

## Deadlands

### Résumé Jdr n°1.a: La Traîtrise de Graystone

#### Joueurs:

Pumpkin Schuxtengurke, Maggy, Père O'Brian, Handy Dick, et Tibor.

#### Histoire:

Les joueurs se sont baladés un peu dans la ville et ont essayé de faire un tantinet connaissance sans trop s'étripier. Avant de s'endormir, ils ont entendu des gémissements affreux qu'ils ont essayés d'identifier sans succès. Durant la nuit, ils se sont tous faits assommés et transportés à l'extérieur de la ville par des inconnus.

Le lendemain matin, ils se sont faits réveiller par des félidés avec une sale tête qui ont fui lorsque les joueurs ont pu se défaire de leurs liens.

Ils ont vu une maison dans laquelle se trouvait une sorte de génie qui avait construit une sorte de bunker imprenable déguisé en cabane. Le génie était aussi dingue que doué et il péta rapidement les plombs après quelques questions un peu personnelles.

Il tenta de tuer les joueurs avec un lance-flamme, puis, voyant qu'ils avaient les moyens de le descendre. Il lança une grenade que Tibor eut l'intelligence de dégommer pour la faire exploser plus vite.

Suite à ceci, Tibor partit mourir dans le désert pendant que les autres joueurs se rendirent cahin-caha jusqu'à Graystone pour se faire soigner. Handy Dick était gravement blessé, ainsi que Maggy.

#### Faits marquants:

- Mort de Tibor (détective Pinkerton).

## Résumé Jdr n° 1.b: La Traîtrise de Graystone

### Joueurs:

Pumpkin Schuxtengurke, Maggy, Père O'Brian.

### Histoire:

Arrivés à Graystone, les joueurs font soigner Handy Dick puis tentent de comprendre ce qui leur est arrivé. Le lendemain matin, Handy a été assassiné dans son sommeil par un coup de couteau. Les autorités n'ont aucune idée du meurtrier mais elles soupçonnent les joueurs qui leur ont déjà posés des problèmes pendant le premier jeu.

Pendant quelques jours d'investigations, les joueurs découvrent qu'un ancien shérif nommé Finnerhan a mystérieusement disparu sans laisser d'adresse, alors que son père soutient qu'il n'aurait jamais quitté les habitants qu'il aimait beaucoup. Ils ont aussi découvert que la mine désaffectée semblait très louche.

Les autorités commencent à devenir de plus en plus hostiles envers les joueurs au fur et à mesure de leur découvertes. Finalement, les joueurs découvrent que les cris proviennent d'un être sans visage qui rôde autour du village.

Ils décident finalement d'explorer la mine, sans se faire remarquer du shérif qui ne semble pas enclins à les laisser entrer. Ils se trouvent devant une porte derrière laquelle proviennent des grognements inquiétants. Ils posent des explosifs devant la porte afin de faire disparaître tout ceci, quoi que ce soit.

Malheureusement, les explosifs ne font rien sauter et une créature sort de la caverne.

A ce moment, les événements se précipitent: un bataillon sudiste vient d'arriver à la demande des autorités (en plein Montana !) et attaque la créature et la détruit au canon.

Finnerhan, voyant les uniformes sudistes, se sent submergé de colère et attaque le bataillon sudiste qu'il réduit à un amas de chair morte. Il s'occupe ensuite du village qu'il incendie tout en tuant leurs habitants. Pendant ce temps, les joueurs restent cachés dans les fourrés et s'enfuient pendant l'incendie.

### Faits marquants:

- Mort de Handy Dick
- 1<sup>re</sup> vision d'une abomination
- Découverte d'une affaire pas nette avec les sudistes.