

Bienvenue à Griselâme

Je me nomme Lothar Tatin et le fil de mon destin sera peut être tranché à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.

J'ai jusqu'ici survécu aux machinations de maîtres vampires, aux malédictions de vils nécromanciens, aux pièges tendus par d'infames brigands ... Et pourtant je suis aujourd'hui victime d'une des plus puissantes forces de l'univers... La bêtise ... Ma bêtise.

Me voici chevauchant vers mon jugement, la marque d'un avatar du chaos encore brûlante sur la paume de ma main.

Et le plus infamant est que je suis l'unique responsable du tourbillon des événements qui m'emporte vers la justice de l'Empire.

A mes côtés se trouve mon maître, devisant avec une de nos soeurs perchée sur son épaule. Près de lui, son garde du corps, autrefois un homme comme moi.. avant la Morsure. Ils font montre d'une sérénité qui n'est pas sans décontenancer nos gardes : Les pauvres sont plus habitués aux plaintes et aux cris des condamnés.

Ne croyez pas que la perspective d'une mort prochaine m'afflige davantage. Voilà bien longtemps que les enseignements de ma déesse m'ont affranchi de l'impérieux désir des créatures « intelligentes » à devenir immortelle. Je sais que je suis à la place qui doit être la mienne et que tous les événements passés, présents et à venir ne sont que les multiples embranchements d'une toile bien plus vaste.

Mais mon maître me reproche sans cesse mon incorrigible romantisme qui me pousse à relater les événements dont j'ai été l'acteur et le témoin. Afin que les braves aux côtés desquels j'ai combattu ne soient pas oubliés dans ces contrées inhospitalières, si éloignées de la quiétude des cités de l'Empire . Car n'en déplaise aux chroniqueurs officiels, ces terres ne lui appartiennent pas. Et ce qu'il y a la bas n'a pas l'intention que ça change...

CHAPITRE 1 : INITIATION

Quand tout cela a t'il commencé? A l'époque où notre déesse nous a demandé de retourner à la surface afin de nouer des relations diplomatiques avec l'Empire ? Au moment où jeune prêtre de Dwayna, je croyais encore en la capacité de toute créature douée de raison à faire les bons choix? A la bataille de Grouvake où des forces titanesques furent déployés menant les peuples au bord de l'anéantissement? Ou plus sûrement à la création du monde quant les Dieux se regardèrent du coin de l'oeil en estimant que la place du voisin était plus enviable? Arachna me pardonne.

J'ignore les finalités de la grande toile mais j'espère à travers ces écrits distiller quelques conseils aux aventuriers égarés qui souhaiteraient rejoindre les rescapés de Griselame.

J'ai rencontré cette troupe bigarrée alors que nous émergions à peine de nos souterrains afin de nous enquérir du devenir de l'Empire.

Notre déesse nous enseigne qu'au coeur des batailles peuvent se tisser de puissantes toiles.. Et ce sont les armes à la main que nos destins furent inextricablement liés.

Si vous êtes sain d'esprit et que vous croisez notre chemin, prenez vos jambes à votre cou et fuyez

aussi loin que vous le pourrez. Ou veillez à venir armés, bardés de

protections magiques et d'une bonne dose de courage. Vous pourrez alors y trouver gloire et fortune ou plus sûrement finir dévorés par les vers...Ou par une autre créature qui vous aura jugé à son goût.

Car ce qui se trouve sur le chemin de la compagnie n'a aucune intention de vous accueillir à bras ouvert. Mon frère dont la gorge fut tranchée dans son sommeil vous le confirmera.

Vous souhaitez continuer : Votre sort est donc déjà scellé

Mon premier conseil à vous qui nous rejoignez est le suivant : Méfiez vous des gens sympathiques !

J'en ai fait moi même l'amère expérience : Quand un type vous propose une banale séance de méditation, assurez vous qu'il ne vénère pas secrètement un avatar du chaos préparant son avènement.

Ce conseil est valable dans d'autres cas de figure. Si bien que j'ai appris au cours de mes aventures à apprécier la compagnie des barbares : Ils sont rustres, brutaux, bruyants et bagarreurs...mais au moins quand ils ont quelque chose à régler à vous, vous saurez d'où vient la hache qui vous a fendu le crâne...

Deuxièmement : Je l'ai déjà dit mais veillez à venir armés. Et même très bien armés... Sinon, c'est que vous êtes un inconscient ou un mage. Dans le premier cas vous êtes déjà mort, dans l'autre, ce sont les autres qui ont intérêt à être bien armés... Prenez soin de votre équipement. Une lame bien aiguisée et une armure en bon état vous sauveront la vie plus sûrement qu'un orgueil mal placé.

Troisièmement : Restez toujours sur vos gardes : Ce ne sont pas de joyeux paysans, leurs charmantes épouses et des bambins joufflus que vous croiserez sur ces routes. Non, ces terres sont résolument inhospitalières : brigands si vous avez de la chance, gobelins (méfiez de ces sales bêtes. Malgré leur apparence inoffensive, leur magie est redoutable et...de surcroît humiliante pour la victime), mort vivants, élémentaires, nécromanciens, vampires,... Vous serez leur proie favorite et bien souvent un simple maillon dans la chaîne alimentaire.

Mais malgré les quelques menus désagréments que j'ai pu vous citer, la compagnie attire une foule disparate d'aventuriers avides de gloire et de richesse et même parfois d'individus ayant atterris là sans trop savoir pourquoi après une nuit de beuverie. Barbares des terres sauvages, intrigants elfes noirs, orques armés de bric et de broc, magiciens itinérants, hommes chats, nains en armure de plate maniant de puissants marteaux de guerre... Une vraie cour des miracles vénérant autant de divinités qu'il y a d'étoiles dans le ciel. Le simple paysan en deviendrait presque une exception. Vous devrez développer des trésors d'ingéniosité pour ne pas heurter les croyances et les intérêts des uns et des autres. Ils seront au choix vos meilleurs alliés ou vous planteront une dague au détour d'un sous bois...

Vous souhaitez encore vous joindre à nous ? Vous êtes donc bien un inconscient.

CHAPITRE 2 : GRISELÂME

Grîselame... De mémoire, jamais autant de trésors d'ingéniosité, de violence et de perfidie n'ont été déployés pour quelques planches de bois pourries ... Le sang d'innombrables combattants a été répandu pour restaurer ce symbole... Une auberge, dont il faut certes reconnaître les talents du tenancier, quelques cailloux, une forêt regorgeant de créatures maléfiques et une multitude de cultes

et de sectes prêts à s'entretuer pour arracher ce lopin de terre.. Il faut reconnaître un certain attrait aux symboles.

Vous avez déjà entendu parler de Griselame. Rappelez vous les légendes que les anciens vous comptaient au coin du feu. Griselame, le village fondé par les héros de la grande bataille de Grouvake qui vit l'Empire défaire les troupes de la loi et du chaos dans une marée de sang et de fureur. Griselame perdue après la résurrection de Balakor qui fit appel à une armée de 666 démons pour raser cet affront à sa puissance. Griselame perdue au milieu des forces de la loi et du chaos qui ont choisi d'en faire leur terrain de jeu. Griselame qui appelle à nouveau ses survivants pour une nouvelle bataille...

Toutes les histoires que vous avez entendu sur Griselame étaient vraies, le romantisme en moins. Avec le recul je me dis que les héros qui ont fondé ce village devaient avoir autant la trouille que la plupart d'entre nous...

Dans mon souvenir, les ennuis ont commencé dès que nous avons posé le pied sur cette terre désolée. Tuer des brigands qui disparaissent aussitôt dans le sol est quelque peu...déstabilisant

Qui plus est l'accueil à l'auberge (le seul bâtiment encore en l'état) ne fut pas ce que l'on peut qualifier de ... chaleureux. Le maître des lieux, était sévèrement remonté. Vu le nombre de créatures que nous avons croisé depuis, je lui reconnais pourtant une infinie patience

Car le problème des endroits qui ont vu s'affronter des armées de démons, c'est qu'il reste toujours des traces. Et qu'elles ne disparaissent pas d'un simple coup de balai.

La plus petite source de magie élémentaire était corrompue, les plantes avaient cessé de pousser et les forces de la loi et du chaos nous menaçaient à chaque instant.

Il nous fallu batailler comme des possédés pour purifier cet endroit, si tant est que nous y soyons vraiment parvenus.

Mais nous sommes l'Empire et l'Empire ne se rend pas, du moins en ce qui concerne les truffes qu'il a envoyé en son nom. Mes bras sont encore engourdis des furieux combats que nous avons dû mener.

J'ai vu à cette époque des choses fascinantes qu'il m'est difficile de décrire : Je me suis rendu sur les terres des faerys, j'ai rencontré des créatures des sous-sol qui vénèrent la même déesse que moi mais selon des préceptes différents. Je suis même entré dans un livre...Je ne vous parle pas de feuilleter tranquillement au coin d'un bon feu mais de rentrer « physiquement » dans un livre. Et je puis vous assurer que certains mots sont plutôt coriaces.

Mais malgré les souffrances que nous avons dû endurer nous sommes parvenus à instaurer un semblant d'ordre. Tout cela ne fut pourtant que de courte durée...

Shoaya. Ce nom consume mon esprit et me conduit aujourd'hui vers un funeste destin. Car nous avons réveillé la Bête. Tapie dans l'ombre, le démon nous a abusé et nous avons contribué à son éveil. Nous faisant miroiter la protection contre les armées qui affluaient, nous avons érigé l'instrument de notre propre destruction... Même les démons savent être subtils...

Je chevauche aujourd'hui pour recevoir mon jugement, loin de mes compagnons d'arme. Ordre leur a été donné de se rendre à la Plaine de Grouvake pour faire face à la marée qui risque de submerger l'Empire. Frêle esquif dans un océan de destruction. Après tout mon sort n'est peut être pas aussi terrible que le leur. Les reverrais je un jour?

Si vous croisez les rescapés de Griselame, aventurier, et que vous souhaitez les rejoindre, polissez vos armes, adressez une prière à toutes les divinités que vous connaissez et préparez vous à la guerre. L'histoire est sur le point de se répéter.

