



DOUCE NUIT, SOMBRE NUIT



Une aventure pour Savage Worlds (One Sheet™), de Shane Hensley, à utiliser avec Deadlands™ ou pour une incursion dans l'univers du Western. Traduction gracieusement fournie par Gris-gris. Mise en page par Torgan avec la bénédiction de BBE

Joyeux Noël, Marshal. Et bienvenue dans un conte qui a peut-être souvent été raconté, mais jamais tout à fait de cette manière...

Vous pouvez utiliser les personnages proposés sur le site de BBE (www.black-book-editions.fr) ou fabriquer les vôtres.

ALORS, IL SE PASSE QUOI ?

Il était une fois de bonnes gens, dans la bourgade d'Hooverville, qui adoraient Noël... Mais pas Gerald Goodman, qui vivait à la pointe nord de la ville.

Savoir pourquoi cette haine grandit dans ce noir petit cœur n'a plus aucune importance, mais ce qu'il fit à cause de cela est la raison de notre histoire de Noël, mon gars, un conte d'horreur avec, si tout se passe bien, un soupçon d'héroïsme et d'espoir.

On te prévient avant que tout ça commence, Marshal : tu devrais piger la référence assez rapidement, mais uniquement parce que tu lis ces lignes. Mais ce ne sera pas le cas des joueurs, et ils ne devraient pas connaître le nom de la créature qu'ils affronteront à la fin, car il n'y aura personne pour la nommer. C'est une bonne chose, crois-moi, et au plus longtemps tu maintiendras le mystère, mieux ce sera. Quand la petite ampoule s'allumera finalement au-dessus de la tête des joueurs, on espère que ce sera un moment mémorable.

Dans l'idéal, notre histoire se déroule la veille de Noël, mais n'importe quelle date dans la période des vacances précédant la fête fonctionnera. Alors que le gang effectue un voyage en train, la locomotive a un dysfonctionnement. Rien de catastrophique, mais cela oblige tout de même les voyageurs à s'arrêter dans la petite ville d'Hooverville pendant quelques jours, le temps de réparer la panne. Le train arrive peu de temps après l'heure du petit déjeuner, par une belle journée enneigée.

La compagnie de train, (probablement Smith and Robards) offre aux passagers de loger dans les wagons gratuitement, mais comme il n'y a pas de chauffage et qu'il fait froid dehors, ça ne donne pas très envie. A vrai dire, le plus grand souhait d'un type normalement constitué sera de se rendre à Hooverville pour y trouver une chambre, et pouvoir regarder la belle épaisseur de neige au sol et ce sale petit vent qui glace les os depuis le bon côté d'une fenêtre.



HOOVERVILLE

Pas de chance : qu'ils voyagent individuellement ou en groupe, nos héros découvrent vite qu'il n'y a pas âme qui vive dans les rues. La population locale s'est littéralement barricadée dans les maisons. Dans la rue principale, déserte, on peut observer ça et là des signes de bagarre et des taches de sang dans la neige, des douilles. Plusieurs fenêtres ont été cassées et colmatées avec des planches. Quelques signes de vie sont visibles, comme de la fumée qui sort des cheminées et quelques coups d'œil furtifs depuis les fenêtres, mais à part ça la ville est morte et aussi silencieuse qu'une tombe.

Il y a bien des gens ici, mais ils ne sortiront pas de chez eux. Une bande est descendue du ranch des Goodman, a effectué un raid et leur a volé toutes leurs provisions. Une fois les pillards repartis, les habitants de la ville se sont rendu compte qu'il n'y avait plus assez à manger pour tout le monde et ont commencé à se battre entre eux. Le Marshal de la ville LeSeig a mis fin aux hostilités peu de temps avant d'être grièvement blessé, et à présent les gens d'Hooverville se sont terrés dans leurs foyers pour éviter que les violences ne reprennent avec leurs voisins.

Voici les lieux principaux que nos héros peuvent visiter pour récolter quelques informations :

Et quand les lyncheurs vinrent le chercher, Harding ne fit pas dans le style discret : alors que la des flingues s'éclaircissait, trois de ses attaquants étaient morts ou en train d'agoniser, et le père de Jessica avait reçu une blessure fatale. Kit fut tabassé et attaché à un piquet au dessus d'une fourmilière.

La maison des Louis

Sam et Ethel Louis vivent avec leur petite fille Cindy dans la première résidence privée que les étrangers approchent. Sam a une carabine et avertit quiconque s'approche du porche en criant : « Dégagez ! Il n'y a plus rien à voler ! ». Si on le force à parler, il raconte que des hommes du ranch Goodman sont venus en ville récemment et sont devenus cinglés. Ils ont flingué dans tous les coins, ils sont entrés dans toutes les maisons, sans exception, et ont volé les cadeaux de Noël et la nourriture de tout le monde. Pour lui, cela n'a aucun sens : il connaît Goodman depuis des années, et même si peu de gens l'aimaient bien, il n'a jamais été un bandit sans foi ni loi.

D'autres citoyens de la ville peuvent raconter la même histoire. Tu peux inventer autant de noms que nécessaire, Marshal, jusqu'à ce que nos héros réalisent qu'il n'y a pas plus d'informations à obtenir de ce côté-là.

Le saloon et restaurant des Geisel

Theo Geisel dirige ce petit commerce avec sa femme, Helen. Le bâtiment est fermé et n'accepte aucun client. Geisel n'est pas armé, mais il résiste aux visiteurs aussi vigoureusement que possible. Ils disent que le clan des Goodman s'est ramené ici, a bu ou volé tous les alcools, puis a embarqué la totalité de la nourriture stockée pour le repas de Noël rassemblant la ville chaque année. Puis ils se sont déchaînés à travers la ville et ont pénétré dans tous les autres commerces et toutes les maisons privées pour leur prendre leur nourriture et leurs cadeaux de Noël. Geisel n'a aucune idée

de ce qui a provoqué ces hommes à agir de la sorte – il connaissait la plupart des hommes de main du ranch depuis des années. « C'est comme si ils étaient remplis de pure méchanceté, et qu'ils ressentaient le besoin de faire des dégâts dans la ville entière ! »

La maison du Maire Hoover

Le gang pourrait penser à discuter avec le maire de la situation. S'ils se rendent à sa maison, ils la trouvent saccagée et vide. Le maire et sa famille se sont enfuis après l'attaque et n'ont pas été vus depuis.



La prison

Le Marshal de la ville, Ted LeSeig a été blessé par balle peu après le pillage. Il est étendu dans son bureau, à peine conscient. Il ne peut pas faire grand-chose, mais si les étrangers veulent l'aider, il offrira une récompense appropriée (il peut raisonnablement aller jusqu'à 300\$ pour l'ensemble du groupe). « Les gens d'ici sont des bonnes gens, mais maintenant ils ne sont pas loin de mourir de faim. Ça va les rendre mesquins et vils. Ramez-nous cette nourriture et empêchez leurs mauvais côté de sortir mes amis. Sinon cette bonne petite ville va se transformer en une de ces villes violentes et sans conscience, et Dieu sait qu'on a bien assez de ça dans les environs. »

Ted permet au groupe d'emprunter les derniers chevaux de la ville s'ils en ont besoin, mais jure de les traquer jusqu'à la mort s'ils volent les bêtes, qui sont les dernières sources de nourriture si les vivres de la ville ne sont pas récupérées.

LE RANCH GOODMAN

Vu que la totalité de la nourriture de la ville a été prise par le clan Goodman (ou a été soigneusement cachée par la population), le gang ne devrait avoir d'autre choix que de faire régner un peu de justice. S'ils ont besoin d'un peu de motivation, il semblerait bien que le blizzard approche et qu'ils ne voudraient pas se retrouver fort dépourvus quand la bise sera venue. La fable de la cigale et la fourmi devrait être un bon levier pour décider les hésitants qui préféreraient attendre un moment.

Toutes les sources dirigent le groupe vers le Ranch Goodman. Pour s'y rendre, il faut faire une petite randonnée de huit kilomètres vers le nord de la ville, jusqu'au pied d'une haute montagne. La propriété est entourée par une barrière de fil barbelé, mais le portail principal, le long de la route, est grand ouvert. Au-dessus du portail se trouve un panneau métallique en forme d'arche sur lequel on pouvait lire « G.G. Ranch ». Cependant, le premier G est tombé par terre et gît, à moitié recouvert par la neige.

Alors qu'ils avancent dans la propriété, le gang voit des morceaux de nourriture ça et là, quelques petits cadeaux, ou des morceaux de papier cadeau éparpillés sur le bord du chemin. Quelques minutes plus tard, ils voient de la fumée à l'horizon. Celle-ci vient des ruines fumantes du ranch principal, ainsi que de deux dortoirs et une grange. Tout a été brûlé, vraisemblablement la nuit dernière, et les débris sont encore chauds.

Dans la cour, on peut trouver une vingtaine de cadavres : les hommes de main. Marshal, rend la scène aussi gore et graphique que tu le souhaites, et laisse les héros réaliser petit à petit que les hommes de main du ranch se sont entretués. On dirait qu'ils ont commencé à se battre entre eux à partir du moment où ils ont passé le double G.

Un test de Perception ou de Pistage révèle qu'au moins quelques-uns des ranchers sont repartis. Des traces de traîneau mènent de la grange fumante en direction des hautes montagnes vers le nord. Un test de Pistage ou de Perception à -2 permet de reconnaître des traces relativement fraîches de chien tirant le traîneau. Comme il neige encore et que certaines des traces sont encore visibles, il est évident que les traces sont relativement récentes. Si tout le groupe rate ses tests, ils finissent tout de même par trouver les traces – ça leur prend juste un peu plus de temps.

AU SOMMET DU MONT CRUMPET

Gerald Goodman est lentement et irrémédiablement en train de vendre son âme à Famine. La jalousie qu'il entretient dans son cœur envers les bonnes gens de Hooverville,

l'anéantissement de son troupeau lors de l'hiver, dû à la maladie et aux tiques de prairie, et plus généralement de mauvaises dispositions au départ, ont conduit son esprit dans la folie des Terres de Chasse. Là, Gerald a pactisé avec les plus insidieux des manitous qui, contre la bagatelle d'affamer une ville dans l'ensemble peuplée de bonnes gens, puis d'assassiner ses propres employés, lui promirent un grand pouvoir. Mais avec ce grand pouvoir allait venir... une transformation en un gigantesque, vilain et vert démon de l'envie.

La folie de Goodman fut contagieuse pour les hommes de main de son ranch, qui ravagèrent Hooverville. Quand ils revinrent, ils s'en prirent les uns aux autres et se vautrèrent dans le carnage. C'est à ce moment que Goodman subit une douloureuse métamorphose en une chose verte et démoniaque. Il perdit la plus grande part de son humanité dans le processus et ne se rappelle même pas de son nom. Il a vu le panneau à l'entrée de la propriété avec la lettre G restante et le mot Ranch, et les a réunis pour se faire appeler « Granch ».

Maintenant le Granch a rassemblé les vivres volées, les a jetées sur son traîneau et a attelé ses chiens corrompus pour veiller sur ces biens mal acquis au sommet du Mont Crumpet.

Le gang peut facilement suivre les traces, bien qu'ils puissent être étonnés par quelques crevasses et pentes que le traîneau semble avoir traversées. Ils arrivent finalement à l'entrée d'une grotte qui donne sur la vallée en contrebas, où l'on peut voir la ville d'Hooverville, toujours aussi immobile et silencieuse.

Les traces des chiens et du traîneau plongent dans l'obscurité de la grotte. Après quelques tours et détours à l'intérieur de la caverne, le groupe entre dans une grande cavité d'approximativement douze mètres de large. S'ils n'ont pas de lumière, ils entendent une respiration sourde et sentent une forte odeur de chien mouillé. S'ils ont de la lumière, ils ont juste le temps d'apercevoir une tache de fourrure brun foncé maculée de sang, leur sautant vivement à la gorge à travers l'atmosphère moite.



MASTIFFS GÉANTS

Deux chiens géants, qui ont muté sous l'effet de l'énergie démoniaque, ont tiré le Granch et son traîneau au sommet du Mont Crumpet. Ils sont voraces, ont faim de cruauté et se battent jusqu'à la mort. Ils ont des cornes recourbées sur leurs têtes, des dents tranchantes et des griffes effilées.

Allure : 10

Terreur -2 : les chiens sont hideux, couverts de sang et de morceaux de viande.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d8	d4	d6	d12	d10

Compétences : Combat d10, Intimidation d10, Perception d10, Discrétion d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	7

ATTAQUE

Frénésie améliorée : Chaque chien peut cibler deux ennemis différents, adjacents à lui pendant une attaque de mêlée, sans pénalité.

Gore : La première attaque des chiens est une charge, leurs cornes irrégulières. C'est une Attaque Totale : + 2 pour toucher et aux jet de dégâts, mais leur score de Parade subit un malus de -2 jusqu'à la prochaine action.

Morsure	Combat	Dégâts
	d10/d10	d12+d6

UNE BONNE TROUILLE POUR TOUT LE MONDE

Mais la chose qui fût Gerald Goodman observe depuis le fond de la caverne. Une fois que les chiens sont hors d'état de nuire, il se glisse à travers l'obscurité, se cachant derrière les rochers et les amoncellements de neige. Il siffle en direction de la troupe. « Zzzzzzoyyyyyeux Noëëëëëëëëëëlllll à touuuuuuuuuuussssssss... »

Ne tire pas l'initiative, Marshal, mets plutôt en scène les choses de manière à leur donner la chair de poule.

Demande aux héros des tests de Perception pour avoir des aperçus furtifs d'une grande créature ventrue et dégingandée. Le monstre a une fourrure verdâtre, des yeux en forme de fentes jaunes, et semble porter les lambeaux d'un manteau de fourrure rouge.

Les premières attaques donneront l'impression de rater – ou sembleront toucher, mais l'effet est incertain dans l'obscurité. Finalement la créature siffle « Vouuuuuuus ne pouuuuuuuuvez pas mmmmmme tueeeeeeeer ! Aussssssssi longteeeeeeeemps qu'Hoooooovvillllle est égo-iiiiiiisssssste... Zzzzzze sssssssuis invinsssssiiiiible... »

Lorsque la prochaine attaque touche, la lumière de la lune éclaire l'affreuse vérité. La chose hideuse régénère instantanément tous les dégâts que le gang réussit à lui infliger !



Faites de cette révélation un effet dramatique. Le Granch se lève de toute sa hauteur dans la pâle lumière et rugit, alors que ses blessures se referment. Le gang peut voir ses guenilles, sa fourrure verte, ses yeux jaunes démoniaques et ses horribles dents tranchantes et sanguinolentes. (Attention, jets de Tripes à la ronde !)

Le Granch est véritablement invincible, et se paye donc le luxe de s'amuser méchamment avec le groupe au début, n'utilisant tout d'abord qu'une de ses deux attaques ou tout simplement jouant avec eux pour le plaisir. Fais-le continuer son manège pendant plusieurs rounds : il faut que le gang s'inquiète vraiment de l'issue du combat. Quand la situation semble vraiment désespérée – peut-être qu'un personnage ou deux a subi une blessure « accidentelle » relativement grave – le Granch s'arrête brutalement. Lors de son action, après avoir pris un coup, comme d'habitude, il semble tendre l'oreille. Tous les personnages peuvent faire un test de Perception pour entendre des chants dans la vallée en-dessous d'eux. Si quiconque est suffisamment près de l'entrée pour voir quelque chose, il s'aperçoit que les gens de Hooverville ont installé un feu de joie, et sont apparemment en train de chanter des cantiques de Noël (Douce Nuit, Sainte Nuit, à cet instant).

Procède à un tour de combat après cette révélation. Bien que le Granch soit encore invulnérable, à partir de maintenant il ressent véritablement la douleur. Lors de sa prochaine action, il jette un coup d'œil méchant à celui qui l'a « blessé » en dernier puis hurle en regardant le village : « Zzzzzze vaiiiiiis leeee tueeeeeeeer... touuuuuuuuussssssss !!! ». A partir de là, laisse tomber un moment le cycle des rounds de combat, le temps de mettre en place la scène suivante.

Le Granch se rue dehors et saute à bord du traîneau, qui commence à glisser lentement le long du flanc du mont Crumpet dans la direction d'Hooverville. La créature est suffisamment

grande pour se servir du traîneau chargé de cadeaux et de nourriture comme d'une luge.

Les chevaux du gang sont heureusement dans les parages et les joueurs peuvent donc engager la poursuite tout de suite. Dans le cas contraire, quelques jouets qui sont tombés du traîneau peuvent aider : il y a deux paires de skis en bois et deux luges pour enfants. Ceux-ci peuvent-être chaussés et mis en place suffisamment vite pour qu'un gang courageux puisse prendre le traîneau du Granch en chasse avant qu'il prenne de la vitesse. Les héros ont aussi la possibilité de sauter directement sur l'arrière du traîneau du Granch, bien que cela les obligera ensuite à passer par-dessus des sacs de jute contenant de fragiles biens volés, avant d'arriver à l'avant du traîneau. D'une manière ou d'une autre, arrangez-vous pour que la totalité du gang puisse se lancer dans la poursuite, et que la fête commence !

Pendant que la population d'Hooverville chante – mettant de côté leurs inquiétudes et craintes à propos de l'absence de nourriture et de cadeaux – le Granch perd son invulnérabilité. C'est toujours un bon vieux salopard, mais maintenant, il peut être tué.

Ne soyez pas trop technique sur la poursuite en elle-même – ce doit être une course folle et rapide. A chaque action, faites faire un test approprié à chaque poursuivant (Equitation pour les cow-boys à cheval, Agilité pour ceux sur des skis, des luges, ou montés sur le traîneau du Granch). Un succès signifie qu'ils peuvent attaquer normalement (bien qu'ils subissent tout de même le malus habituel de -2 pour plateforme instable). Un échec signifie qu'ils ne peuvent pas attaquer – mais décrivez leur expérience avec des détails rapides, comme passer à la limite d'un ravin, éviter un arbre de justesse, etc. Un échec critique est plus grave : le héros tombe, s'écrase contre une paroi rocheuse ou un arbre, ou toute chute théâtrale qui vous vient à l'idée, et encaisse 2d6 de dégâts. Si le cowboy survit, laissez-le revenir dans l'action un ou deux rounds plus tard, en le laissant rechausser ses skis, en lui faisant sauter une falaise pour « prendre un raccourci », etc. Utilisez votre imagination et laissez chaque personnage qui n'est pas définitivement mort revenir dans la course.

L'objectif est de stopper le Granch avant qu'il ne débarque en ville, ce qui prendra environ 10 rounds (donne cette information aux joueurs, ils se rendront compte de l'urgence de la situation, et tu devrais voir la tension monter d'elle-même). N'hésitez pas à rappeler au gang que si le Granch met en déroute la célébration, il est probable qu'il devienne invulnérable à nouveau (et ce sera effectivement le cas).

LE GRANCH

Le Granch est une créature de 3 mètres de haut, dégingandée, ventrue, avec de longs bras, une fourrure verte et des yeux jaunes effilés. Ses dents tranchantes sont horribles : on y voit toutes sortes de morceaux de chair et de tendons. Avant de se transformer, Gerald Goodman portait le costume de Père Noël qu'il endossait pour ses enfants, avant que ceux-ci ne partent avec son ex-femme, il y a bien longtemps



Allure : 8

Terreur -4 : Le Granch est un effroyable démon tout droit sorti des abysses portant les lambeaux d'un costume de Père Noël. Ça calme.

TRAITS

Agi	Int	Âme	For	Vig
d10	d4	d10	d12+2	d10

Compétences : Combat d10, Intimidation d10, Perception d6, Discrétion d12

DÉFENSE

Parade	Résistance
7	8

ATTAQUE

Balayage amélioré : Les bras battants du Granch peuvent frapper toutes les cibles autour de lui à deux cases de distance à chaque tour. Ignorez les frappes après les deux premières : les minces bras perdent leur élan après les premiers contacts.

Gifle	Combat	Dégâts
Allonge 2	d10	d12+d6+2

Notes : Les longs bras du Granch peuvent gifler une victime et repousser le personnage de 2d6 cases, même si aucun dommage n'est effectivement causé (secoué ou blessure).

LE BOUQUET FINAL

Cette histoire peut se finir de deux manières.

La fin affreuse peut être spectaculaire et amusante – bien que le gang sera vraisemblablement massacré ou devra se tirer de là sans demander son reste (l'option du carnage peut-être sympathique dans le cadre d'un one-shot).

Le Granch débarque dans la ville sur son traîneau dans un ouragan de nourriture volée, de jouets et de cadeaux. Il se déchaîne à travers la population de la ville, étripant tout le monde dans toutes les directions jusqu'à ce qu'il n'y ait plus rien de vivant dans Hooverville (bien que quelques individus puissent trouver refuge dans les bois à proximité).

Le happy-end peut être tout aussi théâtral. Les héros terrassent la bête juste avant qu'elle atteigne Hooverville, qui explose dans une gerbe scintillante de lumière verte. Le traîneau arrive en grondant sur la ville avec nos héros sur ses talons (ou, mieux encore, à bord), et s'immobilise juste avant le grand feu de joie devant lequel les citoyens se sont rassemblés pour régler leurs différends et de célébrer Noël.

Les membres du gang sont accueillis comme des héros, et peuvent alors commencer la distribution de cadeaux à tous les enfants d'Hooverville.