



LA BIBLIOTHÈQUE DE GHAÏLBETH

Boston, Cinq février dix neuf cent seize.



Mon nom ne vous dira rien, maintenant qui oserait me parler, personne, je le pense, mais commençons par le début. . .

J'étais alors étudiant en langues orientales, attiré particulièrement par l'étude de la superstition arabe. Avec quelques amis de l'université de Boston, nous allions voir le vieil Ephraïm Ben Geiser, possesseur d'une boutique de livres anciens.

Le vieillard était tout bonnement extraordinaire. Quel que soit le livre demandé, il nous le trouvait presque toujours en une quinzaine de jours. Et parfois même, lorsqu'il ne pouvait pas se le procurer, il arrivait à m'en faire recopier des extraits par son propriétaire.

Lorsqu'il mourut, je fus surpris d'être désigné avec deux autres étudiants comme légataires universels, ce qui n'incluait que le magasin et un minuscule pécule. Néanmoins la condition d'acceptation était de faire marcher la boutique pour une durée minimale de six mois. Je fus le seul qui accepta et l'en me donna trois clés, une en or, une autre en argent, et la dernière en bronze, toutes les trois de superbes facture. Le médecin légiste me cacha la dépouille d'Ephraïm. Il parla juste d'une épouvantable et soudaine maladie des os, au développement foudroyant et mortel.

La boutique ne contenait en fait, à ma grande surprise, que très peu de livres. Et cette porte, à peine haute d'un mètre vingt, avec de lourdes ferrures en argent, plus décoratives qu'efficaces. Sur le côté opposé aux gonds s'élevaient trois serrures ouvragées d'or, d'argent, et de bronze. À la gauche de chacune d'elles était portée une inscription différente, gravée en lettre cursives : Kadath, Oukbar, Arkham. Détail étrange, cette porte, cachée dans le mur du fond, aurait dû donner sur une cour, sans trace d'ouverture d'ailleurs.

*Je me renseignais sur les trois noms inscrits mais j'obtins peu, malgré des mois d'efforts.**

Kadath : Dans les magasins de fiction populaire, un écrivain du nom de Lovecraft parle de cette citée comme d'un paradis perdu, accessible dans les songes. . .

Oukbar : Dans une feuille littéraire à faible tirage, un jeune écrivain argentin, J.L. Borges parle d'une cité mythique et légendaire.

Arkham : Seule référence sérieuse, ville de Nouvelle-Angleterre connue principalement pour son université, La Miskatonic.

C'est alors que je décidais d'ouvrir la porte et de passer de l'autre côté.

Maintenant, j'écris cette lettre qui est la dernière. . . Je suis obligé d'y retourner, pas la peine d'en dire plus, d'ailleurs on ne me croirait pas. Et j'ai encore quelques millions de livres à ranger. . .

« Lettre retrouvée le 06 juillet 1916 dans la boutique de GREYHILL John bibliothécaire en livres anciens. Le médecin légiste avoue ne pas connaître la maladie foudroyante qui a transformé en si peu de temps le corps de GREYHILL le tuant par la même on a aussi retrouvé trois clés sur le cadavre et les noms de trois légataires universels. »



LA BIBLIOTHÈQUE DE GIHÄLBETH

La Bibliothèque

La porte donne sur trois sections différentes de la bibliothèque de Gihälbeth en dehors de notre dimension, aux proportions colossales et à la géométrie non-euclidienne. La section dans laquelle on pénètre, est liée à la dernière clé que l'on a fait tourner. Lorsque la propylée s'ouvre, on ressent un courant froid et une brume épaisse vient se coller aux habits et à la peau; on est alors mal à l'aise. L'éclairage est fourni par des lampes à feu éternel, d'ailleurs aucune fumée n'est produite. Quand aux murs, ils suintent une légère humidité. Le sol est en pierre noire, d'origine inconnue. Dans chacune des salles sont rangés en désordre des milliers de livres, au milieu se dresse une colonne de marbre rouge ou vert. Au dessus des portes est inscrite une lettre de l'alphabet. Les pièces sont tirées au hasard ; un seul moyen pour sortir. Suivre les lettres qui forment le nom de la ville correspondant à la dernière clef tournée. Quelle que soit la pièce où l'on se trouve, est inscrite une lettre qui permet de continuer le mot. La dernière lettre fait revenir dans la boutique. Le temps ne semble pas s'être écoulé depuis l'entrée dans l'archive (le temps passe plus vite dans la bibliothèque que dans le monde réel) cinq minutes équivalent à une minute en réalité). La première fois que les investigateurs réaliseront qu'ils sont dans une autre dimension, ils perdront 1D IO points de santé mentale



Voici la table à tirer pour les différentes pièces où l'on rentre (1d6).

01





02

LA BIBLIOTHEQUE DE GIHAILBETH



03



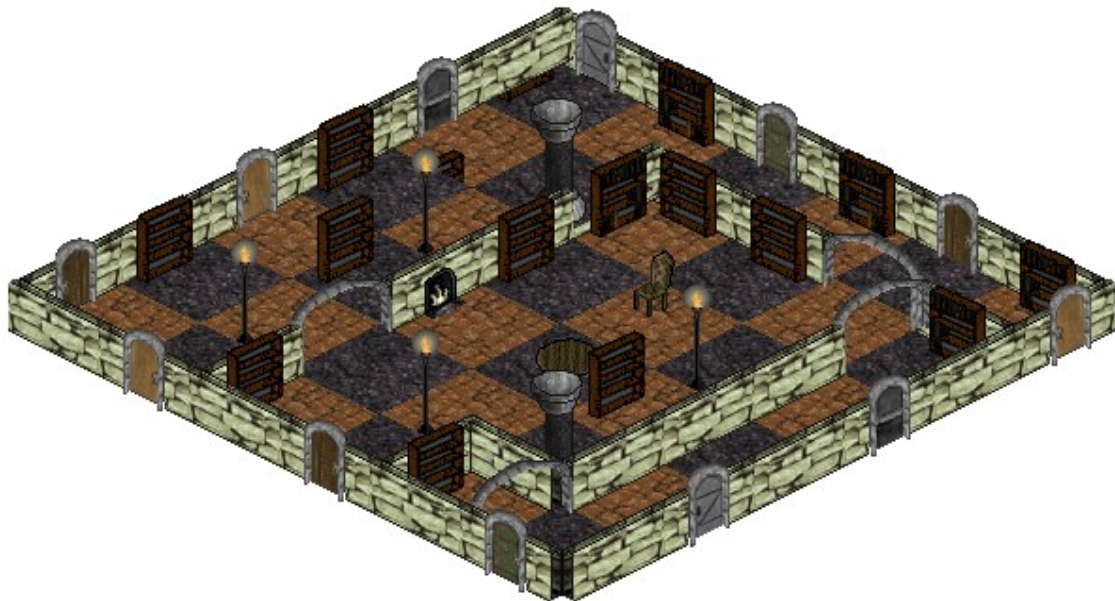
04



LA BIBLIOTHÈQUE DE GIHÅLBETH



05





LA BIBLIOTHÈQUE DE GIHÄLBETH

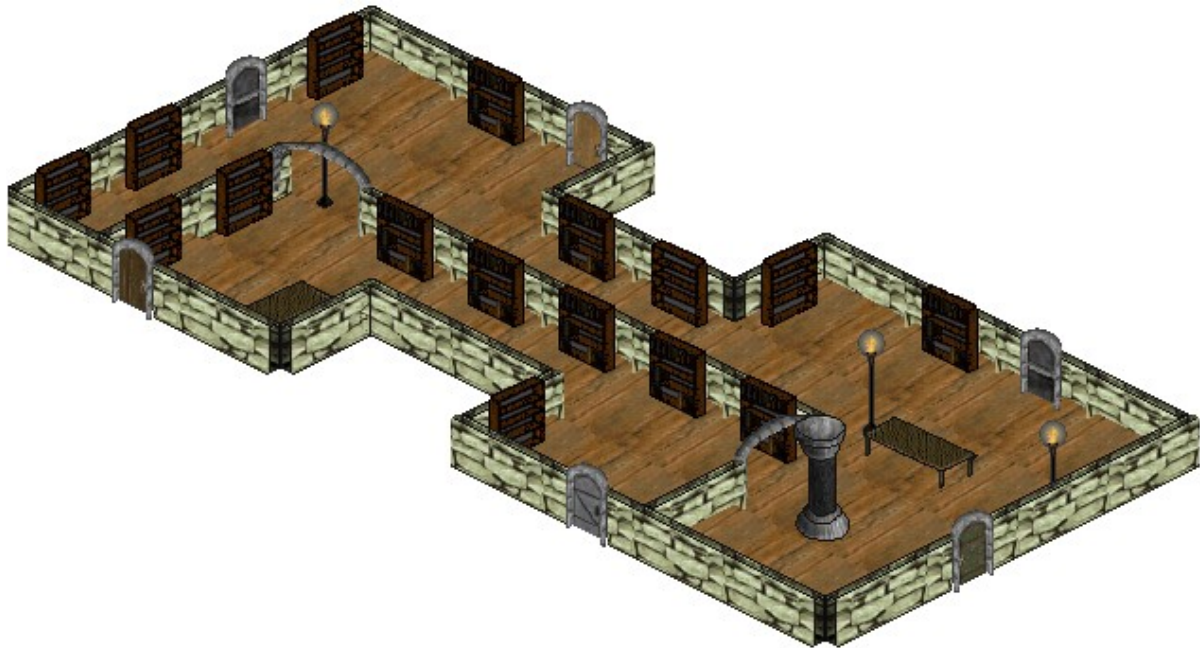


table des occupants (1d20) :	01 à 14	: Rien.
	15	: Une Maigre bête de la nuit.
	16	: Un Nain difforme.
	17	: Un Bibliothécaire.
	18	: Un nain & Un Bibliothécaire.

Il y a une chance sur 10 000 de trouver un livre dans une langue humaine ; Il y a alors une chance sur 100 000 que son sujet ne soit pas anodin...



Le monstre

Le monstre que l'on appelle « Bibliothécaire » est un être hybride mi-singe, mi-oiseau perché sur une colonne. Il vit plusieurs millions d'années et connaît une grande partie de la bibliothèque. Il utilise des nains comme aides, tous difformes. On peut arriver à le convaincre de commercer, mais il y a un prix à payer. Il échange un petit renseignement contre un point de pouvoir. Si l'on veut consulter un livre, le prix est plus élevé. Le bibliothécaire se perche sur l'épaule du quémendeur et le pique entre l'épaule et la clavicule. La victime se voit alors affligée d'une difformité aléatoire. (Cf. tableau).

Il est impossible de sortir un livre, on peut juste le lire, d'ailleurs si on venait à voler un manuscrit, il tomberait en poussière au contact de l'air terrestre. Au dixième livre, la victime est condamné à rester dans la bibliothèque et le monstre envoie mourir dehors un vieux nain afin de tromper les mortels. Il n'est pas conseillé de tuer un bibliothécaire car alors tous les livres de la section, liés à son esprit, se recouvrent de vers qui rongent non seulement la matière végétale mais aussi tous les êtres vivants alentours...



LA BIBLIOTHÈQUE DE GHAÏLBETH



Table des difformités : 1D10

- 1 – Nanisme (-30cms en 12 heures).
- 2 – Pied-bot (-3 Dex).
- 3 – Bossu (-2 App).
- 4 – Les dents de devant sortent de la bouche (-2 App et difficultés en langage).
- 5 – Les doigts se tordent (-2 Dex).
- 6 – Perte de 2 points de Pou.
- 7 – Vieillesse prématuré de 10 ans.
- 8 – Myopie (-10 en tir & toutes les compétences liées à la vue, voir pour porter des lunettes...)
- 9 – La personne bave en parlant (-15% en étiquette et séduction).
- 10 – 2 difformités au choix du maître des arcanes ou créer une nouvelle.



« Livre de NICOLLET, lus par Pierre ROSENTHAL ».

« Cette aide de jeu est une reprise d'un article de CASUS BELLI ancienne version, je n'ai fait qu'une mise en page, les plans sont adaptés par mes soins mais tirés du même article. Aucun bénéfice sous quelque forme que ce soit ne saurait être fait. Il s'agit d'une aide de jeu pour l'appel de CTHULHU Toutes marques déposées. »

Elvein pour TOC.