

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 le 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)