



Aventure sur les Terres Suspendues

Les Enfants Perdus

CETTE COURTE AVENTURE est une sorte de tutoriel. Elle est conçue pour familiariser les joueurs avec l'univers de *Palimpseste*. Plutôt que de commencer par la traditionnelle création de personnage, proposez à vos joueurs des prêtirés. Choisissez donc ceux qui vous sont proposés sur *terres-suspendues.com*, un groupe à la fois équilibré et polyvalent.

Introduction

Nos hérauts s'éveillent dans une salle voûtée. Ils flottent nus dans un bassin rempli d'un liquide bleu outrevert épais comme un sirop, de l'eau de vie. Sur les murs courent des glyphes de lumière qui illuminent doucement la salle. Par endroits, jaillissent les racines noueuses d'un grand arbre. Il semble qu'on soit sous terre.

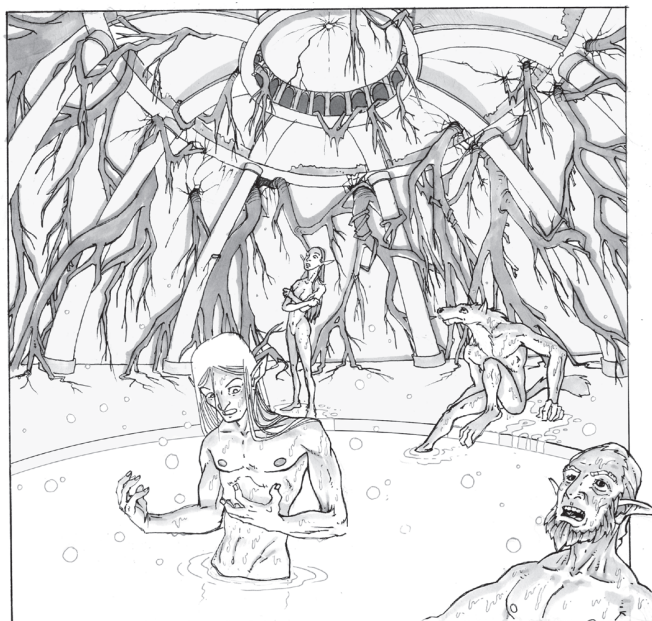
Laissez nos hérauts se découvrir et les joueurs les découvrir. Aidez-les au besoin. Ils s'éveillent pour la première fois et naissent au monde comme ils sont. Avancez pour chacun 6 gemmes en Sens pour leur montrer qu'ils se sont éveillés. S'ils décident de bouger, faites la même chose avec la Force. S'ils décident de parler, avancez pour chacun 3 gemmes de Parole.

Ils sont nus. S'ils cherchent à se vêtir par magie, montrez-leur comment utiliser la Façon et l'Artifice. S'ils cherchent à savoir où ils sont, apprenez-leur à se servir du Savoir : ils sont à la Source d'Escale (Confidentialité 1). S'ils cherchent à connaître la date, apprenez-leur à en se servir de la Mesure : nous sommes le 5^e naissant (Précision 2).

En cherchant la sortie, nos hérauts aperçoivent un escalier qui les conduit au dehors.

Première Escale

En émergeant des racines du grand arbre, nos hérauts découvrent qu'il fait jour. À leurs pieds, la terre est stérile et craquelée. Seuls se dressent dans le désert le grand arbre et un immense cristal. Plus loin on aperçoit un piton rocheux.



La lumière émane du cristal à moitié fiché dans le sol, comme jeté là par un géant. Son contact est tiède. Ce cristal est le Cristal d'Escale et nos héraut se trouve dans la Désolation d'Escale (Confidentialité 1). Escale est le nom d'un village un peu plus loin (Confidentialité 1). Ils s'y rendront s'en doute, curieux d'en savoir plus, à moins qu'ils ne tombent dessus par hasard.

Escale est bâti au sommet du piton rocheux. Sur les hauteurs, on distingue, mêlés à la pierre, manoirs, jardins et vergers. Des corbeaux survolent le village. Depuis le sol, il semble impossible d'atteindre les demeures les plus basses : Escale culmine à plus de cent pieds.

Au pied du piton rocheux, quelques marches descendent jusqu'à une esplanade pavée. Au centre est planté un long bâton joliment sculpté, une sorte de perchoir à oiseau. Si nos hérauts s'y rendent, l'un des corbeaux qui survolent le village s'intéressera à eux. Le maître des lieux, un mage du nom de **Vermentre l'Astrologue**, emploie ces corbeaux comme messagers. Tous ont sur les yeux une sentinelle magique. Une commande magique avertit le mage lorsqu'un oiseau souhaite lui montrer quelque chose.

Le corbeau se pose sur le perchoir, replie ses ailes et s'adresse à nos hérauts. Il s'enquiert de leur identité et du motif de leur venue. S'ils répondent poliment, l'oiseau leur demandera s'ils souhaitent monter. S'ils acceptent, il laisse son maître évaluer la situation en lui prêtant ses yeux. Que nos hérauts s'emporent et le mage viendra en personne se charger des intrus, au besoin avec l'aide de **Mervegine l'Enseigne**, la fayte qui lui sert de garde du corps.

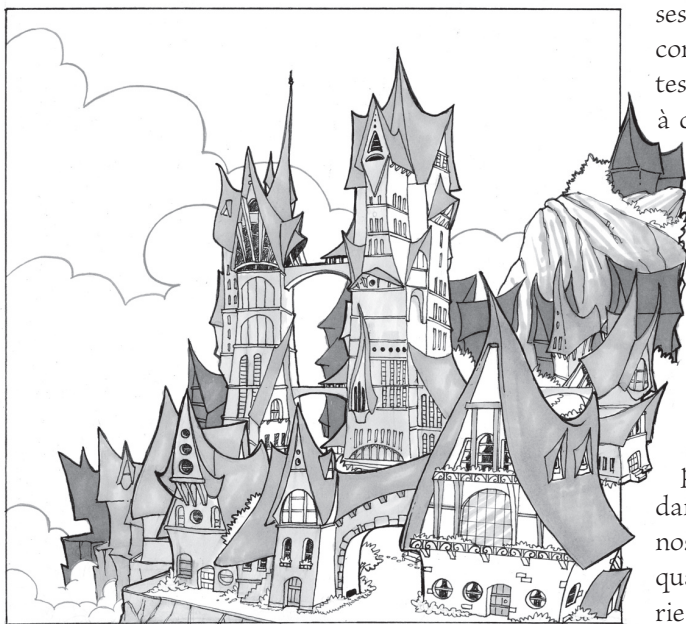
Pour le moment il est plutôt surpris : il n'est guère habitué aux visites. Si nos hérauts ne présentent aucun danger (ils sont peut-être encore nus à ce stade de l'aventure!), il les laisse monter. Un seuil de translocalisation s'ouvre au centre de l'esplanade. Il se déclenche sur ordre de Vermentrel (commande magique 6). Le sortilège s'accompagne d'un bel effet visuel : une spirale de glyphes jaunes. Ce qui franchissent le seuil se retrouvent sur les hauteurs au centre d'une petite place. Là, le seuil est bordé d'une spirale de glyphes mauves.

Bien sûr, si nos hérauts ont déjà appris à se servir de la Force pour voler, toute cette scène est inutile. Les corbeaux préviendront tout de même le mage qui attendra nos hérauts de pied ferme.

Un si joli village

Escale est un petit village. Nos hérauts arrivent dans la Basse Cour, une petite place bordée de maisons de gnomes. L'endroit paraît coquet et charmant, une vraie carte postale. Les maisons sont fleuries, les fenêtres tendues des rideaux et les boutons de portes étincellent.

Au milieu de la place se dresse une fontaine qui représente trois gnomes de pierre. Cachés ça et là, on aperçoit des gobelins qui jouent en se lançant dessus des bombes à beurk. Si nos hérauts les interpellent, ils fuiront, intimidés par leur présence.



Si nos hérauts s'avancent confiants, ils risquent de tomber de haut. Le bourg d'apparence si charmant tombe en ruines. La place est une vraie passoire : impossible de faire trois pas sans tomber de vingt pieds. Ce sont les illusions de Vermentrel qui donnent aux lieux leur apparence actuelle (Leurre 9).

Les maisons sont désertes. Leurs façades, propres en apparence, tombent en ruines et, à l'intérieur, le mobilier est en piètre état. Sous une arche de pierre, un escalier mène à la Haute Cour, une autre place où les maisons sont plus hautes et plus belles. Les fenêtres ont cédé la place à de jolis vitraux et des statues de fayts ornent les façades. Encore une fontaine ici, mais qui représente cette fois trois jeunes faytes. Là encore, inutile de se fier aux apparences. Tout n'est que ruines derrière un masque d'illusion. Une demeure se distingue tout de même des autres, la Tour de l'Astrologue.

La Tour de l'Astrologue

Vermentrel accueille nos hérauts très poliment et fait servir le goûter par de timides gobelins. À ses côtés, se tient Mervegine affalée sur des coussins.

En discutant avec le mage, nos hérauts se rendront vite compte que les deux fayts sont, avec les soixante gobelins qui servent en cuisine, les seuls habitants. Il y avait bien un gnome avant qui travaillait comme bâtisseur, mais depuis son départ, tout fout le camp. Impossible de charger les gobelins de le retrouver, ce sont des incapables et Vermentrel n'a pas l'intention de se séparer de son seul et unique garde du corps. Le nom du gnome ? **Valmengurin l'Inconséquent**. Il est parti il y a plusieurs semaines, et depuis aucune nouvelle.

Si l'un de nos hérauts est doué en Façon, Vermentrel l'encourage à travailler à son service. S'il ne le fait pas de son plein gré, ce sera de force. Le mage reste poli, mais ses intentions sont sans équivoque. Que nos hérauts se considèrent comme des prisonniers ou comme des hôtes de marque, il s'en moque. Il veillera tout de même à ce qu'ils ne manquent de rien, mais gare à eux s'ils tentent de lui fausser compagnie.

Difficile d'échapper à Vermentrel et à l'affectueuse Mervegine, mais on peut proposer de résoudre leur problème en retrouvant le gnome. Il suffit d'utiliser le Savoir pour remonter sa trace.

Le fond du problème

La piste de Valmengurin traverse les cuisines tenues par **Grivèlerie**, une mégère gobeline, et se poursuit dans les caves. Les gobelins feront tout pour dissuader nos hérauts d'y aller. Selon eux, l'endroit est infestée et quantité de nourriture disparaît tous les jours. Grivèlerie est persuadée que les gobelins mentent. Pour elle, ce

sont des inventions : ce sont eux qui se servent en cachette et qui n'osent rien dire.

S'il n'y a pas de vermine, il y a bien une strige dans les caves et elle trouve très commode de venir se servir la nuit. Il y a un peu plus de neuf semaines, Valmengurin est tombé par hasard sur elle. Elle l'a tué et proprement dévoré. Ses os blanchissent dans un coin, et nos hérauts peuvent tomber dessus avant de croiser la strige elle-même. De quoi leur mettre la puce à l'oreille. Naturellement on peut se contenter de ramener le gnome à la vie à partir de ses os. La Vigueur suffit pour cela, mais il faut 4 gemmes d'Artifice et de Façon pour redonner à Valmengurin son Allure et sa forme premières : personne ne voudrait d'un squelette !

La strige des profondeurs se trouve plus loin devant un superbe miroir, son trésor. Ce miroir baroque de fer émérite et de huit pieds de haut jure un peu avec le style des lieux, plus austères. Quand elle ne mange pas, la strige se plaît à jouer avec son reflet et à lui parler, gloussant de satisfaction d'avoir trouvé une "nouvelle amie".

Ce miroir a pourtant une autre fonction. Il s'appelle Grisallure et servait autrefois de miroir de translocalisation. Quoiqu'en piètre état, il fonctionne encore sur une commande magique à 3. Il suffit de dire pour l'activer : "*Miroir, mon beau miroir, révèle-moi l'entrée.*" De l'autre côté, on aperçoit alors l'intérieur d'un manoir...

Embarque dans ma barque

Si, au lieu de descendre tout de suite dans les caves, nos hérauts furètent à droite à gauche, ils tomberont sur une barge abandonnée. *L'Écoutille* est là depuis l'époque précédente à prendre la poussière, elle vole à peine et mérite un sérieux nettoyage. Elle fait 5 optimales et pourrait bien emporter nos hérauts à son bord pour de lointaines aventures.

Il faudrait du temps pour faire les travaux. La barge a 6 gemmes en Solidité et 4 en Allure, il ne devrait pas falloir plus de cinq semaines pour la réparer. Le reste des sortilèges n'a pas trop souffert. Au besoin, Valmengurin, s'il est rappelé à la vie, peut donner un coup de main.

Nos hérauts, qui ne connaissent *a priori* rien du fonctionnement des barges, auront tout de même de quoi être surpris. S'ils entreprennent de réparer la barge, ils verront apparaître une curieuse créature androgyne, une enfant de la taille d'un gnome. Elle est nue et semble endommagée : une partie de la tête lui manque ainsi que le bras droit. En regardant attentivement ou en touchant la créature on se rend compte que c'est une illusion. Elle s'appelle *Écoutille* et c'est la conscience de la barge. Bien sûr, elle n'a plus toute sa tête, au propre comme au figuré. Elle ne se rappelle de rien et sait à peine s'exprimer. Ces premiers mots, en se tournant vers



nos hérauts, sont "Capitaine ?" Elle ne dit rien de plus. En fait, elle cherche à savoir qui est le capitaine actuel de la barge et le premier héraut à lui répondre par son nom deviendra le capitaine en titre.

Il serait bon de redonner à la conscience 3 gemmes de Sens, de Savoir, de Parole, de Force et de Mesure pour qu'elle puisse se comporter de manière autonome. Il suffit pour cela de mettre en jeu des gemmes dans les talents correspondants et de maintenir le sortilège jusqu'à minuit.

À l'origine, *L'Écoutille* était une barge impériale. Elle est amarrée à Escale depuis l'époque précédente et son capitaine était le commandeur impérial Lyrdan de Prige. Il a fait escale ici et n'est jamais reparti. Apprendre cela n'est guère aisé : les faits remontent à l'époque précédente (Ancienneté 10). Vermentrel et Mervegine descendent d'ailleurs des derniers membres de l'équipage.

Embarquer sur *L'Écoutille* est une très mauvaise idée, mais nos hérauts ont peu de chance de s'en rendre compte. Vermentrel et Mervegine, qui vivent depuis longtemps à l'écart de l'Empire, ne le savent pas non plus. Pourquoi est-ce une mauvaise idée ? D'abord parce que *L'Écoutille* appartient toujours à l'Empire, ensuite parce qu'il n'est pas permis de toucher à une barge impériale sans autorisation, ce que nos hérauts feront en la réparant et l'aménageant à leur façon.

Épilogue

Vermentrel sera content de retrouver Valmengurin et le tancera vertement pour son absence. Rendez-vous compte, le village n'est plus qu'une ruine ! Le gnome fera profil bas et se remettra au travail.

Qu'ils traversent le miroir ou qu'ils embarquent à bord de la barge, nos hérauts se retrouveront dans la même galère.

En traversant le miroir, ils arrivent dans un manoir perdu à Encoche. Hélas, **Sarcerage de Myrte**, un magistrat impérial récemment nommé dans la cité, a choisi d'y installer ses quartiers. Nos hérauts se retrouvent nez-à-nez avec les soldats sous son commandement. Le magistrat, très à cran, les prendra pour des terroristes.

En embarquant dans la barge, nos hérauts croiseront tôt ou tard une barge de la Flotte de Corail. À son bord, le magistrat Sarcerage de Myrte se rend à Encoche pour prendre ses fonctions. Il somme nos hérauts de se rendre et de lui remettre la barge. L'avoir réparée et aménagée sans l'accord de l'Empire est un crime...

Vermentrel l'Astrologue, mage fayt

Sens	12 +3	Importance	7
Savoir	3	Solidité	3
Parole	3	Allure	9 +3
Force	6	Charme	3
Mesure	4	Vie	1
Artifice	21*3 +7	Rang	6
Alchimie	0		
Vigueur	0		
Façon	0		

Instruments – binocle à pince, bâton à mèche, robes de mage

Vermentrel est un fayt aux yeux verts. Sur son front se disputent deux glyphes de la même couleur.

Il flotte toujours à deux ou trois pieds du sol et s'appuie sur *Odilon*, un bâton à mèche. Comme souvent chez les mages, sa barbe et ses cheveux sont roux. Ses robes rouges, tissés d'étincelle, lui tombent sur les pieds et son chapeau s'enroule très haut sur sa tête.

Mervegine l'Enseigne, bretteur fayte

Sens	9	Importance	7
Savoir	3	Solidité	3 +1
Parole	3	Allure	6 +2
Force	21*3 +7	Charme	3
Mesure	3	Vie	2
Artifice	0	Rang	3
Alchimie	0		
Vigueur	9*1 +3		
Façon	0		

Instruments – lame équivoque, sainte relique, brigandine légère, habit à boutons

Fayte aux yeux noirs et à la peau brune, Mervegine coiffe ses cheveux longs et noirs en dépit du bon sens. Gourmande, elle raffole des friandises que préparent les gobelins. Récemment, elle a d'ailleurs pris pas mal de poids, et comme Valmengurin est parti, impossible de les perdre. Vermentrel a bien essayé de gommer ça avec une illusion, mais ce n'est pas la même chose. Si nos hérauts peuvent l'aider, elle leur en sera réellement reconnaissante.

Mervegine se bat avec *Mégarde*, une lame équivoque. Elle porte des bijoux d'étincelle, une chemise blanche, un gilet à carreaux vert et rouge, un pantalon vert et des bottes de la même couleur.

Écoutille, conscience

Sens	2	Importance	5
Savoir	1	Solidité	4
Parole	1	Allure	0
Force	1	Charme	0
Mesure	1	Vie	0
Artifice	0	Rang	0
Alchimie	0		
Vigueur	0		
Façon	0		

Conscience de la barge du même nom, Écoutille a une apparence androgyne. Si un héraut se désigne comme capitaine, elle prendra l'apparence qu'il souhaite. Avec le temps, elle a subi 2 de dommages.

Destylve, strige des profondeurs

Sens	9	Importance	9
Savoir	3	Solidité	5
Parole	12*2	Allure	3
Force	21*3 +6	Charme	4 +1
Mesure	3	Vie	2
Artifice	0	Rang	2
Alchimie	0		
Vigueur	0		
Façon	0		

Excroissances – griffes, écailles

Demoiselle solitaire au corps torturé, Destylve est seule depuis trop longtemps. Elle fuit la surface et se plonge dans la contemplation de son reflet.

Elle est gourmande et sensible aux compliments. Il n'est donc pas impossible à un héraut de l'amadouer.

