

DOUCE NUIT, SOMBRE NUIT



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

Une courte aventure *Savage Worlds* dans l'univers de *Deadlands: l'Ouest étrange* convertie en édition *Adventure*.

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 tombe en panne. 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 la Denver-Pacific Railroad) 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.

À 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 seuls 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 trouver des signes de bagarre, des taches de sang dans la neige et 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 rendus compte qu'il n'y avait plus assez à manger pour tout le monde et ont commencé à se battre entre eux. LeSeig, le Marshal de la ville, 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.

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. Il dit que le gang 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 employés du ranch depuis des années. « *C'est comme si ils étaient remplis de pure méchanceté, et qu'ils ressentaient le besoin de tout casser dans la ville entière !* »



LA MAISON DU MAIRE HOOVER

Le gang voudra peut-être discuter de la situation avec le maire. S'ils se rendent chez lui, ils trouvent sa maison saccagée et vide. Le maire et sa famille ont fui après l'attaque et n'ont pas été revus depuis.

LE BUREAU DU MARSHAL ET 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. Ramenez nous cette nourriture et empêchez leur mauvais côté de sortir mes amis. Sinon cette bonne petite bourgade 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 récupérés.

LE RANCH GOODMAN

Vu que la totalité de la nourriture de la ville a été prise par le gang 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 pointent 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 employés. Marshal, rend la scène aussi gore et graphique que tu le souhaites, et laisse les héros réaliser petit à petit que les victimes se sont entretuées. On dirait qu'elles ont commencé à se battre entre elles à partir du moment où elles ont passé le double G. Un jet de Perception ou de Survie (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 nouveau jet à -2 permet de reconnaître des traces relativement fraîches de chien tirant le traîneau. Comme il neige encore et que certaines des empreintes sont encore visibles, il est évident qu'elles 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 ses employés, qui ravagèrent Hooverville. À leur retour, 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 une grande part de son humanité dans le processus et ne se rappelle même pas de son nom. Il a

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'environ 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.

UNE BONNE TROUILLE POUR TOUS

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 Terreur à la ronde !

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 (donnez 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 BOUQUET FINAL

L'histoire peut se finir de deux manières. La fin affreuse peut être spectaculaire et amusante – bien que le gang sera probablement massacré ou devra fuir 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 sur 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 célébrer Noël. Les membres du gang sont accueillis comme des héros, et peuvent alors commencer la distribution de nourriture et de cadeaux à tous les enfants d'Hooverville.

PROTAGONISTES

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.

 **LE GRANCH** 

Allure : 8.

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d10	d10	d12+2	d4	d10

Compétences : Athlétisme d8, Combat d10, Culture générale d4, Discrétion d12, Intimidation d10, Perception d6, Provocation d6.

Parade	Résistance
7	9

Capacités spéciales

- * **Invulnérable :** ignore tous les dégâts jusqu'à ce que les habitants de Hooverville commencent à chanter.
- * **Taille 2.** Le Granch fait 3 mètres de hauteur.
- * **Terreur (-4).**
- * **Vision nocturne :** ignore les malus de Pénombre et d'Obscurité.

Actions

- ✂ **Gifle :** Combat d10, d12+d6+2 et recul de 2d6 cases, Allonge 2.
- + **Grand balayage :** Combat pour toucher toute cible dans l'Allonge, dégâts distincts sur deux cibles au maximum, max. 1/tour.

MASTIFFS GÉANTS

Ces 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 acérées.

MASTIFF GÉANT

Allure : 10 (d8).

Agilité	Âme	Force	Intellect	Vigueur
d8	d6	d12	d4	d10

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

Parade	Résistance
7	7

Capacités spéciales

* **Terreur (-2).**

Actions

✂ **Morsure :** Combat d10, d12+d6.

✂ **Cornes :** Combat d10, d12, dégâts +4 si Course et déplacement de 5+ cases.

+ **Frénésie :** peut ajouter un 2^d dé de Combat au corps-à-corps max. 1/tour.



CRÉDITS

- **Titre original :** *Silent Night, Hungry Night*
- **Écriture :** Shane Hensley
- **Traduction :** Gris-gris
- **Relecture :** Yannick « Torgan » Le Guédart, X.O. de Vorgen, Laurent « Maedh » Fèvre
- **Maquette :** perror et L^AT_EX