

# Le secret de Durllem

Rédigé par Y'Dey

## Introduction

Mon histoire commence par une convocation du Primat, le vénérable et puissant Haufren, la Sainte Masse de Saint Cuthbert, pape de l'Église Saint Cuthbertienne, en notre Saint Siège, Verbobonc. Bien qu'étant membre de l'ordre des rondins (ou bâches), ministres du culte et protecteurs des fidèles, et non de celui des chapeaux, Sa Sainteté m'accorda l'immense honneur de me confier la primordiale mission d'implanter l'Église Saint Cuthbertienne dans le monde du Kersh ; pour ce faire, je devais aller à Port Ker (capitale du Kersh), rencontrer un archimage du Conseil des 7, récemment converti à notre foi, nommé Cranach Dol Re, lequel aurait trouvé la terre idéale pour l'implantation de notre premier temple : la Khircasie ; il aurait toutefois indiqué que celle-ci le préoccupait...

Je partais direction Porker, que j'atteignais après un mois de voyage ; Cranach Dol Re me recevait en son école de magie : il m'expliqua qu'il avait confiance en moi, qu'ils avaient, avec Sa Sainteté, pour projet d'imposer notre religion sur une terre pure, une province de la Khircasie, située au Nord-est de Port Ker, au niveau de la mer Oubald ; il me dit que la *Khircasie* avait pour capitale Lakio ; il me mit toutefois en garde contre un phénomène climatique étrange le préoccupant, m'indiquant qu'il n'était plus possible de s'y rendre par magie et qu'un froid intense s'y répandait ; il me dit finalement qu'il avait récemment rencontré des personnes de confiance, nommées Peeter et Zarouane, que je pourrai trouver à l'Auberge des mers du Sud et dont la compagnie serait plus que bienvenue. À l'Auberge des mers du Sud, je retrouvais Zarouane [voleur], un compagnon d'aventure passée, puis rencontrais Peeter [magicien] et Jaro [illusionniste] ; nous discutâmes, et décidâmes de partir ensemble vers Lakio, afin d'enquêter sur l'étrange phénomène climatique dont nous avions tous été informés.

Après trois semaines de voyage, durant lequel nous remarquâmes que, plus nous approchions de notre destination, plus le froid s'intensifiait, nous arrivâmes à Lakio ; nous fûmes accueillis par un émissaire répondant au nom de Lorend, disant travailler pour le baron Mardoctil en tant que capitaine de la marine et avoir notamment pour mission de guider les aventuriers et les marchands ; il nous indiqua une auberge, en centre-ville, en laquelle nous pouvions nous reposer après cet éreintant périple. Avant d'entrer dans ladite auberge, nommée l'Auberge du taureau d'argent, nous dûmes présenter nos armes à deux vigiles ; une fois installés, nous remarquâmes trois personnes, entrées peu après nous, semblant aventurières, dont nous perçûmes une conversation à propos de l'inquiétant phénomène climatique, l'une d'entre elles disant notamment : « *Le froid magique a détruit toute forme de vie.* » ; nous les abordâmes, nous présentâmes, ils firent de mêmes : Mériel [druide], Amalrik [guerrier] et Dunrak [barbare] ; au cours de notre discussion, nous fûmes tous surpris lorsque Mériel, semblant possédée, dit, d'une voix masculine, avec un accent semblant émettre des sifflements ressemblant à ceux d'un serpent : « *Le baron Mardoctil a une maîtresse en ville. N'ayez aucune confiance en cet homme. Je vous en conjure, fuyez ces lieux avant qu'il ne soit trop tard.* », provoquant l'indignation générale ; par la suite, la pièce s'obscurcit brusquement, comme si quelqu'un y avait jeté un sort de ténèbres, provoquant la panique générale ; nous n'en découvrîmes pas la provenance. Durant la nuit, nous fîmes toutes et tous le même rêve, au cours duquel, d'abord, alors que nous marchions sur le flanc d'une montagne, nous fûmes happés et projetés en dessous de celle-ci, jusqu'à errer dans des cavernes ; puis, nous vîmes une dalle de marbre rose avec deux cercles coulissants et sept colonnes et cristal bleuté ; enfin, nous distinguâmes une silhouette encapuchonnée, humanoïde squelettique, dont les deux orbites émettaient une étrange lumière rougeoyante, tenant en sa main un bâton runique et semblant nous attendre ; nous ressentîmes une intense sensation de danger et d'impatience à la vue de cette scène ; *a posteriori*, Mériel nous dit avoir reconnu qu'il s'agissait du Nord de la région.

## Jour 1

Après une nuit de sommeil marquée par l'inquiétude que nous avions tous ensuite du rêve commun que nous avions fait, nous quittâmes l'auberge ; nous décidâmes de rencontrer le baron Mardoctil afin d'en apprendre plus sur cette situation plus que préoccupante. Nous marchions dans le cœur de Lakio, et remarquâmes une altercation entre des humains et des elfes, certains visiblement pour le baron Mardoctil, d'autres visiblement contre ce dernier ; alors que nous tentions d'apaiser cette tension, Zarouane attaqua Amalrik ; nous comprîmes immédiatement qu'il était possédé et découvrîmes une créature, mi-femme, mi-serpent, armée de dagues, qui en était visiblement à l'origine et qui prit la fuite lorsqu'elle se fut repérée.

Nous nous rendîmes en la demeure du baron Mardoctil et le rencontrâmes. Après nous avoir informés qu'une horde de barbares venant du nord se déplaçait en direction du sud, il nous relata que, fort longtemps auparavant, un mage maléfique nommé Diderius, régnait sur une ville souterraine peuplée par êtres « *serpentoïdes* ». Cette ville avait été bâtie plusieurs siècles auparavant ; en son centre, une fontaine magique, qu'une entité et Diderius avaient sculptée à leur image, prodiguait des capacités particulières, un « *temps d'avance* », mais nécessitait quelque chose afin de l'actionner. Nous l'interrogeâmes sur la femme que nous avions rencontrée ; il nous dit qu'elle était un yuan-ti, la population d'êtres « *serpentoïdes* » dont il avait parlé précédemment, laquelle avait œuvré lors de la construction de la cité ; il nous expliquait que cette population était constituée de trois castes, les « *pur sang* », les « *sang mêlé* » et les « *abominations* », qu'il s'agissait de créatures intelligentes et maléfiques possédant de redoutables capacités (métamorphose, création de serpents, suggestion, ténèbres, etc.), et qu'elle vénéraient conséquemment les puissances maléfiques. Nous l'interrogeâmes sur la localisation de cette cité ; il nous répondit que l'entrée se trouvait au pic du dragon ; il précisa que la cité comportait des passages vers « *les profondeurs obscures* », vers divers plans maléfiques. Nous l'interrogeâmes sur l'entité et Diderius ; il nous dit que l'entité était un archidiable, que Diderius était mort depuis plusieurs centaines d'années (nous nous dûmes alors qu'il devait être devenu une liche), et que le dernier souhaiterait faire venir le premier sur le plan matériel primaire.

Nous sortîmes de Lakio et j'incantai un festin des héros afin de motiver mes compagnons ; durant celui-ci, nous fûmes interrompus par trois dragons blancs, un adulte et deux petits, très certainement attirés par l'odeur des mets composant notre festin ; nous les occîmes, puis décidâmes de retourner à Lakio afin d'y passer la nuit.

## Jour 2

Nous partîmes en direction du pic du dragon au moyen d'un chariot auquel étaient attelés des chevaux de feu. Durant notre trajet, nous fûmes attaqués par une grande horde barbare ; lorsque nous les eûmes vaincus, nous entendîmes une voix dire : « *Ils avaient bien dit de vous laisser passer* ».

Nous arrivâmes devant l'entrée d'une grande caverne, faite en cristal incrusté de runes. Nous entrâmes et constatâmes que la grotte était maculée de sang frais ; des corps de géants lacérés jonchaient le sol ; aucune trace d'épée n'était décelable. Pendant notre inspection des lieux, un prince géant (« *Jald* ») et d'autres géants nous attaquèrent ; nous les défîmes et trouvâmes, sur eux ou dans la grotte, un marteau à deux mains géant en adamantite, sur lequel était apposé le symbole de Bast, trois parchemins (sur chacun, était inscrit en commun un sort de protection contre le froid), des bottes, 12 flèches, un coffre en dragon contenant une boîte en bois contenant elle-même trois tubes (contenant eux-mêmes du sable scintillant), un coffret (contenant lui-même 5 boules) et une amulette, une table basse en cristal et 5 000 pièces d'or. Au fond de cette grotte, se trouvait une statue sur laquelle était gravé : « *Ci-dessous gît Diderius, détenteur du secret de Durlem et adepte de Belzebuth* » ; en l'examinant, nous trouvâmes un passage.

Nous décidâmes de nous reposer afin de panser nos blessures avant d'aller plus avant.

## Jour 3

Nous empruntâmes le passage découvert la veille au niveau de la statue ; nous descendîmes sur une centaine de mètres et arrivâmes dans une ville souterraine, entièrement détruite par les affres du temps ; elle était visiblement composée de bâtisses faites de pierre et de bois ; nous remarquâmes notamment une fontaine, des statues et un édifice creusé dans la falaise. Lorsque nous avançâmes, nous fûmes attaqués par des trolls géants des glaces. Nous progressâmes jusqu'aux statues de six mètres de haut : l'une représentait un homme barbu, au visage brisé, portant des vêtements exotiques, un gourdin et une balance, l'autre représentant un homme portant une épée et un escroc de berger, dont la main était levée comme un avertissement ; nous avançâmes et, à leur niveau, leurs yeux s'illuminèrent et nous entendîmes une voix d'outre-tombe : « *Arrêtez-vous, avant d'arriver chez Diderius, le voyageur éthéré et prestigieux voyant. Maintenant, face à ses merveilleux triomphes, Diderius est emplí de sagesse et vous propose ses connaissances. Que cherchez-vous vraiment ?* » ; nous répondîmes successivement : « *le secret de Durlem* » puis « *un moyen d'arrêter le froid* ».

Nous avançâmes et trouvâmes une échelle métallique au pied de la falaise ; lorsque nous l'utilisâmes, elle se mut automatiquement. Une fois arrivés, nous découvrîmes des bas-reliefs, au sein desquels se trouvait une ouverture. Nous l'empruntâmes et découvrîmes une pièce dont les parois étaient faites de gemmes et dans laquelle se trouvaient plusieurs sculptures dorées ; y étaient notamment remarquables six statues d'environ 1m80 aux yeux sombres et dont le visage était masqué par une cagoule ; une douzaine de squelettes humanoïdes jonchaient le sol ; nous empruntâmes une porte piégée par l'actionnement d'une hache, que nous désamorçâmes.

Nous entrâmes dans un dôme, omé d'une mosaïque représentant un chevalier en armure, avec une épée rougeoyante, combattant une chimère ; à notre entrée, la chimère sortit de ce décor et nous attaqua ; lorsque nous l'eûmes défaite, nous examinâmes les autres parties de cette mosaïque et remarquâmes notamment l'inscription « *SOLEIL* » ainsi que le dessin d'un homme incantant face à une fontaine. Nous empruntâmes un boyau dans la roche, décoré de tapisseries représentant les plans. Nous passâmes une porte, puis une double porte, puis arrivâmes finalement dans une salle contenant huit sarcophages ; de ceux-ci, sortirent huit momies, semblant gelées. Une fois celles-ci défaites, nous avançâmes dans une bibliothèque, dans laquelle un fantôme apparut ; elle nous dit se prénommer Hilda et être la gardienne de la bibliothèque de Diderius, à propos duquel elle nous expliqua qu'il était devenu une sorte de liche, mais sous une autre forme, qu'il était un adepte de Durlem (une archiliche), lui-même adepte de Belzebuth (une divinité maléfique) ; elle nous relata que Durlem avait aspiré à une vie permanente, qu'il avait recherché, depuis des siècles, une puissance pour envahir le monde, que Belzebuth avait créé un bassin pour lui, lequel jouissait de pouvoirs de divination et de projection à travers les plans (il fallait, pour l'activer, sacrifier des êtres humains) ; elle nous dit finalement que Durlem avait atteint une puissance incommensurable.

Nous progressâmes et arrivâmes dans une salle du trône, sur lequel était assis un grand homme de pierre, musclé, avec une barbe blanche et portant une robe pourpre, devant lequel était posé un tas de trésor ; les murs étaient omés d'un grand nuage flottant et d'un soleil d'or ; nous comprîmes qu'il nous fallait payer notre passage, mais choisîmes d'essayer un autre chemin avant de procéder au paiement. Nous retournâmes au niveau de l'inscription « *SOLEIL* » et découvrîmes une pièce au sein de laquelle se trouvait un bassin central avec de l'eau, et un autre bassin, plus grand, vide, au sein duquel on pouvait remarquer des nervures rougeâtres (constituées de sang séché) ; nous constatâmes des peintures, représentant des yuan-ti, ces créatures au corps humain et à la tête de serpent ; Zarouane put déchiffrer l'une des écritures et lire « *Pour la gloire de Merrshaulk !* » (nous comprîmes rapidement qu'il s'agissait d'une divinité yuan-ti) ; nous avançâmes et découvrîmes une salle à manger dans laquelle des créatures (certainement des diables, puisqu'elles étaient en permanence en feu, pourvues de cornes, de griffes et d'une queue avec un dard) mangeaient des yuan-ti.

Nous retournâmes au niveau du trône et payâmes notre droit de passage ; une porte s'ouvrit. Nous l'empruntâmes et arrivâmes dans une pièce éclairée par des flammes ; au centre, gisait un sarcophage de pierre ; sur les murs, nous vîmes des fresques montrant des lieux inconnus, ressemblant fortement aux enfers ; étrangement, la pièce semblait entretenue. Nous avançâmes et lûmes sur le sarcophage : « *Ci-gît Diderius.* » ; « *Laissez-moi à mon repos ou vous causerez votre perte.* » ; nous décidâmes d'ouvrir le sarcophage et constatâmes l'abomination qu'était devenu Diderius : une momie royale, manifestement dotée de très puissants pouvoirs cléricaux ; après un âpre combat, nous l'annihilâmes.

Ne sachant pas comment progresser, nous retournâmes sur nos pas et revînâmes au niveau des diables ; lorsque nous entrâmes, très étrangement, ceux-ci ne s'avérèrent pas agressifs, bien au contraire, ils se montrèrent polis et nous indiquèrent qu'il y avait un passage secret au fond du tombeau de Diderius, qu'il nous fallait l'emprunter pour aller plus avant et qu'il fallait que nous fassions vite ; désarçonnés par cette scène, ne sachant comment agir à un comportement aussi surprenant de créatures maléfiques, nous retournâmes au tombeau, sans les combattre ; nous y trouvâmes effectivement un passage secret à l'endroit qu'ils nous avaient indiqué.

Nous l'empruntâmes et avançâmes dans les profondeurs ; les murs étaient façonnés de pierres vertes ; nous croisâmes divers hommes-lézards et yuan-ti. Nous passâmes sur un pont, sur lequel Zarouane, pour une raison inconnue, se mit à danser (peut-être ses bottes l'y avaient-elles forcé). Nous explorâmes ces bas-fonds et découvrîmes une véritable colonie yuan-ti ; nous vîmes leurs chambres composées de trous, et, certainement pour les plus élevés de leur hiérarchie, omées de statues ressemblant à des prêtres et à une divinité ; nous constatâmes, dans leurs geôles, la présence de restes de sacrifices d'humanoïdes ; nous assistâmes à d'horribles scènes composant leur vie quotidienne, telles que certains individus dévorant leurs semblables, qu'il s'agit de leurs œufs ou de petits difformes. Notre visite s'acheva lorsque nous entrâmes dans une grande salle du temple yuan-ti, omée de six bouches de serpents crachant des flammes, au centre de laquelle se trouvait un autel en forme de cobra géant ; là, une prêtresse yuan-ti, possédant une dague de sacrifice, nous nomma « *les aventuriers au service de Durlem* » et ouvrit un passage derrière elle, puis nous indiqua qu'il fallait prendre à gauche, puis que la sortie était à droite ; à l'instar de ce qu'avaient fait les diables, elle nous serina qu'il nous fallait faire très vite.

Devant le comportement « amical » de ces créatures, nous ne savions alors plus ce que nous faisons ici...

Nous progressâmes dans une cavene de plus en plus froide, prîmes à gauche et arrivâmes dans une immense cavene, contenant une gigantesque cathédrale de glace ; le plafond était haut d'au moins vingt mètres ; immédiatement, deux énormes vers de glaces nous attaquèrent, puis ce furent des elfes noirs, puis ce furent des crapauds de glace ; après avoir pourfendu chacun de ces ennemis, nous découvrîmes un cirque de glace, au sein duquel nous trouvâmes de nombreux trésors.

Nous faisons l'inventaire de notre butin. Il y avait 5 000 pièces d'or, dix gros diamants, un service de table en cristal (d'une valeur de 500 pièces d'or), cinq bouteilles de vin, et un parchemin clérical (contenant les sorts pilier de feu, vision réelle et restauration). S'agissant des objets magiques, Peeter identifia un marteau à deux mains +2, une amulette de protection vitale, 5 boules de jet (causant des dégâts de feu sur une zone de six mètres de rayon), deux fioles de poudre de disparition et une d'apparition, un carquois de 12 flèches +2, un anneau de protection +2, une cape de déplacement, un miroir piègeur de vie (que Dunnrak détruisit avec le plus grand plaisir), une épée longue langue de feu, un bateau pliable et des bottes d'endurance au froid.

Nous mîmes au point une technique afin de garantir un repos sûr et prenant peu de temps (étant pris par celui-ci, le froid se répandant sur le monde du Kersh) : Peeter incantait un sort nommé « *Magnifique manoir de Mordenkainen* », qui créait un espace extradimensionnel ressemblant à un manoir, au sein duquel nous pouvions nous reposer, mais dont nous avions la défense absolue de manger la nourriture ; Jaro incantait un sort, dont il taisait le nom, transformant trois jours passés dans le manoir en 15 heures à l'extérieur, de sorte qu'une nuit de repos ne durait effectivement que cinq heures ; au petit matin, avant de repartir, j'incantai un festin des héros afin d'offrir à mes compagnons diverses protection magiques, outre un repas luxueux. Il nous était également possible de choisir de profiter des trois jours de repos que nous offraient les sorts, auquel cas il s'écoulait quinze heures en dehors du manoir.

## Jour 4

Parfaitement reposés, nous reprîmes notre route et arrivâmes dans une autre immense cavene de cristal, dans laquelle se trouvait un trône sur lequel siégeait une créature de cristal, qui s'adressa à nous en ces termes : « *Rebroussez chemin mortels. Je suis le gardien de cette arche. Et, si vous vous obstinez dans cette voie, je vais vous détruire* » ; nous constatâmes, dernière lui, une arche en rubis sur un mur miroitant noir opaque. Nous le défîmes, non sans mal, et passâmes à travers l'arche.

Nous arrivâmes dans une pièce gigantesque, sur une sorte de balcon ; en contrebas, étaient endormies une créature d'une taille démesurée et six petits ; nous choisîmes de les contourner, le plus silencieusement possible. Nous continuâmes notre chemin et tombâmes face à une intersection nous laissant trois choix : à gauche, tout droit ou à droite ; conformément aux dires de la prêtresse yuan-ti, nous prîmes tout droit. Au bout du passage, nous découvrîmes un groupe de démons, composé de quatre vlocks (type I), d'un hezrou (type II), d'un glabrezu (type III) et d'une marilith (type 5), cette dernière visiblement très puissante ; après un très intense combat (au cours duquel, notamment, après qu'Amalrik eut perdu un bras et été tué, j'incantai, en trois minutes, une régénération, un rappel à la vie et une guérison, lui permettant de repartir au combat malgré les blessures que cette monstruosité lui avait faites subir), lorsque nous allions emporter la victoire grâce au sort de paralysie magnifiquement exécuté par Jaro sur la marilith, un prince démon [Graz Uriu] apparut, et désigna la marilith du doigt en lui disant « *Tum'as déçu !* », causant sa disparition, puis disparu à son tour (subjugués par cette apparition, nous ne pouvions rien faire). Nous entendîmes alors une voix nous disant : « *Je vous congratulate. Me voilà débarrassé de ces fléaux.* » ; nous comprîmes que Durlen s'était servi de nous afin que nous terrassions ces ennemis, raison pour laquelle les créatures le servant n'avaient fait preuve d'aucune agressivité à notre égard, et nous avaient indiqué la route à suivre. Nous remarquâmes que la marilith avait perdu la moitié d'amulette qu'elle portait autour du cou.

Nous décidâmes de nous reposer, et appliquâmes le plan précédemment établi.

## Jour 5

Nous poursuivîmes notre exploration par le couloir de droite. À la fin de celui-ci, nous découvrîmes deux statues d'elfes noirs, un mâle et une femelle, sur l'une desquelles se trouvait l'autre partie de l'amulette. Nous le prîmes et assemblâmes les deux parties ; nous fûmes immédiatement téléportés en un autre endroit.

Nous arrivâmes en extérieur, visiblement sur le monde du Kersh, devant de très grandes portes en platine ; nous attendaient devant celles-ci un chevalier mort-vivant sur sa monture, qui ressemblait à une chimère composée d'une tête de dragon, d'une tête de lion et d'une tête de chèvre), aux cotés duquel se trouvaient quatre zombies, qui ne ressemblaient pas aux zombies habituels que j'avais croisés par le passé ; nous les occîmes, là encore, non sans mal.

Nous dûmes tous pousser les immenses portes de platine afin de pouvoir les ouvrir. Ceci fait, nous entrâmes dans un couloir, se terminant par une porte en platine ; les murs et le sol étaient faits d'une sorte de marbre, très bien poli, de couleur rouge foncé tendant vers le noir (je reconnaissais le sol des enfers) ; aux murs, étaient peints, en relief, divers diables mineurs et majeurs. Nous ouvîmes la porte et entrâmes dans une pièce richement décorée, dans laquelle se trouvaient quatre alcôves comportant chacune une statue d'une créature diabolique (organisées par ordre hiérarchique), et au centre de laquelle se trouvait un autel sur lequel reposait une statue de marbre noir représentant un homme à la tête cadavérique (dont nous avions précédemment rêvé), Durlen ; les murs arboraient diverses tentures. Lorsque nous entrâmes, je fus attaquée par une créature ressemblant à un cerveau avec de multiples tentacules, dont deux tenaient une étrange lance [Grell] ; une autre attaqua Amalrik ; nous les tuâmes. *[Alors que nous prenions une pause afin de panser nos blessures, Jaro me raconta qu'il était écrivain et avait rédigé un ouvrage, appelé La face cachée du Prisme, afin d'expliquer ce qu'était l'illusion, me précisant qu'il était accessible à un novice ; toujours intéressée par la découverte, je lui promis que je le lirai ; je lui recommandai l'ouvrage Saint Cuthbert et le bon sens, écrit de notre Sainte Église à destination des personnes ignorant tout de notre foi ; il sembla intéressé.]*

Nous avançâmes au travers d'une tenture et découvrîmes une pièce dans laquelle une femme cousait. Zarouane, qui était parti en éclaireur, nous indiqua que quelque chose avait tenté de le posséder mentalement ; lorsqu'il le fit, un âpre combat contre un maharadjah rakshasa et ses trois femmes ; le combat fut particulièrement difficile, considérant leur grande résistance à toute forme de magie, mais nous finîmes par vaincre. Nous prîmes finalement un autre couloir, explorâmes, puis arrivâmes dans une grande pièce dont le plafond était un dôme et comportant six alcôves, dans lesquelles se tenaient des personnages humains ; au fond, se tenait une statue de trois mètres de haut du personnage à la tête cadavérique. Lorsque nous entrâmes, les yeux de la statue émirent un flash lumineux (qui n'affecta aucun d'entre nous), et les personnages s'animèrent et nous attaquèrent ; lorsque nous les vainquîmes, ceux-ci reprenaient une forme humaine et tombaient en amas de chair putride ; nous comprîmes qu'en leur retirant l'amulette qu'ils portaient tous autour du cou, celle-ci disparaissait et ceux-ci étaient instantanément vaincus ; Dunnrak reconnu les seigneurs barbares du Nord qui avaient disparus.

Nous décidâmes de nous reposer, au moyen de notre technique. Peeter identifia les objets récupérés sur les seigneurs barbares : il y avait un bouclier +1, un marteau +1, une hachette +3, un anneau de protection +1, une plate +3, deux lances +3, une épée longue +1 et des bracelets de protection +2 (fonctionnant comme un anneau de protection, mais ne pouvant se cumuler avec celui-ci).

## Jour 6

Nous progressâmes et arrivâmes dans une pièce, dans laquelle étaient posés de multiples coussins devant une statue d'environ quatre mètres de haut, dont la tête gisait au sol ; sur le sol, se trouvait également une amulette faite d'un métal vert. Pendant que nous explorions la pièce, Peeter nous informa qu'une créature lui avait parlé ; nous trouvâmes, près de l'endroit où il se trouvait, un passage secret, que nous ouvîmes. Nous découvrîmes un spectacle abominable : une créature ressemblant à un tyranneuil avec, au bout de certains de ses tentacules, des sortes de scalpels, disséquant un être humain agonisant ; les murs et le sol étaient souillés de sang ; au sol, se trouvait un panier contenant des têtes humaines. Nous remarquâmes que Durlém, sur une sorte de fenêtre au mur, regardait la scène. La créature nous dit, d'une voix nasillarde : « *Venez voir mes expériences !* » ; nous l'attaquâmes immédiatement, je fus immédiatement transformée en statue de plomb ; mes amis finirent par l'achever, me ramenèrent, et Durlém balaya l'écran d'un revers de la main, puis disparut (Jaro comprit qu'il était hors de phase).

Nous poursuivîmes dans un endroit empesté la chair en putréfaction ; nous passâmes nombre de pièges, affrontâmes de nombreux morts-vivants, notamment une horreur osseuse ; nous évitâmes notamment une illusion, que je n'avais pas remarquée, nous faisant croire, dans une pièce, qu'il existait un sol, alors qu'il y avait en-dessous une sorte de fosses emplies de morts-vivants tous plus écoeurants les uns que les autres ; de temps à autre, Durlém apparaissait comme sur une fenêtre au mur et nous observait.

Nous arrivâmes devant une grande porte faite d'une matière verdâtre. Lorsque nous l'ouvîmes, nous n'avions aucune idée de l'ampleur du défi qui nous attendait. Nous entrâmes dans une très grande pièce, comportant de grands piliers de cristal, dont les murs étaient recouverts de peintures représentant les montagnes du Nord ; Durlém se tenait sur une sorte de dais ; à ses côtés, se tenaient deux diables ; devant nous, se trouvaient un immense scorpion fait de métal, un guerrier squelette, dégageant une aura d'un froid très intense, armé d'une étrange épée qu'il faisait tournoyer au-dessus de sa tête, et quatre diables ; des humains, dont des femmes et des enfants, étaient captifs, dans des cages, de part et d'autre du dais. Pendant que mes camarades combattaient les premières lignes, je décidai d'aller à la rencontre de Durlém et des diables à ses côtés pour tenter de les repousser (alors que je le faisais, je fus attaquée par une force invisible me provoquant une sensation de morsure de chien, de sorte qu'il me fallait m'élever dans les airs au moyen de ma cape de lévitation) ; ayant presque réussi, j'attisai leur courroux et les diables m'attaquèrent ; pendant ce temps, Dunnrak et Amalrik subirent les coups du scorpion métallique et du guerrier squelette (dont les coups occasionnaient un saignement qu'il n'était pas possible d'arrêter), les autres subissant celles des diables ; de temps à autre, Durlém lançait un sort. Après un âpre combat, alors que nous constations la victoire nous échapper, bien que mes camarades eussent vaincus le scorpion métallique, le guerrier squelette, et trois des quatre premiers diables, Durlém tua les humains emprisonnés au moyen de projectiles magiques, et nous dit « *Cela suffit, venez plutôt chez moi.* », puis nous téléporta dans un autre plan d'un revers de la main (je remarquai qu'il s'agissait d'un demi-plan).

Nous arrivâmes sur une terre désolée, de laquelle s'échappait des volutes de fumée ; nous apercevions un village en ruine ; des morts-vivants déambulaient çà et là, mais ne semblaient pas prêter attention à notre présence ; des lueurs éclairaient une piste menant à une grande demeure.

Nous décidâmes de nous reposer, et appliquâmes le plan précédemment établi.

## Jour 7

Nous repartîmes et suivîmes le chemin dessiné par les lueurs ; les morts-vivants environnants, quel que soit leur niveau de puissance, n'avaient manifestement cure de notre présence. Nous arrivâmes au pied d'un escalier entièrement fait d'os, les os de cadavres en décomposition servaient de rampe ; pendant que nous montions, je remarquai une étrange zone qui me semblait être un piège, que nous dissipâmes ; plus avant, Jaro fut victime d'une malédiction : il nous disait ne plus réussir à résoudre des énigmes qui, habituellement, lui paraissaient d'une grande simplicité, et, conséquemment, ne plus pouvoir lancer certains sorts, et lancer certains autres avec difficulté (je comprenais qu'un exorcisme était nécessaire, mais n'avait pas ce sort en tête ce jour, en ayant préféré d'autres en préparation d'un éventuel combat contre Durlém). Nous parvîmes sur une grande plaque métallique servant de parvis, et aperçûmes une grande porte faite d'un métal vert, entourée d'ossements entremêlés, et au dessus de laquelle était inscrite : « *Ci-gît Durlém* » ; lorsque nous nous approchâmes, les os entremêlés formèrent deux golems d'os qui nous attaquèrent ; nous les détruisîmes.

Nous poussâmes cette porte et entrâmes ; l'air était irrespirable, nous suffoquions (je compris alors qu'il pourrait m'être difficile, voire impossible, de prononcer certaines incantations) ; nous arrivâmes dans une pièce omée d'un tapis menant à un autel central, sur lequel se dressait une statue de jade représentant un homme (nous comprîmes qu'il s'agissait de Durlém avant qu'il ne devînt liche) ; des teintures sombres étaient accrochées au mur ; un bassin accueillait un liquide de couleur noire ; des braséros illuminaient légèrement ; nous remarquâmes que l'air était totalement inexistant au sol, de sorte que, si l'un d'entre nous tombait au combat, il ne fallût pas le laisser au sol, au risque de le voir mourir d'asphyxie. Nous avançâmes dans une chambre, contenant notamment un bassin rempli d'un liquide sombre, une bibliothèque, un puits vide, et une porte, cette dernière s'étant avérée n'être qu'une illusion dissimulant une monstruosité ressemblant à un tyranneuil avec des tentacules griffus grâce auxquels il s'accrochait sur une sorte de vers, dont il se servait de monture ; nous l'occîmes ; nous poursuivîmes vers un salon.

Nous poussâmes une nouvelle porte de métal vert et arrivâmes dans une grande chambre ; Durlém nous y attendait (Jaro nous indiquait qu'il était réellement là). Il lançait immédiatement un éclair, puis nous dit : « *À bientôt !* » et disparu. Nous fouillâmes et découvrîmes deux livres, un parchemin de magicien et un coffret contenant vraisemblablement un anneau magique ; lorsque Peeter tenta de l'ouvrir, il eut les mains comme collés audit coffret (je compris qu'il me fallait également un exorcisme afin de l'en libérer) ; s'y trouvait effectivement un anneau.

Nous décidâmes de nous reposer, et appliquâmes le plan précédemment établi.

Peeter identifia les objets magiques : une amulette maudite occasionnant aléatoirement une à huit maladies à son porteur (à l'instar du précédent objet maudit, Dunnrak la brisa avec une grande satisfaction) et un anneau de souhaits (contenant trois souhaits majeurs).

## Jour 8

Nous poursuivîmes par l'autre côté de la demeure. Nous ouvîmes une porte et vîmes un chevalier noir sur un palefroi de la nuit, entrant dans un puits, puis disparaissant (il ne prêta aucune attention à nous). Nous arrivâmes devant un escalier en colimaçon ; nous choisîmes de monter.

Nous entrâmes dans une pièce contenant quatre coffres fermés ; Durlém nous attendait, derrière une sorte de vitre magique (Jaro identifia qu'il était effectivement là) ; il nous félicita d'être arrivés jusqu'ici, nous dit qu'il avait encore besoin de nous pour quelque chose situé au sous-sol et qu'il nous récompensait par les quatre coffres ; nous dissipâmes les pièges magiques, puis les ouvrimmes et découvrimmes 150 000 pièces d'or dans chacun des coffres. Lorsque je l'interrogeai sur ses relations avec Belzebuth, il me jeta un regard noir, me disant : « *Qui es-tu pour oser prononcer son nom ?* ». Après nous avoir nargués en nous disant que nous lui rappelions sa jeunesse d'aventurier, il nous intima de nous rendre au sous-sol, afin d'accomplir ce pourquoi il nous avait fait venir.

Nous descendîmes ; nous vîmes deux grandes tables de marbre : la première, au centre de la pièce, supportait une sphère emprisonnant une petite créature dorée (il s'agissait d'un dragon doré avec une grande barbe blanche), qui semblait souffrir atrocement, et la seconde, derrière, supportant trois sphères représentant le Kersh, Greyhawk et Paom ; un faisceau lumineux partait de la sphère contenant la créature et allait vers la sphère contenant les mondes, occasionnant l'avancée du froid dans ceux-ci ; des runes étaient gravées sur l'ensemble des murs. Nous comprîmes rapidement que la créature était un catalyseur pour l'expansion du froid ; certains tentèrent de frapper sur sa sphère, Peeter tenta de déchiffrer les runes, je tentai une dissipation de la magie (qui malheureusement échoua) ; pendant ce temps, Amalrik et Mériel furent emprisonnés dans une sphère similaire à celle du dragon et servaient de nouveaux catalyseurs (nous constatons une avancée plus rapide du froid) ; finalement, Peeter nous indiqua que j'avais la solution et qu'il fallait dissiper la magie, ce que Jaro réussit à faire dès la première tentative. Cela libéra le dragon, qui prit forme humaine et se présenta comme **Philibius**.

Dès la disparition du mécanisme, Durlém apparut, manifestement contrarié par notre intervention ; un vieil homme apparut et s'adressa alors à lui : « *Je te cherchais, Durlém ! Tu vas payer, par la voix de **Merlin** !* ». Tous deux jetèrent de puissants sorts ; soudain, Durlém s'apprêta à casser son bâton, et **Merlin** cria : « *Je souhaite que cela se passe ailleurs !* » ; ils disparurent. Nous allâmes voir Philibius, qui se présenta comme le dragon d'or de Merlin ; il nous offrit 20 000 pièces d'or en gemmes pour nous remercier de l'avoir délivré, puis nous dit de le toucher afin qu'il puisse nous conduire devant son maître ; nous le fîmes.

Nous arrivâmes en Avalon. Toutes les personnes présentes nous acclamaient tels des héros. Nous fûmes conduits devant une somptueuse demeure faite de marbre blanc ; nous entrâmes et fûmes invités à nous rendre dans un petit salon luxueux, dans lequel nous fûmes servis un vin pétillant. Alors, Merlin apparut, il dégageait une aura phénoménale ; il nous expliqua que Durlém avait créé un sort qu'il avait appelé « *Glaciation fatale de Durlém* », qu'il lui avait fallu beaucoup de temps pour réunir les composantes, que ledit sort aurait pu durer un siècle par niveau de puissance de son lanceur (soit un temps incommensurable), qu'il avait pour projet d'étendre ce froid magique dans divers mondes afin de pouvoir les offrir à sa divinité, Belzebuth ; il ajouta qu'il nous avait initialement fait venir parce qu'Orcus, jaloux de cette entreprise, avait envoyé une compagnie de démon afin de l'en empêcher et qu'il souhaitait que nous les pourfendions, puis qu'il avait eu l'idée de se servir de nous comme catalyseur à son sort ; il conclut en nous disant qu'il n'avait pu intervenir avant ce moment, ne sachant pas l'emplacement du demi-plan que Durlém avait créé, puis qu'il l'avait, au cours de leur combat, banni pour plusieurs siècles. Merlin demanda finalement à chacun d'entre nous ce qu'il pouvait faire pour nous remercier ; chacun exprima sa demande ; lorsque vint mon tour, il me proposa d'installer mon temple en Avalon, une offre que je ne pouvais accepter, considérant la tâche que Sa Sainteté m'avait confiée ; je lui demandai donc un puissant objet de soin, il m'offrit une baguette de résurrection rechargeable [47 charges] (je ne pensais pas qu'il existait de tel objet, mais fus bien aise de le posséder, considérant les vies qu'il me permettra très certainement de sauver). [*Nous utilisâmes deux des trois souhaits majeurs de l'anneau afin de restaurer ce que certains avaient perdu durant cette aventure ; Merlin accepta de conserver l'anneau, qui contenait toujours un souhait majeur, au cas où l'un d'entre nous en aurait besoin ultérieurement.*]

## **Conclusion**

Je rentrai finalement dans le monde du Kersh, et allai à la rencontre de Cranach Dol Re, afin de lui relater mon épopée ; il me félicita et m'annonça que Sa Sainteté et lui étaient convenus de m'accorder l'honneur de diriger le premier temple du Kersh dédié à notre divinité, en Khircasie, à Lakio, et m'accorda une dotation de 50 000 pièces d'or afin de m'y aider ; il me précisa avoir d'ores-et-déjà un terrain pour le bâtir. Immensément honorée, je me mis immédiatement en route.

[...]

Arrivée il y a peu à destination, j'ai conscience de la charge qui m'incombe, et, bien qu'ayant quelques appréhensions à l'idée de décevoir Sa Sainteté (n'ayant aucun talent naturel pour le prosélytisme, raison pour laquelle je ne me suis pas engagée parmi les chapeaux), je sais que ma foi en Saint Cuthbert saura me guider. Aussi, lorsque ma plume quittera ce parchemin, je commencerai la construction du premier temple du Kersh de l'Église Saint Cuthbertienne...