

La Maison Anascestral



Par Soryn Nobody

La Maison Anascestral

CREDITS

Auteur : Soryn Nobody

Remerciements à Shaun pour la relecture, Alan, Dimitri, Iann, Son, Fabien, et tous les autres bêta-testeurs.

TABLE DES MATIERES

I - INTRODUCTION.....	4	Chambre 2. (2.G)	15
Informations générales	4	Chambre 3. (2.H)	15
Les Nationalités	5	Balcon (2.I)	15
Les Saxts	5	Escalier (3.A).....	16
Les rumeurs problématiques	5	Palier (3.B)	16
Maîtriser le suspense	6	Chambre 4. (3.C)	16
Progression	6	Chambre 5. (3.D)	16
II – CE QU’IL SE PASSE VRAIMENT.....	8	Salle de Bains 3. (3.E)	16
La Maison	8	Grenier (3.F)	16
Lady Anascestral	8	Toit (3.G)	16
Les Portraits	8	Phénomènes Impossibles.....	17
Le Culte Oublié.....	9	La dernière victime.....	17
Lulia et Madalina Poenaru	9	La fugueuse	18
III – LA MAISON EXTERIEURE	11	IV - LA MAISON INTERIEURE.....	19
Généralités	11	Généralités	19
Le Hall d’Entrée (1.A)	11	Le couloir	20
Salon (1.B)	12	L'Hôtel sans fin	20
Bibliothèque (1.C)	12	La Salle Sphérique	20
Salle à Manger (1.D).....	12	Le Bureau	21
Cuisine (1.E)	13	Les Doubles Miroirs.....	21
Salle de Déjeuner (1.F).....	13	Les Cylindres.....	21
Toilettes (1.G).....	13	L'autel de la Toute-Mère.....	22
Escaliers (1.H).....	13	Le Bureau	22
Passage (1.I)	13	L'Escalier de tableaux.....	22
Porche (1.J).....	13	La Bibliothèque de Pierre.....	22
Hall d'escalier (2.A)	14	La Forêt-Cathédrale.....	23
Boudoir (2.B)	14	Le Couloir en Etoile	23
Chambre Principale (2.C)	14	La rencontre de L’Aylith	23
Salle de Bains 1. (2.D).....	14	V – LA FOSSE.....	25
Salle de Bains 2. (2.E)	15	Généralités	25
Blanchisserie (2.F)	15	La Fosse	25

L'Enigme.....	25
La Prison.....	26
ANNEXE A - PNJs et Créatures	27
Alcina Anascestral	27
Alina Baci.....	27
Aylith	27
Cindy et Jeremiah Saxts	27
Lulia Poenaru	27
Madalina Poenaru.....	28
Mirabela Botezatu.....	28
Shub-Niggurath	28

Annexe B – Documents	29
1. Article de l'Accesoriile	29
2. Article du Slate	31
3. La Casquette.....	32
4. La note.....	32
5. Lettre de Tom	33
6. Carte d'identité	34
7. Le Plan	34
8. Article du Satyp	34
9. Acte de naissance.....	35

I — INTRODUCTION

La Maison Anascestral est un antique manoir perdu dans la forêt aux abords de Cuptoare, en Roumanie. Abandonnés et délabrés, la Maison et le reste du domaine furent achetés pour une bouchée de pain par les Saxts, un couple de riches Américains. Ils souhaitent transformer la bâtisse en une cabane de luxe dans les bois pour vacanciers fortunés.

Les Saxts vous ont engagé, une petite équipe envoyée en Roumanie, pour préparer les lieux durant l'été 2023. Il vous faudra estimer le coût des rénovations, l'agencement, le design des pièces, le relouping, régler l'administratif et éventuellement s'occuper des rumeurs problématiques dévalorisant le bien.

Informations générales

Il est conseillé à la MJ de se familiariser avec l'ensemble du contenu avant de tenter de lancer cette aventure. Cela permet à la MJ de déterminer quels personnages doivent faire leur apparition, quand et comment leurs interactions guideront ou éclaireront les PJs. Notamment, tous n'ont pas besoin de s'exprimer.

Il existe des endroits clés où la MJ peut introduire certains PNJs, la partie externe de la maison et certaines zones de l'intérieur. Chaque PNJ mentionné dans l'aventure est répertorié en *Annexe A* à la fin de ce module. Ceux que la MJ souhaite ne pas voir peuvent tout simplement ne pas être là ou ignorer les joueurs. C'est un point valable pour n'importe quel événement, afin de s'ajuster à la table de jeu.

Des informations supplémentaires peuvent être découvertes dans divers documents anciens ou récents dont certains nécessitent une traduction. N'oubliez pas que certaines traductions peuvent prendre du temps, de plus il est possible d'espacer les informations que vous leur fournissez en fonction de la durée pendant

La Maison Anascestral est une sombre aventure immersive qui plongera les enquêteurs de plus en plus profondément dans l'incompréhensible. Il est principalement basé sur l'ambiance et l'exploration de lieux spatialement et géométriquement impossibles, avec peu de rencontres de monstres et de grandes peurs environnementales.

laquelle ils recherchent ou étudient les documents. Par exemple, il est possible de découvrir une information rapidement, mais s'ils continuent leur étude, ils pourraient découvrir que la première partie n'est que la pointe de l'iceberg. C'est à la MJ de décider si les informations recueillies aident ou gênent les joueurs.

Il y a d'autres choses sur lesquelles les PJs peuvent enquêter dans la Maison Anascestral, et certaines sont évoquées dans les sections suivantes. Cependant, la crainte de l'incompréhension de la Maison devrait être également un moteur important de leur aventure.

Le Mythe de Cthulhu créé par H.P. Lovecraft ainsi que la Maison des feuilles par Mark Z. Danielewski furent des influences importantes dans la conception de ce module. Il est intéressant d'être familier avec, mais non essentiel.

Les Nationalités

Les nationalités sont diverses dans ce scénario. L'emplacement lui-même est la Roumanie. En raison de l'histoire de la Maison, certains indices sont en anglais, en Français ou en roumain. Les Saxts viennent des États-Unis. Les PNJs rencontrés sur place parlent principalement roumain, mais peuvent s'adapter à n'importe quelle langue des PJs.

Ainsi, les PJs peuvent avoir des nationalités différentes. Ils peuvent être des contractants roumains engagés à distance, des citoyens européens ou américains envoyés en Roumanie, ou de toute autre combinaison de nationalités.

Il est conseillé qu'ils partagent une langue commune, mais ce n'est pas une obligation. Si nécessaire, il existe des dictionnaires bilingues pour de nombreuses langues dans Il est relié par une double porte moderne au Hall (1.A) (verrouillé) et à la Bibliothèque (1.C) par une arche sans porte.

Bibliothèque (1.C) de la Maison Anascestral.

Les Saxts

Les Saxts sont de riches Américains qui n'ont aucun lien avec la Maison. Ce sont les sponsors de l'expédition, mais ils sont à peine mentionnés, car ils resteront à l'écart des événements.

Ils n'ont vu que des photos de la House Anascestral et n'y sont jamais allés. Ils ont acheté la maison à un prix très bas en raison de sa réputation, des rumeurs et de son emplacement. En dehors de cela, ils ne sont pas liés émotionnellement ou par quelque moyen que ce soit à la propriété, ou à l'ancien culte (la MJ peut changer cela s'il le souhaite). Ils ont peut-être rencontré certains des PJs, mais ne l'ont fait que si nécessaire ou dans un but précis. Pour le reste, ils

les ont embauchés ou ont un contrat avec leur employeur.

Voici quelques exemples de corps de métier que les Saxts pourraient engager : designers, décorateurs d'intérieur, architectes, ingénieurs, historiens, constructeurs, avocats, peintres, mécaniciens, spécialistes VIP, détective privé infiltré, tout partenaire commercial.

L'annexe A contient des notes de jeu supplémentaires pour interpréter les Saxts.

Les rumeurs problématiques

La Maison Anascestral a la réputation d'être une vieille maison effrayante à cause d'on-dit et des personnes disparues dans les environs.

La Maison Anascestral s'est détériorée pendant des siècles avant que le conseil municipal de Cuptoare ne remarque la disparition de la propriétaire, Lady Anascestral. Certaines personnes pensent qu'elle est abandonnée depuis dix ans ou plus, car la propriétaire n'a pas été aperçue depuis. Mais certains indices et détails indiquent que la demeure n'est à l'abandon que depuis quelques mois.

Les rumeurs associées à la Maison Anascestral, datent d'avant même qu'elle ne soit abandonnée. C'est une grande et sinistre vieille bâtisse perdue dans la forêt, stimulant l'imagination des jeunes et les jalousies des adultes. On l'a vue comme la Maison de la folle, la Maison hantée, la Maison de la sorcière, la cabane sombre dans les bois. Toutes ces associations ne se rapportent guère à des incidents réels et proviennent principalement du folklore ou d'histoires autour du feu.

Des randonneurs ont disparu, par petits groupes de deux à quatre personnes, dans la forêt bordant la demeure. Sans aucune preuve, plus que des histoires, rien n'est sûr. Néanmoins, les gens attribuent ces disparitions à la Maison Anascestral, conformément à sa réputation.

Et ils ont raison. Ces disparitions sont causées par Madalina qui guide des individus à l'intérieur, jusqu'à leur mort. (Voir II — *CE QU'IL SE PASSE*, *Lula and Madalina Poenaru*)

Cet aspect peut être aussi important que la MJ le souhaite. Il pourrait s'agir d'un point central de l'enquête des PJs, de la véritable raison d'une enquête secrète de l'un d'eux, mandatés par les Saxts ou quelqu'un d'autre, quelques indices en arrière-plan ou ne pas être mentionnés du tout.

Maitriser le suspense

L'un des grands défis et la beauté de ce scénario sont la descente dans la folie, l'horreur et la nature insupportable de la Maison Anascestral. C'est une partie importante du rôle du MJ d'immerger les joueurs dans son atmosphère.

L'ambiance évolue avec l'histoire alors prenez votre temps et n'hésitez pas à laisser les détails pour plus tard, pour l'imagination des joueurs ou à construire par-dessus. Rappelez-vous que le théâtre de l'esprit est un terrain fertile. Les joueurs développeront leurs propres peurs, avec à peine des suggestions de la part de la MJ.

Au fur et à mesure que l'histoire progresse, l'impossible sera plus présent. Il y a certains aspects qui ne pourraient pas avoir de sens du tout et ce n'est pas grave. Vous n'avez pas besoin de trouver une explication pour tout. Laissez le mystère grandir dans l'esprit des joueurs. La logique qu'ils essaieront d'insuffler dans ces aberrations fera partie de l'expérience.

Il est important de laisser les joueurs respirer à certains moments, mais également de les pousser quand c'est nécessaire. Ce scénario n'exige pas que la MJ soit parfaitement juste, et vous pouvez facilement lancer l'action aux PJs brusquement.

Essayez de vous aligner sur les attentes des joueurs, mais ne leur donnez pas toujours ce qu'ils

ont demandé. Cela pourrait être différent de ce qui est juste, logique ou de ce qu'ils méritent.

Au début, les activités banales telles que l'investigation, l'exploration, les mesures ou la planification, composeront le cœur de l'action.

Lentement, l'étrangeté et les mystères de la Maison Anascestral les motiveront à explorer, à enquêter sur certains lieux, les mystères et les absurdités qui empêchent leur travail.

La plus grande menace perceptible devient alors la Maison Anascestral elle-même et ses impossibilités géométriques. La peur de ne pas sortir la Maison intérieure devrait pousser les joueurs à avancer, sinon ils y seront piégés.

Progression

Vous trouverez ici la progression des événements prévus lors de la conception de ce scénario. C'est une ligne directrice globale qui peut être réorganisée par la MJ.

1) Enquête et vie de tous les jours.

Les PJs découvrent la Maison, abandonnée, décrépite et potentiellement dangereuse par elle-même dans son état actuel. Ils rencontreront des difficultés dues à l'état du bâtiment, à sa conception ancienne, au fait que certains endroits seront inaccessibles au début et que certains documents nécessiteront du temps pour être compris.

Cette partie prend, autant de temps dans le jeu que le MJ le désire. Cela peut prendre 10 minutes à quelques jours ou semaines. En 10 minutes, les PJs font le tour de la maison et se frayent un chemin dans une pièce inaccessible. Après des semaines, les PJs auraient pu résoudre quelques problèmes d'accès et commencer à travailler sur la rénovation de la Maison Anascestral, en se familiarisant avec elle, prit par un faux sentiment de sécurité.

2) Surréalisme non euclidien et fantôme

Les PJd découvrent leur premier phénomène impossible dans la Maison. Quelques exemples sont donnés dans *III — La Maison extérieure, les phénomènes impossibles*. Il peut s'agir de n'importe quoi qui introduira l'étrangeté de la Maison Anascestral, ou qui stimulera la curiosité des PJs.

Il n'y a évidemment pas de réponse logique, mais une impression qu'il en existe une.

Avec les premiers phénomènes impossibles commencera à apparaître le fantôme de Madalina. Elle peut avoir été aperçue auparavant, comme une vision fugace lors d'un incident ou lors de l'exploration de la Maison. Elle apparaîtra d'abord à une PJ isolée. Elle ressemble à une adolescente perdue inoffensive, mais avec une aura étrange. Une fois qu'elle aura trompé une PJ, il sera plus facile d'attirer les autres.

3) Découverte de la Maison Intérieure

Une fois que les PJs ont découvert la Maison Intérieure ou après que l'un d'entre eux ait été piégé à l'intérieur, ils sont condamnés et poussés vers leur destin.

Tout le groupe se retrouvera dans la Maison Intérieure. Ils pourraient être trompés par Madelina, ils pourraient être à la poursuite d'une PJ curieuse ou folle, tentaient de sauver ou trouver l'un d'entre eux, ou poussés par une menace redoutable générée par la Maison externe.

La Maison intérieure présentera une disposition incohérente et une continuité des lieux, des pièces et des couloirs. Néanmoins, c'est toujours plus qu'un simple lieu naturel. Il transparait un sens du design significatif, étrangeté humaine.

Il s'agit purement d'une phase d'exploration. Une fois dedans, la Maison Intérieure est une curiosité de l'esprit et de la loi géométrique. Cela pouvait être agréable, mystérieux, ennuyeux ou fabuleux pour les PJs, au début.

4) Être piégé et fuir

La Maison Intérieure révélera ses dangers et ses menaces. Il ne s'agit pas de menaces directes la plupart du temps. Plus un sentiment étrange, et la peur de l'infini et de l'impossible avec un aspect de labyrinthe chaotique. Les PJs ressentiront l'impossibilité de s'échapper et l'impossibilité du lieu lui-même.

Madelina sera là pour les pousser toujours plus loin pour aider sa sœur. Elle pourrait facilement promettre qu'il y a une sortie en avant, peut-être de la nourriture ou de l'eau. Elle aura l'air désespérée. N'oubliez jamais qu'elle veut qu'ils arrivent à la fin de leur voyage, au moins deux d'entre elles.

5) La Fosse

La fosse est la partie la plus injuste et la plus cruelle de leur aventure. Ici, les PJs seront confrontées à l'éventualité d'être les uns contre les autres, ou de se sacrifier pour les autres. La menace sera réelle et les poussera à faire quelque chose, même une chose impardonnable. Et une fois leur objectif atteint, la fatale réalité sera révélée.

Le gouffre est probablement la fin de l'aventure pour certains et sera le lieu de décisions immorales, d'actes désastreux et de conséquences injustes. Ici, la menace est physiquement réelle, mais ce sont les dommages psychologiques qui ont le plus d'impact.

II — CE QU'IL SE PASSE VRAIMENT

La Maison

La Maison est plus qu'un lieu déranger. C'est une entité vivante totalement indifférente aux humains qui peuvent à peine commencer à l'appréhender.

Elle agit de son propre chef. La Maison n'est ni bonne ni méchante, ni du côté des PJs, de Lady Anascestral ou de Madalina. Mais Madalina et Lady Anascestral semblent s'accommoder avec.

Elle présente des anomalies géométriques et exerce une pression psychique et mentale sur ses occupants. Les menaces sont lentes et insidieuses.

La Maison comporte deux parties conceptuelles. La Maison extérieure est celle que les PJs viennent réhabiliter. Elle semble banale au début, avec quelques petites impossibilités déranger. La Maison Intérieure est la partie entre les murs, au-delà de la réalité. C'est presque une autre dimension, avec sa propre logique géométrique. Les deux parties sont conceptuelles, mais il ne s'agit que d'une Maison, d'une entité.

Le village de Cuptoare n'est pas conscient de la vraie nature de la Maison. Les habitants de la ville n'en ont vu que la partie extérieure. Ou peut-être qu'une pauvre âme s'est retrouvée à l'intérieure et s'en est échappée, finalement pour être considérée comme la folle du village.

Lady Anascestral

Lady Anascestral était l'ancienne propriétaire de la Maison, une dame à l'étrange longévité et l'un des principaux membres d'un infâme culte secret et passé vénérant la Toute-Mère.

Lady Anascestral est née en France en 1860, a épousé l'un des membres du Culte qui est mort mystérieusement. Jeune veuve, elle s'installe en Roumanie puis acquiert la Maison dans la trentaine. Elle a vieilli lentement et été toujours là au milieu des années 2010.

C'était une femme intelligente et ambitieuse. Elle a réussi à se frayer un chemin au sommet du Culte Oublié. Elle l'a fait avec son argent, ses ruses contre ses adversaires et grâce à la Maison Intérieure qui accueillait les réunions du Culte Oublié.

Pour ou par sa dévotion, elle s'est transformée lentement en Aylith, un monstre de branchages. Maintenant, elle erre sous cette forme dans la Maison Intérieure (Voir IV — *La Maison Intérieure, La Rencontre d'Aylith*). D'une certaine manière, elle chasse toute personne qui descend pour accéder à la prison de Lulia.

Les Portraits

Trois portraits de Lady Anascestral se trouvent dans la Maison, deux dans l'Extérieure et un quelque part dans l'Intérieure. Ils cachent des indices pour déverrouiller la cellule de prison de Lulia (Voir V — *La fosse, L'énigme*).

A) La vieille Lady Anascestral, dans le Hall d'Entrée (1.A). Ce tableau sera le premier détail majeur qu'ils rencontreront en entrant dans la Maison. Le tableau est daté de 2012, avec le titre « *Personne ne connaît la valeur de l'eau, jusqu'à ce que sous ses pieds la source se tarisse* ». Il représente une Lady Anascestral de soixante-dix ans, assise sur une chaise en bois sur un plan d'eau infini. Elle semble épuisée, mais avec un regard vif. Elle porte une belle robe longue qui cache ses membres. En regardant de plus près, les PJs peuvent remarquer qu'il n'y a pas de discontinuité nette

entre son corps et la chaise en bois (son corps se transformant déjà à cette époque). Il n'y a pas d'arrière-plan visible, mais regarder assez longtemps donne l'impression que l'obscurité se profile au-dessus d'elle. En regardant plus longtemps, vous pouvez sentir la Toute-Mère qui vous regarde directement.

B) Lady Anascestral d'âge moyen, dans le Salon (1.B). Le tableau est daté de 1937, avec le titre « *L'encre la plus légère est plus précieuse qu'un souvenir manquant* ». Il représente une Lady Anascestrale d'apparence de quarantenaire écrivant sur un petit bureau avec une longue plume blanche. Elle semble réfléchie et énergique. Elle porte une tenue virile, pratique et aventureuse, mais sa peau a l'air boisée. En regardant de plus près, les PJs peuvent voir un mécène qui suit son image comme une muse. Il n'y a pas d'arrière-plan visible, mais regarder assez longtemps donne l'impression que le mécène vous regarde.

C) La jeune adulte Lady Anascestral, dans la Maison Intérieure. Le tableau est daté de 1880, avec le titre « *Notre sang à jamais la nourrit* ». Il représente une Lady Anascestral de vingt ans à l'air fou, tenant un poignard de cérémonie ensanglanté. Elle est menaçante, couverte de sang, et porte des vêtements riches et typiques de la Belle Époque. Sa peau est parfaite. Les PJs peuvent facilement voir une aura ou une présence menaçante autour d'elle. L'arrière-plan ressemble à des âmes torturées et à des membres de la secte.

L'annexe A contient des notes de jeu supplémentaires pour la Dame Anascestral et sa forme d'Aylith.

Le Culte Oublié

Le Culte était une secte secrète vénérant la Toute-Mère. De nos jours, le culte a presque disparu et on n'en a pas entendu parler depuis

des décennies. La raison est inconnue, il peut s'agir d'un incident, d'un sacrifice de groupe réussi, de magie noire ou simplement d'une perte d'intérêt.

Lady Anascestral était l'une de leurs membres les plus influentes, puissantes et dévouées. Elle a acheté la Maison pour accueillir la plupart de leurs réunions après un incident dans la zone de l'église locale qui a attiré l'attention du public indésirable. (Voir *Annexe B Documents* — 4. *La note*, 5. *La Lettre de Tom* et 8. *Article de Satyp*). La plupart des réunions avaient lieu dans l'Intérieure. Certains voisins curieux auraient pu voir des voitures d'invités au fil des ans.

Ils ont sacrifié, Lulia et Madalina Poenaru, deux filles de l'un des membres du Culte à la fin des années 20.

Même si l'ère du Culte est révolue depuis longtemps, leur influence demeure dans la Maison et certaines rumeurs locales.

Lulia et Madalina Poenaru

Lulia et Madalina Poenaru sont deux jeunes filles sacrifiées par la secte à la fin des années 1920. C'étaient des filles intelligentes de l'un des membres du Culte.

Lulia avait 11 ans et s'est transformée en goule. Elle a été piégée dans une cellule de prison au fond de la Maison Intérieure. Le secret pour ouvrir la porte est caché dans une énigme (Voir *V — La fosse, l'énigme*). Elle est coincée là et ne peut pas partir. En tant que goule, elle a toujours soif de viande humaine et se comporte comme un animal enragé.

Madalina avait 15 ans et s'est transformée en fantôme. Depuis, elle attire les gens dans la Maison Intérieure, jusqu'à sa sœur pour la nourrir. Elle agira comme une enfant perdue, suppliant les PJs de l'aider. Expliquant que sa sœur a été prise par eux et qu'elle est en

danger. Elle aidera les PJs à aller plus loin, plus profondément. Elle pleurera, suppliera, poussera et leur remontera le moral. Elle parlera et montrera le chemin, mais ne peut pas vraiment interagir avec le monde physique. Elle a un effet de charme limité sur les vivants. Si les PJs comprennent qu'elle est un fantôme, elle fera semblant de délirer, niera puis l'acceptera. Une fausse innocente.

Madelina est coincée dans la Maison. Mais elle peut apparaître et disparaître n'importe où dans l'Extérieure ou l'Intérieure. Elle essaie d'entraîner plusieurs victimes à la fois, en raison du sacrifice de l'énigme et de la difficulté à

l'atteindre. Elle ne le fait pas souvent, une ou deux fois tous les 5 à 7 ans. Elle est plus limitée par le petit nombre de personnes qui s'approchent de la Maison et par le nombre encore plus petit de survivants.

Pour une raison quelconque, Lady Anascestral, sous sa forme d'Aylith, chasse toute personne qui tente d'accéder à la prison de Lulia. C'est à cause d'elle que Madalina perd la plupart de ses offrandes.

L'annexe A contient des notes de jeu supplémentaires pour Lulia et Madalina.

III — LA MAISON EXTÉRIEURE

Généralités

La Maison Anascestral est un charmant manoir de trois étages style victorien de la fin du 19^e siècle construit dans la forêt de Cuptoare, en Roumanie. La propriété comprend quelques acres de forêt privée autour du bâtiment.

Le village de Cuptoare est négligeable. Il s'agit plus d'un groupe administratif de maisons autour d'une église que d'un vrai village. La commune est légèrement montagneuse près d'un parc national. Les habitants de la région ne se soucient pas tant que ça de la Maison Anascestral. Il est possible d'interroger les natifs, mais il n'en résultera que des rumeurs.

La Maison a été retrouvée abandonnée et après un an sans trouver de parents à Lady Anascestral, le village a décidé de la vendre telle quelle.

La Maison Anascestral s'est détériorée pendant des années avant que quelqu'un ne découvre la disparition de la propriétaire, Lady Anascestral. Certaines personnes pensent qu'elle est abandonnée depuis dix ans ou plus, comme la propriétaire n'a pas été vue depuis. Certains indices et détails indiquent que l'abandon n'est que de quelques mois.

Toutes les pièces et tous les lieux peuvent être le théâtre d'événements intrigants dont les PJs sont témoins ou du moins rencontres. Il s'agit juste d'une vieille bâtisse abandonnée, au début.

Les dangers viendront d'abord de l'état de la Maison elle-même, du sol pourri, du verre brisé, de l'architecture étrange, etc. En explorant la Maison, les PJs trouveront des objets et des documents curieux qui devraient titiller leur sens d'enquêteurs, sur le Culte, Lady Anascestral et la dernière victime de Madelina. Après les premiers phénomènes perturbateurs impossibles, Madelina

a pu commencer à se manifester et demander de l'aide.

L'exploration de la Maison est la première partie logique de l'histoire. Elle récompensera les PJs motivés avec des indices sur ce qui pourrait se passer ensuite.

L'architecture est ancienne, mais le mobilier est moderne, car Lady Anascestral l'a renouvelé au fil du temps. Il y a des téléphones et de l'électricité même si le réseau est ancien. Néanmoins, la Maison est poussiéreuse, pleine de toiles et d'autres traces de saleté provenant des passants, des intempéries ou simplement à cause du temps.

La Maison semble correspondre au Plan (*Annexe B — Documents, 7. Le Plan*), que l'on retrouve dans le grenier (3.G) avec seulement des différences mineures, dont des absurdités de mesure.

N'importe quel indice ou document peut être trouvé ailleurs si cela profite à l'histoire. Les PJs doivent au moins trouver les deux Portraits de Lady Anascestral.

Le nombre entre parenthèses après la pièce fait référence à l'étage de cette pièce. *Salon 1. (2.B)* se trouve au deuxième étage.

Le Hall d'Entrée (1.A)

Le Hall d'Entrée est l'accès principal à la Maison Anascestral.

Le portrait de la vieille dame Anascestral est accroché au mur. (Voir *II — Ce qui se passe vraiment, Les Portraits*). Ce tableau sera le premier détail majeur qu'ils rencontreront en entrant dans la Maison.

Juste à la porte d'entrée, se trouve un petit vestibule un cran en dessous du reste du rez-de-

chaussée, avec un tapis rouge et deux placards sur les côtés. Le Foyer lui-même est, comme le reste de la Maison, légèrement sale et poussiéreux. Le sol est composé de carreaux ocre et blanc. Un grand lustre en verre est suspendu.

Le Hall d'Entrée est relié à la porte d'entrée, au Salon (1.B) (verrouillé), à la Salle à Manger (1.D), aux Escaliers (1.H) et au Passage (1.I).

Salon (1.B)

Le Salon était l'un des cœurs de la Maison Extérieure, avec la Salle à manger (1.D).

La porte menant au Hall (1.A) est verrouillée. La clé se trouve dans la Chambre 5. (3.D).

Sur le mur devant la double porte se trouve une grande cheminée avec **le portrait de Lady Anascestral d'âge moyen** suspendu au-dessus. (Voir II — *Ce qui se passe vraiment, Les Portraits*). Les murs sont recouverts de diverses peintures aux cadres dorés. Ils représentent principalement des paysages et des campagnes du monde entier. Un grand tapis occupait le milieu du parquet fleuri. Sur le dessus se trouve une table basse avec des fauteuils et des canapés bien conservés de la fin des années 80 autour d'elle. Près des fenêtres avant se trouvent des plantes sèches mortes depuis longtemps en pot.

Il est relié par une double porte moderne au Hall (1.A) (verrouillé) et à la Bibliothèque (1.C) par une arche sans porte.

Bibliothèque (1.C)

Les murs sont couverts de bibliothèques, laissant juste assez de place pour les fenêtres et une porte. Ces étagères sont remplies de toutes sortes de livres, cuisine, histoire, dictionnaires bilingues pour la traduction, romans et poésie en anglais, en français et en roumain.

Il y a aussi des tas d'archives locales. Dans un dossier, on peut trouver des articles fantaisistes sur la sorcellerie et la pseudo-magie. On peut y trouver deux articles (*Annexe B — Documents, 1. Article de l'Accesoriile et 2. Article du Slate*)

Deux fauteuils du même style que ceux du Salon (1.B), sont disposés dans les angles. Entre eux, un tricot en laine inachevé attend avec ses aiguilles sur une petite table d'appoint.

La porte menant au Passage (1.I) est fermée à clé. La clé se trouve dans la Chambre 5. (3.D).

Elle est reliée au Salon (1.B) par une arche sans aucune porte, et au Passage (1.I) (verrouillé) par une simple porte.

Salle à Manger (1.D)

La Salle à Manger était l'un des cœurs de la Maison Extérieure, avec le salon (1.B).

Une longue table en bois pouvant accueillir jusqu'à douze personnes se trouve dans la diagonale de la pièce et en occupait la majeure partie. Les chaises sont en place et l'étaient depuis longtemps. Une petite cheminée, à côté de la porte de la Cuisine (1.E), peut être utilisée pour chauffer la Maison. Sur le côté, contre les murs, se trouvent deux armoires avec des boules et des bibelots d'un autre âge. Les murs eux-mêmes avaient été peints en gris bleu.

La seule chose sur la table est une casquette de police. (*Annexe B — Documents, 3. Casquette*). C'est propre et il y a des traces de doigts sur la poussière sur la table à côté. Il appartient à la dernière victime de Madalina, l'Officier Mirabela Botezatu, qu'elle a laissé là en regardant à l'intérieur de la maison. (Voir *La dernière victime*, plus bas).

Il est relié au Hall (1.A) par une double porte et à la Cuisine (1.E) par une simple porte.

Cuisine (1.E)

La cuisine est moderne et pleine de restes de nourriture pourrie si vieux qu'ils ne sentent même plus. L'installation date du début des années 2000 et est donc relativement moderne, même si elle est abandonnée. Un téléphone est accroché au mur.

Il avait été pillé au cours des dernières semaines environ, et c'est facilement perceptible. Il manque un carreau de verre à la porte menant au Porche (1.J), ce qui facilite l'ouverture de l'extérieur. (Voir *La fugueuse*, plus bas).

Une fine couche de crasse est particulièrement présente ici, sur le sol et les meubles en raison du tuyau cassé de la Salle de Bain 1 (2.D).

Relié à la Salle à Manger (1.D) et au Porche (1.J) par de simples portes et à la Salle de Déjeuner (1.F) par une encadrure sans porte.

Salle de Déjeuner (1.F)

La Salle de déjeuner est une salle à manger informelle avec une table ronde avec quatre chaises. La seule autre décoration est un grand miroir au fond de la pièce.

La fenêtre a été laissée partiellement ouverte et le sol de la pièce est plein de saleté, de feuilles et d'autres débris transportés par le vent.

Relié au Passage (1.I) et aux Escaliers (1.H) par de simples portes et à la Cuisine (1.E) par une encadrure sans porte.

Toilettes (1.G)

Il s'agit d'une petite salle avec des toilettes et un lavabo, tous deux toujours en état de marche. Ils peuvent être difficiles à trouver pour les nouveaux arrivants.

Il est relié au Passage (1.I) par une porte.

Escaliers (1.H)

Les escaliers sont assez hasardeux, même dans leur forme normale.

L'escalier principal part du Hall (1.A) et l'autre part de la Salle de Déjeuner (1.F). Ils se rejoignent au niveau d'un palier entre les étages puis l'escalier principal se termine dans le Hall d'Escalier (2.A).

Relié à la Salle de Déjeuner (1.F) par une simple porte et au Hall (1.A).

Passage (1.I)

Le Passage est un petit couloir reliant plusieurs pièces. Il est relié au Hall (1.A), à la Bibliothèque (1.C), dont la porte est verrouillée, à la Salle de Déjeuner (1.F), aux toilettes (1.G).

De plus, il y a deux autres portes. L'une donne sur un placard sous l'escalier en provenance du Hall (1.A). L'autre, sous l'escalier de la Salle de Déjeuner (1.F), mène à des escaliers qui descendent vers une petite cave non cartographiée remplie de bouteilles de vin.

Porche (1.J)

Le porche est une belle terrasse en bois couverte qui occupe un quart du périmètre de la Maison.

Le sol est à 80 cm au-dessus du sol. Il y a un vieux banc de jardin juste sur le côté de l'entrée principale. Il y a un rangement avec un balai, un râteau rouillé et une pelle, à côté de la porte arrière de la Cuisine (1.E).

Des empreintes de pas peuvent être trouvées sur le Porche, près de la porte de la Cuisine (1.E). En regardant de près ces empreintes, on peut distinguer de larges bottes, de l'officier Mirabela Botezatu (Voir *La dernière victime*), entrant dans la Maison et des baskets plus petites, d'Alina Baci (Voir *La fille fugueuse*), en partant.

Relié au Hall (1.A) par une grande porte double et à la Cuisine (1.E) par une simple porte.

Hall d'escalier (2.A)

Le hall d'escalier est l'axe central de la maison. Des lustres électriques sont accrochés aux murs pour éclairer le lieu.

En haut de l'escalier se trouve une ficelle dissimulée qui retient une canette vide et pleine d'argenterie. Si les PJs le manquent, les objets tombent au niveau du sol et avec beaucoup de bruit. Il s'agit d'une alarme créée par Alina Baciú (Voir *La fugueuse*).

Relié à l'Escalier (1.H), l'Escalier (3.A), au couloir du Boudoir (2.B), la Salle de Bain 1. (2.D), et au Couloir de la Buanderie (2.E), par de simples portes.

Boudoir (2.B)

Le Boudoir était beau et confortable autrefois, mais il n'est plus que sale et vieux maintenant.

Au milieu de la pièce, trois fauteuils blancs, grignotés par des rongeurs, sont disposés autour d'une table basse cassée près des fenêtres. Il y a une petite armoire à alcool, avec principalement des bouteilles vides d'alcool fort.

Un petit couloir reliait le salon, le Hall d'Escalier (2.A) et deux placards par de simples portes. Le salon est relié à la Chambre Principale (2.C) par une arche ouverte.

Chambre Principale (2.C)

La Chambre Principale est l'une des pièces les plus dangereuses de la Maison en l'état.

Au centre de la pièce se trouve un grand lit avec une structure en bois et des rideaux. Les fenêtres sont ouvertes, ce qui n'aide pas à garder le

charme de la chambre. Il y a deux grandes armoires, pleines de vieux vêtements déchirés, occupant une grande part de l'espace. Une coiffeuse et un bureau sont présents d'un côté et de l'autre de l'entrée. Il y a beaucoup de maquillage et autant de documents. Lettres officielles, factures diverses, journaux. Dans ceux-ci, on peut trouver un petit dossier avec la plupart du papier totalement illisible, à l'exception d'une note et d'une lettre (*Annexe B — Documents, 4. La note et 5. La Lettre de Tom*).

Beaucoup de branches, petites et grandes, peuvent être vues dans la chambre. Les PJs peuvent penser que cela vient de l'extérieur par les fenêtres, mais il n'y a pas d'arbres de ce côté de la Maison. Il s'agit en réalité de quelques parties résiduelles de la transformation de Lady Anascestral.

Avec la Cuisine (1.E) en dessous, les fenêtres ouvertes et le tuyau cassé au niveau de la Salle de Bain 1. (2.D), l'eau s'est infiltrée. Le sol est pourri et va s'effondrer. Les PJs qui entrent dans la pièce devront échapper à l'effondrement du sol. Échouer pourrait signifier être relativement gravement blessé, car les PJs tomberont dans la Cuisine (1.E) et parce qu'il pourrait entraîner des meubles avec eux. Si des PJs sont dans la cuisine (1.E) en même temps, ils devront également esquiver le sol qui tombe. Le trou restant peut être franchi pour accéder au reste de la chambre, mais avec précaution.

Relié au Boudoir (2.B) par une arche ouverte, et à la salle de bain 1. (2.D) par une simple porte.

Salle de Bains 1. (2.D)

Cette Salle de Bain est de style ancien, mais peinte de manière moderne. Elle se compose d'une baignoire, des toilettes, un lavabo et deux placards près de l'entrée.

Relié au Boudoir (2.B) par une arche ouverte, et vers la Chambre Principale (2.C) par une simple porte.

Salle de Bains 2. (2.E)

Cette salle de bain est de style ancien, mais peinte de manière moderne. Elle dispose d'une baignoire, de toilettes et d'un lavabo.

Il y a des signes d'usage récent de cette salle de bain, car elle est plus propre que le reste de la Maison. C'est parce qu'Alina Baciú l'a utilisée à quelques reprises (Voir *La fugueuse*).

Relié au Hall d'Escalier (2.A) par une simple porte.

Blanchisserie (2.F)

La Blanchisserie elle-même est minimaliste et efficace. Il y a une grande machine à laver et un évier, avec des étagères pleines au-dessus, occupant la majeure partie de l'endroit. À l'arrière se trouve un placard vide jusqu'au toit.

Un petit couloir relie la Buanderie, le Hall d'Escalier (2.A), la Chambre 2. (2.G) et la Chambre 3. (2.H) par de simples portes.

Chambre 2. (2.G)

Cette chambre a été faite il y a des lustres et n'a pas été utilisée depuis.

Il y a un lit double avec de vieux draps au milieu, une table vide, un fauteuil en cuir parfait près des fenêtres et un placard à l'intérieur du mur.

Un grand coffre médiéval est verrouillé par un lourd cadenas, contre le pied de lit. La clé a été perdue il y a longtemps, probablement dans la Maison Intérieure. S'il est ouvert, le coffre ne contient que des robes et des accessoires de cultistes clichés, du Culte Oublié.

Relié au couloir de la Buanderie (2.F) et au Balcon (2.I) par de simples portes.

Chambre 3. (2.H)

Cette chambre, contrairement au reste de la Maison Anascestral, a été habitée récemment.

Un grand lit moelleux occupe la place directement à gauche de l'entrée. Il y a un grand bureau près des fenêtres plein de choses. Une alcôve se trouve à l'arrière de la pièce avec un petit banc et une petite table ronde basse. Deux placards entourent l'alcôve de chaque côté. Tous les rideaux sont maintenus fermés.

Alina Baciú utilisait cette pièce comme cachette et y dormait, il y a donc des traces de sa présence (Voir *La fugueuse*). Son sac à dos est toujours là, avec ses affaires. Il y a un briquet, des vivres, un sac de couchage, deux colliers dorés et d'autres choses. Les PJs peuvent trouver sa carte d'identité (*Annexe B — Documents, 6. Carte d'identité*) dedans. Sur le grand bureau, c'est ce qu'elle a trouvé dans la Maison.

Il y a des draps propres, deux kilos de pâtes, du chocolat, du miel, deux boîtes de soupe et beaucoup de clés. Alina chercha la clé du salon (1.B), mais ne la trouva jamais. Elle a rassemblé toutes les clés qu'elle a trouvées sans succès.

Relié au couloir de la Buanderie (2.F) par une simple porte.

Balcon (2.I)

Le Balcon est un espace extérieur vide qui prolonge la Chambre 2. (2.G) au-dessus de la porte principale de la Maison Anascestral. Une petite fenêtre floue s'ouvre sur la Salle de Bain 1. (2.D).

Relié à la Chambre 2. (2G) couloir par des portes simples.

Escalier (3.A)

Les escaliers ici sont légèrement plus étroits que les précédents, mais rien d'autre de significatif.

Relié au Hall d'Escalier (2.A) et au Palier (3.B).

Palier (3.B)

Le Palier est un mélange entre un hall d'escalier et un véritable salon.

Un présentoir en verre pyramidal est visible au milieu de la pièce. Il présente deux rochers noir métallique et un masque africain. À côté se trouve un fauteuil unique en noyer de l'époque victorienne.

Le Grenier (3.F) et le Toit (3.G) ont été construits, mais contrairement au plan de la Maison, ils ne sont pas accessibles depuis le Palier (3.B).

Relié à la Chambre 4. (3.C) et la Chambre 5. (3.D) par de simples portes.

Chambre 4. (3.C)

Une chambre basique avec deux lits simples et deux placards individuels. Les lits ont été faits il y a des lustres et n'ont jamais été utilisés.

Il y a une porte mal décorée comme un mur qui fait le lien avec le Grenier (3.F).

Relié au Palier (3.B) et à la Salle de Bain 3. (3.E) par de simples portes, et vers le Grenier (3.F) par une porte cachée.

Chambre 5. (3.D)

Une chambre basique avec deux lits simples et deux placards individuels. Les lits sont bien faits, mais toujours poussiéreux, comme ils étaient utilisés il y a longtemps.

Les clés du Salon (1.B) et de la Bibliothèque (1.C) se trouvent dans l'un des placards.

Il y a une porte mal décorée comme un mur qui fait le lien avec le Toit (3.G).

Relié au Palier (3.B) et à la Salle de Bain 3. (3.E) par de simples portes, et vers le Toit (3.G) par une porte cachée.

Salle de Bains 3. (3.E)

Cette salle de bain est de style ancien, mais peinte de manière moderne. Elle dispose d'une douche, de toilettes et d'un lavabo.

Relié à la Chambre 4. (3.C) et la Chambre 5. (3.D) par de simples portes.

Grenier (3.F)

Le Grenier est une pièce poussiéreuse et c'était déjà le cas avant que la Maison Anascestral ne soit abandonnée. Ce n'est pas une pièce finie, elle a des poutres apparentes et des murs blancs.

Il est plein de cartons avec de vieux trucs banals de Lady Anascestral. Certains d'entre eux sont marqués Alphonse, Lady Anascestral feu mari.

Dans ces cartons, les PJs peuvent trouver le plan de la Maison et un vieil article de presse (*Annexe B — Documents, 7. Le Plan et 8. Article du Satyp*)

Le Grenier n'est accessible que par une porte mal décorée comme mur depuis la Chambre 4. (3.C).

Toit (3.G)

Le Toit a été utilisé il y a longtemps comme entrepôt pour le hobby de couture de Lady Anascestral. La machine à coudre a été laissée là et abandonnée des décennies avant la disparition de Lady Anascestral. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'une pièce effrayante remplie de mannequins portant des robes à l'ancienne.

Le Toit n'est accessible que par une porte mal décorée comme mur depuis la Chambre 5. (3.D).

Phénomènes Impossibles

Dans la Maison Anascestral, des phénomènes géométriques impossibles rendront fous certains PJs (et peut-être certains joueurs !). Ce sont des puzzles pour l'esprit, le genre de phénomène qui semble avoir du sens même si profondément ce n'est pas sûr. Il s'agit plus d'énigmes mentales que de menaces directes. Il n'y a évidemment pas de réponse logique, mais une impression que c'est le cas.

Comme mentionné précédemment, ces phénomènes seront rares au début. Laissez les PJs se débattre un peu avec le premier avant de leur en lancer un autre. Les premiers phénomènes peuvent être rapides, n'arriver qu'à une seule PJ, ne laissant qu'une impression. N'hésitez pas à donner aux PJs une justification difficile à croire, car s'ils essayaient de se convaincre eux-mêmes, une explication devrait venir facilement, au début.

Voici quelques exemples qui pourraient se produire dans la Maison Extérieure :

- **Portes apparaissant** ou disparaissant
- **Des portes s'ouvrent sur des couloirs impossibles**, un couloir de 2 mètres de long, mais qui relie deux points distants de quelques centimètres.
- **Mesures impossibles**, si les mesures de la Maison sont faites, les mesures de l'intérieur de la Maison donneront une dimension plus grande que celle mesurant simplement la longueur de l'extérieur de 5 centimètres. Comme si l'intérieur était légèrement plus grand que l'extérieur.
- **Les escaliers sont plus longs**, sans raison, les escaliers sont quatre marches plus longues (ou plus courtes) qu'avant. Les PJs ne s'en rendent pas compte tout de suite, mais se sentent étrangement dérangées par cela.

- **En arrivant au mauvais étage**, montez les escaliers du premier étage au deuxième étage et arrivez au rez-de-chaussée à la place.
- **Les formes de pièce incompatibles**, de l'extérieur, une pièce devrait être une pièce à cinq ou six côtés, mais de l'intérieur, c'est une pièce rectangulaire.
- **Des gens perdus dans les murs**, aucun point d'entrée ne peut être trouvé pour savoir comment ils sont arrivés là, ils ne savent pas non plus comment c'est arrivé.
- **Le son se propage mal**. Entendre quelqu'un aussi clairement que si elle était dans la pièce voisine, mais en réalité, elle est loin de là, voire même à un autre étage.

La dernière victime

La dernière victime que Madalina a attirée était l'officier Mirabela Botezatu, qui est venu après une tempête pour vérifier la Maison Anascestral. Comme d'habitude, Madalina l'a attirée, lui demandant de sauver sa sœur. Cela s'est passé pas plus de deux jours avant l'arrivée des PJs.

Elle a vu que le panneau de verre manquait sur la porte de la Cuisine (1.E) et le placard ouvert, alors elle a soupçonné que quelqu'un était là.

Elle a été attirée dans la Maison Intérieure rapidement après avoir inspecté le rez-de-chaussée, de sorte qu'elle n'a pas déclenché l'alarme d'Alina Baciuc dans les Escaliers (2.A). Mais Alina l'a vue arriver. (Voir *La fugueuse*).

Elle a laissé sa casquette de policier dans la Cuisine (1.E) et quelques empreintes de pas sur le Porche (1.J). Il n'y a pas de voitures de police près de la Maison Anascestral. Elle y a été déposée par un voisin, car la visite était de sa propre initiative et elle n'était pas en service. Si les PJs ont quelques jours avant d'être piégées dans la Maison Intérieure, la police peut venir vérifier s'ils ont vu quelque chose.

Elle est allée jusqu'à la Maison Intérieure, mais pas jusqu'à la prison de Lulia. Elle peut être devenue folle ou simplement morte. Elle peut être rencontrée par les PJs, vivante ou morte, en tant qu'ennemie, personne à sauver ou soutien, mais seulement une fois dans la Maison Intérieure.

L'annexe A contient des notes de jeu supplémentaires pour Mirabela Botezatu.

La fugueuse

Alina Baciú est une jeune fugueuse de 16 ans de Steierdorf qui a utilisé la Maison Anascestral comme cachette pendant quelques jours.

Elle s'est enfuie après une énième dispute avec sa mère, il y a une semaine. Elle a traversé le parc national Semenici-Cheile Caraşului et a dormi quatre nuits dans la nature avant de trouver la Maison Anascestral abandonnée.

Elle a cassé l'un des carreaux de verre de la porte arrière de la cuisine (1.E) pour entrer. Elle a immédiatement pillé l'endroit à la recherche de nourriture et a pris tout ce qui n'était pas pourri.

Elle a principalement utilisé le premier étage, mais a probablement laissé des traces un peu partout. Elle a fait de la Chambre 3. (2.H) sa base. Elle a tiré les rideaux pour se cacher le plus possible. Elle utilise occasionnellement la Salle de Bain 2. (2.E).

Elle a cherché les clés du Salon (1.B) et de la Bibliothèque (1.C), mais ne les a jamais trouvées. Elle trouva un tas d'autres clés qu'elle a

rassemblées dans sa base. De plus, elle a volé ce qu'elle a pu trouver qui avait des valeurs et qu'elle pouvait emporter avec elle.

Elle a fabriqué un piège d'alarme inoffensif dans les escaliers qui était conçu pour l'avertir de tout intrus pendant son sommeil. (Voir *le Hall d'Escalier (2.A)*)

Elle a été surprise par la visite de l'agent Botezatu. Mais elle a vu l'officier entrer dans la maison Anascestral. Ainsi, l'adolescente a réussi à se cacher et a couru dehors sans être remarquée. C'est ainsi qu'elle a laissé des empreintes de pas en sortant de la Maison par le Porche (1.J).

Mais toutes ses affaires sont encore dans la Maison, elle va essayer de les récupérer. Elle n'a pas essayé avant parce qu'elle n'a jamais vu l'officier ressortir, puis les PJs sont arrivés.

Elle ne connaît pas la réputation de la Maison et n'en avait donc pas peur. C'était une super cachette, car elle était isolée, abandonnée, grande et confortable avec un lit, de l'eau et de l'électricité.

Madelina n'a pas choisi de l'attirer dans la Maison Intérieure, car elle ne semble pas survivre assez, du moins seule. Peut-être qu'Alina a rencontré ou vu Madelina, si vous voulez, cela ne veut pas dire qu'elle sait que Madelina est un fantôme.

L'annexe A contient des notes de jeu supplémentaires pour Alina Baciú.

IV — LA MAISON INTÉRIEURE

Généralités

La Maison Intérieure est une sorte d'autre dimension qui est parfois accessible depuis la Maison Extérieure. Elle n'est qu'incohérences et impossibilités. Néanmoins, il s'agit toujours de plus que de simples endroits naturels. Il a un sens de design humain ou du moins réfléchi.

Madelina peut facilement faire partie du déclencheur qui pousse un ou plusieurs PJs à commencer à explorer la Maison Intérieure.

Une fois que les PJs ont découvert la Maison Intérieure pour la première fois ou après que l'une d'entre elles ait été piégée à l'intérieur, elles sont condamnées et poussées. Tout le groupe terminera dans la Maison Intérieure.

Elles peuvent être trompées par Madelina, poursuivre une PJ curieuse ou folle, tenter de sauver ou trouver l'une d'entre elles, pour explorer, ou poussées par une menace redoutable générée par la Maison dans sa partie extérieure.

Pour ce dernier point, la Maison peut devenir menaçante, les arbres à l'extérieur inquiétants, l'endroit de plus en plus sombre, jusqu'à un point où les PJs sont aveugles et aucune source de lumière ne peut percer l'obscurité. Les PJs peuvent essayer de trouver où ils sont en utilisant leur sens du toucher, mais c'est inutile, car progresser ainsi n'a pas de sens ici. Leur seul sens fonctionnel est l'ouïe. Suivant les voix les unes des autres, elles se retrouvent dans un couloir inconnu. En vérité, elles étaient déjà dans la Maison Intérieure dès que l'obscurité les couvrait.

C'est une pure phase d'exploration. Cela pourrait être agréable, mystérieux, fade ou fabuleux pour les PJs, au début. Cela deviendra rapidement

menaçant et dangereux à mesure que leurs ressources seront limitées.

Madelina sera là pour les pousser toujours plus loin pour aider sa sœur. Elle se manifestera si nécessaire. Elle pourrait facilement promettre qu'il y a une sortie là-bas, plus loin. Elle aura l'air désespérée. N'oubliez jamais qu'elle veut que ses victimes arrivent à la fin de leur voyage vers sa sœur, du moins certaines d'entre elles.

La Maison Intérieure est une série de pièces, de couloirs, de pièces plus grandes, plus petites, de salles étranges. Voici quelques exemples que l'on peut rencontrer dans la Maison Intérieure, mais laissez libre cours à votre imagination et n'hésitez pas à inventer des pièces supplémentaires.

Quoi qu'il en soit, gardez à l'esprit une sorte de progression dans l'étrange. Cela ne signifie pas que vous devez rendre chaque pièce plus étrange et incompréhensible que la précédente, mais plutôt une progression d'un point de vue plus distant. De plus, toutes les pièces n'ont pas besoin d'être des puzzles cruels, la plupart d'entre elles sont tout simplement bizarres et difficiles à appréhender.

N'oubliez pas de toute façon que les PJs doivent trouver **le portrait de la jeune Lady Anascestral** quelque part dans la Maison Intérieure (Voir II — *Ce qui se passe vraiment, Les Portraits*).

L'Acte de naissance de Lady Anascestral (*Annexe B — Documents, 9. Acte de naissance*) peut être trouvé n'importe où ici, dans un dossier au milieu d'une pièce de vingt acres, dans la main d'un cadavre ou d'une âme perdue folle, ou épinglée à une porte.

Les PJs peuvent rencontrer une personne perdue dans la Maison Intérieure, mais pas plus d'une, car la solitude fait partie de la menace de la

Maison Intérieure. La santé mentale des PJs sera affectée directement, mais surtout indirectement par l'intenable qu'elles rencontrent perpétuellement.

Elles rencontreront l'Aylith (Voir *La Rencontre de l'Aylith*), la forme actuelle de Lady Anascestral, près de la découverte de la Fosse (Voir *V — La Fosse*) en tant qu'entité dévouée à une chasse mortelle et imparable. Mais il n'est pas nécessaire que ce soit leur première rencontre avec elle.

Le couloir

Les couloirs impossibles sont fréquents dans la Maison Intérieure, mais ils ne sont pas moins dérangeants. En voici un exemple.

Le couloir ressemble à un couloir de bureau banal avec beaucoup de portes, beaucoup. Le couloir est long et droit, il semble infini et met de nombreuses heures à être parcouru d'un bout à l'autre, mais ce n'est pas le seul aspect dérangeant. Les murs sont recouverts de portes identiques tous les cinq mètres avec une régularité parfaite. Toutes ces portes s'ouvrent sur des pièces pour la plupart vides, banales à première vue. Mais certaines pièces sont trop grandes pour être compatibles avec leurs voisines. Certaines sont immenses sans nécessité. Certaines ne sont occupées que par un seul objet, qui pourrait être un objet personnel des PJs, comme un vieil ours en peluche ou une casquette de baseball d'enfance, un portefeuille. Et pour simplifier la chose, certaines portes s'ouvrent sur d'autres couloirs ou d'autres portes à l'intérieur du même couloir comme des trous de ver.

Y a-t-il une porte qui fera progresser les PJs ?

C'est une bonne anomalie pour commencer, car ce n'est pas si menaçant, mais donner une bonne première impression. N'importe quelle porte peut conduire à une autre anomalie. Il est important d'être clair sur l'aspect de la pièce suivante après cette anomalie, pour faire comprendre aux

joueuses qu'il ne s'agit pas d'une pièce banale, mais vraiment d'une progression.

L'Hôtel sans fin

L'hôtel sans fin peut être confortable au début, mais l'infini est long.

L'hôtel sans fin ressemble à un hôtel de luxe des années 30. Le problème est la partie interminable, car les couloirs et le nombre d'étages ne s'arrêtent jamais. Tous les dix étages sont se trouve des services de base, des restaurants, des salles de bal et une réception. Aux autres étages, toutes les vingtaines de chambres, les couloirs se séparent en de nouveaux couloirs.

En dehors de cela, l'hôtel est luxueux, charmant, relaxant. Jusqu'au moment où les PJs découvrent des squelettes, des cadavres et autres scènes macabres. Quelques grognements peuvent être entendus dans un couloir.

C'est une bonne anomalie pour faire une pause, puis se lancer dans une poursuite ou rencontre avec l'Aylith.

La Salle Sphérique

La pièce est une sphère parfaite de vide, de dix mètres de diamètre, avec du béton gris lisse pour parois.

Les problèmes peuvent être l'emplacement des ouvertures. Ils pourraient être tout simplement hors de portée et difficiles d'accès, car le béton lisse est difficile à escalader.

Une variante peut être que la gravité attire toujours tout ce qui est sur les bords, vers l'extérieur et non le « bas ». Il est facile de monter sur le toit, en fonction de la définition du toit avec ce nouveau paradigme.

Le Bureau

Le bureau est une pièce d'environ 30 mètres sur 20, remplie de pupitres parfaitement alignés les uns à côté des autres. Sur les pupitres se trouve tout ce qu'il faut pour une sorte de dactylographe ou d'écrivain. Mais au milieu se trouve un gouffre.

S'asseoir à un pupitre vous donne envie d'écrire, n'importe quoi, de la fiction, votre histoire, une de vos passions. Et lentement, votre pupitre s'enfonce dans le sol comme dans un siphon. Vous avez compulsivement besoin de terminer votre travail.

Il faut une volonté inhumaine pour s'extirper soi-même de son écriture, mais peut-être que quelqu'un d'autre peut aider.

Les Doubles Miroirs

La salle aux Doubles Miroirs est une petite pièce carrée avec deux portes face à face et deux miroirs face à face en perpendiculaire.

Les miroirs sont suffisamment proches pour donner à la pièce un aspect infini de plusieurs pièces. La porte de sortie est verrouillée et une clé est présente dans la serrure.

Les problèmes ici sont multiples. Le premier est que tous les PJs qui entrent ici se retrouvent seuls. Mais elles se verront l'autre dans l'une des itérations des miroirs, en plus de leur propre reflet. Les autres PJs semblent coincées entre deux autres itérations des miroirs, ne les reflétant pas. Les PJs voient leur propre reflet comme si tout était normal. Il semble que les autres PJs se trouvent dans une pièce différente et identique en même temps, mais seulement pour une itération de la réflexion.

Le deuxième problème est que les clés ne fonctionnent pas. Elles correspondent aux portes des autres PJs et doivent être échangées pour les ouvrir. Cependant les PJs peuvent sentir les clés

sur toutes les itérations de miroirs, ce qui leur permet de saisir les clés de leur itération et de les déplacer. Ce faisant, les autres PJs sentiront la clé et elle apparaîtra pour eux s'ils essaient de la saisir. Cela peut être utilisé pour échanger les clés entre les PJs. Mais cela pourrait être à l'origine de blessures graves, car un PJs déplaçant une clé dans une pièce signifie éventuellement passer par un autre emplacement de PJs avec un objet pointu, ils ne voient pas correctement, sans aucune résistance. Attention à la superposition des personnes.

Les Cylindres

L'endroit est une grille de cylindres percés dans un espace de béton.

Chaque cylindre mesure 1,7 mètre de circonférence et est espacé de 50 centimètres des autres. La partie inférieure de la pièce est totalement vide sur une section de 1,2 mètre de haut, ce qui permet à quiconque de se déplacer librement sous les cylindres s'il rampe. Le sol n'est pas régulier, mais plus chaotique comme de gros rochers empilés, traîtres. Les cylindres sont d'une hauteur infinie parcourue d'une lumière ambiante de sorte qu'aucune fin ne peut être vue.

Il existe deux types de cylindres qui diffèrent des autres.

Les lumineux présentent une source de lumière vive à 10 mètres au-dessus du sol, ce qui les rend légèrement faciles à trouver lorsque l'on regarde autour de soi. Les regarder ou rester en dessous d'eux trop longtemps peut rendre aveugle temporairement.

Les cylindres sombres sont à l'opposé. Ils sont remplis d'obscurité et de froideur. Rester trop longtemps en eux ou en dessous peut geler l'individu qui en plus entendra des marmonnements étranges et inquiétants.

Ces deux types de cylindres peuvent sembler être disposés au hasard au début, mais marquent en réalité des lignes qui se croisent vers un cylindre qui est la sortie. Mais plus on se rapproche de la sortie, plus les cylindres dangereux sont présents. Les trois dernières couches de cylindres autour de la sortie sont toutes dangereuses, dans l'obscurité ou la lumière. Les PJs doivent soigneusement essayer de ramper entre eux ou de les dépasser rapidement. Les deux approches sont risquées.

L'autel de la Toute-Mère

La salle est indescriptible. Pas de forme, pas d'espace, pleine de chaises, vides, menaçant, pas de vie, partout, l'effroi, pas de nom, rien, chaque cauchemar.

La salle est une menace et une attaque pour la santé mentale de la PJ qui l'a ouverte. Elle ne peut pas être décrite, impossible de s'en souvenir, c'est trop. Il est éventuellement possible de se souvenir du nom de la « Toute-Mère », d'un sentiment de dévotion, d'un remplissage de fatalité, d'un appel, de la présence du Culte Oublié, d'une direction, de tentacules ou d'une vision, mais n'importe lequel de ces souvenirs aura un coût.

L'*Annexe A* contient des notes de jeu supplémentaires pour la Toute-Mère Shub-Niggurath.

Le Bureau

Le Bureau est une pièce basique avec beaucoup de chaises disposées pour une sorte de présentation ou de réunion. Elles font toutes face à un autel ou à une table de communion.

La pièce semble avoir été aménagée pour un mariage, un processus religieux ou une présentation officielle.

Cette salle est banale, sauf qu'elle se trouve dans la Maison Intérieure. Si cette salle vient après

d'autres, dérangeantes, laissez les PJs (et les joueuses) lutter et la craindre. La porte est juste cachée derrière un rideau, rien de plus. Mais les PJs la craindront probablement et chercheront le moindre piège ou indice. Elles construiront leurs propres théories et cauchemars.

L'Escalier de tableaux

Dans un espace sombre, deux portes sont reliées par un ensemble incertain de peintures disposées comme des escaliers flottants au-dessus d'un puits sans fond.

Chaque marche est composée de deux à quatre tableaux dont le cadre est empilé. Ils sont instables, les PJs doivent faire attention.

C'est un bon endroit pour **le portrait de la jeune Lady Anascestral** (Voir II — *Ce qui se passe vraiment, Les portraits*). Son portrait pourrait être l'un des nombreux tableaux ou le seul qui y soit reproduit de nombreuses fois.

La Bibliothèque de Pierre

C'est une grande bibliothèque de pierres.

La salle se présente comme une grande bibliothèque classique avec des étagères, des chaises, des bureaux et une réception. L'étrange vient du fait que tous les livres, sur les étagères, sur le bureau, partout sont des pierres. Ce ne sont pas des pierres sous forme de livres, mais simplement des pierres de différentes couleurs, tailles, styles, formes, rien d'artistique, juste des cailloux. Rien d'écrit dessus, pas de magie, pas de sens, juste des pierres. Mais parfois, toutes les pierres changent de position et volent rapidement dans toutes les directions, pouvant s'écraser violemment les unes contre les autres.

C'est un bon endroit pour trouver l'Acte de naissance de Lady Anascestral (*Annexe B* —

Documents, 9. Acte de naissance) comme le seul véritable document au milieu de ces pierres.

La Forêt-Cathédrale

La Forêt-Cathédrale est une vaste pièce qui encapsule une étrange colline verdoyante. La pièce est si grande qu'elle est magnifique et les piliers la font ressembler à une étrange cathédrale.

La salle mesure 260 mètres sur 120. Tous les 20 mètres, un pilier de 2 mètres de large va du sol au toit, 30 mètres au-dessus. Et une colline verte d'herbe avec une légère pente, d'un coin de la pièce à l'autre, avec un dénivelé de 10 mètres. Il y a des branches, des haies et quelques arbres, mais c'est surtout une grande plaine. Les murs et les piliers semblent avoir été sculptés, car ils ne sont pas parfaitement lisses et droits comme si la pièce avait été creusée. La terre est profonde, au moins 20 mètres de profondeur, sous laquelle est un sol en pierre. Cette salle sauvage est entièrement recouverte d'un toit de la même matière que le mur. Même si aucune source ne peut être trouvée, il y a une lumière ambiante perpétuelle semblable au soleil calme d'un après-midi de printemps.

L'entrée est une simple porte sur le côté supérieur de la pièce, au milieu de la largeur, au niveau du sol.

La sortie est une simple porte également, à la même hauteur, mais de l'autre côté de la pièce. Une plate-forme en bois, avec des escaliers étroits, a été construite pour y accéder.

C'est l'endroit idéal pour rencontrer l'Aylith, car il s'agit de son antre. Il peut sembler facile de se cacher, mais les cachettes sont loin les unes des autres. Une fois repérées par les Aylith, les PJs seront pourchassées impitoyablement. La distance à parcourir jusqu'à la sortie semblera longue avec ce monstre derrière eux. Ce sera un

exploit s'elles survivent toutes. Ce sera comme une course poursuivie par une vague de branches.

Le Couloir en Étoile

Le couloir en étoile est une intersection centrale inquiétante.

Il s'agit de la jonction de onze couloirs identiques se rejoignant sur un point central. Ils sont légèrement plus grands qu'une porte normale et mesurent 20 mètres de long à partir de l'intersection centrale. Une porte se trouve au bout de chaque couloir.

C'est un bon endroit pour **le portrait de la jeune Lady Anascestral** (Voir II — *Ce qui se passe vraiment, Les portraits*). Son portrait recouvre les portes au bout des couloirs. Depuis l'intersection centrale, onze, Lady Anascestral, fanatiquement menaçante, regarde directement dans votre âme.

La rencontre de L'Aylith

La rencontre avec Aylith peut commencer dans n'importe quel endroit suffisamment grand.

L'Aylith, également connue sous le nom de Multiple-Mère, est une énorme entité ressemblant à une branche avec des yeux jaune brillant. Elle semble avoir des sortes de membres et un visage, mais sa forme est incertaine. Ses mouvements se situent quelque part entre les vagues, un mélange de branches et du bestial. Elle peut sauter, ramper et courir. Rapide et mortelle, elle peut utiliser des branches comme projectiles ou comme vrilles, ciblant directement une créature ou émergeant de sous le sol par surprise. Sa vision est mauvaise, néanmoins elle ne manquera pas une cible facile.

Elle craint le feu. Si elle s'enflamme, elle essaiera de l'éteindre. Si elle est complètement en feu ou si le feu ne s'arrête pas, elle sectionnera la partie brûlante ou s'en échappera pour pousser à partir

de branches éloignées. Il est extrêmement difficile de la brûler complètement, car il s'enracine toujours profondément autour d'elle-même.

Elle a un but clair : chasser et tuer toute créature rencontrée. Elle est mortelle et impitoyable. Toute rencontre avec elle a de fortes chances d'être la mort de certains PJ ou au moins des blessures graves.

Une fois qu'un lieu sûr est atteint, derrière une porte fermée ou en passant une ouverture trop petite pour l'Aylith, les PJ peuvent se sentir sauvés. Mais ils ne se sont pas échappés longtemps. L'Aylith s'infiltrera dans n'importe quelle petite ouverture, forcera son passage si nécessaire, et les branches ramperont sur le sol, les murs et le plafond, poursuivant lentement les PJ.

À partir de là, la chasse ne s'arrêtera jamais. Les PJ peuvent l'éloigner, mais seulement momentanément. Ils y feront face à nouveau, directement ou à travers les branches rampantes.

Ils devraient rencontrer l'Aylith, près de la découverte de la fosse (voir V — *La fosse*) en tant qu'entité mortelle et imparable qui les poussera et sera l'horloge de la mort. Mais il n'est pas nécessaire que ce soit leur première rencontre avec elle.

L'annexe A contient des notes de jeu supplémentaires pour l'Aylith.

V — LA FOSSE

Généralités

La Fosse est la destination finale des PJs, et pas seulement de leur exploration pour certains.

Ce n'est pas exactement la partie la plus profonde de la Maison Intérieure, mais c'est l'une des plus influencées par Le Culte Oublié et Lady Anascestral. C'est l'accès à la cellule de Lulia et Madalina Poenaruet donc là où Lulia et Madalina Poenarupousse les PJs.

Les PJs devraient atteindre la Fosse alors qu'elles sont poursuivies par l'Aylith, ou toute autre forme de pression empêchant le retour en arrière.

La Fosse

La Fosse est l'emplacement de la porte de la cellule de Lulia et Madalina Poenaru.

La seule autre porte est celle par laquelle les PJs arrivent. Et celle-ci devrait être bloquée par l'Aylith pénétrant doucement la Fosse par tout interstice présent.

La partie supérieure de la Fosse est une salle cubique de 10 mètres de côté. Les murs, le sol et le plafond sont composés d'une roche grise et lisse. L'endroit est vide, pas d'objet, d'odeur, de bruit, à l'exception de ceux des PJs et du monstre sur leurs traces.

Au centre de la salle se trouve un trou parfaitement circulaire. Une Fosse descend pendant 20 mètres, passant de 8 mètres de diamètre à 4 mètres au sol. Sur ces bords un escalier hélicoïdal en pierres blanches sans rambarde rejoint l'étage inférieur.

Doucement, mais sûrement, l'Aylith recouvrera l'ouverture de ses branches scellant les PJs. Une

extension de la créature descendra alors lentement les escaliers à son tour.

Ici-bas, en face de l'escalier, une double porte spectaculaire forgée dans une roche métallique noire avec un étrange bas-relief. Si les PJs ont rencontré L'autel de la Toute-Mère (Voir IV — LA MAISON INTÉRIEURE, *L'autel de la Toute-Mère*), elles ressentiront sa présence ici.

Sur les côtés de la salle sont présents un vieux poste d'écriture et une petite mare. Sur le poste d'écriture se trouve une longue plume pour écrire tenant à la verticale sans support. A ses côtés un petit pot d'encre noire. Au centre de la table, deux pages de charabia. La mare est petite délimité par une ligne de cailloux avec une pousse de trois brins d'herbe au centre. L'eau n'est pas parfaitement transparente, mais potable.

L'Énigme

Sur la porte de la cellule de Lulia est sculptée la Toute-Mère qui ravage le monde. En regardant de plus près, les PJs peuvent y trouver trois ouvertures en forme de bol. L'un au niveau de ce qui devrait être la tête, l'autre de sa bouche et le dernier près de ses pieds. L'encre doit être versée dans celui de la tête, le sang dans la bouche et l'eau au niveau des pieds. Les portraits de Lady Anascestral (Voir II — *Ce qui se passe vraiment, Les Portraits*) donnent des indices par leur détail et avec leurs citations.

Il y a une bouteille d'encre sur le petit bureau et la livre pour l'eau si les PJs manquent d'un de ces liquides. Accessoirement, ils peuvent en avoir trouvé dans la Maison Intérieure. Pour le sang, il y en a beaucoup dans un corps humain...

Chaque fois que le bon liquide est versé dans le bon bol, l'entière est collectée. Ensuite, le bol se referme et fusionne à nouveau avec la sculpture.

Le conteneur sera complètement vidé. Même si seulement une partie est versée, le reste rampera sur le sol et sur le mur pour entrer dans le mécanisme. Ce n'est pas un gros problème pour la bouteille d'encre ou le petit bassin d'eau. Mais la pauvre âme qui donne le sang sera aspirée jusqu'à la dernière goutte. Cela prendra jusqu'à deux minutes. Si quelqu'un d'autre décide de donner du sang, la première victime ne sera plus sucée, son sang sera recraché, mais ne reviendra pas magiquement dans son corps. Le nouveau donneur sera victime du même phénomène. Le mécanisme ne s'arrêtera pas à une quantité fixe, mais s'arrêtera une fois le donneur vide. (Il peut s'agir d'un cadavre).

Une fois les liquides versés, les bols disparaissent. Les portes s'ouvrent sur un endroit totalement blanc et trop lumineux. Rien n'est visible de l'extérieur.

La Prison

La Prison est un cube blanc de 3,5 mètres de large où se trouve Lulia.

Il n'y a pas de porte ici, même l'entrée a disparu. Contre le mur, face aux PJs, se trouve une Lulia suspendue et enchaînée. Derrière elle, sur le mur, se trouve un pentagramme de sang. Elle est enchaînée par les poignets et les chevilles en étoile. À première vue, elle ressemble à une fillette blessée de 11 ans. Mais il est rapidement clair qu'elle est en réalité une goule piégée avec du sang partout sur elle.

Dès que les PJs ont eu le temps de l'observer, elle tombe par terre. Elle est agitée, veut manger les PJs et sanglote un peu quand elle aperçoit sa

sœur. Elle est toujours enchaînée, mais peut s'éloigner jusqu'à 2 mètres du mur, pour le moment.

Madelina laissera tomber la comédie ici. Elle va d'abord reconforter sa sœur qui ne peut pas parler. Lulia agit comme une bête sauvage, et vorace. Madelina se moquera des PJs, et en même temps les félicitera d'être arrivées jusque-là, contrairement à ses dernières victimes. Elle expliquera que les PJs sont des offrandes pour sa sœur affamée.

Si plus d'une PJ parvenait à atteindre la cellule, Madelina pourrait être encline à laisser l'une d'elles (ou plus) retourner à la Maison Externe, tant qu'il y a une victime. Une porte apparaîtra pour elles pendant que Lulia mange.

S'il n'y a qu'un seul survivant ou si les PJs mettent trop de temps à se décider, les chaînes de Lulia deviendront de plus en plus lâches.

C'est la scène finale. Certaines PJs sont mortes, d'autres sont blessés, le sang nécessaire pour ouvrir la porte implique un dilemme amer injuste et un goût de trahison, il reste quelques survivants épuisés et presque sans ressources. Le coût à payer pour y mettre fin est trop élevé, c'est le cas. C'est définitivement injuste.

Il est éventuellement possible de tuer Lulia. Libre alors à Madelina de se venger à la hauteur de ses capacités. Piéger les survivants ici, ou les relâcher dans la Maison Intérieure, implorer la Maison ou pire de la venger, abandonner et disparaître.

L'annexe A contient des notes de jeu supplémentaires pour Lulia et Madalina.

ANNEXE A — PNJs et Créatures

Alcina Anascestral

Alcina Anascestral est l'ancienne propriétaire de la Maison. Une femme intelligente et dévouée au Culte. Elle a réussi à se frayer un chemin jusqu'au sommet du Culte de la Toute-Mère, avec de l'argent et de la ruse.

C'était une dame aux cheveux noirs foncés avec un petit nez et des yeux brillants. Elle avait conscience de ses capacités et ce qu'elle voulait.

Pour ou par sa dévotion, elle s'est lentement transformée en Aylith, un monstre de branche. Maintenant, elle erre à l'intérieur de la Maison Intérieure.

(Voir II — *Ce qui se passe vraiment, Lady Anascestral*)

Alina Baci

Alina Baci, 16 ans, est une fugueuse de Steierdorf qui a utilisé la maison Anascestral comme cachette pendant quelques jours.

Elle est petite, débrouillarde et plutôt nerveuse. Elle porte un grand sweat-shirt et un pantalon cargo. Elle tentera de récupérer son sac avant de s'enfuir avec. Si elle est confrontée, elle répondra comme une gamine. Mais si les PJs lui parlent calmement, elle peut se détendre et s'expliquer.

Elle s'est enfuie après une énième dispute avec sa mère, il y a une semaine. Fuyant sa mère ivre, elle a traversé le parc national Semenik-Cheile Caraşului, et a dormi quatre nuits dans la nature avant de trouver la Maison Anascestral abandonnée.

Aylith

L'Aylith, également connue sous le nom de Multiple-Mère, est une énorme entité ressemblant à une branche avec des yeux jaune brillant. Elle semble avoir des sortes de membres et un visage, mais sa forme est incertaine. Ses

mouvements se situent quelque part entre les vagues, un mélange de branches et du bestial. Elle peut sauter, ramper et courir. Rapide et mortelle, elle peut utiliser des branches comme projectiles ou comme vrilles, ciblant directement une créature ou émergeant de sous le sol par surprise. Sa vision est mauvaise, néanmoins elle ne manquera pas une cible facile. L'Aylith est une servante de la Toute-Mère Shub-Niggurath et une chasseuse impitoyable.

L'Aylith rencontrée dans la Maison Intérieure (voir IV — *la Maison Intérieure, La rencontre avec Aylith*) est la nouvelle forme de Lady Anascestral. Elle traque toute personne qui tente d'accéder à la prison de Lulia. Elle est intelligente même si elle agit comme un animal. Elle était dévouée et cette forme est sa récompense.

Cindy et Jeremiah Saxts

Les Saxts sont de riches Américains qui n'ont aucun lien avec la Maison. Ce sont les sponsors de l'expédition, mais ils sont à peine mentionnés, car ils resteront à l'écart des événements.

Jeremiah est Irano-Américain, un homme bien bâti qui porte toujours des costumes et des montres de luxe. Cindy est une blonde souriante avec une voix aiguë, un sosie de Barbie, avec un cerveau néanmoins. Ils sont snobs et ils s'en fichent. Ils gèrent un empire mondial de niche dans l'immobilier de luxe.

Lulia Poenaru

Lulia Poenaru a été sacrifiée, avec sa sœur Madalina, par la secte à la fin des années 1920. Elle avait 11 ans. Elle porte toujours une longue robe bleu clair recouverte de sang. Elle a de longs cheveux bruns, totalement désordonnés et la peau pâle.

Elle fut transformée en goule affamée, maintenant enchaînée au plus profond de la

Maison Intérieure, dévorant ceux que Madalina attire et qui ont réussi à atteindre sa prison.

Elle y est enchaînée et ne peut pas en sortir. En tant que goule, elle a toujours soif de viande humaine et agit principalement comme un animal enragé. Elle obéit à sa sœur et peut ignorer quelqu'un si elle mange déjà. Elle ne peut pas parler ou formuler des idées complexes.

(Voir II — *Ce qui se passe vraiment, Lulia et Madalina Poenaru* et V — *La fosse, la prison*)

Madalina Poenaru

Madalina Poenaru a été sacrifiée avec sa sœur Lília par la secte à la fin des années 1920.

Madalina avait 15 ans et s'est transformée en fantôme. Depuis qu'elle attire les gens dans la Maison Intérieure jusqu'à la cellule de sa sœur pour la nourrir.

Elle porte des vêtements simples bleu clair qui pourraient être de n'importe quelle époque. Elle a des cheveux bruns parfaitement attachés, une peau presque incolore et de grands yeux.

Elle agira comme une enfant perdue, suppliant les PJs de l'aider. Expliquant qu'ils ont pris sa sœur et qu'elle est en danger. Elle aidera les PJs à aller plus loin, plus profondément dans la Maison. Elle pleurera, suppliera, poussera et leur remontera le moral. Si les PJs comprennent qu'elle est un fantôme, elle fera semblant de le découvrir, le niant puis l'acceptant.

Elle parlera et montrera le chemin, mais ne peut pas vraiment interagir avec le monde physique. Elle a un effet de charme limité sur les vivants. Madalina est coincée dans la Maison. Mais elle peut apparaître et disparaître n'importe où dans la Maison Extérieure ou Intérieure.

Elle essaie d'attirer plusieurs victimes à la fois, en raison du sacrifice de l'énigme. Elle est ingénieuse, et fait cela depuis un certain temps. Elle était - et est toujours - intelligente et dangereuse. Elle ne le fait pas souvent, une ou deux fois tous les 5 à 7 ans. Elle est plus limitée par le petit nombre de personnes qui s'approchent de la Maison.

Mirabela Botezatu

Mirabela Botezatu est une policière qui travaille à Reșița et qui vit seule à Cuptoare. Elle a été la dernière victime, attirée par Madalina alors qu'elle inspectait la Maison Anascestral à la recherche d'un intrus. (Voir III — *La Maison extérieure, la dernière victime*).

Elle a 32 ans, est célibataire et dévouée à son métier. Elle a les cheveux noirs courts et une ancre tatouée sur le bras. Elle est forte et musclée. Elle est empathique et bonne avec les gens. Mais elle ne se fera pas tuer pour des inconnus.

Shub-Niggurath

Shub-Niggurath, également connue sous le nom de Toute-Mère, est un Dieu Extérieur horrifant, une divinité perverse de la fertilité.

Il s'agit de l'entité vénérée par le Culte Oublié (Voir II — *Ce qui se passe vraiment, Le Culte Oublié*) et de l'entité qui surplombe Lady Anascestral à l'arrière-plan de ses portraits (Voir II — *Ce qui se passe vraiment, Les Portraits*).

Annexe B — Documents

Tous les documents peuvent être consultés séparément.

Il existe deux versions, une dans leurs langues intradiégétiques et en français.

1. Article de l'Accesoriile

En bref :

Il s'agit d'un article d'un journal international sur une histoire amusante du Magicien de Nouvelle-Zélande.

Texte : (Roumain)

Accesoriile

TOTUL DESPRE STIRI DIN LUMEA, STIRI EXCLUSIVE

Christchurch își ia rămas bun de la Vrăjitorul său

Ian Brackenbury Channell a fost considerat o operă de artă vie de Asociația Directorilor Galeriilor de Artă din Noua Zeelandă (getty images)

Gandalf, părăsește acel corp!

Vrăjitorul din Christchurch, Noua Zeelandă, își ia concediul după 23 de ani de slujire. Consiliul municipal a încheiat contractul lui Ian Brackenbury Channel, 88 de ani. Acest britanic a fost angajat să promoveze orașul cu „acte de vrăjitorie și alte servicii asemănătoare vrăjitorilor”.

Consiliul orașului Christchurch a declarat că a trimis o scrisoare oficială către Vrăjitorul pentru a-i mulțumi pentru munca sa. Purtătorul de cuvânt, Lynn McClelland, a recunoscut dificultatea acestei decizii, dar a asigurat că „[Vrăjitorul] va fi întotdeauna o parte din istoria Christchurch”. Orașul a făcut o întorsătură în planurile sale turistice și vrea să se prezinte ca mai „dinamic, scafandru și modern”, pentru a atrage „noi rezidenți, vizitatori naționali și internaționali, noi companii și muncitori migranți calificați”. Ian Brackenbury Channell a luat personal faptul că nu corespunde noului ambianță a orașului vizat. „Asta înseamnă că sunt plictisitor și bătrân, dar nu mai este nimeni ca mine în Christchurch”, a comentat Vrăjitorul.

Vrăjitorul a sosit în 1974 la Christchurch, la scurt timp după ce calea sa de vrăjitori a luat-o cu adevărat. În 1982, Asociația Directorilor Galeriilor de Artă din Noua Zeelandă a declarat că a devenit o operă de artă vie – documentul Auckland City Art Gallery descria mediul operei ca „substanța corporală a artistului” și valoarea acesteia ca fiind „neprețuită”. 8 ani mai târziu, premierul Mike Moore, l-a angajat. Într-o scrisoare pe, care Vrăjitorul a păstrat-o până în acele zile, i s-a cerut să devină Vrăjitorul din Noua Zeelandă, un Gandalf modern, așa cum și-a scris el însuși Moore.

De atunci, The Wizard a fost plătit cu 16,000 de dolari neozeelandezi (10.400 de dolari) anual. Vrăjitorul a fost distins cu Medalia Serviciului Reginei la onorurile de naștere a Reginei din 2009, pentru serviciul adus comunității. Dar, în ultimii ani, aparițiile lui Ian Brackenbury Channel din oraș au scăzut. În principal pentru că consiliul orașului i-a făcut umbră și nu a luat în considerare propunerile sale turistice. Oricum, popularitatea Vrăjitorului pare să sfideze decizia consiliului, deoarece susținătorii și-au manifestat

dragostea pentru el cu numeroase scrisori. Un nou viitor pentru The Wizard ar putea fi posibil, doar fără consiliul orașului Christchurch.

Traduction :

Accesoriile

TOUTES LES ACTUALITÉS DU MONDE, ACTUALITÉS EXCLUSIVES

Christchurch dit au revoir à son magicien

Ian Brackenbury Channell été considéré comme une œuvre d'art vivante par l'Association des directeurs de galeries d'art de Nouvelle-Zélande (getty images)

« Gandalf, quitte ce corps ! »

Le magicien de Christchurch, en Nouvelle-Zélande, prend congé après 23 ans de service. Le conseil municipal a mis fin au contrat de Ian Brackenbury Channell, 88 ans. Ce Britannique a été engagé pour promouvoir la ville avec « des actes de sorcellerie et d'autres services ressemblant à des sorciers ».

Le conseil municipal de Christchurch a déclaré qu'il avait envoyé une lettre officielle au Sorcier pour le remercier de son travail. La porte-parole, Lynn McClelland, a admis la difficulté de cette décision, mais a assuré que « [Le Sorcier] fera toujours partie de l'histoire de Christchurch ». La ville a restructuré ses plans touristiques et veut se présenter comme plus « dynamique, diversifiée et moderne », pour attirer « de nouveaux résidents, des visiteurs nationaux et internationaux, de nouvelles entreprises et des travailleurs migrants qualifiés ». Ian Brackenbury Channell a personnellement pris le fait de ne pas correspondre à la nouvelle ambiance de la ville ciblée. « Cela implique que je suis ennuyeux et vieux, mais il n'y a personne d'autre comme moi à Christchurch », a commenté le magicien.

Le sorcier est arrivé en 1974 à Christchurch, peu de temps après que son chemin de sorcier ait vraiment décollé. En 1982, l'Association des directeurs de galeries d'art de Nouvelle-Zélande a déclaré qu'il était devenu une œuvre d'art vivante — le document de la galerie d'art de la ville d'Auckland décrivait le médium de l'œuvre comme « la substance corporelle de l'artiste » et sa valeur comme « inestimable ». 8 ans plus tard, le premier ministre Mike Moore l'embauche. Dans une lettre que le magicien a conservée jusqu'à cette époque, on lui a demandé de devenir le sorcier néo-zélandais, un Gandalf moderne, comme Moore l'a écrit lui-même.

Depuis lors, le Sorcier a été payé 16 000 dollars néo-zélandais (10 400 \$) par an. Le sorcier a reçu la médaille du service de la Reine lors de l'anniversaire de la Reine en 2009, pour services rendus à la communauté. Mais, au cours des dernières années, les apparitions de Ian Brackenbury Channell dans la ville ont diminué. C'est principalement parce que le conseil municipal l'a suivi et n'a pas tenu compte de ses propositions touristiques. Quoi qu'il en soit, la popularité du Magicien semble défier la décision du conseil, car ses partisans ont manifesté leur amour pour lui avec de nombreuses lettres. Un nouvel avenir pour le Sorcier pourrait être possible, mais sans le conseil municipal de Christchurch.

Où le trouver :

Dans la Bibliothèque (1.C), dans la Maison Extérieure.

Informations importantes :

- Un intérêt pour la sorcellerie et l'histoire de la sorcellerie.

2. Article du Slate

En bref :

Il s'agit d'un article d'un journal régional de 2016 sur un groupe dirigé par Lady Anascestral et leur lutte pour la reconnaissance des victimes de la chasse aux sorcières en Transylvanie.

Texte : (roumain)

Slate

22 iunie 2016

Peste 3.000 de vrăjitoare executate cu trei secole în urmă vor fi grațiate, de Mark Synon.

Între secolele al XVI-lea și al XVIII-lea, vrăjitoria a fost o crimă capitală în Transilvania. Popoarele acuzate de vrăjitorie, în mare parte femei, au fost condamnate la moarte prin spânzurare sau ardere pentru a face imposibilă îngroparea corectă a unui cadavru.

Aceste execuții au fost denunțate de gruparea activistă Baja Vrăjitoare condusă de Alcina Anascestral. Gruparea Baja Vrăjitoare a luptat de mai bine de doi ani pentru recunoașterea acestei persecuții. Este gata. Parlamentul României a adoptat o lege pentru dezincriminarea acuzațiilor de vrăjitorie și vrăjitorie postum. Legea a fost susținută activ de premierul separatist Nicola Brava.

Au fost nevoie de trei secole pentru ca Transilvania să recunoască epurările împotriva vrăjitorilor și vrăjitoarelor. Ideea unei astfel de legi a fost inspirată de un verdict al Camerei Reprezentanților din Massachusetts din 2001. Acest verdict le-a exculpat pe vrăjitoarele condamnate în timpul proceselor de la Salem. Mai simbolică decât orice, această lege a fost lăudată de Baja Vrăjitoare ca un prim pas pentru reabilitarea memoriei strămoșilor lor. În Transilvania, între 1563 și 1736, când legile vânătorii de vrăjitoare au fost desființate, au fost executați 3'837 de suspecti. 84% dintre ei erau femei.

Traduction :

Slate

juin 22, 2016

Plus de 3 000 sorcières exécutées il y a trois siècles seront graciées par Mark Synon.

Entre le XVIe et le XVIIIe siècle, la sorcellerie était un crime capital en Transylvanie. Les personnes accusées de sorcellerie, principalement des femmes, ont été condamnées à mort par pendaison ou par brûlure pour rendre impossible l'enterrement correct d'un corps.

Ces exécutions ont été dénoncées par le groupe militant Baja Vrăjitoare (Sorcières de Baja) dirigé par Alcina Anascestral. Le groupe Baja Vrăjitoare se battait depuis plus de deux ans pour faire reconnaître cette persécution. C'est fait. Le parlement roumain a adopté une loi visant à dépénaliser les accusations de sorcellerie et de sorcellerie à titre posthume. La loi a été activement soutenue par le Premier ministre séparatiste Nicola Brava.

Il a fallu trois siècles à la Transylvanie pour reconnaître les purges contre les sorciers et les sorcières. L'idée d'une telle loi a été inspirée par un verdict de la **Chambre** des représentants du Massachusetts de 2001. Ce verdict disculpe les sorcières condamnées lors des procès de Salem. Plus symbolique que tout, cette loi a été saluée par Baja Vrăjitoare comme un premier pas vers la réhabilitation de la mémoire de leurs ancêtres. En Transylvanie, entre 1563 et 1736, date à laquelle les lois sur la chasse aux sorcières ont été abolies, 3 837 suspects ont été exécutés. 84 % d'entre eux étaient des femmes.

Où le trouver :

Dans la Bibliothèque (1.C), dans la **Maison Extérieure**.

Informations importantes :

- Alcina Anascestral était encore en activité vers 2016.
- Elle s'intéressait à la sorcellerie et à l'histoire de la sorcellerie.
- Elle militait pour la reconnaissance des victimes de la chasse aux sorcières.

3. La Casquette

En bref :

C'est une casquette de police moderne, mais usée. C'est le chapeau de l'officier Mirabela Botezatu qui a été laissé lors de sa visite, son nom peut y figurer.

Où le trouver :

Dans la Salle à Manger (1.D), dans la **Maison Extérieure**.

Informations importantes :

- La présence d'un officier de police à un moment donné dans la **Maison**

4. La note

En bref :

Il s'agit d'un petit billet sur vieux papier remerciant pour la dénonciation d'Anna Goldi par Lady Anascestral pour sorcellerie et son exécution par une autorité inconnue, en 1881.

Texte : (roumain)

Dragă Lady Anascestral,

Vă mulțumim pentru participarea la procesul Anna Goldi. Acuzata a fost dovedită vinovată de vrăjitorie, seducție și vrăjire a angajatorului ei, baronul Stroud. Ea va fi executată în această marți, a doua august 1881.

Traduction :

Chère Dame Anascestral,

Merci de votre participation au processus d'Anna Goldi. L'accusée a été reconnue coupable de sorcellerie, de séduction et d'enchantement à l'égard de son employeur, le baron Stroud. Elle sera exécutée ce mardi 2 août 1881.

Où le trouver :

Dans la Chambre Principale (2.C), dans la Maison Extérieure.

Informations importantes :

- Un intérêt pour la sorcellerie et l'histoire de la sorcellerie.
- Lady Anascestral a dénoncé une prétendue sorcière.
- Lady Anascestral est née avant 1881.

5. Lettre de Tom

En bref :

Il s'agit d'une vieille lettre (d'amour) de Tom Slather à Alcina Anascestral, à propos de sa fête organisée dans sa Maison nouvellement acquise.

Texte : (français)

Ma chère Anascestral, hôte des hôtes,
 On ne pourra pas se mentir en disant que si
 nos attentes étaient grandes, Alcina,
 c'est certain, vous les avez surpassées de façon optimum.
 Oh dubitatif, mon inquiétude vola
 en éclat face à la taille surprenante de votre bordj.
 Une réception exceptionnelle qui sera
 remémorée et nous l'espérons, oh,
 nombreuses fois reconduites prochainement.
 En ami, il faut vous avouer, à
 bien y réfléchir, trouver,
 à la volée, chaque fois un nouveau lieu
 titanesque de la taille d'un bourg
 qui puisse nous accueillir, était un long
 ,un peu trop hasardeux, processus qui
 en votre trouvaille prend fin.
 Pour soutenir votre aplomb,
 oh, je vous ferais parvenir un cadeau,
 un sublime scotch
 russe aux arômes subtils.
 Vous le découvrirez lors de notre,
 oh combien attendue, soirée en or.
 Une excitante attente déjà m'assaille.
 Sous votre charme, Tom.

Où le trouver :

Dans la chambre principale (2.C), dans la Maison Extérieure.

Informations importantes :

- Le rassemblement d'une organisation (Le Culte Oublié) dans la maison.

- La Maison Anascestral était assez grande pour accueillir discrètement un grand nombre d'invités.
- L'organisation (Le Culte Oublié) a eu du mal à trouver un tel endroit.
- Lady Anascestral avait une forte personnalité.

Informations bonus :

- Tom était un admirateur (peut-être un amant) de Lady Anascestral
 - La première lettre de chaque ligne révèle : « Mon Coeur ne bat que pour vous »
- Le culte vénéré Shub Niggurath
 - La dernière lettre de chaque ligne à l'envers révèle : « Mere Shub Niggurath à jamais »

6. Carte d'identité

En bref :

La carte d'identité d'Alina Baci, la jeune fille de 16 ans qui s'est enfuie.

Où le trouver :

Dans la Chambre 3. (2.H), dans la Maison Extérieure.

Informations importantes :

- Le nom Alina Baci
- Elle a 16 ans
- Elle est roumaine

7. Le Plan

En bref :

Le plan de la Maison Anascestral tel que proposé par un designer anglais. Certains détails (au troisième étage) différaient entre le Plan et la réalité.

Où le trouver :

Dans le grenier (3.F), dans la Maison Extérieure.

Informations importantes :

- Les escaliers sont déroutants.
- Il y a une salle sur le toit (3.G) et une salle mansardée (3.F) (mais pas avec les portes prévues).
- Les dimensions sont dessus si nécessaire. Elles ne sont pas totalement exactes (voire pire).

8. Article du Satyp

En bref :

Il s'agit d'un article d'un journal local sur la profanation rituelle d'une église à Domaşnea, près de la Maison Anascestral.

Texte : (roumain)

Satyp

5 martie 1895

Ritual întunecat în Domașnea

A fost o ceremonie întunecată găzduită în capela Sfântul Atanaie de Athon din Domașnea? Numeroase indicii ne lasă să credem. Picturile satanice de pe pereții capelei și urmele unui ritual ciudat sunt suficiente pentru a provoca un profund disconfort, chiar și pentru cei mai flegmatici anchetatori.

Se deschide o anchetă, toți martorii sunt chemați să se prezinte la secția de poliție Sănătești.

Traduction :

Satyp

5 mars 1895

Messe noire à Domașnea

Une cérémonie hérétique a-t-elle eu lieu dans la chapelle Saint-Athanais d'Athon à Domașnea ? De nombreux indices nous permettent d'y croire. Les peintures sataniques sur les murs de la chapelle et les traces d'un étrange rituel suffisent à provoquer un profond malaise, même pour les enquêteurs les plus flegmatiques.

Une enquête est ouverte, tous les témoins sont appelés à se présenter au commissariat de police de Sănătești.

Où le trouver :

Dans le Grenier (3.G), dans la Maison Extérieure.

Informations importantes :

- Une cérémonie hérétique a été organisée dans une chapelle près de la Maison Anascestral.
- Il y a eu quelques enquêtes policières sur les activités du Culte Oublié (elles n'ont jamais abouti à rien).

9. Acte de naissance

En bref :

Il s'agit de l'acte de naissance d'Alcina Anascestral, née Maria Alcina Carmen MILET, le 30 mai 1860, en France.

Texte : (français)

REPUBLIQUE FRANCAISE
DEPARTEMENT DES PYRENEES-ORIENTALES
VILLE DE PERPIGNAN
EXTRAIT D'ACTE DE NAISSANCE

L'an mil huit cent soixante
et le vingt-huit janvier
à une heure trente est né à Perpignan

un enfant du sexe féminin qui à reçu les prénoms
de Maria, Alcina, Carmen
et dont le père est le sieur Manuel MILET né le trente mai mil huit cent quarante
quatre à SANTA BARBARA (Espagne)

et la mère, la dame son épouse Maria Térésa GOMEZ, née le vingt un avril
mil huit cent quarante à SARRAGOSSE (Espagne) domiciliés Perpignan,

On lit en marge :

Certifié le présent extrait conforme aux indications portées au registre par Nous,
Officier de l'Etat Civil de la Ville de Perpignan.

Perpignan, le vingt cinq septembre
Mil huit cent quatre soixante

L'Officier de l'Etat Civil,
Le Chef de Service délégué

Où le trouver :

Dans la Maison Intérieure.

Informations importantes :

- Identité complète et origine d'Alcina.
- Alcina a eu une vie anormalement longue.