



La Bibliothèque de l'indicible

Voici un complément à une aventure que vous jouerez.

En lui même, il serait assez pauvre mais vous pouvez très bien, en étoffant un peu le début et la fin le transformer en une étrange quête au coeur de l'indicible.

Il a été écrit dans la perspective de s'insérer dans une partie de D&D, mais est finalement susceptible de s'adapter à toute aventure contenant une bibliothèque magique.



Port-Ker : seule référence sérieuse. Ville du Kersh 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. Pas la peine de parler plus, on ne me croirait pas. Et j'ai encore quelques millions de livres à ranger."

Lettre retrouvée dans la boutique de Cane Gorloye, bibliothécaire en livres anciens. Le prêtre guérisseur avoue ne pas connaître la maladie foudroyante qui a transformé en si peu de temps le corps de Gorloye, le tuant par là même. On a aussi retrouvé trois clés sur le cadavre.

La bibliothèque

La porte donne sur trois sections différentes d'une bibliothèque en dehors de notre dimension, aux colossales proportions et à la géométrie non-euclidienne. La section dans laquelle on pénètre, est liée à la dernière clé que l'on a fait tourner.

Dans chacune des salles de la bibliothèque sont empilés des milliers de livres et au centre se dresse une colonne de marbre vert ou rouge. Au-dessus de chacune des portes est inscrite une lettre de l'alphabet.

Les joueurs ne le savent pas mais les pièces sont tirées au hasard. Il n'y a qu'un moyen de sortir, c'est de suivre les lettres qui forment le nom de la ville correspondant à la dernière clé 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 la bibliothèque. La première fois que les investigateurs réaliseront qu'ils sont dans un autre univers, ils perdront 1d10 de santé mentale.

Voici la table à tirer pour chacune des pièces où l'on entre. Jetez un dé à 6 pour les pièces, tirez aussi la porte d'entrée au hasard. Placez les lettres sur les portes comme vous le voulez.

Puis jetez un d20 pour les occupants :

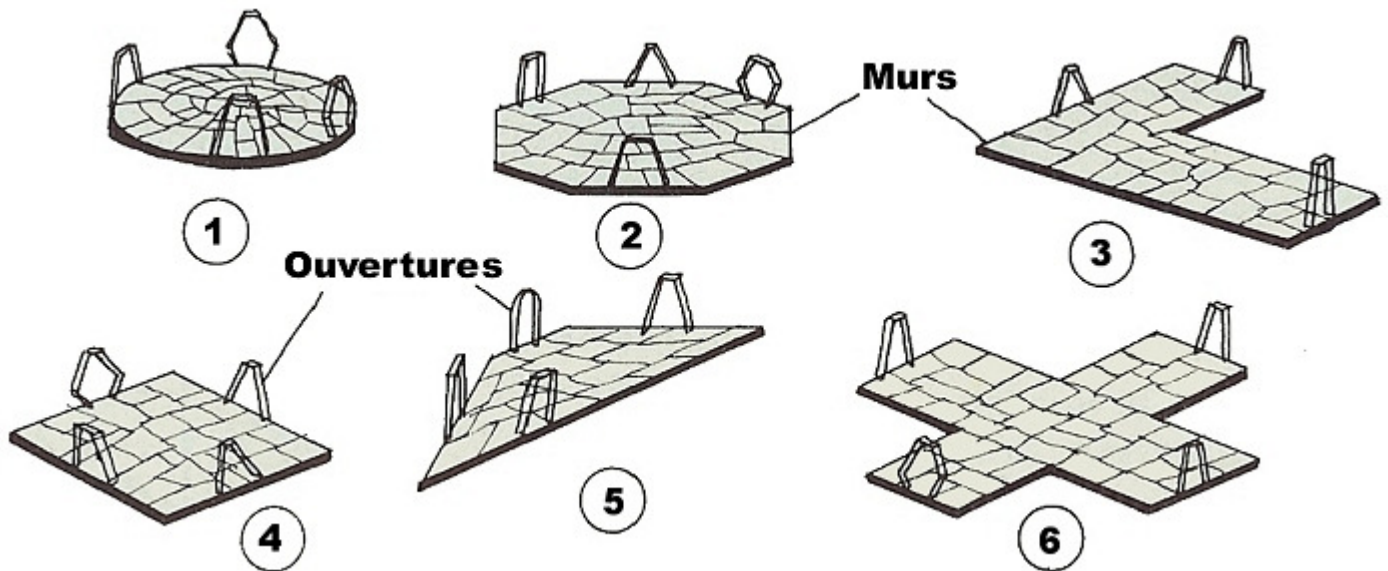
1-14 Rien.

15 Une Maigre Bête de la Nuit.

16 Un nain difforme (voir plus loin).

17 Un Bibliothécaire (voir plus loin).

18-20 Un nain et 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.



Les monstres

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le "monstre" que l'on appelle Bibliothécaire est un être hybride mi-singe, mi-oiseau perché sur la 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. Il échange un petit renseignement contre un cadeau intéressant. 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 le cou et la clavicule. La victime se voit alors affligée d'une difformité aléatoire. Cela peut être le nanisme, un pied-bot, un dos bossu, etc... Il est impossible de sortir le livre, on peut juste le lire. Au dixième livre, la victime est condamnée à rester dans la bibliothèque et c'est le monstre qui 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 se recouvrent de vers qui rongent non seulement la matière végétale mais aussi tous les êtres vivants alentour...

Par DnD