

BRISEURS DE GRÈVE



Où le gang se trouve impliqué dans un conflit social à Virginia City...

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

L'HISTOIRE JUSQU'ICI

À Virginia City, 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 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 au héros 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.

À Virginia City, Nevada, nous sommes en grève pour obtenir des conditions de travail plus sûres 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

Une fois arrivé à la mine de la Comstock, la situation semble être exactement telle que décrite par Chris :

Une douzaine de mineurs forment un piquet de grève et défilent devant les portes de la mine Comstock, en brandissant des pancartes et en 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.

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 s'adresse à eux :

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 que ses fidèles prêtent main-forte aux héros si besoin est (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 d'une personne se déplaçant à l'extérieur du bâtiment. Mais ce n'est pas quelqu'un, c'est quelque chose, envoyé par Dorcas pour mettre un peu d'animation dans la réunion : un grand nombre de morts vivants affamés.

- MINEURS (10) ;
- CADAVRES AMBULANTS (4 par héros) ;
- DORCAS WHATELEY.

METTRE FIN AU LITIGE

La grève des mineurs de Comstock peut finir de plusieurs façons, selon les talents et les penchants particuliers de votre groupe. Quelle que soit la manière choisie pour résoudre le dilemme, sœur Betsy offre son aide et celle de ses fidèles sans hésiter. Elle peut apporter un soutien important en combat et faire appel aux miracles pour guérir et augmenter les capacités.

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.

BRISEURS DE GRÈVE ET MINEURS

BRISEUR DE GRÈVE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	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

CAPACITÉ 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

✂ **Couteau :** Combat d6, d8+d6.

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

ÉQUIPEMENT

Gourdin, couteau Bowie.

CHEF DES BRISEURS DE GRÈVE

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
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

CAPACITÉ 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.

MINEUR

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
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.

DORCAS WHATELEY

Dorcas Whateley est une albinos, d'une beauté froide et d'un style unique et dérangent. 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.

Les morts relevés par Dorcas Whateley brillent d'une lumière impie leur accordant la capacité spéciale Terreur.

CADAVRE AMBULANT

Allure : 4.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d6	d6	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



Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
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.

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

Handicaps : Rancunier (Majeur)

Parade	Résistance
5	5

CAPACITÉ SPÉCIALES

- ⚡ **Arcanes (Magie) :** Magie d12, 25 PP, Recharge 5 PP/h de repos.
- ⚡ **Le choix du donneur :** en pactisant avec le diable, peut écarter 3 cartes de sa main de 5 et en repiocher 5.
- * **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.
- * **Volonté de fer :** Âme 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 Âme 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), chevauteur d'esprit (+1), permanent (+0).

ÉQUIPEMENT

Dague de cérémonie, grimoires arcaniques.

SŒUR BETSY MASON

Sœur Betsy était une fille de joie qui quitta ce métier le jour où elle entendit « *l'appel du Seigneur* ». Depuis, elle mène une vie d'errance bénie et aide les communautés qui croisent sa route, particulièrement les femmes en difficulté. Betsy néglige volontairement son apparence afin d'être considérée comme un objet de sainteté plutôt que comme une icône de vanité.

SŒUR BETSY MASON

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
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, Tripes d8.

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

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

Parade	Résistance
4	5

CAPACITÉ 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 Âme. Rituel d'une semaine.
- ✦ **Tempête :** Foi d12+2, 3 PP, vue, 1 rd (concentration). Tornade en extérieur dans GM, victimes 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 canon double, cheval (Gabriel), collier avec croix en argent.

Elle est accompagnée de son cheval Gabriel (Atout, Cheval Blanc) ainsi que de son troupeau de 5 fidèles (Atout, Troupeau).

GABRIEL, CHEVAL DE GUERRE

Allure : 8 (d8).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d6	d6	d12+2	d4 (A)	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Perception d6.

Atouts : Véloce.

Parade	Résistance
6	10

CAPACITÉ 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 (5)

Allure : 6.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
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.

CRÉDITS

- **Titre original :** *Strikebreakers*
- **Écriture :** Matthew Cutter
- **Traduction :** Fred « Wargleu » Tranchant
- **Relecture :** X.O. de Vorcen, Michel « c4s4 » Casabianca
- **Maquette :** perror et 

« *Sister Betsy Mason* » et « *Dorcas Whateley* » ont été créés par Dan et Maribeth Petrocelli.