

Krampus

Féroce, Increvable, Rusé, Super-Rapide, Terrifiant



- Joyeux Noël, les enfants...

Légende

Krampus (dont le nom provient d'un vieux mot allemand signifiant *griffes*) est un avatar particulièrement effrayant et maléfique du Père Fouettard, issu du folklore germanique des régions montagneuses.

Il se présente sous l'aspect d'un démon humanoïde doté de crocs, de cornes et de griffes, avec (évidemment) les pieds fourchus.

Son rôle est de punir les « méchants enfants » en les emportant, le soir de Noël, dans sa tanière pour les dévorer. Il constitue donc en quelque sorte le double maléfique du Père Noël – et peuple les cauchemars de nombreux enfants à travers le monde, y compris aux USA, où les familles d'origine germanique sont nombreuses.

Réalité

Krampus existe bel et bien : c'est même un parfait exemple de **Croque-Mitaine** (voir les règles de TTB, p 62, pour plus de détails). Issu du No Man's Land, nourri et suscité par les cauchemars des enfants hantés par une culpabilité liée à quelque sombre secret, il apparaît uniquement durant la période allant de la Saint-Nicolas à la Nuit de Noël, soit entre le 6 et le 24 décembre. Contrairement au Père Noël, il n'arrive pas par la cheminée mais peut passer dans notre réalité à travers n'importe quelle porte – y compris celle d'un placard...

Lorsqu'il s'empare de sa proie, il la place dans un grand sac et l'emporte dans son domaine dimensionnel afin de la dévorer corps et âme à loisir... mais pas avant d'avoir récolté toutes ses victimes pour l'année. Celles-ci restent donc emprisonnées dans la tanière du monstre jusqu'à ce que l'heure de son festin soit venue, en l'occurrence le 24 Décembre, à minuit. Tant que cette heure fatidique n'a pas sonné, il est encore possible (mais très difficile) de secourir les malheureuses victimes : si nos héros parviennent à mettre Krampus hors-jeu pour le reste du scénario en cours, il ne reparaitra pas avant l'année prochaine et toutes ses victimes seront aussitôt libérées de leur prison hors de la réalité, réapparaissant à demi-consciente tout près de l'endroit de leur disparition...

Origines

Selon sa Légende, Krampus ne s'en prend qu'aux « méchants enfants » : en réalité, ce cauchemar incarné est suscité et attiré par la charge psychique particulière que transportent les enfants ayant commis (et caché) quelque acte inavouable, une charge mêlant remords, dégoût de soi, peur d'être démasqué et, bien sûr, sentiment de culpabilité, autant de mets savoureux pour l'épouvantable créature... Ceci dit, Krampus n'hésitera pas non plus à s'en prendre à ceux qui seraient assez fous (ou assez braves) pour se mettre en travers de son chemin – pour tenter de sauver, par exemple, un frère, une sœur ou un copain...

Krampus en jeu

Féroce : Krampus est doté de griffes et de crocs acérés. Grâce à sa rapidité hors du commun, il peut attaquer trois persos différents à chaque tour et de leur infliger des *dommages sérieux* (ce qui les met hors-jeu pour le reste de la scène en cours et lui permet de les emporter dans son sac, jusqu'à sa tanière située à la lisière du No Man's Land). Voir ci-dessous pour plus de détails sur le sac de Krampus.

Increvable : Krampus est virtuellement immortel : tous les dommages qu'il subit sont diminués de deux crans. S'il est mis hors-jeu pour le reste de la scène en cours, il disparaît temporairement – mais sans emporter son sac et les éventuelles victimes qu'il y a emprisonnées.

Rusé : Krampus est particulièrement alerte et retors ; il est quasi-impossible de lui échapper en se dissimulant (à moins d'avoir vraiment une super-idée de cachette).

Super-Rapide : Krampus aura toujours l'avantage en cas de combat et peut attaquer jusqu'à trois persos par tour. Lorsque Krampus poursuit une victime, la Rapidité de cette dernière ne lui sera d'aucun secours – et comme la créature est également très Rusée, les cachettes ont fort peu de chances de leurrer. On n'échappe pas à Krampus !

Terrifiant : Face à un tel monstre, les persos prendront instinctivement la fuite, sauf s'ils dépensent 1 point d'Aventure pour surmonter leur terreur.

La Tanière de Krampus

Lorsqu'il a fait le plein de victimes (trois persos maximum) dans son sac d'ombres, Krampus retourne dans sa tanière située à la lisière du No Man's Land pour déposer ses captifs et retourner en chasse avant son Festin de Minuit.

S'il est impossible pour les malheureux captifs de s'échapper de la tanière de Krampus, il est néanmoins possible de les en délivrer depuis l'extérieur. Il faut, pour cela, avoir réussi à mettre Krampus hors-jeu pour au moins une scène et s'être emparé de son sac d'ombres : si celui-ci est vidé de ses éventuels captifs puis brûlé (de préférence dans une cheminée), les prisonniers de la tanière seront eux aussi délivrés et Krampus ne reviendra pas avant l'année prochaine (avec, bien sûr, un nouveau sac d'ombres...).

Signes

Chaque fois qu'il emporte une victime avec lui, Krampus laisse en guise de signature et d'avertissement d'impressionnantes griffades sur les lieux de l'enlèvement – le plus souvent sur la porte qu'il a empruntée pour passer...

Pouvoirs

Irruption

Voir les règles de TTB (p 63) pour ce pouvoir caractéristique des Croque-Mitaines. Dans le cas de Krampus, ses points de passage sont, tout simplement, les portes – même fermées à clé ou barricadées...

Sac d'Ombres

Ce sac de Krampus est en réalité une poche dimensionnelle, dont il est tout à fait impossible de s'échapper et qui peut contenir jusqu'à trois victimes. Le sac ne peut être ouvert que de l'extérieur – par Krampus ou par un éventuel adversaire : dans ce cas, il faudra réussir un test de Dextérité, sauf si Krampus a été mis hors-jeu et a laissé son sac derrière lui, auquel cas aucun test ne sera nécessaire.

Points Faibles

L'existence de Krampus, contrairement à celle de la plupart des Croque-Mitaines, n'a PAS pour origine les actes abominables de quelque tueur humain transformé en légende locale... Il n'existe donc aucune relique (voir TTB, p 63) dont la destruction permettrait de l'anéantir...

Mais Krampus a, en revanche, une Némésis, un ennemi juré, une kryptonite rouge à laquelle il ne peut résister : l'esprit de Noël (et tout ce qui peut l'incarner, surtout dans le cœur des plus jeunes). Tout perso faisant face à Krampus et invoquant l'esprit de Noël (« *Par Santa Claus !* ») pourra, en réussissant un test de Bagarre (ou un test de Dextérité, si un projectile est utilisé) ET en dépensant 1 point d'Aventure, ignorer le côté Increvable de Krampus (pas de réduction des dommages pour cette attaque). Tout adulte déguisé en Père Noël se tenant à proximité des intrépides persos sera alors considéré comme un Allié efficace (voir règles de TTB, p 23) dans leur confrontation contre le démon voleur d'enfants.

Texte : Olivier Legrand (Noël 2017)

Illustration : Mathias Kabel (wikimedia)

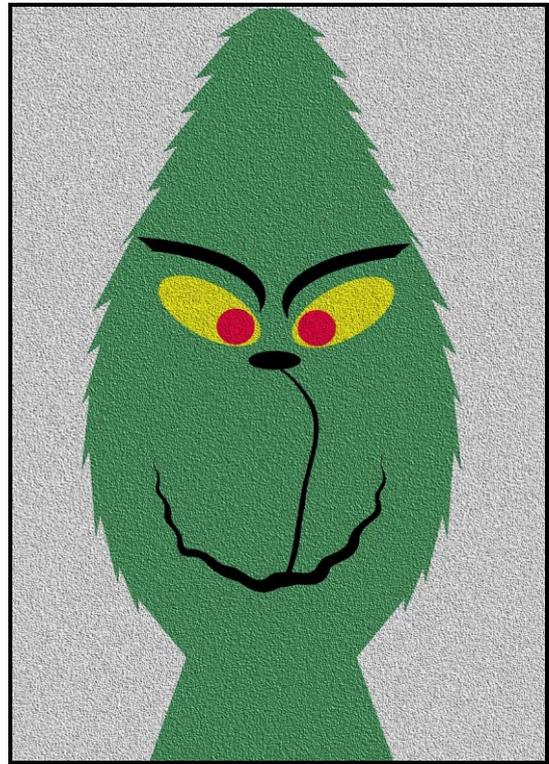
LE GRINCH

Féroce, Coriace, Rusé, Super-Rapide

Légende

Surtout connu en France depuis le film avec Jim Carrey (2000), le Grinch est un personnage emblématique de la culture populaire américaine, créé par le fameux Dr. Seuss, un des auteurs et illustrateurs pour la jeunesse les plus célèbres des USA. Le grand public le découvre pour la première fois le personnage du Grinch dans le livre *How the Grinch Stole Christmas* (1957), considéré aux USA comme un classique de la littérature pour enfants. Dès 1966, l'histoire adaptée pour le petit écran sous forme d'un dessin animé réalisé par le célèbre Chuck Jones... et raconté par le légendaire Boris Karloff, qui prêta également sa voix à la créature du Dr Seuss ! En 1977, Seuss écrit une nouvelle histoire du Grinch, *Halloween Is Grinch Night* – puis en 1982, un nouveau dessin animé fut diffusé à la télévision, mettant en scène le Grinch et un autre personnage du Dr Seuss, le « Cat in the Hat ». Tout cela pour dire que tout perso typique de *Trucs Trop Bizarres* (un gamin américain du début des années 80) connaît *forcément* le Grinch, au même titre que Bugs Bunny, Spider Man ou Chewbacca... Cette icône culturelle américaine a donc toute sa place dans le monde de TTB – quelque part entre le Krampus et les Gremlins...

Le Grinch est décrit comme une créature humanoïde couverte de poils verts, au nez écrasé et au ventre rebondi, dont l'expression évoque celle d'un chat sournois. Asocial et misanthrope, le Grinch déteste tout le monde – et tout spécialement les habitants de la ville fictive de Whoville, dont la joie au moment de Noël le met particulièrement en rage. Une année, il décide donc de mettre définitivement fin à ces exaspérantes célébrations en gâchant le Noël des gens de Whoville. Accompagné de son chien Max, il se déguise en Père Noël et s'introduit dans les maisons des paisibles citoyens de Whoville afin de dérober tous les cadeaux ! Quelle n'est pas sa surprise lorsqu'au matin de Noël, il entend les joyeux chants de Noël de ceux qu'il a pourtant cambriolés ! Touché (lui aussi) par le fameux esprit de Noël, il décide de restituer aux habitants leurs possessions volées et se joint même à leurs célébrations... Fin de l'histoire !



Réalité

Compte tenu de son agenda fictionnel, le Grinch ne peut apparaître que le soir de Noël - dans la nuit du 24 au 25 décembre, une fois que tout le monde est endormi (à l'exception, peut-être, de quelques enfants bien décidés à surprendre le Père Noël).

Lorsqu'il se manifeste dans notre réalité, contrairement à ce que l'on pourrait croire, il ne passe PAS par la cheminée (les appartements dénués de cheminées ne sont donc pas à l'abri de ses incursions !) mais à travers n'importe quelle porte (y compris celle d'un placard) – généralement la plus proche du sapin de Noël ou de l'emplacement des cadeaux...

Mais la Réalité est bien plus horrible que la Légende : contrairement à son alter ego fictionnel, le Grinch venu du No Man's Land n'est pas un simple « voleur de cadeaux » mais bien un *agent du chaos*, animé par la seule volonté de pourrir la joie de ses

malheureuses victimes, voire de faire basculer leur existence dans le désastre et l'horreur au matin du 25 décembre...

Le vrai Grinch ne déroge pas les cadeaux de Noël : il les sabote (voir ci-dessous pour plus de détails), afin de les rendre aussi déplaisants voire aussi dangereux que possible, les conséquences pouvant aller de la simple (mais terrible) déception à une série de tragiques accidents domestiques, en passant par une épouvantable engueulade familiale le matin du 25, avec toutes les répercussions que cela peut avoir... Dans tous les cas, Noël sera gâché – voire endeuillé par quelque tragédie...

Origines

Comment un personnage imaginé par un auteur pour enfants pourrait-il être réel ? La réponse est simple, dès lors que l'on prend en compte l'existence du No Man's Land, cette dimension ténébreuse capable de donner vie aux cauchemars et aux légendes urbaines...

Dans le cas du Grinch, ce processus de psychogenèse est suscité puis alimenté par la peur irrationnelle (et souvent secrète) des tout-petits (c'est-à-dire de ceux qui croient encore au Père Noël et peuvent donc tout aussi bien croire à la réalité du Grinch) de se voir privés de cadeaux le jour de Noël.

Le Grinch en jeu

Féroce : Le Grinch est doté de griffes et de crocs acérés. Grâce à sa rapidité hors du commun, il peut attaquer trois persos différents à chaque tour et de leur infliger des *dommages sérieux* (ce qui les met hors-jeu pour le reste de la scène en cours).

Coriace : Sans être véritablement Inceivable, le Grinch est une créature difficile à mettre hors d'état de nuire : tous les dommages subis seront diminués d'un cran (ex : de *sérieux* à *légers*).

Rusé : Le Grinch est particulièrement alerte et retors, à la façon des Gremlins, ses cousins.

Super-Rapide : Le Grinch aura toujours l'avantage en cas de combat et peut attaquer jusqu'à trois persos par tour. Confronté à forte partie, le Grinch préférera généralement détalier (voir règles de TTB, p 46).



Signes

Le Grinch ne frappant que durant la nuit du 24 au 25, aucun signe avant-coureur ne peut permettre d'anticiper son apparition ! Mais des enfants bien réveillés et alertes pourront l'entendre ricaner et raffuter pendant qu'il est en train de *pourrir les cadeaux* de la famille...

Pouvoirs

Irruption

Voir les règles de TTB (p 63) pour ce pouvoir caractéristique des Croque-Mitaines. Dans le cas du Grinch, ses points de passage sont, tout simplement, les portes – même fermées à clé ou barricadées – mais uniquement si elles donnent accès à l'endroit où se trouvent les cadeaux de Noël...

Gâche-Noël

Ce pouvoir est une variante particulièrement sournoise de l'Effet Murphy des Gremlins (voir règles de base de TTB, p 78) : au lieu de s'appliquer aux machines et autres appareils technologiques, il s'applique à n'importe quel cadeau de Noël, qu'il altère, détraque ou sabote pour le rendre le plus frustrant ou le plus dangereux possible. Au mieux, le cadeau ne fonctionnera pas ou aura été altéré d'une façon particulièrement déplaisante (cravate pestilentielle, pullover avec une inscription injurieuse pour le porteur, livre aux pages illisibles etc.) ; au pire, il aura été saboté de façon à provoquer des dommages graves voire mortels (magnétoscope électrocutant, jouet télécommandé explosif etc.). Tout dépend de la nature du cadeau et de l'imagination sadique ~~du monneur de jeu~~ du Grinch.

Gâcher ainsi un cadeau ne prend que quelques minutes au Grinch, qui peut donc avoir fini sa tournée en moins d'un quart d'heure (un peu plus pour les familles nombreuses). La façon exacte dont ce pouvoir opère reste un mystère : il semble que, d'une façon ou d'une autre, le Grinch soit capable d'utiliser les énergies destructrices du No Man's Land pour manipuler et altérer la réalité.

Points Faibles

Bien sûr, le Grinch peut être mis en échec si l'on empêche ses futures victimes de déballer leurs cadeaux (auquel cas Noël sera sans doute « un peu » gâché mais le pire sera tout de même évité). L'idéal serait cependant de l'empêcher carrément de nuire – et ainsi de sauver Noël, ce qui implique de pouvoir agir de façon préventive.

Concrètement, la seule stratégie possible paraît être de tendre une embuscade au Grinch, en le prenant par surprise juste après son apparition (et en l'empêchant de détalier, ce qui sera plus facile à dire qu'à faire). Le meilleur moyen de le neutraliser est encore de lui infliger des *dommages graves* (autrement dit des *dommages mortels*, réduits à graves

par le côté Coriace de la créature). Dans ce cas, il semblera se volatiliser et ne reparaitra plus dans cette maison ou dans aucune autre ; il retournera au néant du No Man's Land où il se dissoudra avec les mauvais rêves, avant (peut-être) de revenir l'an prochain.

Compte tenu du côté cartoonesque de la créature, le MJ pourra décider de valoriser les stratégies ou les armes cartoonesques (piège à loup, rouleau à pâtisserie, poêle à frire etc.), contre lesquelles le Grinch ne sera pas si Coriace que ça. Toujours à la discrétion du MJ, un effet encore plus spectaculaire pourra être attribué aux « armes » factices précédemment reçues comme cadeaux de Noël (sabre-lasers de Jedi, blasters d'Han Solo etc.).

Texte : Olivier Legrand (Noël 2018).

Illustrations libres de droits (pixabay.com)

*Dédié à la mémoire de ma mère **Violette**, décédée le matin du 25 décembre 2003, en souvenir des Noëls de mon enfance. Nous célébrons toujours ta fête préférée et nous pensons toujours à toi*

LE BONHOMME DE NEIGE

Discret, Immatériel, Lent



Légende

Quelle légende ? Tout le monde me connaît !

C'est moi ! Le sympathique bonhomme que les enfants adorent façonner lorsque l'Hiver pare la Nature de son grand manteau blanc...

Je n'ai rien à voir avec les croque-mitaines, les monstres du placard et autres effrayeurs ! Ne me dites pas que vous avez peur de moi !

Non ? Eh bien vous avez tort...

Réalité

A Whitby, ou dans n'importe quelle petite ville située à la lisière du No Man's Land, il arrive parfois qu'un innocent bonhomme de neige prenne vie pour devenir un être de cauchemar, un prédateur qui tue ses victimes en les faisant mourir de froid, instantanément et sans un cri.

Un bonhomme de neige. Ou deux. Ou trois...

Mais qui irait croire ça, franchement ? A part quelques gamins à l'imagination trop active ?

Origines

Il était une fois une Chose – une Chose très ancienne et très puissante, qui vivait à la lisière du monde des hommes, avec les esprits, les ombres et les cauchemars.

Cette Chose se nichait au cœur de l'Hiver. Les vieux sages – ceux qui parlaient avec la voix des esprits en frappant leur tambour – la connaissaient bien. Ils savaient de quoi elle était capable et ils savaient aussi comment la tenir à distance, avec leurs chants et leurs talismans. La Chose n'avait pas vraiment de nom, alors les gens en inventèrent pour elle, des noms de toutes sortes, dans toutes les langues et à toutes les époques. Nifelheim, Pojolah, Wendigo, Old Man Winter, Jack Frost, le Bonhomme Hiver... Pour certains, la Chose était une sorte de dieu; pour d'autres, elle était une sorte de lieu. En réalité, la Chose était les deux – et bien plus encore.

Tous savaient qu'il fallait donner à la Chose ce qu'elle réclamait – sinon, elle serait affamée et en prendrait *beaucoup plus*. Mais tant qu'on lui donnerait à *manger*, la Chose accepterait de laisser les gens tranquilles.

Enfin, la plupart d'entre eux.

Avec le temps, les hivers devinrent moins froids et la Chose finit par s'endormir dans la grande blancheur qui l'avait vue naître. Alors, les gens commencèrent à oublier la Chose. Ils se dirent que sa voix était juste celle du vent et que sa morsure était juste celle du givre.

Mais tout ce qui dort finit par se réveiller, un jour ou l'autre... En attendant, la Chose rêve. De quoi ? De bonshommes de neige, bien sûr.

Signes

Tiens, c'est bizarre, j'aurais pourtant juré que ce bonhomme de neige n'était pas là, tout à l'heure. Je devais être distrait... C'est la seule explication, non ? Hein ? Qu'est-ce que tu dis ? Comment ça, « il bouge » ? Arrête de raconter n'importe quoi et... Oh mon dieu...

Le Bonhomme de Neige en jeu

Discret : Franchement, qui irait se méfier d'un bonhomme de neige dans un jardin, un champ ou même au lieu de la rue ?

Immatériel : Bon, d'accord, le Bonhomme n'est pas vraiment immatériel, puisqu'il est fait de neige. Mais cela revient au même : on ne peut pas *blessar la neige*, même avec une tronçonneuse ou un fusil de chasse...

Lent : Certes, le bonhomme est capable de se déplacer, en glissant sur la neige. Mais pas question pour lui de courir (avec quelles jambes ?) ni même de combattre : pour attaquer sa proie, il devra la prendre par surprise – ou la laisser s'approcher de lui...

Pouvoirs

Morsure de l'Hiver

Le bonhomme est capable de faire mourir de froid une victime de son choix en la touchant. Celle-ci ne pourra en réchapper qu'avec un *test de karma* réussi (ou en dépensant 1 point d'Aventure en cas d'échec).

Points Faibles

Le seul véritable point faible du bonhomme de neige est qu'*il est un bonhomme de neige*.

En premier lieu, cela limite considérablement sa mobilité. Il ne peut se déplacer que sur la neige, en glissant lentement (mais sûrement) : il lui est donc impossible d'entrer à l'intérieur d'une habitation ou de poursuivre une victime qui s'enfuit à toutes jambes.

En second lieu, si la neige ne peut être ni tuée ni blessée, elle peut, en revanche, FONDRE. Mais seul une torche enflammée (ou quelque chose du même genre) pourra faire le job ! Et seul un perso ayant résisté à la Morsure du Froid pourra enflammer le bonhomme, grâce à un test de Dextérité. Une fois enflammé, le bonhomme disparaîtra dans une véritable explosion de neige – et une ultime Morsure du Froid (voir ci-dessus) pour tous ceux qui se trouvent à proximité !

Joyeux Noël à tous !

Texte : Olivier Legrand (Noël 2019).

Illustrations libres de droits (pixabay.com)



COLD AS ICE

*You're as cold as ice
You're willing to sacrifice our love
You never take advice
Someday you'll pay the price, I know*

Foreigner – Cold as ice

Ce court épisode de Noël pour **Trucs Trop Bizarres** met en scène le Froid, une terrible entité hivernale détaillée en fin de scénario. Nous vous conseillons naturellement de le jouer près de la cheminée (fût-elle virtuelle !).



Quelques jours avant Noël

Comme chaque année, alors que l'hiver étend son emprise sur la petite ville, les persos attendent Noël avec impatience. Découvriront-ils au pied du sapin familial les cadeaux dont ils rêvent, qu'il s'agisse de la console de jeu Atari 2600, de l'ordinateur Apple II ou de la lunette astronomique dont ils rêvent (n'hésitez pas à adapter les cadeaux espérés aux envies des persos... et aux moyens financiers de leurs parents).

Pour ajouter à l'ambiance de cette période de l'année, la neige tombe en abondance et les températures descendent bien en-dessous de la

normale. Si, en fin d'année, il est courant que le froid s'installe, il est particulièrement vigoureux en cette période de Noël, au point que même les plus âgés des citoyens de Whitby ne se souviennent pas d'un hiver si glacial.

L'Étreinte Glaciale

Rapidement, les persos vont se rendre compte que cet hiver n'est pas comme les précédents. Construire un bonhomme de neige est plus laborieux et moins amusant, comme si la texture de la neige ne s'y prêtait pas et les batailles de boules de neige ne leur procurent guère plus de plaisir...

Alors, que se passe-t-il ? L'hiver est-il différent de ceux qu'ils ont déjà vécus ? Ou, pire, les persos ont-ils changé, voire vieilli au point de ne plus goûter ces plaisirs ? Finalement, jouer dehors n'est plus si drôle, et ce froid mordant n'arrange rien.

Alors qu'ils se réchauffent après avoir passé quelque temps dehors, ils peuvent s'interroger, mais leurs doutes seront rapidement levés : dehors, les autres enfants ne s'attardent guère et les parcs et jardins de Whitby sont étrangement calmes.

L'attitude des adultes (et, en premier lieu, celle des parents des persos) est tout aussi étrange. Nombre d'entre eux font montre d'une passivité étonnante, et traînent au lit ou dans le canapé, cédant à la paresse ou à la langueur.

Voici quelques exemples de comportements qui peuvent inquiéter les persos :

- Des adultes restent au lit, et ne se rendent pas au travail ce jour-là ("*Bah, je ne serai sûrement pas le seul, fiston !*")

- Les parents ne se préoccupent guère de leurs enfants et les laissent livrés à eux-mêmes

- Ceux qui avaient promis à leurs enfants de décorer le sapin de Noël reportent cette activité ("*Ça peut bien attendre quelques jours, non ?*")

- Lorsque des incidents ont lieu, les adultes ne réagissent plus : quand la chaudière de la maison rend l'âme, la situation devient vite critique. Pour autant, le(s) parent(s) ne sont pas prompts à appeler le dépanneur. Du reste, ce dernier traînera les pieds pour venir.

Peu à peu, les persos devraient se rendre compte que quelque chose se produit à Whitby. La ville toute entière semble être engourdie et le froid continue de s'intensifier. Pourtant, avec la baisse des températures, les incidents se multiplient et certains d'entre eux peuvent concerner les persos, de près ou de loin :

- Une canalisation d'eau rompt sous l'effet du gel.

- Un des rares passants fait une chute sur une plaque de verglas et ne se relève pas, bien qu'il ne soit que commotionné. Si aucun témoin n'intervient, le pauvre pourrait périr...d'hypothermie. Et ceux qui ont assisté à la scène ne semblent guère pressés de le secourir

- Le verglas provoque des accidents de la route en divers endroits de Whitby et de gravités diverses. Cela peut aller de la simple tôle froissée à des carambolages plus importants, avec leur lot de

victimes. Chaque fois, ceux qui sont victimes de ces accidents ne réagissent guère, comme s'ils acceptaient leur sort avec fatalité.

- De nombreux appareils tombent en panne : les automobiles refusent de démarrer (le carburant gelant dans le réservoir), des chaudières s'éteignent (faute d'être alimentées), etc.

Alors qu'au dehors, un vent glacial assaillit Whitby, les persos commencent à douter : un Truc Trop Bizarre est-il à l'œuvre ? Si l'un d'entre eux décide de tester son Sixième Sens et réussit, il aura la certitude qu'un Truc Trop Bizarre est en train de se produire...mais en cas d'échec, le doute s'installera dans son esprit : ce froid n'est pas habituel, certes, mais après tout, y a-t-il vraiment quelque chose de pas naturel derrière tout cela ?

Un Froid Etrange

Les persos vont rapidement se rendre à l'évidence : la température glaciale n'est pas normale.

D'ailleurs, aucun bulletin météorologique n'a prévu ce refroidissement et, quand la situation devient critique (c'est-à-dire que la ville est paralysée par le gel), les autorités de Whitby déclenchent (enfin) l'alerte. Le dispositif ne sera pourtant que peu efficace : les policiers de la petite ville sont, eux aussi, sous l'emprise de cet étrange froid, qui s'intensifie d'heure en heure. Même lorsque l'urgence est vitale, ils mettent un temps fou à intervenir. Certes, les incidents du premier jour n'ont pas causé de décès, mais les choses pourraient encore s'aggraver...

Premier Drame

C'est durant la nuit qu'aura lieu le premier drame, même s'il ne sera probablement découvert qu'à l'aube. Au soir du premier jour, Hermann Granger, un vieil homme vivant seul dans le quartier de Greenwood, est victime d'une panne de chauffage, à l'instar de plusieurs autres citoyens de Whitby.

Qu'à cela ne tienne, Hermann en a vu d'autres (il fit partie de la célèbre Easy Company qui survécut dans les Ardennes en 1944) et il décida de remettre en service son vieux poêle à bois. C'est en sortant vers 22 heures, afin d'alimenter sa réserve de bûches pour la nuit que Mr Granger glisse et tombe. Sa tête heurtant le sol, le vieil homme perd connaissance. A l'aube, son corps gelé sera retrouvé par un de ses voisins, qui mettra d'ailleurs quelques heures à appeler la police...qui tardera à arriver, en la personne du Town Marshall Wesson.



La conduite de ce dernier peut inquiéter les persos, s'ils se trouvent sur les lieux. Il semble particulièrement engourdi et peine à prendre des décisions, comme s'il était sous l'effet de quelque drogue (ce qui est totalement inconcevable, quand on le connaît). En voyant cette figure d'autorité dans un tel état, les persos devraient donc frissonner...et pas seulement de froid.

Au cours de cette scène, comme de toutes celles « causées » par le froid, un test de *Sixième Sens* réussit permettra de ressentir une influence néfaste et surnaturelle. Les persos en sont sûrs, maintenant : Whitby est attaquée !

Aggravation

Le froid se faisant toujours plus mordant, les persos assistent, au cours des heures et des jours qui suivent, à d'autres incidents, de plus en plus graves.

Plus étonnant, si l'un d'entre eux tente de se renseigner sur la météo au-delà de Whiby (en utilisant une radio qui fonctionne encore, ou parce qu'il est radioamateur, par exemple), il découvrira que l'hiver est qualifié de « relativement doux » par les informations nationales. Whiby est donc sous le coup d'un microclimat particulièrement hivernal... mais surtout pas naturel !

Aux Persos de Jouer !

Il est probable que les persos décident de lutter contre le froid par la façon la plus logique qui soit : en utilisant une source de chaleur.

Après les assauts (glacés) du No Man's Land, il existe peu de radiateurs et de réchauds qui soient encore en état de fonctionner. Ils devraient donc logiquement se résoudre à allumer un (ou plusieurs) feu(x). Cela ne se fera pas sans peine, car le froid fera tout pour les ralentir, voire les en empêcher.

A grands coups de blizzard et de chutes de neige, leur adversaire fera tout pour qu'ils ne puissent accéder à ce qui ressemble de près ou de loin à du combustible. Les persos qui se seront lancés dans cette tâche devront réussir un test de *Dextérité*, *Discrétion* ou *Rapidité* (selon le type de situation) pour contourner les assauts du froid.

Allumer un feu ne se fait pas sans mal non plus, le blizzard semblant souffler malicieusement (et du reste, c'est le cas) sur le moindre début de flamme. Là encore, la réussite d'un test de *Système D* peut permettre aux persos d'allumer un feu.

Note au MJ : laissez vos joueurs être inventifs et imaginatifs. Dans ce scénario « de Noël », ils devront l'être pour vaincre leur adversaire.

Malgré tout le mal qu'ils se seront donné, la chaleur qu'ils auront réussi à produire sera toute relative et, surtout, n'empêchera pas le froid de continuer à s'en prendre à leur ville. Même s'ils ont allumé plusieurs foyers, quelque chose empêche encore la vie de reprendre.

Mais quoi ? S'ils n'ont pas encore pu mettre de nom sur l'adversaire qu'ils affrontent, les persos le connaissent pourtant : c'est le No Man's Land, encore une fois, qui s'en prend à leur ville.

Un Retour Inattendu

Les persos s'en rendront vite compte : pour combattre le Froid qui s'en prend à Whitby, la chaleur des flammes ne suffit pas. Passée leur satisfaction d'avoir réussi à allumer un feu malgré les éléments, le découragement peut les saisir. Ce serait oublier que Noël approche (et que nous sommes dans un scénario spécial, surtout!).

Les persos ne connaissent probablement pas le Rituel à exécuter pour que le Froid recule (voir en fin de scénario). Cependant, ils l'ignorent encore, mais ne sont pas seuls dans leur combat.

Vous souvenez-vous de Tayae, la grand-mère de Willie Lowry, le gardien de l'école ? Si les persos ont vécu "*Making plans for Nigel*" (voir le numéro 1 de *Stranger Tales*), ils n'auront probablement pas oublié cette vieille femme, qui vit toujours dans sa caravane, non loin de Whitby. Son intervention fut décisive lors de cette aventure et les persos lui doivent beaucoup. Cette fois, c'est elle qui a besoin d'eux.

Note au MJ : *si les persos incarnés par vos joueurs n'ont pas vécu "Making plans for Nigel", ce n'est pas bien grave (même si on aurait bien aimé que ce scénario soit joué !). Dans Whitby pris par le froid et quasiment désert, Willie les sollicitera quand même, faute d'avoir trouvé qui que ce soit d'autre.*

Alors que la neige redouble et que la circulation devient presque impossible, les persos vont faire une drôle de rencontre. Chaudement vêtu, le gardien de l'école (dont l'apparition dans le blizzard peut surprendre les persos) va croiser leur chemin, où qu'ils se trouvent. Willie cherche à rejoindre la caravane où vit sa grand-mère, Tayae. La vieille femme n'a pas voulu quitter son logement malgré les conditions météorologiques et Willie craint qu'il ne lui arrive malheur. Il est épuisé et peine à s'orienter (l'Emprise Glacée s'attaque à lui) et, si personne lui vient en aide, Willie "Grand Chef" Lowry s'écroulera dans la neige peu après.

Inutile de dire que sa vie est en grand danger si les persos ne viennent pas à son secours.

Une fois réchauffé, Willie, même s'il est encore incapable de poursuivre sa route, expliquera aux persos la raison de sa présence hors de chez lui par un tel blizzard : sa grand-mère, Tayae, vit toujours seule dans sa caravane, située non loin de Whitby et elle a besoin de lui. Chaque hiver, en effet, la vieille femme avertit son petit-fils : quand le blizzard deviendra trop intense, il devra venir la voir. Willie n'en sait guère plus et, hors d'état de continuer sa route, suppliera les persos de se rendre chez sa grand-mère au plus vite.

Dans le Blizzard

La vieille caravane de Tayae est située à quelques kilomètres de Whitby, entre deux champs laissés à l'abandon. Les persos ont tout intérêt à préparer au mieux leur périple, pour lequel ils devront voyager à pied, tout autre véhicule ne pouvant être utilisé. En usant au mieux de leur *Système D*, ils pourront s'équiper de pied en cap et n'être pas trop désavantagés durant le voyage qui les attend.

On peut même imaginer que certains d'entre eux réussissent à mettre la main sur des raquettes leur permettant de progresser presque normalement, malgré le blizzard.

Se rendre chez Tayae n'est cependant pas une partie de plaisir et les persos devront redoubler d'énergie, face aux attaques du Froid (voir p 6). Pourtant, en sortant de Whitby, ils constateront que les attaques semblent moins intenses, comme si (et c'est le cas) le Froid les concentrait sur la petite ville. Lorsque les dernières maisons sont derrière eux, les persos pourront constater que la neige est moins épaisse et que le vent devient moins intense, ne charriant que quelques légers flocons de neige çà et là. S'ils n'étaient pressés par le temps, la balade pourrait être agréable.

Chez Tayae

En partie recouverte par la neige, la vieille caravane où vit la grand-mère de Willie est fidèle aux souvenirs que peuvent en avoir les persos (s'ils ont vécu "*Making plans for Nigel*"). Ceux qui la découvriront risquent d'être surpris par le désordre et la saleté qui semblent y régner, en plus de quantité d'objets hétéroclites (les *dreamcatchers* avoisinent les bouteilles vides et d'étranges fétiches faits de bois et d'os).

A l'intérieur, recroquevillée devant un vieux réchaud, la vieille femme s'est emmitouflée sous plusieurs couvertures. L'œil vif, Tayae accueillera les persos avec le sourire et ne semble pas étonnée de les voir arriver. Qu'ils l'aient déjà rencontrée ou non, elle sait qu'ils allaient venir et semble déjà connaître leurs noms et la raison de leur venue.

Elle expliquera aux persos que le Froid qui s'abat sur la ville est venu du monde des esprits et que si rien n'est fait, toute vie disparaîtra. Devant les persos étonnés, Tayae annoncera qu'elle peut faire quelque chose, mais qu'elle a besoin de leur aide pour repousser le Froid. Elle connaît le rituel et les mots à employer lors de celui-ci. Il lui faut maintenant les inculquer à « l'élu » : il s'agira du perso avec le score le plus élevé en Sixième Sens (en cas d'égalité, tirer au dé pour départager).



Une fois le perso choisi, Tayae s'approchera de lui et murmura à son oreille une suite de mots dans la langue wabashanee, avant de lui interdire de la répéter à qui que ce soit d'autre : il est désormais le shaman du rituel à venir. Maintenant les persos sont prêts et vont pouvoir affronter le Froid. Pour cela, ils doivent, selon Tayae, retourner au centre de la ville, y allumer un grand feu et, tout en formant un cercle autour de ce foyer, laisser le shaman prononcer la formule autant de fois qu'il le faudra pour repousser le Froid.

Laissant la vieille femme dans sa caravane (de toute façon, elle refuse d'en partir), les persos n'ont alors plus qu'à repartir vers Whitby.

Derrière eux, Tayae leur adresse un dernier salut, ses yeux humides trahissant son émotion (à moins qu'il ne s'agisse du froid).

Le Rituel

Le retour à Whitby est aussi éprouvant que le voyage aller : au fur et à mesure qu'ils approchent de la ville, le vent se fait plus intense et plus glacial. Les persos devront subir encore une fois l'Etreinte Glaciale avant de pouvoir commencer le rituel des Mots de Feu. Autour d'eux, seul le vent se fait entendre et, dans Whitby pris par le froid, nul âme ne semble avoir survécu : les habitants sont sans doute terrés chez eux.

Après avoir allumé un feu, avec les mêmes contraintes qu'au paragraphe *Aux Persos de Jouer*, ils vont pouvoir commencer le rituel. Seuls au milieu de la tempête glacée, nos courageux héros entament alors leur curieuse danse, alors que l'un

d'entre eux entonne une étrange mélodie, couverte par les hurlements du vent.

Comme indiqué dans la description du Froid (voir page suivante), chacun des persos participants au rituel va devoir affronter le Froid avant que ne soit fait le fatidique lancer de dé qui décidera si le rituel est couronné de succès.

A quelque distance de là, dans sa caravane, Tayae murmure elle aussi l'étrange formule.

Une fois le Froid chassé, les persos, épuisés, mettront quelque temps à reprendre leurs esprits, tandis que le vent tombe brusquement.

Peu à peu, autour d'eux, la vie reprend doucement. Les adultes qui s'étaient laissé engourdir par l'hiver reprennent leurs esprits et se remettent bientôt au travail. Des véhicules commencent à déneiger les routes, tandis que les forces de police vont çà et là vérifier que nul n'a trop souffert de la vague de froid.

Retour à la Normale

Le Froid a reculé devant les persos, mais à quel prix ? Plusieurs personnes sont mortes (à commencer par Tayae, comme elle l'avait prévu) et les dégâts sont importants, mais la ville relèvera la tête, comme toujours.

A Whitby, dans l'Indiana, peu à peu, tout redevient normal... officiellement, la ville aura subi un épisode hivernal particulièrement intense et localisé qui sera vite oublié, comme souvent.

Et, d'ici quelques jours, Noël sera enfin là...

Le Froid

Féroce, Immatériel

Légende

Le Froid est vieux comme le monde. Il y a très longtemps, les shamans des cavernes le tenaient à distance avec leurs chants, leurs imprécations et leurs brandons enflammés. C'est pour se garder de Lui et de Son emprise glacée que les premiers hommes se transmirent le Secret du Feu.

Mais aucune flamme ne peut garder le Froid éternellement à distance – pas même les feux du Soleil. Un jour, le Froid reviendra, plus fort que jamais, pour le Dernier Hiver, le *Fimbulwinter* des anciens mythes nordiques. Il amènera avec lui d'épouvantables monstres, qui dévoreront le soleil et ce sera la fin des hommes et de leur temps sur terre. Alors commencera le règne éternel du Froid.

Réalité

Cette entité élémentaire malveillante est l'une des plus anciennes à être sortie du No Man's Land. Ses premières apparitions remontent à l'ère glaciaire, au temps des hommes de Neandertal (période connue des scientifiques sous le nom de glaciation de Würm). Ce sont probablement leurs cauchemars, leurs peurs de voir leur espèce disparaître à jamais dans la neige et la glace qui donnèrent une réalité surnaturelle au Froid et l'amènèrent pour la première fois dans notre monde...

Heureusement pour eux, leurs shamans furent en mesure de le repousser, grâce au Secret du Feu, et même de le renvoyer dans le No Man's Land, qu'ils nommaient le Monde des Esprits, grâce à de puissants rituels. Avec le temps, les Neandertal finirent par disparaître mais ce savoir secret leur survécut, transmis de génération en génération aux shamans de différents peuples – Amérindiens du Grand Nord, Inuits, Samoyèdes et bien d'autres.

Régulièrement, le Froid tentait de nouvelles incursions, parfois dévastatrices mais il se trouvait toujours un shaman assez sage et assez puissant pour le vaincre, le plus souvent avec l'aide de quelques jeunes chasseurs prêts à braver le danger et à affronter celui que leurs aînés redoutaient plus que tout...

Mais au fil des siècles, les temps changèrent, les shamans devinrent de moins en moins nombreux et le Secret tomba dans l'oubli. Qui donc sauvera le monde lorsque le Froid reviendra ?

Signes

Décidément, cet hiver est bien rude... peut-être le plus rude que l'on ait jamais connu par ici. Même les anciens ne se souviennent pas d'un hiver aussi froid. On n'a qu'une seule envie : rester calfeutré chez soi, près d'un bon feu de cheminée. Mais cette année, même les bonnes vieilles flambées ne semblent pas parvenir à tenir le froid à distance. Et puis il y a les accidents tragiques dus au gel ou à la neige... Sans parler de ces étranges cauchemars glacés, dont personne n'ose parler. Bientôt, le Froid s'insinuera dans les esprits et dans les cœurs... Qui sait ce qu'il adviendra alors ?

Pouvoirs

Hiver Surnaturel

Le froid appelle le Froid. Lorsque l'hiver est rude, sa froidure peut s'insinuer jusque dans le No Man's Land et réveiller le Froid. En quelques heures, généralement en l'espace d'une nuit, l'entité peut étendre son pouvoir sur toute une région, qui se trouvera alors plongée dans un hiver anormalement rigoureux, avec toutes les conséquences et les risques que cela implique.

Emprise Glacée

Lorsque le Froid se saisit d'un être vivant, il ralentit son métabolisme, gèle son énergie vitale et engourdit son âme, lui ôtant de façon insidieuse toute la « chaleur » de son être, qu'il s'agisse de chaleur animale (physique) ou de chaleur humaine (joie de vivre et empathie).

En quelques heures (1D6), la victime se transforme en un être au corps glacé, totalement insensible, incapable de communiquer... et 1D6 heures plus tard, c'est la mort – sauf si l'on parvient à sauver la victime ou à chasser le Froid (voir ci-dessous). Dans le cas des persos, seul un test de karma réussi (ou, en cas d'échec, la dépense d'un point d'Aventure) pourra leur permettre de résister aux effets du Froid ; ils y seront insensibles, jusqu'à ce qu'ils affrontent directement le Froid (voir *Points Faibles* ci-dessous), qui les attaquera alors une deuxième et dernière fois avec son terrible pouvoir.

Points Faibles

La seule arme efficace pour tenir le Froid à distance est la chaleur – la chaleur physique (comme celle d'un bon feu de cheminée) ou la chaleur humaine, impossible à trouver si l'on reste seul chez soi, ce que le Froid incite insidieusement à faire...



Mais même tenu à distance, le Froid perdure. Seuls peuvent l'affronter ceux qui portent en eux une petite « flamme » un peu spéciale, qui les pousse à braver l'inconnu, ses dangers et ses peurs. Jadis, cette flamme brûlait dans les cœurs de quelques jeunes chasseurs plus courageux (ou imprudents ?) que les autres membres de la tribu.

Aujourd'hui, à Whitby et ailleurs, elle brûle encore dans les cœurs de quelques gosses ayant déjà affronté les horreurs du No Man's Land – nos héros !

Bon, cela dit, on ne va pas se mentir, le statut de personnage-joueur, le Sixième Sens et les points d'Aventure ne suffisent pas... Il faut aussi posséder une arme efficace contre le Froid. Et si le feu et la chaleur humaine peuvent le tenir à distance, ils n'ont pas le pouvoir de le détruire, ni même de le renvoyer dans les profondeurs du No Man's Land.

Pour cela, il faut connaître les paroles ancestrales des shamans Neandertal d'autrefois, paroles dont le sens est depuis longtemps perdu, mais qui se sont transmises à travers les millénaires, sous la forme d'incantations secrètes connues de quelques élus... les derniers shamans.

Si les persos disposent de ces précieuses formules et des instructions données par un shaman gardien du Secret, ils pourront accomplir le rituel.

Le Rituel des Mots de Feu

Pour exécuter ce rituel, ils devront allumer un grand feu à l'extérieur, pour défier le Froid, et se placer en cercle autour des flammes. Ils devront ensuite entonner les paroles sacrées, de préférence avec l'aide du shaman.

Le Froid attaquera alors chacun d'eux (voir Pouvoirs ci-dessus). Chaque perso ayant réussi son test de karma (ou dépensé 1 point d'Aventure pour rattraper un échec) donnera alors 1 chance sur 6 de bannir le Froid (par exemple, 3 chances sur 6 si trois persos ont réussi à lutter).

On effectuera alors le jet de dé fatidique, avec un *avantage* si le shaman est présent. Un échec signifiera que chaque perso engagé dans la bataille devra dépenser 1 point d'Aventure pour transformer ce résultat en réussite : ceux qui se trouvent déjà à court de points tomberont aussitôt en hypothermie et devront être secourus dans les plus brefs délais pour ne pas succomber à la vengeance du Froid. Mais celle-ci aura toujours raison du shaman ayant guidé les jeunes héros : ces derniers le trouveront mort de froid, ayant payé cette victoire de sa vie. Chaque shaman qui reçoit le Secret sait que, s'il doit l'utiliser un jour, il devra sacrifier sa vie pour permettre aux jeunes héros de vaincre le Froid – et de devenir, à leur tour, les détenteurs du Secret. Tel est le prix.