

WEIRD WARS

WEIRD WAR II



LES CASSE-NOISETTES





LES CASSE-NOISETTES

Une escouade américaine fuyant l'assaut allemand durant la bataille des Ardennes se retrouve dans un cauchemar sur le thème des fêtes de Noël.

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Weird War II* convertie en édition *Adventure*.

Cette aventure convient à des personnages débutants mais avec des joueurs ayant un peu d'intuition face à des événements surnaturels.

WACHT AM RHEIN

La contre-offensive allemande de l'hiver 1944-1945, connue par les Alliés comme la bataille des Ardennes, a brisé les positions de la ligne de front des héros ce matin avec un barrage d'artillerie dévastateur de 90 minutes, suivi d'une attaque contre les positions de leur compagnie par des hordes d'infanterie et de chars nazis. Le dernier ordre de l'état-major – « C'est chacun pour soi » – a fait fuir les survivants de l'escouade des personnages à l'arrière du front dans l'immensité enneigée de la forêt ardennaise. Maintenant, pendant que la nuit tombe, les soldats arrivent devant un château isolé dont les fenêtres ornées de guirlandes brillent avec une lumière chaleureuse et attrayante pour les soldats transis de froid et effrayés.



CHÂTEAU SILBERHAUS

Le château Silberhaus est la demeure de la comtesse Silberhaus, une vieille femme de la noblesse allemande qui a épousé un noble belge au début du siècle. Une bête faite homme, le comte Silberhaus, avait satisfait ses pulsions sadiques en tant que gouverneur colonial dans l'État libre du Congo avant que des problèmes de santé ne l'obligent à revenir en Belgique. Au château Silberhaus, ses pulsions se sont déversées sur sa jeune femme, qui a trouvé du réconfort dans sa collection de casse-noisettes de Noël. Finalement, les mauvais traitements infligés par le comte sont devenus trop lourds à supporter pour son épouse qui l'a assassiné, cachant le corps dans le grand casse-noisettes de l'entrée. Malheureusement pour elle, son esprit maléfique survit, hante la maison, fait fuir les domestiques, et tourmente la comtesse.

Le domaine est perdu au milieu de la forêt des Ardennes, sans téléphone, ni électricité, ni aucun véhicule en état de marche. Il s'agit d'une imposante bâtisse en pierre de deux étages, de

style gothique, avec une écurie aménagée à l'arrière, le tout recouvert de 30 cm de neige.

Lorsque les héros entrent dans la demeure (soit en frappant à la porte, soit en la défonçant), la comtesse Silberhaus les accueille et leur souhaite la bienvenue dans sa maison aussi longtemps qu'ils en auront besoin. Les personnages suspicieux notent son accent allemand et l'absence de domestiques, qui, selon elle, ont fui les combats voisins. La comtesse est assise à la table pour le dîner, et partage son maigre repas avec les soldats.

L'intérieur de la maison montre une grandeur fanée, décorée pour Noël avec des couronnes et des bougies. La plupart des surfaces sont couvertes de casse-noisettes de toutes tailles et de toutes sortes, la pièce maîtresse de la collection semble être la casse-noisettes plus grand qu'un homme dans le hall d'entrée.

L'équipe a quelques heures pour explorer la propriété avant que les réjouissances ne commencent. Le manoir est en désordre et en grande partie inutilisé, avec des pièces remplies de meubles recouverts de draps, de toiles d'araignées et de poussière. Des têtes d'animaux empaillés trônent sur les murs, et les omniprésents casse-noisettes remplissent les étagères et couvrent le dessus des tables et des commodes dans la plupart des pièces.

Tout personnage assez audacieux pour fouiller la chambre de la comtesse peut trouver (Perception -4) une dague tachée de sang séché sous un oreiller de son lit. C'est l'arme avec laquelle elle a tué son mari, et elle refuse d'en parler si elle y est confrontée.

Le maître de guerre peut improviser quelques événements troublants pendant que les héros fouillent le manoir (planchers qui grincent, portes qui se ferment soudainement, lumières inexplicables, etc.) afin d'augmenter la tension pendant qu'ils se déplacent dans le château. À moins qu'ils ne regardent à l'intérieur du casse-noisettes géant dans le hall d'entrée, il n'y a rien de suspect à trouver. Un jet réussi de Perception à -4 permet de découvrir un panneau dissimulé qui s'ouvre pour révéler un corps momifié dans un espace creux à l'intérieur. Si elle est confrontée à cela, la comtesse s'effondre et le comte réveille ses sbires (voir **L'horloge sonne minuit**).

L'écurie abrite un camion en panne et une berline de tourisme, mais ils souffrent d'années de négligence et d'exposition aux éléments. Un jet de Réparation à -4 permet à un mécanicien

de cannibaliser suffisamment de pièces pour faire fonctionner le camion après huit heures de travail, mais le manque d'essence ne lui permettra pas de parcourir plus de 30 kilomètres sur les routes enneigées avant qu'il ne tombe à sec.

INVITÉS SURPRISE

Quand l'horloge comtoise sonne huit heures, toutes les sentinelles américaines postées à l'extérieur peuvent remarquer une escouade allemande de neuf hommes quitter la ligne d'arbres à 200 mètres et se diriger vers la maison à travers le terrain. Ils balayent la forêt à la recherche de traînards américains et se déplacent en formation en triangle vers la maison, qu'ils fouilleront s'ils sont autorisés à entrer. Tout Américain qui se rendra sera emmené vers les lignes allemandes et envoyé dans un camp de prisonniers de guerre en Allemagne pour le reste de la guerre.

L'HORLOGE SONNE MINUIT

Une fois que les Allemands ont été gérés, l'escouade est libre de soigner ses blessures, de poster des sentinelles, et s'installer pour la nuit. Cependant, quand l'horloge comtoise sonne minuit, le défunt comte Silberhaus décide qu'il en a assez de ces paysans armés et réveille les casse-noisettes pour débarrasser sa maison de ces intrus.

Tout à coup, les casse-noisettes prennent vie et attaquent les Américains dans une marée sans fin (un petit Gabarit pour chaque personnage, remplacé au fur et à mesure de leur destruction). Le comte anime le grand casse-noisettes et garde la porte d'entrée, attaquant quiconque tente de quitter le château par là. Seule la défaite du comte mettra fin à l'attaque des casse-noisettes déments.

Pendant l'attaque, la comtesse est prostrée dans la cuisine, marmonnant des prières enfantines en allemand pouvant être confondues avec des formules magiques par des soldats paniqués. Si elle est attaquée et tuée par les héros, sa mort n'a aucun effet sur les figurines folles, bien que le Comte sente sa mort et se déplace

pour tuer ceux qui sont responsables de la destruction de son jouet.

La destruction du comte est la seule chose qui arrête les attaques, bien que les casse-noisettes ne suivront pas les héros en fuite dans les dans les bois environnants. S'ils survivent à la nuit, ils restent profondément derrière les lignes ennemies au milieu de la plus grande et sanglante bataille terrestre de la Seconde Guerre mondiale, avec toutes les horreurs qu'un tel événement déclenche.

PROTAGONISTES

COMTE SILBERHAUS (CASSE-NOISETTES ANIMÉ)

Le sadique et dépravé comte Silberhaus a tourmenté sa jeune épouse Allemande pendant des années jusqu'à ce qu'elle le poignarde à mort une nuit de 1930 et cache son corps dans le casse-noisettes géant du hall du château. Malheureusement pour elle, son esprit maléfique est resté ancré dans sa dépouille et a continué à la hanter.



COMTE SILBERHAUS



Allure : 6

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d12	d8	d8	d10

Compétences : Athlétisme d6, Combat d8, Foi d8, Intimidation d6, Occultisme d8, Perception d8, Persuasion d8, Provocation d10.

PARADE	RÉSISTANCE
6	7

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Créature artificielle** : +2 pour annuler l'état Secoué, ignore 1 point de malus de Blessure, ne respire pas, ne se nourrit pas, est immunisée aux poisons et aux maladies, ne peut pas faire d'Hémorragie.

* **Invulnérabilité** : le comte Silberhaus peut être Secoué mais pas Blessé sauf Point faible.

* **Point faible (dague)** : la dague qui l'a tué est la seule chose autre que le feu qui peut enfin bannir l'esprit maléfique du Comte et mettre fin à son règne de terreur.

* **Point faible (feu)** : le casse-noisettes géant ne subit pas de dégâts supplémentaires pour les explosifs mais il subit +4 aux dégâts dus au feu et il reçoit un malus de -2 au Combat contre toute personne brandissant une flamme nue.

* **Terreur**. Voir le casse-noisettes géant venir à la vie provoque un jet de Terreur.

ACTION

✂ **Que vous avez de grandes dents** : Combat d8, 2d8 PA 2. L'énorme bouche du casse-noisettes fait de sérieux dégâts.

CASSE-NOISETTES (ESSAIM)

Les centaines de casse-noisettes que la Comtesse a recueillies au cours des années sont animées par la malédiction du comte, et à minuit ils s'animent pour exécuter ses ordres. Leur grand nombre signifie qu'aussi longtemps que les héros sont au château Silberhaus, il n'y a pas de fin aux essais de casse-noisettes qu'ils devront affronter, à moins que le comte ne soit détruit.

L'essaim est traité comme une créature. Lorsqu'il est blessé, l'essaim est effectivement dispersé. Les essaims couvrent une zone égale à un petit Gabarit et attaquent tous ceux qui s'y trouvent à chaque round.



springbok

CASSE-NOISETTES

Allure : 10

Agi	Âme	For	Int	Vig
d10	d12	d8	d4 (A)	d10

Compétences : Perception d6.

PARADE	RÉSISTANCE
4	5

CAPACITÉS SPÉCIALES

* **Essaim** : Parade +2, immunisé aux armes perforantes ou tranchantes, subit les Zones d'effet et le Piétinement (d8 dégâts).

ACTIONS

✂ **Morsures** : auto, Petit gabarit, 2d4. Les casse-noisettes infligent des centaines de petites morsures chaque round à leurs victimes.



FANTASSINS DE LA WEHRMACHT (9)

Ces troupes allemandes sont ravies par leurs succès du début de la bataille, et sont motivées alors qu'elles cherchent des traîneurs américains. Ils savent qu'un rat acculé peut toujours mordre, donc ils sont prudents dans leurs recherches et les quelques vétérans de l'escouade ont inculqué à leurs coéquipiers un sens du professionnalisme rarement vu dans la Wehrmacht de nos jours.

FANTASSIN DE LA WEHRMACHT

Allure : 6

Agi	Âme	For	Int	Vig
d6	d6	d6	d6	d6

Compétences : Athlétisme d6, Combat d6, Discrétion d6 (neige +1), Perception d6, Persuasion d6, Tir d6.

PARADE	RÉSISTANCE
5	5

ACTION

✂ **Carabine Karg8K** : Tir d6, 24/48/96, 2d8 PA 2, Tir statique, 5 coups..

✂ **Grenade à manche (x2 par homme)** : Athlétisme d6, 5/10/20, 3d6-2, Gabarit moyen.

✂ **Mitrailleuse MG42 (x2)** : Tir d6, CdT 2-4, 30/60/120, 2d8 PA 2, Tir statique, bande de 50 coups

✂ **Antichar panzerfaust (1d6)** : Tir d6, 12/24/48, 4d8 PA 17 AL, Petit gabarit, usage unique.

ÉQUIPEMENT

Casque d'acier (tête +2), combinaison de neige (Discrétion +1 dans la neige), carabine Karg8K, 2 grenades à manche, mitrailleuse MG42 (2 pour le peloton), antichar panzerfaust (1d6 pour le peloton).

CRÉDITS

- **TITRE ORIGINAL** : *The nutcrackers*
- **ÉCRITURE** : Teller
- **TRADUCTION** : Reno
- **RELECTURE** : perror, X.O. de Vorcen
- **COUVERTURE** : *Winter Defense* - Clar-3
- **MAQUETTE** : Chris « Torone » Cussat-Blanc