de Terreur.

ACTIONS

✦ **Fusil à canon double** : Tir d8+2, 12/24/48, 1-3d6, 2 coups, Chevrotine.

+ **Tireur d'élite** : sans bouger, en 1ère action et CdT 1, Athlétisme (lancer) ou Tir +1 ou ignore -2 d'Attaque ciblée, Couvert, Échelle, Portée ou Vitesse.

✦ **Augmentation de Trait** : Foi d12+2, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran — *par cible supp.* (+1).

✦ **Diminution de Trait** : Foi d12+2, 2 PP, 8 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme

— *par cible supp.* (+1), résiste à -2 (+1).

✦ **Guérison** : Foi d12+2, 3 PP, Tou, Inst. Guérit 1 [2] Blessure de moins d'1 heure — *sans limite d'heure* (+10), *neutraliser poison ou maladie* (+1), *séquelle permanente* (+20).

✦ **Protection** : Foi d12+2, 1 PP, 8 cases, 5 rd. Armure +2 [+4] — *Armure +2* (+1), *par cible supp.* (+1), *Résistance au lieu d'Armure* (+1).

✦ **Sanctification** : Foi d12+2, 10 PP, lieu, Permanent jusqu'à désacralisation. Inflige une Blessure/round à toutes créatures maléfiques surnaturelles dans le lieu, résistent avec me. Rituel d'une semaine.

✦ **Tempête** : Foi d12+2, 3 PP, vue, 1 rd (concentration). Tornade en extérieur dans GM, victimes dedans aveuglées, Secouées/round sur Échec de Vigueur. Tir -2 à travers. Allure 8. Prend fin si autre action et Échec d'Intellect pour rester concentré.

ÉQUIPEMENT

Fusil à canon double, cheval de selle (Gabriel), collier avec croix en argent.

GABRIEL

Le cheval de sœur Betsy (Atout Le cheval blanc).



GABRIEL, CHEVAL DE GUERRE



Allure : 8 (d8).

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d12+2	d4 (A)	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Perception d6.

Atouts : Véloce.

PARADE	RÉSISTANCE
6	10

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Sans peur** : immunisé à la Terreur et l'Intimidation.

* **Sixième sens** : Perception (pressentir danger) +2, à -2 si pas de jet normalement.

ACTIONS

✦ **Ruade** : Combat d8, d12+d4+2. Vers l'avant ou l'arrière selon le besoin.

TROUPEAU DE BETSY

Le troupeau de Betsy (Atout) est composé de 5 fidèles. Deux d'entre eux ont un Colt Peacemaker simple action et savent s'en servir.

TROUPEAU DE BETSY (5)

Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d4, Combat d4, Commerce d8, Culture générale d4, Perception d6, Persuasion d6, Tir d4.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

ACTIONS

- ✂ **Couteau** : Combat d4, d6+d4.
- ☒ **Pétoire** : Tir d4, 12/24/48, 2d6, 6 coups.
- ☒ **Colt peacemaker (.45)** : Tir d8, 12/24/48, 2d6+1 PA 1, 6 coups. Seuls 2 fidèles en ont un et savent s'en servir.

CADAVRES AMBULANTS

Les morts relevés par Dorcas Whateley brillent d'une lumière impie provenant de l'intérieur, leur accordant la capacité spéciale Terreur.

CADAVRE AMBULANT

Allure : 4.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d4	d6	d4	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Intimidation d6, Perception d4, Persuasion d4, Provocation d6, Tir d6.

PARADE	RÉSISTANCE
5	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

- * **Faiblesse (tête)** : une attaque ciblée à la tête inflige l'habituel +4 aux dégâts.
- * **Mort-vivant** : Résistance +2, annuler Secoué +2 ne respire pas, immunisé aux Attaques ciblées, aux maladies et aux poisons.
- * **Sans peur** : immunisé à la Terreur et l'Intimidation.
- * **Terreur**.

ACTIONS

- ✂ **Griffes** : Combat d6, d6+d4.

ÉQUIPEMENT

Les cadavres ambulants utilisent ce qui leur tombe sous la main.



DORCAS WHATELEY

Dorcas Whateley est une albinos, d'une beauté froide et d'un style unique et dérangeant. C'est la némésis de sœur Betsy, les deux se sont affrontées à de nombreuses reprises dans le passé à propos d'un certain nombre de crânes de cristal arcaniques perdus. Dorcas croit qu'ils détiennent un grand pouvoir susceptible d'aider le Ricaneur (Voir le comics The Cackler). Dorcas préfère la manipulation et la séduction à l'affrontement direct.



DORCAS WHATELEY



Allure : 6.

Agi	Âme	For	Int	Vig
d8	d10	d4	d12	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Culture générale d6, Discrétion d8, Équitation d6, Intimidation d8, Jeu d8, Magie d12, Occultisme d10, Performance d6 (+2 séduisant), Perception d6, Persuasion d12-1 (+2 séduisant), Provocation d8, Recherche d10, Tir d6.

Handicaps : Rancunier (Majeur).

Atouts : Nouveaux pouvoirs (x2), Points de pouvoir (x3), Professionnel (Persuasion), Riche, Très séduisant.

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

✂ **Arcanes (Magie)** : Magie d12, 25 PP, Recharge 5 PP/h de repos.

* **Sang des Whateley (perturbant)** : peut subir 1 Fatigue pour +5 PP ou 1 Blessure pour +10 PP avec automutilation en action gratuite.

* **Tripes** : Relance gratuite des jets de Terreur.

✂ **Vétéran** : en pactisant avec le diable, peut écarter jusqu'à 3 cartes de sa main de 5 et en repiocher autant.

* **Volonté de fer** : me ou Intellect +2 pour résister à un pouvoir ou en annuler l'effet, à une Épreuve.

ACTIONS

✂ **Dague de cérémonie** : Combat d6, d6+d4.

✂ **Augmentation de Trait** : Magie d12, 2 PP, 8 cases, 5 rd. Augmente un Trait de 1 [2] cran — *par cible supp.* (+1).

✂ **Diminution de Trait** : Magie d12, 2 PP, 8 cases, Inst. Réduit un Trait de 1 [2] cran, résiste avec Âme — *par cible supp.* (+1), *résiste à -2* (+1).

✂ **Éclair** : Magie d12, 1 PP, 24 cases, Inst. Dégâts 2d6 [3d6] — +d6 (+2).

✂ **Invisibilité** : Magie d12, 5 PP, 12 cases, 5 rd. Invisible : inflige -4 [-6] à ses attaquants — *par cible supp.* (+3).

✂ **Marionnette** : Magie d12, 3 PP, 12 cases, 5 rd. Arcanes vs me pour contrôler la cible — *par cible supp.* (+2).

✂ **Vitesse** : Magie d12, 2 PP, 12 cases, 5 rd. Mouvement x2 [ignore -2 de course] — *par cible supp.* (+1), *ignore -2 d'actions multiples* (+2).

✂ **Zombi** : Magie d12, 3+ PP, 12 cases, 1 h. Relève et contrôle un mort-vivant — *par zombi supp.* (+1), *par zombi armé* (+1), *par zombi Armure +2* (+1), *chevaucheur d'esprit* (+1), *permanent* (+0).

ÉQUIPEMENT

Dague de cérémonie, grimoires arcaniques.

« Sister Betsy Mason » et « Dorcas Whateley »
crées par Dan and Maribeth Petrocelli.

CRÉDITS

■ **TITRE ORIGINAL** : *Strikebreakers*

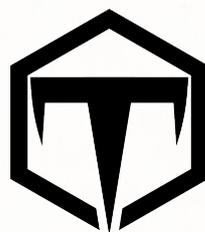
■ **ÉCRITURE** : Matthew Cutter

■ **TRADUCTION** : Fred « Wargleu » Tranchant

■ **RELECTURE** : X.O. de Vorcen, Michel « c4s4 » Casabianca

■ **MAQUETTE** : Chris « Torone » Cussat-Blanc

■ **COUVERTURE** : Source WHILBR (Western Maryland Historical Library)



TORGAN.NET
Savage rôlistes !

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP