

LA VOIE DU NECROMANT



PAR KRAPO

Remarque : Ce scénario nécessite la possession du supplément sur le Grand Labyrinthe. Il peut être joué après les scénarii *Sans Concession* (par Krapo sur le SDEN) et *Un peu de sel* (dans le supplément sur le Grand Labyrinthe) ou indépendamment. La suite est en préparation... De plus, la lecture de l'aide de jeu sur Shannonsburg (toujours par Krapo et toujours sur le SDEN) est conseillée.

Synopsis

Le gang va devoir tenter d'empêcher Rôdeur nocturne, le chef de la Voie du Guerrier, de tuer l'amiral Birmingham.

Rôdeur nocturne est manipulé par Johann Viehauser, capitaine du Grendel, qui veut remplacer Birmingham afin d'accentuer le conflit Nord-Sud et ainsi augmenter le niveau de terreur.

Au service de Grimme

Le gang s'est vu proposer un soutien financier de la part du révérend Grimme pour partir en campagne contre la Voie du Guerrier. Le révérend est prêt à offrir 5000\$ pour la tête de Rôdeur nocturne.

Si les joueurs ont été perspicaces au cours de la première partie du scénario « Un Peu de Sel ? », ils savent que Rôdeur Nocturne se trouve à Lynchburg. Il envisagerait un raid sur la ville en représailles de la pendaison de 1874.

Si votre gang n'a rien remarqué, il est toujours possible de consulter le *Lost Angels Times*. Ils y apprendront qu'un groupe d'Indiens a effectué deux raids : le premier, il y a trois semaines à Sacramento et l'autre il y a 15 jours sur Placerville. L'armée du Nord a envoyé des cavaliers à leur poursuite, sans résultat : les soldats ont été attaqués entre Shan Fan et le Souffle du Dragon par les pirates de Kang, perdant la trace des fuyards. En inspectant une carte du Dédale, on peut se rendre compte

que la suite logique du parcours des Indiens est Lynchburg.

Pour la suite, il y a deux possibilités : ou vos joueurs ont été trop longs à réagir, et ils apprendront trop tard que Lynchburg a été attaqué, ou ils arrivent à Lynchburg avant le raid.

PRIMES

Deviner que Rôdeur nocturne se trouve à Lynchburg : 3 points.

Cap sur Lynchburg

Le trajet de Lost Angels à Lynchburg est relativement long (332 miles), vous pouvez donc l'agrémenter de nombreux incidents. Lynchburg est décrite par le menu dans le grand Labyrinthe et le niveau de Terreur y est actuellement de 2.

✓ Les joueurs arrivent après l'attaque

Le gang peut constater de nombreuses traces de combat sur la mesa. Mais c'est visiblement sur l'épicerie de Kent que les braves se sont le plus acharnés. Celui-ci est encore en vie. Et cet événement peut pousser les joueurs à enquêter sur les activités de l'essayeur de l'AML.

Les Indiens ne tenteront plus de s'attaquer à Lynchburg. Pour les retrouver, il est possible d'interroger un brave laissé pour mort sur le champ de bataille ou de patrouiller dans les environs à la recherche des peaux-rouges de la Voie du Guerrier, ce qui peut se faire à l'aide d'une embarcation quelconque.

✓ Les joueurs arrivent avant l'attaque

Nuage Rouge n'est plus à Lynchburg : il est parti préparer son raid avec ses hommes pour ce soir.

Si les joueurs se mettent dès la journée de leur arrivée en quête des braves, ils pourront les retrouver avec un jet de *Perception : connaissance des territoires : le Labyrinthe Rude* (7). Une flotte de 7 vedettes à vapeur

remplies de braves (12 par embarcation) et pilotées par des hommes blancs mouillent à proximité de l'ancienne mine de feu Bartholomé Simpson¹. Les attaquer de front serait suicidaire et rappelons que les membres de la Voie du Guerrier ne sont guères enclins à discuter avec les visages pâles.

Sinon, ils pourront assister à l'attaque dans la nuit et défendre Lynchburg. Dans la soirée, un poisson-sabre, le poulpe, rempli d'une vingtaine d'hommes accostera au quai de Lynchburg. Son équipage est constitué de dix-huit indiens et de trois hommes blancs. Ils prétendront conduire une délégation de Pomos auprès des tribus Mojaves à l'Est de Lost Angels pour mener des pourparlers. Ils souhaitent faire escale pour la nuit. Cependant, il est possible de reconnaître Nuage Rouge parmi les braves.

Ces guerriers sont en fait ici pour prendre le contrôle de la machine élévatrice. Les blancs garderont le navire tandis que neuf braves monteront sur la mesa et que les neuf autres resteront en bas. Les Indiens neutraliseront les sentinelles qui surveillent la machine élévatrice au cours de la nuit. Au même moment, le reste des troupes tentera de s'emparer du quai. Dès que ceci sera fait, ils monteront au sommet pour attaquer Lynchburg. Leurs principaux objectifs sont : l'épicerie de H. J. Kent, le saloon de Mariposa Lil et l'Ours de Rasslin.

Pour ce qui est de Rôdeur Nocturne, il est important pour la suite du scénario qu'il s'en sorte. Dans la confusion du combat, il peut s'échapper. Les indiens n'ont par ailleurs pas l'intention de tuer tout ce qui vit à Lynchburg, mais seulement de faire une grande frayeur aux habitants. Faites donc jouer six rounds de combat. Par la suite, les Indiens se replieront.

En effet, ce raid a été préparé par Rôdeur Nocturne en accord avec Viehauser. Ce dernier compte sur le sentiment d'insécurité provoqué par cet assaut pour que les habitants accueillent l'arrivée des troupes confédérées à Lynchburg à bras ouvert, faisant ainsi de Lynchburg un avant-poste rebelle.

Au cours de l'assaut, le gang peut réaliser que les Indiens concentrent leurs assauts sur l'épicerie de Kent. En effet, Rôdeur Nocturne exècre particulièrement les Hucksters. En observant H. J. Kent, ils pourront ainsi assister à une petite démonstration de ses pouvoirs.

Une fois au courant du passé de l'essayeur, ils pourront s'en faire un allié ou un ennemi selon leur attitude à son égard. Kent préférera faire confiance au Gang que les massacrer, mais s'ils n'ont pas l'air fiable, il optera pour la dernière solution... subtilement.

PRIMES

Participer efficacement à la défense de Lynchburg : 5 points.

Découvrir le secret de H. J. Kent : 3 points.

La Confédération arrive

Dès que le gang aura fini de recueillir les indices sur le champ de bataille, ils verront une certaine agitation, quelques mineurs de passage s'agglutinent en direction des quais pour observer l'arrivée d'un cuirassé et de quatre poissons-sabres. Ces navires arborent le pavillon confédéré et sont commandés par le lieutenant Armsby Britt. Ce dernier, après avoir accosté, demandera à rencontrer Mariposa Lil. Après une entrevue de quelques heures, il sortira de l'établissement pour faire un discours public. Il dira alors que la Confédération, ayant appris les menaces d'attaques indiennes dans le secteur, a décidé d'offrir sa protection aux habitants de la région. Il n'a pas croisé d'indiens en chemin, mais pense que le genre d'assaut qu'à subi Lynchburg pourrait se renouveler. Avec l'accord de Mme Lil, il installera le commandement de sa flotte à Lynchburg et celle-ci aura autorité à une cinquantaine de milles à la ronde. Les indiens, ayant déclaré une guerre à toute la population blanche de Californie, il compte sur le soutien de la population à l'effort de guerre des CSA.

Soutenir l'effort de guerre ?

Le Lieutenant Britt restera évasif à ce sujet lors de son discours, mais le gang ne tardera pas à comprendre de quoi il retourne. En effet, le lendemain, deux poissons-sabres remplis de soldats sous les ordres du sergent Thomas Malone se rendront à la concession Simpson, celle du gang. Ayant appris qu'il s'agissait du principal gisement de roche fantôme à proximité de Lynchburg, Britt a décidé de se l'approprier pour ravitailler sa flotte. Et en temps de guerre, il n'a que faire des règles de propriété mises en place par les rockeurs. Malone tentera dans un premier temps de discuter avec le gang, pour les convaincre de céder leur mesa sans faire d'histoires. Il leur garantira même qu'une compensation leur sera fournie par la Confédération, mais ne pourra s'engager sur sa nature. En effet, ce genre de décision doit être pris par le major Duke à Shannonsburg.

Que cela se passe avec ou sans violence, au vu des effectifs des confédérés, la concession

¹ Voir le scénario *Sans Concession !* sur le SDEN

devrait terminer entre les mains des Rebs. Dans le cas où le gang serait déjà parti poursuivre Rôdeur Nocturne, il ne découvrira qu'à son retour que leur terrain est occupé par les confédérés où à Shannonsburg, si un héros pense à lire la presse.

A la poursuite de Rôdeur Nocturne

Les joueurs pourront apprendre que les Indiens ont filé vers le sud, soit en les suivant dans leur fuite, soit en interrogeant les braves restés à terre. De plus, ils devraient disposer maintenant d'une description de Rôdeur Nocturne, parce qu'ils l'ont vu ou parce qu'ils ont interrogé les bonnes personnes. Maintenant l'essentiel est de brouiller les pistes. Mettez-les en difficulté avec un péril naturel quelconque (un Mâchenal, par exemple, s'ils n'en ont jamais rencontré), de manière à ce qu'il soit difficile de continuer la poursuite (jet de *Perception : connaissance des territoires : le Labyrinthe* incroyable (9)). Là, il y a deux options :

- ✓ Les joueurs ont perdu la trace des indiens

Faites-leur alors croiser une canonnière sudiste pilotée par une connaissance d'un joueur (ça peut arriver si un joueur a pris vétéran du Weird West ou Amis hauts placés). Vous pouvez à cette occasion mettre en place un qui-proquo amusant : le lieutenant commandant le navire ne reconnaîtra son frère qu'au moment de l'abordage. Sinon, il est possible que le bâtiment vienne en aide au gang si celui-ci se retrouve en difficulté face au Mâchenal.

Le lieutenant leur proposera de le suivre à Shannonsburg. Le gang n'a de toute façon plus rien d'autre à faire, et s'installer dans une grande ville leur permettrait de glaner des renseignements ou de trouver facilement une occupation.

- ✓ Les joueurs ont réussi leur jet de connaissance des territoires

Que ce soit en interrogeant des dédaliens ou en apercevant leur embarcation abandonnée, ils s'apercevront que les Indiens ont obliqué vers l'est pour continuer leur route par voie de terre. Là, ils peuvent facilement se faire une idée de leur destination, soit en pistant, soit en observant une carte. Il n'y a que deux sites dignes d'intérêt dans la région : la trente-septième cellule et Shannonsburg.

Le trajet devrait se faire sans problème, la région est plutôt calme. Mais il est possible que le gang perde la trace des indiens ou se perde (faites faire régulièrement des jets de pister et de connaissance des territoires).

Les joueurs devraient en tout cas se diriger vers Shannonsburg en passant par la trente-

septième cellule. S'ils s'y arrêtent, ils pourront bénéficier de leur hospitalité et en profiter pour en apprendre un peu plus sur les Chinois dans le labyrinthe, notamment sur les shaolin et leur croyance. Attention, il faut veiller à conserver une zone d'ombre. Jouez-les de manière énigmatique.

PRIMES

Vaincre le Mâchenal : 3 points.

Se rendre à Shannonsburg : 2 points.

Welcome to Shannonsburg

Voir l'aide de jeu de Krapo :

<http://www.sden.org/IMG/pdf/Shannonsburg.pdf>

Et maintenant, qu'est-ce qu'on fait ?

Laissez souffler vos joueurs quelques jours. Ils pourront découvrir Shannonsburg et croiser quelques personnalités de cette ville. Rappelez-vous qu'une connaissance d'un joueur est lieutenant chez les boucaniers. Que le gang l'ait rencontré en mer ou dans le port, il pourra leur faire faire les rencontres les plus intéressantes. Notez aussi qu'actuellement le Léviathan est à quai et que les autres submersibles sont en mer. Le navire de l'amiral Birmingham est sous bonne protection, et il est donc impossible pour le gang de le visiter.

Mais qu'est-ce qu'il fait là, lui ?

A propos de personnalités, le commandant du Grendel, Johann Viehauser revient à terre quelques jours après l'arrivée des joueurs. Son arrivée sera fêtée par la bande de coupe-jarret qui occupe le front de mer. Selon les réactions des joueurs, faites en sorte que les joueurs croisent Viehauser. Le lieutenant confédéré peut fournir un bon moyen. Par exemple le gang peut le croiser à sa résidence du quartier gris, au quartier général du fort Shannonsburg ou dans un saloon bien fréquenté de la ville. Quoi qu'il en soit, ils pourront apercevoir un indien qui va lui rendre visite. Un jet de *Connaissance : détecter* peut permettre de reconnaître Rôdeur Nocturne si le gang l'a déjà vu ou en a obtenu une description. La difficulté du jet dépend des circonstances dans lesquelles ils ont su à quoi il ressemblait.

Si le jet est réussi, le chef de la Voie du guerrier les a aussi repérés et se planquera rapidement dans les quartiers de Viehauser. Bénéficiaire de la protection de l'officier boucanier, il sera intouchable. Le gang a plusieurs alternatives : attendre ou tenter quand même d'abattre ou de capturer Rôdeur Nocturne. Dans ce dernier cas, improvisez, mais le peau-rouge doit survivre. Sinon, passez au paragraphe suivant.

Le départ de l'amiral

C'est un véritable triomphe sur le quai, dans la soirée de nombreuses festivités sont prévues. Profitez de cette occasion pour leur faire découvrir la taverne du pendu voire l'écaille de tortue, deux saloons qui plus tard serviront de décors à certains événements². Le Léviathan largue les amarres à dix heures du soir sous les flambeaux. L'embarquement de l'équipage constitue un véritable spectacle militaire, puisque les hommes de l'amiral ne sont pas une bande de criminels avinés, mais de vrais soldats confédérés. Il y a donc de fortes chances que le gang se trouve au milieu de la foule sur le quai à ce moment, d'autant plus que le lieutenant a eu l'insigne honneur d'être affecté à la forteresse en question.

Au sein du défilé le gang pourra facilement reconnaître Rôdeur Nocturne et quelques braves, en uniformes d'éclaireurs sudistes, qui embarquent à bord du Léviathan. Le quai est bourré de boucaniers et le cortège est sérieusement encadré par le peloton du sous-lieutenant Fox. Il sera donc difficile d'empêcher l'embarquement du chef de la voie du guerrier.

PRIMES

Sauver Birmingham : 5 points.

Éliminer Rôdeur Nocturne et son gang : 4 points.

Madre de dios, encore raté !

Le gang devra donc redoubler d'imagination pour trouver un moyen d'arrêter le peau-rouge. Laissez-les élaborer leurs plans et réagissez en conséquence. Si vous souhaitez jouer les épisodes suivants, il faudra cependant que Rôdeur Nocturne réussisse à abattre l'amiral Birmingham. L'idéal serait alors que les joueurs réussissent à approcher le chef confédéré à temps pour assister à son assassinat. A vous de voir si le chef de la voie du guerrier doit survivre. Dans le cas contraire, il serait aussitôt remplacé.

En conséquence...

Si Birmingham est supprimé, il va y avoir rapidement des remaniements dans la direction des rebelles. Johann Viehauser, qui avait préparé le coup, va vouloir remplacer l'amiral. Il sera en concurrence avec le capitaine Drake... et Chaim Cohen. Cette dernière candidature peut sembler étrange. En fait, c'est le major Duke qui a pesé de tout son poids auprès de la confédération pour que les forces sudistes ne soient pas dirigées par des tarés sanguinaires. Il a donc obtenu la candidature

du commandant du Wantley, l'homme le plus à même de remplir cette fonction.

Le capitaine Drake de son côté a passé un accord avec Viehauser. Il s'est bien rendu compte que les boucaniers ne voudraient jamais être dirigés par un cavalier. Il a donc fini par soutenir la candidature du commandant du Grendel, qui, en échange, veillerait à la constitution d'un vrai régiment de cavalerie sous les ordres de Drake.

Finalement l'état-major a décidé de nommer Chaim Cohen Gouverneur intérimaire des territoires sudistes du Labyrinthe, ce qui lui assure pour l'instant le commandement des forces armées. Mais Cohen est peu motivé par la cause sudiste, il fait cela pour empêcher le chaos que la nomination de Viehauser entraînerait, ce que Birmingham a toujours tenté d'empêcher. Ceci a aussi pour conséquence une augmentation considérable de l'influence de Duke.

Mais cette situation n'est que temporaire et l'état-major a aussi décidé l'envoi d'un colonel des Texas Ranger pour évaluer la situation et prendre une décision définitive. Affaire à suivre donc...

² Voir le scénario *l'Habit fait la guigne* sur le SDEN. Prochainement...

Cimetière / Boot Hill

HARRY CLAM, CAPITAINE DU POULPE

Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d8, Force : 2d6, Rapidité : 3d6, Vigueur : 4d8

Tirer : pistolet 3d6, Tirer : gatling 2d6, combat : bagarre 2d8, esquiver 3d8, furtivité 1d8, grimper 1d8, Nager 2d8, conduire : bateau 5d8

Mental:

Perception : 3d8, Connaissances : 2d8, Charisme : 1d8, Astuce : 3d6, Âme : 4d6

Détecter 3d8, scruter 2d8, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, carrière : navigation 2d8, autorité 2d8, intimider 2d8, bidouiller 2d6, survie : Labyrinthe 3d6, tripes 2d6

Atouts et Handicaps : Sens de l'orientation 1, Accoutumance : chique -1.

Équipement : Colt .45 Peacemaker, veste pare-balles.

Taille : 6

Allure : 8

HANES LANELY, BOSCO DU POULPE

Physique :

Dextérité : 2d8, Agilité : 1d8, Force : 4d6, Rapidité : 3d6, Vigueur : 2d8

Tirer : pistolet 2d8, Tirer : gatling 3d8, combat : bagarre 3d8, esquiver 3d8, furtivité 2d8, grimper 1d8, Nager 3d8, conduire : bateau 5d8

Mental:

Perception : 2d6, Connaissances : 2d6, Charisme : 1d4, Astuce : 3d8, Âme : 3d6

Détecter 3d6, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, bidouiller 3d8+2, dénicher 3d8, tripes 3d6

Atouts et Handicaps : Mécano 2.

Équipement : S & W Frontier modifié (+1 en tirer), outils.

Taille : 6

Allure : 8

JAMES HORDELL, HOMME DE MAIN

Physique :

Dextérité : 3d8, Agilité : 2d8, Force : 3d6, Rapidité : 3d10, Vigueur : 3d8

Tirer : pistolet 4d8, Tirer : gatling 4d8, recharge rapide 2d8, combat : couteau 2d8, esquiver 4d8, furtivité 4d8, grimper 1d8, Nager 2d8, dégainer 2d10

Mental:

Perception : 3d6, Connaissances : 1d6, Charisme : 1d8, Astuce : 2d6, Âme : 2d8

Détecter 3d6, scruter 3d6, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, intimider 2d8, bluff 2d6, tripes 2d8

Atouts et Handicaps : Sens de l'orientation 1, Accoutumance : chique -1.

Équipement : Colt .45 Peacemaker, Winchester '76 et Bowie Knife.

Taille : 6

Allure : 8

RODEUR NOCTURNE,

CHEF DE GUERRE DE LA VOIE DU GUERRIER

Physique :

Dextérité : 1d8, Agilité : 2d10, Force : 3d6, Rapidité : 3d6, Vigueur : 4d6

Tirer : pistolet 4d8, combat : tomahawk 5d10, furtivité 3d10, grimper 3d10, Nager 2d10

Mental:

Perception : 2d6, Connaissances : 1d6, Charisme : 2d12, Astuce : 4d10, Âme : 3d8

Détecter 1d6, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, langage des signes indiens 2d6, langue : anglais 2d6, Signaux de fumée 2d6, autorité 4d12, intimider 3d12, tripes 4d8, foi 2d8

Atouts et Handicaps : Esprit protecteur : Loup 3, Arcane : chaman 3, Rang 3, Défiguré (résultat de Vétéran du Weird West), Loyal : Voie du Guerrier -3, Ennemi : visages pâles -3, Obligation -2, Têtu -2, Revanchard -3.

Équipement : Colt .44 Army, Tomahawk.

Taille : 6

Souffle : 14

Allure : 10

Rituels :

- Chant 3d8

- Cri de guerre 3d12

- Danse 3d10

Faveurs :

- Carapace de Tortue

- Fort comme l'ours

- Furieux comme le grand duc

- Vent favorable

- Marche silencieuse

BRAVES DE LA VOIE DU GUERRIER

Physique :

Dextérité : 1d8, Agilité : 2d10, Force : 4d6, Rapidité : 3d6, Vigueur : 2d12

Lancer : Tomahawk 2d8, Tirer : fusil 2d8, combat : tomahawk 3d10, furtivité 3d10, grimper 3d10, Nager 2d10

Mental:

Perception : 4d10, Connaissances : 3d6, Charisme : 2d6, Astuce : 1d6, Âme : 3d8

Détecter 2d10, pister 3d10, connaissance des territoires 2d6, langue natale 2d6, langage des signes indiens 2d6, langue du dernier recours 2d6, langue : anglais 2d6, Signaux de fumée 2d6, survie : Labyrinthe 2d6, tripes 2d8, foi 2d8

Atouts et Handicaps : Esprit protecteur : Loup 1, Visage inscrutable 3, Superstitieux -3, Têtu -2, ça va les chevilles -3, Fanatique -3.

Équipement : Colt .44 Army, Tomahawk.

Taille : 6

Allure : 10

Rituels :

- Chant 1d8

- Peinture sacrée 2d10
- Faveurs :
- Esprits guerriers (+1 à l'aptitude combat)

JOHANN VIEHAUSER, CAPITAINE DU GRENDDEL

Physique :

Dextérité : 3d6, Agilité : 3d6, Force : 3d6, Rapidité : 4d6, Vigueur : 4d6

Tirer : pistolet 3d6, combat : sabre 1d6, furtivité 1d6, grimper 1d6

Mental:

Perception : 4d6, Connaissances : 2d8, Charisme : 3d8, Astuce : 1d10, Âme : 2d10

Détecter 1d6, scruter 3d6, connaissance des territoires 2d8, langue natale 2d8, autorité 3d8, éloquence 3d8, intimider 3d8, Persuasion 3d8, Bluff 5d10, Tripes 2d8

Atouts et Handicaps : Grade militaire 4, Peur de rien 2, Arcane 3, Ambition (devenir gouverneur de Californie) 3, Ennemi : Nord 2, Obligation 3, Méprisant -2.

Équipement : Colt .44 Army, Sabre.

Taille : 6

Souffle : 16

Allure : 6

Sorts :	Lutte d'influence	4d10
	Nécromancie	4d10
	Réanimation	4d10

JACK BIRD, CAPITAINE DES TEXAS RANGERS

Physique :

Dextérité : 3d12, Agilité : 4d8, Force : 2d8, Rapidité : 3d10, Vigueur : 4d8

Combat : couteau 2d8, équitation 4d8, esquiver 3d8, furtivité 2d10, grimper 2d8, tirer : fusil 4d12, tirer : pistolet 2d12, dégainer 3d6

Mental:

Perception : 3d10, Connaissances : 2d6, Charisme : 3d8, Astuce : 2d8, Âme : 3d6

Autorité 3d8, connaissance de la rue 3d8, connaissance des territoires 2d6, détecter 3d10, intimider 3d8, langue natale 2d6, langue : mexicain 1d6, pister 3d10, survie : désert 3d8, Tripes 3d6

Atouts et Handicaps : Homme de loi 5, Grade militaire 3, Peur de rien 2, Ennemi : Nord -2, Obligation -5, Ça va les chevilles -3.

Équipement : Colt Peacemaker double action, Bowie Knife.

Allure : 10

Souffle : 14

Taille : 6

BOUCANIER TYPIQUE

Physique :

Dextérité : 2d6, Agilité : 2d6, Force : 2d8, Rapidité : 2d6, Vigueur : 2d6

Combat : bagarre / couteau / sabre d'abordage 4d6, furtivité 2d6, tirer : fusil / pistolet / shotgun / gatling 3d6, grimper 2d6, nager 2d6

Mental:

Perception : 1d8, Connaissances : 1d4, Charisme : 1d6, Astuce : 1d6, Âme : 2d6

Connaissance de la rue 3d6, jeu 2d6, scruter 2d8, connaissance des territoires 2d4, langue natale 2d4, intimider 2d6, tripes 3d6

Points de coups : 30

Scénario de Krapo publié en juillet 2008

Si vous avez des réactions, écrivez-nous : deadlands@sden.org