

# De l'escadrille des longs petons à la Trans Amata Flight

## Une aide de jeu pour Donjon Clefs en Main par Benjamin SCHWARZ

*Chez les olfs, la taille des pieds est un critère de beauté. Les malheureux qui naissent avec des grands pieds sont la risée de tous et n'accèdent que rarement aux hautes sphères sociales. C'est pourquoi, bon nombre d'olfs pédestrement défavorisés quittent le Poupoulou pour des horizons où leur difformité sera acceptée. Certains d'entre eux finissent bandits de grands chemins ou pratiquent ces métiers où leur petite taille leur donne un avantage, comme mineurs ou ramoneurs. Autant d'activités dévalorisantes pour la lignée de Culbutito.*

Nous nous intéresserons ici à ces olfs qui ont réussi une difficile reconversion en dehors du Poupoulou en profitant de leur ancestrale science du pigeon.

### UN PEU D'HISTOIRE

#### ◆ Potron-minet

Au Poupoulou le délit de long pied remonte à la nuit des temps. Véritable handicap social il n'épargne pas les plus hautes classes. C'est ainsi que **Bertoulou Petipeton**, maman olf de haute extraction et aux pieds délicats fut mise au ban de la société pour avoir donné naissance à une progéniture étrangement née avec d'énormes pieds. Malgré la honte qu'une telle naissance aurait pu lui inspirer, elle ne se résolut pas à abandonner son fils et préféra s'exiler du côté de Cochonville, emmenant avec elle l'élevage familial de pigeons.

#### GENESE

Les débuts de l'élevage de Cochonville furent difficiles et coûteux. Les olfs étant particulièrement nationalistes, il était en effet onéreux et rare d'en décider une poignée à s'expatrier même pour de petites périodes, et il était hors de question de laisser le soin délicat des pigeons à des cochons. Par un singulier effet du hasard, ces petits problèmes d'intendance se réglèrent bien vite tout seul et d'une curieuse manière. En effet, d'autres mamans olfs mettaient au monde des enfants pédiculairement défavorisés, et la ferme de Bertoulou était pour elles un bon moyen de s'en débarrasser discrètement. Bertoulou prenait ainsi régulièrement des enfants en nourrice pour une somme qui lui permettait de retenir le nombre d'employés nécessaires au fonctionnement du pigeonier.

Le pigeonier de Cochonville devint donc bien vite et sans qu'on ait rien fait pour cela, un repaire de « *longs pieds* » de bonne famille.

Le temps allant, les enfants devinrent grands et travaillèrent eux-mêmes au pigeonier, fournissant une main d'œuvre directement intéressée par le fonctionnement de l'entreprise et permettant à Bertoulou de substantielles économies d'embauche. La très bonne qualité de la nourriture fournie par les paysans de Cochonville ainsi que le séculaire savoir de la famille Petipeton permit d'élever des pigeons de qualité, si bien que les familles importantes du Poupoulou n'hésitaient pas à y acheter fort cher leurs excellents ramiers de course (jusqu'à 15 000 Po pour une tourterelle pure race ou une hirondelle de course sortie de l'œuf), tout en dénigrant ces étranges « *grands panards* » de Cochonville.

#### NAISSANCE DE L'ESCADRILLE

A la mort de Bertoulou, le pigeonier fut géré par son fils **Naparis Petipeton**. Visionnaire, il entreprit de diversifier l'activité. En quelques années, le pigeonier Bertoulou proposa ainsi de nombreux produits du pigeonier, du **fromage de pigeon** (et cosmétiques dérivés) à l'**engrais** à base de guano. Curieusement c'est cette dernière activité qui devait révolutionner le pigeonier et lui permettre une rapide expansion sur l'ensemble de Terra Amata.



Non content d'échanger son engrais contre des légumes et des graines pour oiseaux, Napolis Petipeton vendit au cochon des services d'épandage aérien pour la somme forfaitaire de 100 Po le champ moyen. Renouant avec leur tradition de vol à dos de pigeon, les longs pieds du pigeonnier Bertoulou se rendirent compte qu'ils n'étaient pas moins doués pour cela que leurs cousins à petits pieds du Poupoulou.

Au royaume des aveugles les borgnes sont rois, cette maîtrise du vol aérien assura un avenir radieux au pigeonnier Bertoulou. De l'épandage aérien, les longs pieds passèrent au **transport de courrier et de passagers** dans les environs de Cochonville, cependant que pour leur plaisir et pour l'entraînement ils formèrent une escadrille de vol acrobatique. L'**Escadrille des longs petons** était née.

## DEBUT DE L'EXPANSION

Après ceux de Cochonville, ce furent les champs des villes voisines qui demandèrent à profiter des services des longs petons. Le pigeonnier Bertoulou vendant ses services de plus en plus loin et de plus en plus cher des pigeonniers annexes furent construits dans les grandes villes de Terra Amata pour faire face à la demande. Ce furent d'abord **Clérembard** et **Antipolis** qui furent desservies. Puis vinrent **Zootamoxime** et les villes principales de **Vaucansson**.

Les pigeonniers et les races de pigeons évoluèrent rapidement en fonction des services proposés et de l'activité liée aux villes desservies.

### ◆ Zénith

Arrivé dans l'âge mûr Napolis Petipeton sut mener son entreprise au travers des soubresauts de l'histoire pour lui assurer une place importante sur la scène de Terra Amata.



© Ghislain Thiery

## DES OLFS ACTIFS

Malgré les événements qui ébranlent Antipolis et Cochonville, l'entreprise Bertoulou ne cesse de s'épanouir. En quelques années, **toutes les villes d'importance au centre de Terra Amata sont desservies** par le pigeonnier Bertoulou. La majeure partie des recettes est générée par le transport de courriers et de biens, le transport de passagers restant tout de même assez cher dans la mesure où les frais ne sont pas partagés entre divers expéditeurs comme dans le cas du courrier.

Le trafic et la taille des pigeons augmentant, les prix des voyages diminuent si bien qu'à la fin de sa vie Napolis Petipeton peut s'enorgueillir de régner sur la première compagnie aérienne de Terra Amata, la **Trans Amata Flight**. On peut par exemple envoyer un paquet depuis le bord des steppes cochaques jusqu'en pays babare en moins de trois jours pour la modique somme de 50 Po ou se déplacer soi-même sur le même trajet pour 2 000 Po. Seules les classes aisées peuvent se permettre ces longs trajets, mais certaines destinations particulièrement courues font l'objet de prix attractifs. C'est en particulier le cas de quelques lignes vers Zootamauxime (à destination du donjon) ou vers des destinations touristiques.

### ◆ Crépuscule géhenne

Les olfs constituant un peuple docile et uni, il faudra attendre que la planète cesse de tourner pour que la grande entreprise Bertoulou fasse l'objet d'un schisme.



Et encore, seuls **les pigeonniers les plus proches du Donjon seront annexés** et leurs effectifs assimilés aux armées aériennes du grand Khan. Les pigeonniers éloignés ne succombant pas resteront sous contrôle d'une seule et même personne : **Albertoulou** la fille de Naparis.

En ces temps troublés les olfs renouent avec leurs vieilles traditions martiales, et tous les vols sont accompagnés par de **petites escouades armées** à dos de pigeon. La Trans Amata Flight propose même rapidement ses services d'escorteurs aériens.

#### ◆ Crépuscule éclaté

Après l'éclatement du monde la légendaire cohésion sociale des olfs a interdit que le contact soit rompu bien longtemps entre les divers pigeonniers.

Assez rapidement donc ils se sont retrouvés les uns les autres et ont continué leurs activités d'élevage et de commerce sous l'égide d'un unique directeur.

Dans cette époque chaotique, ils trouvent tout naturellement d'importants débouchés dans l'**exploration** (principalement payé par des topographes désireux de dresser les nouvelles cartes de Terra Amata), ainsi que dans la recherche de disparus ou plus simplement les transports de type **taxi**.

La nouvelle conformation du monde impose aux pigeons comme aux pilotes d'être plus souvent en vol. D'une part pour avoir continuellement une vague idée de l'emplacement de tous les pigeonniers, et d'autre part pour mieux répondre à la demande des clients.

## GENERALITES

#### ◆ Comprendre et interpréter les longs pieds

De manière générale les olfs forment un **peuple très refermé sur lui-même**. Ainsi, même expatriés du Poupoulou, et même lorsqu'ils couvraient une partie de Terra Amata, les longs petons ne se sont qu'à peine ouverts aux autres races.

**Disciplinés et bornés**, ils se sont spécialisés dans les métiers et services pour lesquels ils excellaient, faisant appel à du personnel extérieur pour le reste. En particulier, toutes leurs activités ont toujours tourné autour du pigeon, n'admettant aucune aide extérieur pour l'élevage des pigeons ou leur pilotage. Pour tous les autres aspects ils se sont par contre allègrement appuyés sur les ressources extérieures.

Par exemple, en ce qui concerne le tourisme à la fin de l'époque Zénith, les longs petons se sont toujours limités au transport, laissant à d'autres le soin de gérer les aspects annexes : de l'hébergement à la publicité ou à l'organisation de voyages en groupe. De nombreuses personnes à l'esprit d'initiative surent tenir compte de ces spécificités pour s'enrichir en traitant avec les longs petons pour créer des destinations attractives qu'ils n'auraient plus, eux, qu'à exploiter.

Concrètement en terme de jeu, il est difficile d'envisager que les joueurs aient de réels rapports amicaux avec les longs petons. Plus certainement **les joueurs risquent d'être de simples clients ou des relations commerciales**. Les personnages pourraient par exemple être embauchés par les olfs pour résoudre un quelconque problème qui dépasse leurs compétences. Ils pourraient aussi être embauchés par des gens qui sont en contact avec les olfs.

#### ◆ Caractéristiques des longs petons

##### OLF A GRAND PIED

**Acrobatie** : ptd, **Bagarre** : ptd, **Charme** : nul, **Acuité** : ptd, **Vie** : 10+1d, **Dégâts** : 1d

##### PILOTE OLF

**Acrobatie** : bon, **Bagarre** : ptd, **Charme** : nul, **Acuité** : ptd, **Vie** : 10+1d, **Dégâts** : 1d

**Talents** : Equitation en vol (habile), Tir (bon), Engins de guerre (ptd)



## BERTOULOU PETITPETON (DEBUT POTRON-MINET)

**Acrobatie :** ptd, **Bagarre :** nul, **Charme :** ptd, **Acuité :** bon, **Vie :** 12, **Dégâts :** 1d

**Talents :** Economat (habile), Couture (habile), Equitation en vol (ptd), Elevage des pigeons (habile), Lettré (bon)

**Pouvoirs :** Héros

**Renommée :** Rumeurs

Noble expatriée du Poupoulou, Bertoulou est la fondatrice de l'entreprise des longs petons. Si elle n'a pas eu la clairvoyance commerciale de son fils, elle jouissait tout de même d'une réputation avérée dans le commerce des coursiers volants de qualité.

## NAPARIS PETIPETON (FIN POTRON-MINET, ZENITH)

**Acrobatie :** nul, **Bagarre :** nul, **Charme :** ptd, **Acuité :** balaise, **Vie :** 12, **Dégâts :** 1d

**Talents :** Economat (balaise) Equitation en vol (nul), Elevage des pigeons (ptd), Lettré (bon)

**Pouvoirs :** Héros

**Renommée :** Connu

Fils de Bertoulou, il prend les rênes de l'entreprise à la mort de sa mère, et transforme un simple élevage de pigeon en un véritable empire commercial. A la fin de l'époque Zénith, rares sont les grandes agglomérations qui ne sont pas desservies par ses pigeons et ses produits dérivés. Il trouvera la mort dans une escarmouche pour sauver un de ses pigeonniers de l'annexion par les troupes de la géhenne.

## ALBERTOULOU PETIPETON (CREPUSCULE)

**Acrobatie :** habile, **Bagarre :** habile, **Charme :** nul, **Acuité :** ptd, **Vie :** 14 (+6), **Dégâts :** 1d +1 (+4)

**Talents :** Economat (ptd), Equitation en vol (balaise), Elevage des pigeons (habile), Lettré (ptd)

**Pouvoirs :** Héros (meurt à -10), Costaud (dég. +4), Santé de fer (vie +6)

**Renommée :** Rumeurs

Fille de Naparis, elle reprend les affaires à la mort de son père. Véritable garçon manqué, Albertoulou n'hésite pas à mettre la main à la pâte, particulièrement lorsqu'il s'agit d'escorter des cargaisons d'importance.

Bien que la primauté soit donnée au commerce, elle ne rate pas une occasion de nuire à la géhenne si bien que ses escadrilles sont soigneusement évitées par les troupes noires.

### ◆ Évolution du pigeonnier type

Bien que les olfs du Poupoulou utilisent des montures aussi diverses que monstrueuses, les longs-pieds n'ont jamais eu recours à autre chose que des pigeons. C'est là l'héritage de Bertoulou Petipeton. Néanmoins, ils sont devenus experts dans cette spécialisation, tant dans l'élevage que dans le dressage. L'évolution de leurs installations est donc conditionnée par leur évolution dans l'approche de l'élevage du pigeon.

## LA TOURELLE

Véritable cœur du pigeonnier, la tour est le point de rendez-vous des olfs. C'est à la fois leur maison, et le site d'élevage des pigeons. Érigé à la manière des splendides tours du Poupoulou, la tourelle permet aux longs petons de renouer avec leur culture. Le centre du bâtiment comprend principalement les habitations, mais aussi des nichoirs pour oiseaux ou des réserves de nourritures. Sur le pourtour de la tourelle on peut voir de nombreux perchoirs pour petits porteurs ainsi que de nombreux systèmes de poulie permettant de hisser des marchandises dans la tourelle.



© Ghislain Thiery



## LE PRE

Carré d'herbe indispensable pour dégourdir les pattes des pigeons et leur apporter un supplément nutritif à moindre prix. Le pré est aussi un bon moyen de mettre de l'espace entre la tourelle et le monde extérieur.

## LE MURET

Assez rapidement les olfs ont construit systématiquement un mur d'une dizaine de mètres autour de leurs installations, si bien que les pigeonniers olfs ressemblaient à un Poupoulou miniature.

## LA FROMAGERIE

Parfois construite sous la tourelle, parfois en annexe de celle-ci, la fromagerie se doit d'allier humidité et température constante. C'est un bâtiment quasi obligé d'une installation olf puisqu'elle est à la base, tant de l'alimentation que de l'hygiène de la petite colonie.

## LA POSTE

Une des premières activités hors élevage fut le service postal. Les longs petons dissocièrent rapidement les bâtiments personnels des bâtiments de fonction. C'est ainsi que la plupart des bureaux se trouvèrent accolés à la tourelle au rez-de-chaussée ou à l'étage. Dans le cas de la poste, le courrier est généralement hissé vers les nids par un système de poulies ou parfois amené à l'aire.

## L'AIRE

Pour les premiers transports de passagers, une petite tour en bord du pré permettait d'acheter les billets et de s'embarquer. Elle sera parfois remplacée par le grand pigeonnier.

## LA FABRIQUE DE GUANO

Initialement située dans la tourelle aux étages inférieurs aux nids, elle sera déportée sous le pigeonnier.

## LE GRAND PIGEONNIER ET LA PISTE D'ENVOL

Lorsque le transit de passager prit plus d'ampleur (surtout à l'époque Zénith), la grande taille des pigeons obligea les olfs à construire des perchoirs et des pigeonniers plus grands. Ces bâtiments étaient construits en annexe de la tourelle et ne dépassaient généralement pas deux étages, le deuxième étage étant utilisé pour le stockage des nacelles et autres instruments ou encore pour les nids.

Accolé au grand pigeonnier on trouve souvent la piste d'envol nécessaire au décollage de ces grands oiseaux ainsi que la tourelle d'embarquement où les clients achètent leurs billets et embarquent.

### ◆ Caractéristiques des pigeons

Les types mêmes de pigeons évoluèrent en fonction de ces nouvelles activités. Pour les vols à longue distance, on utilisait des pigeons particulièrement robustes et endurants.

## PIGEON DE COURSE

**Acrobatie** : bon, **Bagarre** : nul, **Charme** : balaise, **Acuité** : ptd, **Vie** : 15+1d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : rapide à véloce

Fer de lance du commerce de Bertoulou, ces pigeons ont de tout temps coûté une fortune. C'est ainsi que *Plume d'Argent*, vainqueur de 6 grands prix trouva acquéreur pour la somme de 120 000 Po et que *Vive Fiente*, vainqueur de 3 grands prix fut l'objet d'une tentative de vol.

## HIRONDELLES

**Acrobatie** : balaise, **Bagarre** : nul, **Charme** : bon, **Acuité** : bon, **Vie** : 12+1d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : nerveux à fulgurant

Beaucoup plus rapides et beaucoup plus maniables que les pigeons, elles sont moins utilisées qu'eux car moins dociles et moins résistantes. En particuliers, seuls les olfs les plus légers peuvent les monter, et encore, en se passant de tout matériel lourd. Les hirondelles sont assez rares aussi leur prix peut facilement atteindre les 15 000 Po à la sortie de l'œuf, et les 70 000 Po adultes et convenablement dressées.



## PIGEON EPANDEUR

**Acrobatie** : nul à bon, **Bagarre** : nul, **Charme** : habile, **Acuité** : nul, **Vie** : 25+2d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : rapide

Première tentative de diversification de l'activité, le pigeon épandeur est plus robuste que ses prédécesseurs du poulailler Bertoulou. N'importe quel pigeon peut prétendre à cet emploi pourvu qu'il soit suffisamment robuste pour supporter une lourde charge. Il est possible d'acquérir un de ces pigeons adultes pour environ 10 000 Po.

## PIGEONS DE TRANSPORT

**Acrobatie** : ptd, **Bagarre** : nul, **Charme** : habile, **Acuité** : nul, **Vie** : 25+2d à 30+3d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : rapide à véloce

Premiers pigeons de grandes tailles, ils peuvent transporter sans escale des charges variant entre 150 et 300 kg sur des distances variant entre une demi-journée et deux jours. Comptez pas moins de 30 000 Po pour un animal de faible valeur.

## GROS PORTEURS

**Acrobatie** : nul, **Bagarre** : nul, **Charme** : balaise, **Acuité** : nul, **Vie** : 40+4d à 60+6d, **Dégâts** : 2d, **Vitesse** : rapide à nerveux

Ces pigeons de très grande taille ont été élevés pour répondre à une demande croissante dans le domaine des transports (« *augmenter le débit pour diminuer le coût* » comme le disait Naparis Petipeton). Ils peuvent transporter de 400 à 1 400 kg sur des distances variant d'une à trois journées sans escale.

Si piloter un pigeon de petite taille, peut s'avérer intuitif, manœuvrer un tel mastodonte demande par contre une formation particulière dans une école spécialisée. Les prix des gros porteurs commencent à 100 000 Po, sans compter les fortunes qu'il faut dépenser quotidiennement en infrastructures et en graines vitaminées. Véritable gouffre financier ils seront rapidement abandonnés à l'avènement de la géhenne lorsque les débouchés commerciaux seront taris.

## PIGEON ESCORTEUR

**Acrobatie** : bon, **Bagarre** : bon au sol, habile en vol, **Charme** : bon, **Acuité** : bon, **Vie** : 20+2d, **Dégâts** : 2d+2, **Vitesse** : rapide à nerveux, **Pouvoir** : défécation contrôlée (bon) pour aveugler un ennemi volant plus bas

Ce type de pigeons est une initiative d'Albertoulou, désireuse de sécuriser ses convois commerciaux. Véritables pigeons de combats, ces destriers du ciel sont entraînés à se battre au sol comme en vol et sont moins dociles que les autres montures olfs.

## ESCORTEURS A TOURELLE

**Acrobatie** : nul, **Bagarre** : nul, **Charme** : habile, **Acuité** : ptd, **Vie** : 30+3d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : lent à rapide en fonction de la charge

Certains transporteurs légers sont reconvertis en escorteurs à tourelle sur lesquels sont juchés des engins de guerre pouvant aller de la catapulte au feu grégeois. Parfois on y voit même un canon nitro volé à l'ennemi.

## PIGEON TAXI

**Acrobatie** : bon, **Bagarre** : nul, **Charme** : habile, **Acuité** : nul, **Vie** : 25+2d, **Dégâts** : 1d, **Vitesse** : rapide

Lorsque le monde a éclaté, les escorteurs ont naturellement trouvé de nouveaux débouchés dans le transport ponctuel de personnes d'un îlot de terre vers un autre.





## AMORCES DE SCENARIOS

Voici quelques idées éparses qui, je l'espère, vous mettront en jambes (ou plutôt en ailes) pour faire évoluer vos personnages au côté des longs petons.

### ◆ **Implantation à Zootamauxime** (Potron-minet)

L'implantation d'un pigeonnier à Zootamauxime n'est pas du goût de tous. Si certains lapins y voient une expansion commerciale pour la bière et un bon épandage des champs de houblon et de malt, d'autres y voient une concurrence déloyale dans le transport des fûts ou tout simplement l'implantation d'étrangers puant la patate.

Les PNJs seront par exemple payés par un individu mystérieux pour saboter les négociations ou les installations du pigeonnier litigieux. Ou au contraire, payés par les olfs pour protéger les installations ou servir d'intermédiaires dans les négociations moyennant une grosse commission... Ou l'on pourrait bien découvrir qu'actuellement le transport de bière depuis Zootamauxime est assuré par une mystérieuse entreprise d'Antipolis...

### ◆ **Sous les cocotiers** (Zénith)

Des individus peu scrupuleux ont passé un accord avec la Trans Amata Flight pour l'ouverture et l'exploitation d'une ligne touristique vers une île de rêve. Les PJs ont été embauchés pour tenir les installations de l'île. Les voici donc posés sur place par un pigeon affrété par la Trans Amata Flight et transformés en GO.

L'affaire se gâte à l'arrivée des touristes. Les installations ne correspondent pas à ce qui a été promis sur le prospectus... et les autochtones ne semblent pas aussi heureux que ça de la venue de ces envahisseurs... Il faudra survivre une semaine avant la venue du pigeon charter.

Au retour les joueurs découvriront que leur employeur a disparu avec la caisse... Et que leurs propres signatures se trouvent au bas du document que les olfs leur tendront pour se faire payer le vol retour de l'ensemble du camp de vacance...

Ils pourront s'en tirer en promettant de travailler gratuitement pour la Trans Amata Flight sur un futur dossier... Qui pourrait bien être de retrouver leur ex-employeur et de lui faire cracher son argent.

### ◆ **Le col Lombiday** (Zénith)

On est toujours sans nouvelle du vol long courrier disparu au-dessus des montagnes babares. Une équipe de la Trans Amata Flight a survolé le massif et repéré des traces d'atterrissage en catastrophe, aucune épave. Il a donc été décidé d'engager des aventuriers pour enquêter sur la curieuse disparition, tenter de ramener des survivants et trouver des explications à cet événement qui nuit gravement à la réputation de la compagnie.

Les PJs seront déposés à l'endroit supposé du crash, lieu qui sera leur point de rendez-vous quelques jours plus tard. Ils auront l'occasion de se perdre dans la neige, de faire la connaissance de la faune locale et de se rendre compte qu'ils ne sont pas seuls là haut.

Ils feront en outre la découverte de la tribu des Marmott, des autochtones plutôt belliqueux qui ne comprendront pas pourquoi ils devraient renoncer à cette nourriture tombée du ciel, cadeau des dieux. Enfin, les choses se compliqueront ou se simplifieront à l'arrivée d'une deuxième équipe, privée, secrète et concurrente dépêchée sur les lieux pour récupérer une mystérieuse cargaison.

Ils pourront alors apprendre que la cargaison en question consistait dans cinq petits sacs d'une poudre extrêmement chère... et hallucinogène. Une autopsie du long courrier ou l'interrogation du pilote prisonnier des Marmott permettra de comprendre que c'est la confusion d'un de ces sacs avec celui de graine pour oiseaux qui est à l'origine du crash.

### ◆ **Le cas Meron** (début crépuscule géhenne)

Les PJ ont été grassement payés pour transporter un objet de valeur, un énorme grimoire contenant des dessins et des écrits pour le moins abscons. Malheureusement pour eux, entre les lieux de départ et d'arrivée il y a le duché de Vaucanson et ses champs de bataille.



La seule solution serait donc de sacrifier une partie de l'argent pour se payer les services de transport long peton, d'autant qu'aux dernières nouvelles, les armées volantes du grand khan seraient parties en pays barbare... A cause du danger que comporte ce vol, le prix est exorbitant : la quasi-intégralité de la première part de la paye des joueurs. Qu'à cela ne tienne, l'autre moitié sera payée à la livraison et le salaire reste très intéressant.

En cour de vol les joueurs pourront constater la fureur des combats au sol et seront heureux de leur choix de déplacement... Jusqu'à ce qu'ils soient eux-mêmes assaillis par des éclaireurs volants du grand Khan. Au cours d'une épique scène de combat aérien, les joueurs verront leurs escorteurs olfs abattus les uns après les autres et le long courrier les transportant sérieusement blessé. Ils seront contraints de se poser sur le pic de Meron, un ancien poulailler long peton des chaînes montagneuses au nord de Vaucansson, abandonné depuis l'avancée du grand khan.

Les joueurs devront patienter quelques jours que les blessures de leur monture guérissent. L'occasion pour eux de rencontrer un troll cavernicole qui a élu domicile dans l'endroit désert et de résister vaillamment au côté des quatre pilotes olfs (peut-être avec l'aide du troll) à l'arrivée d'une avant garde de l'armée terrestre du khan qui comptait faire ses quartiers à Meron. En définitive, une attaque massive des assiégeants forcera les joueurs et les olfs à abandonner la citadelle... Et le grimoire trop lourd.

Si dans cette aventure les joueurs perdent un grimoire et la forte somme qu'il représentait, ils pourront avoir gagné l'amitié des longs petons... Et ce n'est pas rien.

Pour la petite histoire, le grimoire dont il est question dans cette aventure contient la retranscription des expériences d'un alchimiste peu doué qui voyait invariablement ses manipulations et ses montages finir en violentes explosions. Convenablement interprétées ces informations seront bien utiles pour la mise au point du célèbre et dangereux mélange nitro...

## ♦ A la recherche de Laudie (Crépuscule éclaté)

Depuis l'éclatement du monde on est sans nouvelle de Laudie de la Cour Basse. Outre un problème sentimental, c'est aussi un problème politique : Laudie est fille de comte et devait être mariée au fils du sénéchal Lamarre. Un roturier un peu nerveux qui possède une forte armée et qui attend beaucoup de cette union pour anoblir son sang... Autant dire qu'on ne lui a pas encore annoncé la nouvelle. Il ne saurait pas plus être question de repousser la date du mariage qui est prévu pour la semaine prochaine...

La famille éplorée de la perte d'un être si cher et que la félicitée était sur le point de gêner convainc les joueurs de retrouver la jeune fille. Comble de malheur, s'il n'a pas séparé les châteaux des Lamarre et des De La Cour Basse, l'éclatement de la planète a par contre projeté la maison de campagne de la famille De la Cour Basse loin des yeux de tous.

Or c'est là, chez sa mère grand que la jeune fille s'était rendue en compagnie de sa duègne. La ville a la chance d'être desservie par un pigeonnier long peton, si bien qu'après négociations (la famille ne regardant pas à la dépense) les joueurs pourront être transportés à raison de deux par taxis olfs.

L'enquête débutera par la recherche de la maison de campagne. Il faudra pour cela par exemple l'aide de mathématiciens pour calculer la trajectoire du lopin de terre ou bien chercher des témoins oculaires. La maison enfin trouvée, les joueurs y rencontreront une duègne nullement retournée par le récent cataclysme mais franchement en pétard de s'être fait berner par une pucelle. La jeune Laudie a en effet faussé compagnie à son chaperon ! Peste.

Quelques questions habiles ou détournées permettront de supposer que la jeune fille voyait un valet de la ferme d'à côté. Et qui ne l'est plus vraiment, à côté... De rebonds en rebonds les PJs reviendront au château où, s'ils ont accumulé suffisamment d'éléments, retrouveront Laudie en compagnie de son amant dans le village voisin. La jeune fille ne désire nullement épouser le fils débile du colérique sénéchal...