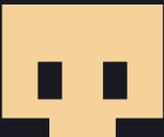


Scénario

Le palais d'Hiver

Une aventure pour
La collection Maxbrown
le jeu d'horreur en deck building

LA 
COLLECTION
MAXBROWN



Sommaire



<u>Sommaire</u>	3
<u>Avant-propos</u>	4
<u>La collection Maxbrown</u>	4
<u>Le Palais d'hiver</u>	4
<u>Intégration</u>	5
<u>Aide de jeu</u>	6
<u>Equipe de jeu - la jeunesse</u>	6
<u>Les nœuds</u>	7
<u>Les icônes</u>	7
<u>Scénario</u>	10
<u>Histoire en bref</u>	10
<u>Scène 1 - Introduction</u>	11
<u>Scène 2 - La visite du musée</u>	16
<u>Scène 3 - Le tisserand</u>	18
<u>Scène 4 - L'atelier</u>	19
<u>Scène 5 - Confrontation</u>	21
<u>Scène 6 - L'étude des tableaux</u>	22
<u>Scène 7 - Conséquence</u>	22
<u>Crédits</u>	26

Avant-propos

*And the moon gives me
Permission and I enter
Through her eyes
She's losing her virginity and
All her will to compromise
I didn't want to hurt you baby
I didn't want to hurt you
But you're pretty when you cry
VAST – Pretty when you cry*

LA COLLECTION MAXBROWN

La collection Maxbrown est un jeu de rôle d'aventures horrifiques contemporaines en deck building. L'univers du jeu ressemble au nôtre à quelques détails près. Au centre de toutes les convoitises se trouve la collection Maxbrown, un manuscrit décrivant un ensemble d'artefacts emplis de pouvoirs. De nombreuses forces surnaturelles manipulent le destin de l'humanité dans l'ombre pour conserver le plus grand des prix: vaincre la mort et vivre éternellement.

Vous trouverez des scénarios, des aides de jeu et bien d'autres choses sur www.drnmrod.ch ou en suivant le QR code ci dessous:



LE PALAIS D'HIVER

Le palais d'Hiver est un scénario prenant place à Saint-Pétersbourg en 2009. Il raconte comment une équipe d'enquêteurs partent en chasse d'une créature venue d'un autre monde. À cette occasion, ils feront d'inquiétantes rencontres dans le musée de l'Ermitage.

Cet ouvrage contient un scénario, des personnages prêtirés et de nouveaux types de tissage: les nœuds et les icônes.

Ce scénario fait écho à la campagne **Sous l'œil du Dragon** que vous trouverez dans le livre de base de **La collection Maxbrown**.

Cet épisode peut être joué de manière totalement indépendante, mais comporte des liens qui peuvent être exploités pour intégrer la petite histoire dans la grande.





INTÉGRATION

L'épisode le Palais d'Hiver peut être amené à votre table de jeu de différentes façons.

Comme un épisode unique

Le groupe de PJ est amené à enquêter sur une série de mystérieuses disparitions survenues dans l'environnement du musée de l'Ermitage. Vous trouverez une proposition d'équipe de jeu dans la pure tradition des enquêtes juvéniles horribles page 6. Ces personnages joueurs font partie d'une jeunesse campagnarde en plein voyage culturel (et festif) dans la ville de Saint-Pétersbourg.

À la suite de l'épisode 1 de «Sous l'œil du Dragon»

Vous pouvez jouer le scénario Le palais d'hiver comme une histoire intermédiaire entre l'épisode 1 et 2 de la campagne Sous l'œil du Dragon que vous trouverez dans le livre de base du jeu La collection Maxbrown.

Dans cette configuration, les PJ cherchent à refermer une faille surnaturelle entrouverte à la fin de l'épisode 1. Pour ne pas divulguer l'histoire de Sous l'œil du Dragon, nous avons détaillé les connexions entre ces deux histoires dans un encadré PXXX.

Comme introduction à «Sous l'œil du Dragon»

Cet épisode peut être utilisé comme prologue de la campagne Sous l'œil du Dragon. Les PJ se déplacent à Saint-Pétersbourg spécifiquement pour résoudre le mystère qui entoure le Palais d'hiver à la suite de quoi, ils sont embarqués dans l'intrigue de Sous l'œil du Dragon. L'évasion de Béhémot de la fracture du Prisme noir de l'épisode 1 de la campagne peut être considérée comme antérieure à la campagne elle-même. En effet, l'ordre de l'Astre d'Argent peut tout à fait avoir commencé à ouvrir le prisme noir plusieurs nuits avant l'intervention des PJ. Malgré une ouverture insuffisamment grande pour leur permettre d'atteindre leur but, cette fracture a pu laisser passer plusieurs âmes de titans, dont celle de Béhémot.

Comme le début d'une nouvelle campagne

L'opposant principal de cet épisode, le tisserand nommé Éliphas a commis de nombreux méfaits et ses actions peuvent être le point de départ d'un grand nombre d'aventures. Même s'il est défait au terme de cet épisode, les PJ pourront combattre ses émanations qui prennent la forme de tableaux maudits.

Sous l'œil du Dragon est une campagne qui déplacera les PJ d'un bout à l'autre de l'Europe à la recherche d'un artefact millénaire surpuissant. À la fin de l'épisode 1 de cette campagne, les PJ ont assisté à l'ouverture du Prisme Noir, une faille vers l'au-delà. Alors qu'ils tentaient de refermer cette ouverture, un ou plusieurs esprits sont parvenus à s'échapper de cet autre monde pour se cacher dans le nôtre. L'un d'eux, Béhémot, s'est réfugié dans le palais d'Hiver et a pris possession des chats du musée de l'Ermitage.

Les raisons qui pourraient pousser les PJ à partir à la poursuite de Béhémot sont multiples : ils peuvent tout simplement chercher à rétablir l'ordre des choses en renvoyant les Évadés de l'autre côté de la faille.

Une autre possibilité est d'introduire cet épisode à l'aide d'un donneur de missions : Wladimir Bosk ou Raziel semblent tout indiqués pour jouer ce rôle. Les équipes qui œuvrent sous les directives d'une hiérarchie extérieure (agents, journalistes) peuvent aussi être lancées dans cette intrigue par le biais d'ordres directs.

Aide de jeux

«Les Jeunesses campagnardes constituent un phénomène civique, de groupement, d'union, de joie de vivre de la part de citoyennes et citoyens engagés à la vie publique. Davantage : les Jeunesses campagnardes constituent un phénomène culturel. Elles sont porteuses de valeurs authentiques et permanentes. Des valeurs de civilisation, précisément. Les Jeunesses campagnardes les ont maintenues vivaces et elles les ont inlassablement propagées.»

Jean-Pascal Delamuraz

à propos du 75e anniversaire F.V.J.C.

(Fédération Vaudoise des Jeunesses Campagnardes)



ÉQUIPE DE JEU

LA JEUNESSE

Niveau de secrets : Débutants



L'équipe fait partie de la jeunesse campagnarde d'un village suisse. Les «Jeunesses» forment une fédération d'associations à but ludique et sportif qui animent périodiquement des fêtes rurales (girons ou cantonales) en Suisse depuis 1919. Ce type de rassemblement se retrouve de manière courante dans les communes de Suisse Romande (francophone). Chaque village, ou presque, possède sa «Jeunesse» et les adhérents de plus de 25 ans quittent l'organisation après avoir transmis les rênes aux membres les plus jeunes.

Les PJ constituent une équipe d'adolescents ou de jeunes adultes dont la connaissance du monde est limitée par l'inexpérience de leur âge (entre 16 et 25 ans). Les règles de création de personnages standards doivent être appliquées (voir page 49 du Livre de Base). Chacun des héros a intégré la Jeunesse comme activité annexe à sa propre activité principale ; qu'il s'agisse d'une profession rémunérée, d'un apprentissage ou d'études universitaires.

Leur connaissance du monde surnaturel est également nulle et si certains d'entre eux ont déjà eu un contact avec un élément fantastique, il doit rester anecdotique.

Prologue : un regroupement d'associations de Jeunesse de votre choix a organisé un giron l'été dernier et les recettes de cet événement furent si bonnes que les membres décidèrent de s'offrir un voyage culturel à Saint-Pétersbourg.

Les PJ se trouvent donc pour une semaine dans l'ancienne capitale des Tsars avec plusieurs de leurs amis. Le programme est chargé : visites, musées, châteaux, restaurants, durant la journée et bien sûr bars, pubs, pistes de danse et clubs de poker clandestins dès que la nuit tombe... Parmi les différentes animations proposées par le comité de la jeunesse, le Festival des Gardiens Chats mènera le groupe de PJ tout droit dans la gueule du loup.

Le Festival des Gardiens Chats est né de manière tout à fait informelle sous l'impulsion des visiteurs du musée Ermitage. En effet, les chats pullulent dans le quartier du palais d'Hiver et leur présence a fini par créer une légende sur leur gardiennage. Durant cet événement, plusieurs activités sont organisées dans les couloirs du musée.



Nom	Concept	Énergies	Motifs
Alexandra Rieder	Vendeuse cynique (Suisse - Fribourg)	A2 V2 C2 I2	Psychologie (A3), Entregent (A2) Economie (A1), Cynique (A3), Bon coeur malgré tout (A2), Sarcasme (A1), Amitiés (R3), Vélo (R2)
Noah Torino	Videur misanthrope (Suisse - Tessin)	A3 V3 C1 I1	Philosophe (A3), Misanthrope (A2), Premier soins (A1), Krav Maga (A3), Observateur (A2), Intimidation (A1), Solitude (R3), Bricoler (R2)
Aloys Garnier	Électricien beau parleur (Franco-Suisse - Vaud)	A2 V1 C2 I3	Intello (A3), Beau parleur (A2), Réseau d'université (A1), Réparations (A3), Couch surfer (A2), Toujours le bon plan (A1), Fêtard (R3), Voyages (R2)
Maëlle Deboussens	Relieuse artisanal altermondialiste (Suisse - Vaud)	A1 V2 C3 I2	Artisanat (A3), Convaincre (A2), Force tranquille (A1), Van life (A3), Survivaliste (A2), Contrefaçons (A1), Lecture (R3), Militantisme (R2)
Gregoire Bruchez	Infirmier urgentiste (Suisse - Valais)	A3 V2 C1 I2	Sarcasme (A3), Conduite sportive (A2), Scout toujours (A1), Soins d'urgence (A3), Paternaliste (A2), Rock'n roll (R3), Drague ouverte (R2)





LES NOEUDS

La collection Maxbrown décrit un monde comportant des failles dans le tissu de la réalité. Cette dernière peut être vue comme un patchwork de tissu, où certaines pièces imparfaites peuvent être altérées. Les gens suffisamment malins et dépourvus de scrupule exploitent ces failles et s'en servent pour prendre des raccourcis vers leurs objectifs. Le terme de Tissages décrit l'art de détourner les lois naturelles et les Tisserands en sont les artistes (voir différents types de Tissages page 63 du livre de base).

Les nœuds sont une forme de tissage pouvant être confondus avec les artefacts. Objets de pouvoir mineurs comparés à ces derniers, les nœuds en diffèrent par plusieurs points. Tout d'abord, si les artefacts se créent spontanément, les nœuds peuvent être fabriqués par le biais d'un rituel accompli par un tisserand. Un nœud tire la source de son pouvoir d'une âme emprisonnée à l'intérieur de l'objet. À la différence d'un artefact, l'esprit enchâssé par le tisserand dans le nœud est celui d'un humain mortel. Cette âme sert de combustible à un transfert d'énergie impie provenant des territoires au-delà du Styx pour la diriger vers notre monde. Les fonctions de ces objets maudits varient. Certains ne sont que des vecteurs de puissance magique en vue de l'accomplissement d'un rituel, alors que d'autres ont des effets tangibles.

La déchirure que provoque l'attachement d'une âme à un nœud est une torture plus terrible que mille trépas. Il serait naïf d'imaginer que cette fusion contre nature soit désirée par la victime. Ce savoir impie est probablement aussi ancien que les artefacts eux-mêmes. Des exemples d'objectification de sacrifiés se trouvent dans de nombreuses civilisations préhistoriques. Les sacrifices humains mésopotamiens en l'honneur de Baal aux immolations celtes dans les hommes d'osier sont autant de témoignages de l'utilisation de la force vitale humaine pour atteindre des buts mystiques.



LES ICÔNES

Tout comme les artefacts, les nœuds existent sous différentes natures. Une icône est une sorte de nœud, mais sous une forme beaucoup plus sophistiquée et cruelle, car il n'utilise qu'une fraction d'une âme humaine alors que les nœuds en consomment l'intégralité.

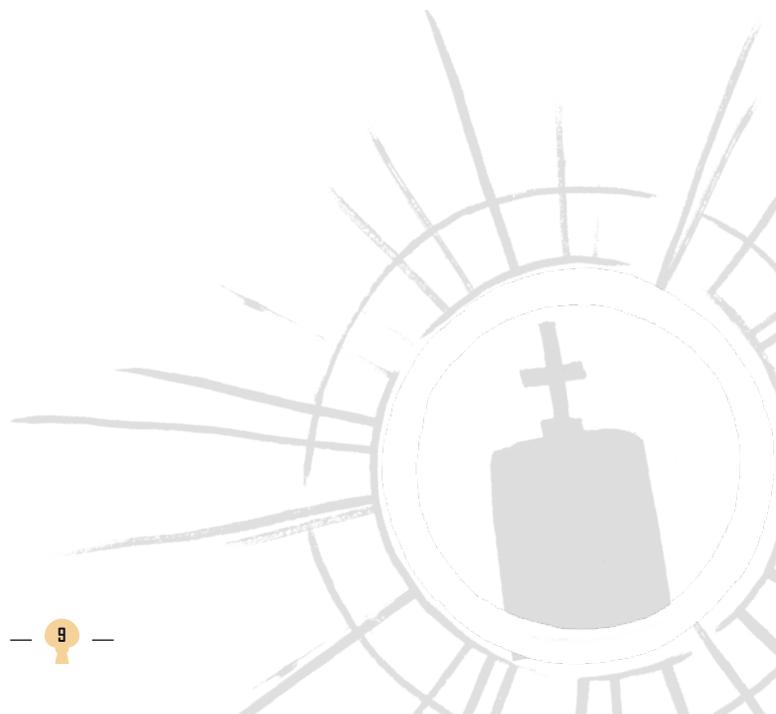
La création d'une icône passe nécessairement par la représentation picturale de la victime. Photos, peintures, graffitis deviennent autant de pièges et la prise en otage d'une portion d'âme permet au tisserand de posséder le supplicé sur le long terme. La victime amputée se trouvera sous l'emprise totale de son tortionnaire, inexplicablement attirée par lui et prête à tout pour lui plaire. Les tisserands utilisent les icônes dans des rituels impies, mais le pouvoir qu'ils renferment s'épuise beaucoup plus vite que celui des nœuds.

Certains tisserands n'hésitent pas à se livrer au trafic des âmes qu'ils ont volées. Il existe toute une communauté qui, dans l'ombre des grandes cités humaines, échange le destin de pauvres défavorisés contre divers produits et services. La vie n'a que peu de valeurs pour ces gens qui échangent des photos comme si c'était des cartes à collectionner alors que les suppliciés sont condamnés à une demi-vie, soumis aux caprices des tisserands et incapables de reprendre le contrôle de leur existence. Il faut savoir que la création d'une icône se fait la plupart du temps sans le consentement de la victime, mais plus choquant encore sans qu'elle en ait même conscience. Certains suppliciés se voient spoliés d'une partie de leur libre arbitre par un proche abusif, un mentor sans scrupule et voient le contrôle de leur vie leur échapper sans qu'ils ne sachent vraiment pourquoi. Le sort semble s'acharner sur ces pauvres gens, sans vraiment comprendre pourquoi, ils s'isolent de leurs proches, perdent leur emploi. Devenus l'ombre d'eux-mêmes, certains finiront à la rue tandis que d'autres se perdront dans la toile de leur tisserand qui les exploitera encore un peu plus.

Errata

Vous trouverez, page 64 du livre de base, des règles décrivant le rituel « Enchantement du sang ». Ce rituel permet de créer des objets maudits initialement nommés « focus ». Considérez que chaque mention au terme « focus » peut être changée pour « nœud » et que les règles suivantes remplacent intégralement celles de l'enchantement de sang.

Rituels	Description	Récompense	Sacrifices
Nouer une âme	Un objet baigné dans le sang devient soudainement chargé d'une aura mystique. Ces objets maudits ne sont pas des artefacts, car ils ne contiennent pas l'âme d'un immortel, on les appelle des nœuds.	Création de Motif avec Atout 4 + Perenne + 2 effets au choix entre : Contrôle / Duo / Sécurité / Survie	Scarification (4-5-6) Malédiction (Stressant 3)
Peindre une icône	Ce rituel vole une partie de son âme à un mortel et l'enchâsse dans une représentation picturale que l'on nomme icône.	Création de Motif avec Atout 3 + 2 effets au choix entre : Concentration / Inspiration / Invention / Plan / Souvenir	Scarification (1-6) Malédiction (Sinistre 3)



Scénario

*Comme le fruit tombe sans avoir pu mûrir
La faute à l'homme, la faute au vent
Comme l'homme qui sait en se voyant mourir
Qu'il n'aura plus jamais le temps
Un jour de plus il aurait pu chanter
Faute au destin, faute à la chance*
Wladimir Vissotski



HISTOIRE EN BREF

Depuis plusieurs années, un tisserand du nom d'Éliphas travaille au sein du musée de l'Ermitage. Sa spécialité est la création de nœuds ayant la forme de tableaux maudits. En piégeant les âmes de ses victimes à l'intérieur de toiles de maître, Éliphas prétend réinventer l'art et magnifier les œuvres qu'il pervertit.

En parallèle, une catastrophe magique récente a eu lieu à Saint-Petersbourg (voir épisode 1 de la campagne **Sous l'œil du Dragon**). Un esprit maléfique du nom de Béhémoth, s'est échappé des territoires au-delà du Styx et s'est réfugié dans le palais d'Hiver avant de transférer sa conscience dans celle de l'ensemble des chats du musée de l'Ermitage.

Les PJ enquêtent sur des disparitions ayant lieu en ville. Leur piste les mène vers le musée et son atelier de restauration d'art. La présence de ces deux opposants ne leur facilitera pas la tâche et ils devront faire la part des choses entre la possession de Béhémoth et les anciennes malédictions d'Éliphas qui pèsent sur le musée.





SCENE 1 :

INTRODUCTION

Les PJ sont à Saint-Pétersbourg pour des raisons qui leur sont propres (voir page 5). Ils peuvent avoir été embarqués dans le monde de la nuit suite au premier épisode de **Sous l'œil du Dragon** ou bien être tout simplement catapultés à Saint-Pétersbourg en vue de mener l'enquête sur une série de mystérieuses disparitions.

Si les PJ sont l'équipe de la Jeunesse (présentée page 6), ils ont l'opportunité de visiter le musée de l'Ermitage dans le programme de leurs vacances. Le groupe de Jeunesse est composé d'une vingtaine de jeunes ayant toutes et tous des visions différentes du concept de vacances idéales. Certains ne dessaouleront pas durant les 15 jours de séjour, mais d'autres réservent du temps pour des activités culturelles. Saisissez l'occasion de cette introduction pour leur présenter le musée de l'Ermitage tel qu'il est dans le monde réel. N'hésitez pas à vous documenter sur le sujet, les images et les témoignages de touristes abondent. Veillez cependant à introduire dès cette scène une bizarrerie flirtant avec l'inquiétant : un tableau qui les suits du regard, un gardien trop zélé et incompréhensible.

Si les PJ sont des spécialistes du surnaturel, leur commanditaire peut être un journal spécialisé dans les histoires de fantôme, le bureau Lisière ou même la confrérie SATOR. Dans un de ces cas, leur employeur a eu vent de disparitions étranges et plusieurs informateurs sensibles aux perturbations dans le monde occulte se sont montrés formels : un évènement surnaturel d'une grande ampleur s'est produit à Saint-Pétersbourg. Selon leur affiliation, les PJ peuvent prendre différentes directions pour démarrer leur enquête.

Enquêtent d'une manière ou d'une autre, sur d'étranges phénomènes magiques. Les PJ chercheront peut-être à se renseigner sur les phénomènes surnaturels. Quoi de mieux

alors que de contacter un praticien des arts magiques ?

Les pistes sont peu nombreuses à Saint-Pétersbourg. Par leur réseau ou par on-dit, ils apprennent qu'un vieil homme, un féru de sciences occultes habite dans une Kommounalka (appartement communautaire) de l'arrondissement Kranoselsky (zone sud de la ville). Ce sympathisant de la confrérie de SATOR se nomme **Zdeniek Ligurov**. Il achète régulièrement du Vorost pour effectuer différentes expérimentations.

Lorsque les PJ arrivent sur place, ils trouvent un appartement en désordre, sale et désert. Il n'y a aucune trace du locataire. À en juger par la pourriture des aliments dans le frigidaire, les lieux sont visiblement inhabités depuis des semaines. L'ambiance est sinistre, car l'électricité a été coupée et une odeur de renfermé flotte dans l'air.

Un test d'**Intuition D1** permet de constater que l'ancien résidant n'avait pas préparé son départ et certains détails donnent l'impression que leur occupant est simplement sorti faire les courses et n'est jamais rentré. Un étendage porte toujours des vêtements secs depuis longtemps, une tasse de café colonisée par des moisissures gît au milieu de la table de cuisine. Une pièce sombre au fond de l'appartement sert d'établi médicinal. Un immense meuble d'herboriste en bois massif occupe un pan entier de mur. Les PJ trouvent principalement des fioles non étiquetées et des composants en décomposition.

Un test de **Conscience D1** permet de découvrir les éléments suivants (divulgez un élément par succès excédentaire) : une bouteille de Vorost ; une série de documents indiquant que Zdeniek avait rendez-vous avec un mystérieux correspondant répondant au nom de « l'Artisan ». L'objet de cette rencontre était un échange de matières alchimiques rares et plus particulièrement le litige existant entre les deux hommes sur la valeur d'un produit précédemment livré. L'entrevue devait avoir lieu, quelques semaines en arrière, au pied de l'escalier Jourdain de l'Ermitage de Saint-

Pétersbourg. Il ne reste plus qu'à mener l'enquête au musée pour découvrir ce qui est arrivé au vieux rebouteux disparu. La bouteille de Vorost contient assez de sang pour être consommée. Donnez un Motif «Soif de Sang» avec une réserve supérieure de 3 points au PJ qui tenterait l'expérience. Cette bouteille a été fournie par l'infecté Saint-Pétersbourgeois Raziel que les PJ auront peut-être l'occasion de rencontrer dans la campagne Sous l'œil du Dragon. Ce dernier pourrait, lui aussi, les guider sur la piste du rebouteux.

Si les PJ cherchent à identifier des manifestations spectrales dans la région, ils peuvent s'aider des services de police et plus particulièrement de la section «affaires spéciales» dirigée par l'inspecteur Wladimir Bosk. «Section» est un bien grand mot, car les forces de l'ordre de Saint-Pétersbourg ont des moyens tellement limités que Wladimir en est le seul représentant. Avec l'aide de ce dernier, ils font des recoupements sur les cas non résolus et détectent un nombre inquiétant de disparitions de personnes domiciliées dans le centre-ville. Leur point commun? Il s'agissait

majoritairement d'amateurs d'art qui avaient tous un souci avec un tableau récemment acquis. Ces pièces n'avaient pas été achetées au même endroit et les policiers chargés des enquêtes n'avaient alors pas poussé les recherches dans cette direction. Néanmoins, en approfondissant l'examen du dossier (et avec un test de Conscience D2) on peut déterminer que tous avaient demandé l'aide du musée de l'Ermitage pour authentifier/rénover l'œuvre en question. Leur requête avait été acceptée et ils avaient eu un rendez-vous avec le responsable de l'atelier.

Si les PJ se contentent d'écouter les légendes urbaines, la piste sera plus compliquée à suivre. Néanmoins, un test d'Intuition D4 leur permet de se diriger vers le musée de l'Ermitage. Des rumeurs étranges courent sur les allées sombres qui s'animent certaines nuits sans explications: les statues dansent et les tableaux parlent. Les chats, gardiens des lieux, vont et viennent, affairés à quelque entreprise secrète. Est-ce là l'œuvre d'un esprit ou celle d'un sorcier? Dans tous les cas, une visite du musée est nécessaire pour en avoir le cœur net!



MUSÉE ERMITAGE BY NIGHT

Ce haut lieu de la culture situé dans le Palais d'Hiver de Saint-Petersbourg est le plus grand musée au monde en matière d'œuvres exposées: 60 000 objets répartis dans plus de 1000 salles avec près de 3 millions de pièces conservés dans ses réserves. Toutes les civilisations ayant laissé une trace dans l'histoire sont répertoriées et les visiteurs peuvent en observer les reliques. Chacun des plus grands maîtres de la Renaissance a composé au moins une œuvre qui peut se trouver au sein de ce musée. Les secrets de l'histoire se cachent dans ces réserves infinies, alors que ses conservateurs naissent, vivent et meurent sans avoir pu mesurer toute l'immensité de ces richesses. L'Ermitage, à l'intérieur des murs du palais d'Hiver, est une entité à part entière, hors du temps. Créature boulimique servie par des hordes d'employés municipaux, elle dévore et recrache périodiquement des œuvres venues des quatre coins du globe.

Vous l'aurez compris, c'est l'endroit rêvé pour un féru d'occultisme. Parmi la pléthore d'étudiants en histoire de l'art et des quelques indémodables (et indéboulonnables) fonctionnaires se trouve quelqu'un dont la passion ne se limite pas à l'analyse théorique des rituels ancestraux: en effet, il les applique.

Cet homme, c'est Éliphas Blavatsky, l'artisan rénovateur.

L'Ermitage possède un atelier d'art qui travaille en autogestion. Le client principal de cette entité est le musée lui-même, à qui il fournit reproductions, réparations, rénovations et authentications. Mais certains partenaires extérieurs existent et sont tout aussi importants pour la santé économique du service. Leurs locaux sont situés au premier sous-sol du bâtiment. Ils sont constitués de deux bureaux ainsi qu'un atelier où officie Éliphas.

Le responsable de service du tisserand, Anatoli Kournikov est un brave homme qui est plus orienté vers les relations publiques que vers les prouesses techniques. Il ne comprend pas les méthodes utilisées pour la rénovation et cela l'entraîne souvent à faire des diagnostics erronés devant les clients, ainsi que des promesses difficiles à tenir. Éliphas ressent d'ailleurs une immense frustration d'être encadré par quelqu'un de moins compétent que lui.

ELIPHAS BLAVATSKY

Éliphas Blavatsky n'est pas un sorcier à proprement parler, c'est un tisserand. Véritablement passionné par son métier, il profite de son poste dans les coulisses du musée pour avoir accès à des objets, livres et reliques de toutes époques et de toutes natures. Il maîtrise son domaine avec une rare acuité. Par défi, puis par jeu, il a commencé à frayer avec des forces obscures quelques années dans le passé. Il a enfermé l'esprit de personnes qui lui déplaisaient dans des tableaux. Comme lui seul connaît leur existence, il jouit de voir ces âmes torturées exposées aux yeux du monde sans prendre de risques. Du « *Sacrifice d'Abraham* » de Rembrandt, au « *Joueur de Luth* » du Caravage en passant par « *la Madonne Litta* » de Léonard de Vinci (le chef-d'œuvre de sa carrière selon le tisserand), la liste des peintures maudites s'allonge considérablement au fil du temps. Si l'on regarde ces tableaux attentivement, les expressions des personnages ont quelque chose de terriblement angoissé. Certains visiteurs ont remarqué l'étrange aura qui émane de ces œuvres sans pouvoir le verbaliser, mais il règne maintenant dans certaines salles une ambiance particulièrement lourde et tordue. Les tableaux maudits ne sont pas des icônes malgré leur nature picturale. Eliphas a, en effet, piégé l'intégralité des âmes de ses victimes pour son rituel maléfique et pas uniquement une portion de leur âme. Il a ensuite dissous leurs cadavres dans de l'acide.

Tout se serait bien passé pour Éliphas (ou en tout cas sans que personne ne se doute de rien) sauf que le palais d'Hiver est le point de chute d'une âme torturée s'étant évadée de la faille du prisme noir (voir l'épisode 1 de la campagne *Sous l'œil du Dragon*). Ce démon nommé Béhémot a élu domicile dans le musée et pris possession d'une part importante des lieux. Sa cohabitation avec le tisserand risque de s'avérer compliquée.

Éliphas n'est qu'un homme faible, mais il peut réserver quelques surprises aux PJ. En effet, il peut faire appel au pouvoir des tableaux. Les différents nœuds qui se trouvent dans les murs de l'Ermitage peuvent porter assistance au tisserand. Quand il se trouve dans les couloirs du musée, considérez que Eliphas peut toujours disposer d'au moins un nœud qui comprend les effets suivants : Contrôle / Duo / Sécurité / Survie (vous trouverez des exemples de tableaux maudits plus bas).

De plus, Eliphas ne se sépare jamais d'un nœud de sa confection : un peigne scythe qu'il a enchanté pour paralyser les muscles d'une cible pendant trente minutes. Cet objet est à usage unique, car son pouvoir ne se libère que lorsqu'on casse quelques branches spécifiques, Eliphas ne l'utilise donc qu'en cas d'urgence.

Allié puis antagoniste/Objectif: Éliphas est un vieux monsieur à la mine fatiguée et qui semble inoffensif. Son air de cocker triste, ses yeux dépourvus de malice cachent en fait un pervers narcissique de premier ordre. Il ne supporte pas d'être contredit et noie l'insatisfaction de sa vie dans ses pratiques malsaines. Il n'a pas d'objectifs à proprement parler, mais il vivra très mal toute forme de menace ou de frustration dans son quotidien. Il résout les conflits par la seule manière qu'il maîtrise à la perfection: il enferme les âmes des gens qui lui déplaisent dans des tableaux.

Conseil d'interprétation: jouez Éliphas comme le grand-oncle un peu paumé, mais sympathique. Utilisez un vocabulaire empreint d'hésitations. Son expression la plus employée est « Je ne suis pas sûr que c'est ce que je préférerais ». En revanche, lorsque l'on vous contrarie, contredit ou que vous accomplissez ce que vous savez le mieux faire, opérez une véritable transformation: les lèvres pincées, voire serrées, les yeux écarquillés, plus de place au doute, Éliphas est fondamentalement maléfique!

Nom	Concept	Motifs
Eliphas Blavatsky	Tisserand psychopathe	Occultisme (A4), Mensonges (A4), Histoire de l'art (A4), Réparation (A4), Croc de boucher (A2)

Nœud	Description	Effet
Peigne Scythe en or de Solokha	Le peigne a été découvert en 1913 dans une sépulture scythe (le tertre Solokha). Il comporte 19 dents et couronné d'une composition de combat avec trois guerriers combattants. Eliphas a transformé cette oeuvre en une arme capable de paralyser ses victimes. C'est une arme à durée limitée, car il doit casser une des dents du peigne à chaque fois qu'il veut en activer l'effet. Au début de cette aventure, il lui reste 3 dents.	Atout 4 Perenne Paralyse (le personnage ciblé passe autant de tour que le nombre de succès de l'action Paralyse) Usage limité à 3 utilisations

SCENE 2 - LA VISITE DU MUSÉE

Les angles d'approches sont multiples: les PJ peuvent se rendre au musée pour une prétendre à une visite comme des touristes normaux, ils peuvent également se présenter en tant que consultants de la police, ou organiser une escapade nocturne comme des cambrioleurs...

Si les PJ demandent une entrevue, le responsable du service rénovation, Anatoli Kournikov, les recevra avec volubilité. Il sera probablement suspect à leurs yeux dans un premier temps, car il est trop souriant et semble avoir réponse à tout. Au bout du compte, il ne pourra pas les aider, car il n'a vraisemblablement aucune idée de ce qu'il se passe dans son service (un test de Conscience D1 permet de s'en rendre compte).

En venant après la visite de l'appartement de Zdeniek Liguorov, ils chercheront sans doute à savoir qui est ce mystérieux «Artisan» ayant donné rendez-vous au vieux rebouteux au pied de l'escalier Jourdain (voir scène 1). Devant leurs interrogations, Anatoli ne semble pas très réceptif. Il prétexte un emploi du temps surchargé pour se débarrasser rapidement des PJ dès qu'il a compris que ces derniers ne vont à aucun moment l'aider à obtenir l'avancement qu'il désire. Un test réussi de Conscience D1 est nécessaire pour le convaincre d'apporter son aide. Si les héros en font la demande, le responsable des rénovations les dirige vers la loge de sécurité afin de consulter les enregistrements de surveillance. Pour toute autre requête, il charge son employé Éliphas Blavatsky de les prendre en main. Ce dernier s'acquitte de sa tâche avec une mauvaise volonté évidente.

S'il est interrogé, le responsable de la sécurité avoue avec une certaine gêne que les enregistrements retraçant la soirée ont été malencontreusement effacés à cause d'un mauvais étiquetage. Un test réussi de Conscience D2 permet de constater des différences grapholo-

giques entre la majorité des cassettes, et celles concernées par cette maladresse. Le gardien lui-même ne reconnaît pas cette écriture et se révèle incapable de se souvenir si oui ou non il a reçu de l'aide d'un tiers ce soir-là. En réalité, Éliphas a profité de la sympathie de ce dernier et de leur proximité professionnelle pour l'écartier momentanément et supprimer les données compromettantes; les étiquettes fautives ont donc été rédigées de sa main. Cette déduction permet de mettre les PJ sur la piste d'un des employés du musée. Un test d'Intuition D3 permet d'accroître les soupçons sur Éliphas par analyse graphologique sans certifier de sa culpabilité. Celui-ci, avec une mauvaise foi absolue, assurera qu'il a été piégé et que c'est le gardien qui lui a demandé son aide. Évidemment, ce dernier paraît tout aussi louche que l'artisan, car il cherche à camoufler sa tendance à l'alcoolisme.

Si les PJ décident de visiter le musée, il faut premièrement se poser la question sur la manière dont ils veulent s'introduire dans les lieux. La voie légale est envisageable s'ils sont mandatés par la police. De nuit, les couloirs de l'Ermitage forment un labyrinthe inextricable où rôdent les fantômes du passé. Éclairée par la lampe torche d'un gardien qui aide (ou qui pourchasse) les personnages, chaque statue évoque Belphégor, chaque tableau semble suivre les visiteurs des yeux.

De jour comme de nuit, les manifestations spectrales se font sentir. Dans une salle comprenant «Le joueur de Luth» du Caravage, les PJ entendent un lourd et profond grincement, comme si l'on tordait une barre en métal au milieu de la pièce (The Grudge OST, Kayako Saeki sound). Conjointement à ce son lugubre, le visage d'un des tableaux bouge dans leur direction. Demandez un test de résistance sous Adrénaline D3 pour éviter de subir du stress dû à la peur.

Éliphas, s'il est présent, semble exagérément effrayé par ces événements et les attribue sans hésiter à un démon malveillant. Encore une fois, le tisserand joue sur son apparence inoffensive et se réfère aux esprits du folklore; mais les PJ devraient logiquement faire le lien avec l'âme

évadée de la faille. Éliphas ment, évidemment, pour mieux piéger les personnages. En revanche, le vieil homme montre de réels signes d'inquiétude lorsqu'un chat apparaît au détour d'un couloir du musée. Un test de Conscience D3 permet de faire la différence entre les réactions feintes et les vraies. Le côté faux et exagéré de ses attitudes peut attiser la méfiance des PJ. Si on lui fait la remarque, il prétexte avoir été surpris par un félin dans une zone visitable, en effet la présence des compagnons à quatre pattes n'y est pas admise (voir encadrés sur les gardiens chats). Après cela, il essaye de chasser l'animal qui disparaît purement et simplement au détour d'un couloir. Si les PJ insistent et prolongent leur visite, l'apparition de chats sur leur passage est de plus en plus fréquente : des yeux jaunes brillent dans les coins sombres des salles et corridors. Ils semblent avoir complètement pris possession des lieux.

Cette scène a surtout pour but d'ouvrir la piste des tableaux maudits. Les manifestations surnaturelles sont multiples dans le musée et les héros se sentiront sans doute submergés au départ. Éliphas tente de noyer le poisson et pointe du doigt les chats dont l'attitude pourrait sembler louche. Dans le pire des cas, le tisserand prétend que ces événements sont récents et se calque plus ou moins habilement sur le récit et la chronologie des PJ. N'oubliez pas que d'autres personnes interrogées (visiteurs, gardiens de nuit) attestent que la présence des félins n'est pas si surprenante (voir encadré sur les gardiens chats). Cependant, le phénomène des tableaux qui grincent est vieux de : plusieurs années si l'on en croit les équipes nocturnes. Anatoli, si on lui demande, niera tout problème dans sa sphère d'influence ou dans celle de son client principal, le musée.





SCENE 3 - LE TISSERAND

Le tisserand maintient son double jeu aussi longtemps que nécessaire. S'il comprend que les PJ sont des initiés des affaires occultes à la recherche d'informations ou d'aide, il tombe le masque en se révélant lui aussi comme un affranchi. Il peut même se faire passer pour plus puissant qu'il ne l'est réellement en se désignant lui-même comme un sorcier; en particulier s'il réalise qu'il peut leur «vendre» un service. Par exemple, les aider à retrouver les disparus ou chasser les chats qu'il considère (à tort) comme des démons. En réalité, sa maîtrise de la rénovation est sans égale, mais sa connaissance des choses magiques est limitée. Il n'a pas conscience de la véritable nature de ces esprits évadés du Styx. Quelle que soit la demande des PJ, Éliphas leur donnera une réponse unique: «Je suis l'homme de la situation».

Son but est simple: enfermer les âmes de PJ dans un tableau afin qu'ils ne deviennent pas une menace pour sa sécurité. Il n'est absolument pas un sorcier et son expertise se limite dans la fabrication d'objets maudits, mais joue à la perfection le rôle de l'expert en magie noire. Il promet d'aider les PJ, mais à quel prix? Mis à part une somme pécuniaire qu'il demande pour son recrutement, les composantes du sortilège qu'il compte lancer peuvent être, à votre convenance, soit inquiétantes (le petit doigt d'un cadavre), soit terribles (une mèche de cheveux prélevée dans la violence), soit carrément horribles (le sang d'une victime fraîchement tuée). Dans tous les cas, les éléments qu'il requiert serviront à affaiblir les résistances de l'âme des PJ et à faciliter leur extraction. Un test de Conscience D3 permet de se rendre compte que quelque chose cloche chez ce vieil homme. Les composantes en elles-mêmes ne semblent avoir aucune importance pour le tisserand. Il change d'avis et revient sur ses demandes sans raison. En réalité, son unique but est de fragiliser l'esprit de ses futures victimes pour faciliter le rituel qui tirera leur âme hors de leur corps et l'enchâssera dans un des tableaux du musée qui deviendra un nœud.

Nœud	Description	Effet
«Le Sacrifice d'Abraham» de Rembrandt	Également connu sous le nom de «Le Sacrifice d'Isaac», cette œuvre magistrale réalisée en 1635 représente le moment dramatique où Abraham est sur le point de sacrifier son fils Isaac, obéissant à l'ordre divin, avant d'être arrêté par un ange.	Atout 4 Pérenne Contrôle Survie
«Le Joueur de Luth» du Caravage	Réalisée par le Caravage entre 1595 et 1596, cette composition représente un jeune musicien jouant du luth, entouré d'objets tels qu'une partition, un vase de fleurs et d'autres instruments de musique, formant une nature morte avec le contraste clair-obscur si cher au maître maltais.	Atout 4 Pérenne Contrôle Duo
«La Madonne Litta» de Léonard de Vinci	Cette œuvre attribuée à Léonard de Vinci, réalisée vers 1490 représente la Vierge Marie allaitant l'enfant Jésus, un sujet dévotionnel connu sous le nom de Madonna lactans. Les personnages sont placés dans un intérieur sombre avec deux ouvertures en arc, donnant sur un paysage montagneux en perspective aérienne	Atout 4 Pérenne Contrôle Sécurité



SCENE 4 -

L'ATELIER

Cet endroit, situé dans les coulisses du musée, révèle à lui seul la folie du personnage d'Éliphas et ne laisse aucun doute sur son implication dans les événements étranges qui agitent les lieux. Personne n'est rentré dans cet atelier depuis des années excepté Éliphas et ses victimes. Visiter cet antre de l'horreur, pour les PJ comme pour Anatoli, c'est admettre la démente du tisserand.

La première pièce, utilisée pour les réparations et rénovations de cadres, ne présente aucun élément inquiétant. Elle est équipée en matériel d'ébénisterie. Elle est éclairée et propre mis à part un peu de sciure de bois çà et là. Des toiles de maître sont tendues sur un chevalet pendant que leurs cadres sont appuyés contre le mur en vue d'une réparation.

La deuxième pièce est normalement dévolue aux authentications, reproductions et restaurations de tableaux. C'est là qu'Éliphas pratique son art terrifiant: l'endroit est sombre pour évi-

ter de faire précipiter les réactifs chimiques utilisés pour certains travaux délicats. La lumière est rouge comme dans un labo de photo, des crocs de boucher sont pendus au plafond et des lambeaux de peaux humaines y sont accrochés. Une baignoire remplie d'acide dissout doucement le corps de la dernière victime d'Éliphas. Une odeur de mort, de pourriture se dégage de cet endroit. L'atmosphère chargée de produits chimiques prend à la gorge.

Pénétrer dans ce sanctuaire de la folie, c'est mettre un terme brutal à la partie «enquête» de cet épisode. Éliphas sera immédiatement désigné comme le responsable de la malédiction qui pèse sur le musée. Si vous voulez augmenter de nouveau la pression, le vieil homme peut surgir de nulle part, armé d'un croc de boucher pour l'ultime confrontation.

LES GARDIENS CHATS

Au début du 19e siècle, des dizaines des chats logeaient déjà dans le palais d'Hiver de Saint-Petersbourg. Aujourd'hui, ils sont environ une centaine à garder ainsi les caves et recoins du musée et quatre employés s'occupent d'eux à plein temps. Ces animaux sont assez populaires auprès du personnel et des visiteurs, si bien qu'une fête des gardiens chats est organisée chaque printemps. Pour l'occasion, une exposition d'œuvres représentant des félins est organisée dans leurs quartiers. Ils n'ont pas accès à la majeure partie du palais, mais une zone technique entière a été aménagée pour leur confort. L'animation comprend également des jeux pour les enfants et les adultes, un concours de portraits de chats, etc. La fête permet aussi de récolter de l'argent pour l'entretien des animaux, car cette dépense ne figure pas au budget général du fonctionnement du musée.

Cette émulation autour des gardiens chats a fait naître beaucoup de rumeurs mystiques sur leur véritable nature et notamment sur l'apparition d'une certaine forme d'intelligence chez ces félins. Toujours est-il que ces histoires ne sont restées que des légendes jusqu'à l'arrivée de l'esprit d'un titan nommé **Béhémot**. PJ. Par un principe de correspondance mystérieuse de l'univers, la magie attire la magie et c'est ici, dans le musée de l'Ermitage, que l'esprit échappé du monde des morts s'est réfugié. Jugeant la cachette parfaite, l'évadé du Styx a possédé les gardiens chats donnant ainsi naissance à une forme de conscience collective.

Béhémot n'est pas maléfique, il est au-delà du bien et du mal. Agissant comme un animal blessé, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour éviter de retourner au-delà du Styx. Il a transformé les paisibles félins en une sorte de meute liée par une conscience collective. Ses pouvoirs

sont limités, mais ne doivent pas être sous-estimés: il vit à travers plus d'une centaine de chats répartis dans toutes les pièces du musée. Il est difficile de le tuer et quasiment impossible de le surprendre, car il voit et entend tout ce qui se passe dans sa zone de chasse. Les chats continuent de se comporter normalement la plupart du temps, ce qui permet à Béhémot de ne pas attirer l'attention du personnel. Mais ils ne sont pas stupides pour autant et se méfieront de toute tentative d'empoisonnement, d'enfermement. Ils peuvent réagir violemment si on les agresse et attaqueront en bande en cas d'affrontement. La zone d'influence de l'évadé est un cercle de 2 km de rayon, centré autour du musée. Les chats transportés au-delà de ces limites redeviennent des animaux tout à fait normaux. Cette entité est très difficile à vaincre ce qui pourrait pousser les PJ à passer un marché avec lui.

Allié puis antagoniste/Objectif: Béhémot est un esprit si vieux que l'on pourrait facilement le qualifier de démon. Il en est autrement, car comme tout élément de l'univers de la collection Maxbrown, Béhémot a été humain autrefois, mais une éternité dans la prison cosmique l'a considérablement éloigné de sa nature originale. Son objectif est de ne pas retourner dans le royaume des morts. Il est prêt à combattre jusqu'à la mort ou à s'allier avec les PJ si sa tranquillité est à ce prix.

Conseil d'interprétation: il y a une manière très simple d'interpréter Béhémot: ne le jouez pas! En effet, pour garder une impression d'éloignement avec l'espèce humaine, le mieux est encore de ne pas poser de mots sur ses intentions. Quand il veut quelque chose, il fait le nécessaire pour l'obtenir et n'a aucun besoin de l'exprimer. Même s'il en ressentait le désir, les vecteurs de sa volonté ne sont que des chats et ne pourraient pas communiquer autrement que par des miaulements et des feulements.

Nom	Concept	Motifs
Béhémot	Titan évadé dans le corps de 1000 chats	Discrétion (A4), Surveillance (A5) Intimidation (A2), 10 000 griffes (A5)

SCENE 5 - CONFRONTATION

Le plan d'Éliphas est d'enfermer les âmes des personnages dans un triptyque biblique de Jan Van Eyck qu'il est en train de restaurer. S'il ne rencontre aucune opposition, voici son calendrier d'action :

- Dans la première partie de son rituel, Éliphas doit assouplir l'essence de sa victime. Il compte utiliser le mensonge et la manipulation pour obliger celle-ci à commettre des actes avilissants. Les composantes ignobles qu'il demande aux PJ vont dans ce sens.
- Ensuite, Éliphas tente de les diviser. Il en attire un dans son atelier pour débiter le rituel qui piégera son âme à l'intérieur d'un tableau. Par la menace, la contrainte ou la torture, il essaye de nouveau d'affaiblir l'esprit et la volonté de sa victime. S'il ne rencontre pas le succès attendu, il l'assomme en vue de continuer plus tard.
- S'il ne parvient pas à attirer qui que ce soit dans son atelier, il profite de la première occasion pour attaquer un des personnages à coup de croc de boucher. Il agit de préférence dans une des salles du musée lors d'une visite nocturne et n'hésite pas à tuer.
- Une fois son forfait perpétré, il cache le corps dans son atelier. Éliphas prétexte ensuite que les chats sont devenus fous et ont agressé leur compagnon. Il tente alors la même

manœuvre avec un autre personnage. « Venez voir, c'est horrible ce que ces bêtes diaboliques ont fait à votre ami. Mais si, avancez devant, c'est le bon chemin, je vous assure... »

Le vieux tisserand montre des signes d'hostilité envers les chats à la première occasion. Ils le rendent bien, car Béhémot a compris que cet homme instable ne lui causera que des ennuis et il souhaite s'en débarrasser. Il aide donc les PJ à survivre en espérant provoquer un élan de sympathie chez eux qui pourrait les amener à une alliance. S'il réalise que cette alliance est impossible, il opte pour l'élimination pure et simple de tous ses antagonistes.

Que la confrontation finale ait lieu dans l'atelier d'Éliphas ou dans une des pièces du musée, Béhémot peut entrer en scène pour porter assistance aux héros. S'ils se trouvent en situation difficile, un sinistre vacarme retentit : les chats accourent par dizaines en feulant, grognant et miaulant. Ils entourent les PJ et Éliphas, puis se jettent sur ce dernier, lacérant son visage et faisant un festin de sa chair. Les chats évitent sciemment les héros et l'un d'eux, un gros matou noir, reste face à eux, battant de la queue comme pour les mettre en garde et les dissuader d'intervenir. Si les PJ interagissent de manière positive, Béhémot leur fait comprendre que leur alliance est scellée et qu'un pacte de non-agression vient de s'installer. Par exemple, vous pouvez décrire Éliphas hurlant pendant l'assaut d'une marée de félins et reculant jusqu'à disparaître au détour d'un couloir. Quelque temps plus tard, ils trouveront au réveil un chat leur apportant une sorte de trophée ou de cadeau : le peigne scythe d'Éliphas ou tout simplement les lunettes de celui-ci, poisseuses de sang.



SCENE 6 - L'ÉTUDE DES TABLEAUX

Les tableaux maudits, s'ils sont observés avec soin, présentent des similitudes évidentes. Premièrement, toutes ces œuvres ont été confectionnées par de grands maîtres. Ce choix, apparemment personnel de la part d'Éliphas, démontre ses prétentions à faire partie lui-même de cette élite artistique. Il y a une vérité occulte derrière cette arrogance: le rituel qui piège les âmes ne peut s'accomplir que si la toile est elle-même chargée de pouvoir. Ceci ne signifie pas que les tableaux sont magiques, mais ils sont contemplés par des millions de gens chaque année et l'attention dont ils sont l'objet a alimenté l'aura qui les entoure. En réalité, la magie réside dans le regard des hommes et des femmes qui délivrent leur concentration et, donc, une partie de leur pouvoir aux choses. Même si les joueurs sont loin de s'en douter à ce moment de l'histoire, ce processus est la base de création des artefacts!

En effectuant des recherches dans les bases de données de la police (Conscience D3), les PJ peuvent identifier les visages piégés dans les tableaux parmi la liste des personnes disparues. Si le policier Wladimir Bosk est un allié, la difficulté du test de Conscience passe à D1. En effet, ces enquêtes sont rapidement considérées comme insolubles et finissent bien souvent sur le bureau de l'inspecteur. Un lien peut être fait entre les âmes emprisonnées et les personnes portées disparues, car elles frayaient toutes avec les milieux artistiques. C'est par ce biais qu'ils sont entrés en contact avec Éliphas.

Pour éviter d'être sous les projecteurs de la police, Éliphas ne sélectionne jamais des cibles trop proches de lui, dont le décès représenterait un intérêt direct. S'il ne respectait pas cette précaution, son chef ferait depuis longtemps partie de cette collection surnaturelle.

Laissez libre cours à votre imagination pour décrire ce parterre de victimes choisies sur un simple caprice. Il peut s'agir d'un marchand d'art ayant voulu restaurer une œuvre avant la vente, d'un amateur désireux d'authentifier un bien sur le point d'être acheté ou d'un universitaire en pleine recherche pour sa thèse. Toujours est-il que le vieux Zdeniek fait partie des suppliciés en peinture.

SCENE 7 - CONSÉQUENCES

Les PJ peuvent terminer cet épisode de plusieurs manières. Selon leurs actions, différentes opportunités ou risques peuvent voir le jour:

- Conclure un pacte avec Béhémot est une possibilité. Même si la zone d'influence de celui-ci est limitée à Saint-Pétersbourg, un soutien de ce poids pourrait être grandement profitable aux PJ. Espions, guides, attaquants petits, mais féroces, les félins représentent des alliés de taille pour votre groupe de joueurs. Malgré cet avantage, une telle alliance n'est pas sans risque: Béhémot étant lui-même recherché par les Cerbériens, il n'est pas à exclure que les PJ aient tôt ou tard à faire avec cette caste d'immortels.

- Pourchasser Béhémot ne sera pas chose facile, car les chats sont partout et ne se laissent pas attraper aisément. D'autant que l'annihilation du titan nécessite de tuer TOUS les chats du musée sans exception. Même si son influence ne peut pas s'étendre au-delà des murs du musée, il conviendrait de ne pas sous-estimer l'entité qui représente un terrifiant Nemesis.

- Récupérer le peigne scythe. Ce nœud créé par Éliphas peut être activé une seule fois, le fait de briser certaines branches bien spécifiques en se concentrant sur une personne présente à proximité permet de l'immobiliser pendant 30 minutes. Son fonctionnement est loin d'être intuitif, mais les PJ ont peut-être pu assister à une de ses utilisations.

- Jouir de la simple satisfaction d'avoir fait le bien en ayant débarrassé le monde d'un homme ignoble. Cette satisfaction sera néanmoins tempérée par le terrible cas de conscience qui s'impose à eux: que faire des tableaux dans lesquels les âmes de dizaines d'innocents sont piégées? Les détruire permettrait sans doute de libérer les malheureux, mais les PJ sont-ils prêts à assumer la perte d'œuvres majeures de la peinture? Un original de Léonard de Vinci, un Rembrandt et un Caravage se trouvent parmi la dizaine de tableaux maudits. La libération du vieux rebouteux Zdeniek ainsi que des différentes victimes d'Éliphas pourrait faire l'objet d'une quête parallèle.

- S'improviser chasseur de fantômes. Si l'envie vous prend de prolonger l'ambiance de cet épisode, vous pouvez jouer les prolongations et placer les joueurs devant un choix cornélien: en fouillant dans les affaires d'Éliphas, les PJ trouvent un document administratif datant de plusieurs années en arrière en provenance du musée Uffizi de Florence. Ce formulaire s'adresse à l'atelier d'art de l'Ermitage pour une commande spéciale: la restauration d'une œuvre du Caravage «Le sacrifice d'Isaac». Éliphas a signé le bon de sortie après avoir rénové la toile et même si rien n'indique qu'il a maudit cette œuvre, les PJ ne pourront s'empêcher d'y penser.

Il faut dire que la probabilité est forte: avec cet accès inédit à un tableau de maître, comment le vieux tisseur aurait-il pu résister à une pareille occasion de pratiquer son art à l'insu de tous? Il s'avère que l'esprit d'un homme malchanceux a effectivement été maudit et condamné dans cette œuvre. Les années passant, l'infortuné enfermé dans la toile est devenu mauvais et fou.

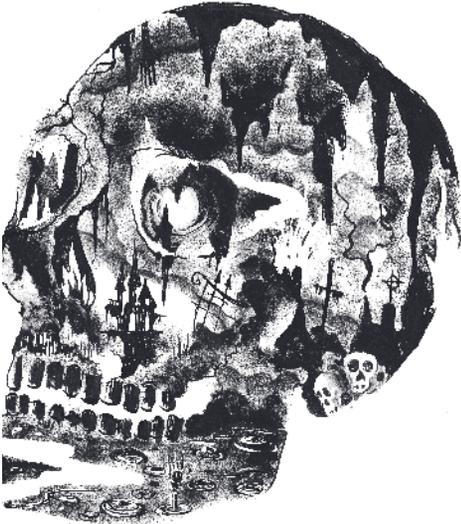
Son pouvoir grandissant lui a permis de créer un contact presque imperceptible avec le monde extérieur. La plupart des visiteurs qui déambulent dans les couloirs ne restent jamais plus de quelques minutes devant cette

œuvre. Ils ne sentent rien, mais ce n'est pas le cas du jeune gardien de salle qui, pour payer ses études, est assis face à la toile maudite presque 8h par jour. Voici maintenant 6 mois qu'il est dans cette salle plusieurs heures par jour et qu'il subit son influence néfaste jusqu'à être devenu accroc à la présence du tableau. Il lui parle et a l'impression que celui-ci répond. Le visage du vieil Abraham semble vouloir lui transmettre la même détermination qu'il a lui-même pour égorger Isaac. Peu à peu, le tableau incite le jeune à commettre un meurtre ritualisé: victime innocente, sacrifiée suite à un commandement divin. Mais contrairement au mythe biblique, il n'y aura pas d'ange salvateur qui viendra retenir ton bras avant l'acte final.

Cet épisode supplémentaire peut directement faire suite aux événements du palais d'Hiver, mais il peut aussi être joué bien longtemps après, alors que la poussière est retombée. Les PJ croient en avoir fini avec Éliphas, mais ils devront affronter cette épreuve comme un écho de cette personne maléfique.

L'existence d'un nouveau Caravage corrompu pose une question gênante: combien existe-t-il sur terre de tableaux maudits qui ont été rénovés par Éliphas?





Crédits

Création et développement : **Pierre Saliba**

Illustrations : **Valin Mattheis, Roisin O'Toole, Jordan Gentes, Philippe Rohrbach**





LE PALAIS D'HIVER



Scénario pour le jeu
La collection Maxbrown

Jeu de rôle d'horreur
Contemporaine destiné à un
public averti.

A partir de 16 ans.

