

# 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.

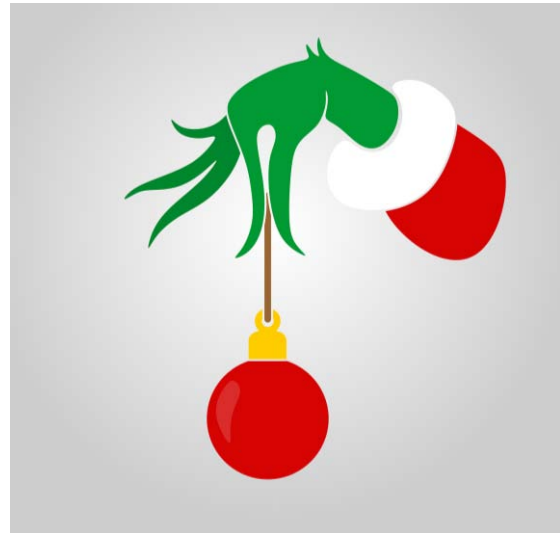
### Le Grinch en jeu

**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*