

LA PROMISE AU LOUP

UN CONTE HORRIFIQUE
POUR FATHERFOG



FOR USE WITH
FATHERFOG
FAIRYTALE HORROR
ROLEPLAYING

LA PROMISE AU LOUP

SCÉNARIO POUR FATHERFOG

Illustration de couverture: *Jakub Rozalski*

[ArtStation - Midsummer night's dream](#)

avec son aimable autorisation.

Fatherfog est un jeu de rôle de *Folk Horror* disponible gratuitement chez [Tuesday Knight Games](#)

IL ÉTAIT UNE FOIS

Il était une fois un village niché dans une vallée verdoyante, à l'ombre de montagnes aux sommets perpétuellement enneigés. Des champs aux sillons bien alignés. Quelques fermes, des granges et même un moulin. Sans être riches, les habitants de ce village goûtaient une vie paisible, loin du fracas et de l'agitation du monde extérieur.

Puis vint la Brume.

Et avec la Brume, vint le Loup, cruel et affamé.

La Bête effraya les bergers et dévora les troupeaux.

Les paysans apeurés fuyèrent leurs champs et allèrent se terrer dans leurs chaumières.

Nul chasseur ne réussit à piéger le Loup, ni même à le blesser.

Les prières restèrent sans réponse.

Dieu semblait avoir abandonné le village.

Petit à petit, les greniers et les celliers du village se vidèrent; en forêt, le gibier se fit plus rare.

Aujourd'hui la famine menace.

Il y a trois nuits, le Loup est venu avec une nouvelle et terrible exigence: qu'on lui livre une jeune fille au premier jour de l'automne. Le sort de la malheureuse sacrifiée ne faisant aucun doute, un tirage au sort a été organisé. La fatalité a désigné la jeune Elsbeth.

L'infortunée est *la promise au Loup*. Elle doit lui être livrée dans deux nuits, sans quoi Le Loup viendra lui-même prélever son dû et a promis de dévaster le village.

Le village est partagé; d'un côté, les désespérés qui se sont résignés à sacrifier une innocente; de l'autre

ceux, moins nombreux hélas, qui gardent encore l'espoir de venir à bout de la Bête.

Ce matin, Elsbeth et son fiancé Josef ont disparu.

Ils se sont enfuis à la faveur de la nuit.

Les PJ ont été désignés pour retrouver les fuyards et les ramener au village.

UNE MISSION DIFFICILE

La majorité de la population du village s'est résignée au sacrifice d'une innocente, si cela permet de sauver le village de la famine. Bien peu ont gardé espoir en des jours meilleurs.

Qu'en pensent les PJ? Sont-ils résignés au pire ou gardent-ils encore de l'espoir?

Demandez un test de *Mind*; en cas d'échec, les PJ perdent *bits* points de *Hope*.

Ce matin-là, une foule s'est rassemblée sur la place du village, devant la Grande Maison. Une foule mécontente, bruyante et inquiète.

Devant la Grande Maison, l'Aînée, la cheffe du village, tente de rassurer les plus inquiets, de calmer les plus énervés.

Les PJ se sont approchés et ont tendu l'oreille.

La jeune Elsbeth, celle que certains ont déjà baptisée *la promise au loup*, a disparu. Elle et son fiancé Josef sont introuvables. Nul doute qu'ils se sont enfuis.

“Ils nous ont abandonnés”, crient certains.

“Nous sommes perdus. Le Loup va tous nous dévorer”, prédisent les uns.

Et d'autres de conclure: “Nous devons les retrouver.”

Comment réagissent les PJ face à une telle foule?

Demandez un test de *Mind* face à la foule; en cas d'échec, les PJ perdent *bits* points de *Hope*.

L'Aînée les aperçoit et leur fait signe de la rejoindre dans la Grande Maison.

La foule s'écarte pour laisser passer les PJ. Les mines sont sombres, résignées ou en colère, tristes aussi.

Les PJ entrent dans la Grande Maison.

Ils y sont déjà venus; c'est l'endroit où les décisions concernant le village sont prises. Des murs lambrissés, un ameublement spartiate, une longue table, des bancs, quelques chaises, quelques bougies dispensant une lumière tamisée.

Au fond, unâtre éteint; il n'y a plus assez de bois pour se permettre de chauffer la Grande Maison, et les bûcherons peinent à ramener du bois.

Une fois la porte refermée, l'Aînée se retourne vers les PJ; son visage est ridé comme une vieille pomme, de petits yeux noirs et brillants, des lèvres craquelés, des cheveux gris et rebels; elle se tient voûtée, appuyée sur une canne au bois noueux.

L'Aînée porte un long manteau *gris*, une robe de laine épaisse, des chaussons bordés de fourrure; à son cou, des breloques, colliers improbables de perles multicolores.

Sa voix, chevrotante, est marquée par l'émotion et la peur. C'est la première fois que les PJ voient l'Aînée dans cet état. Jusqu'ici, elle s'était toujours montrée forte et déterminée.

Elle confirme ce qu'ils ont déjà entendu: la jeune Elsbeth et son fiancé Josef ont disparu. Sans doute se sont-ils enfuis. L'Aînée leur demande de retrouver les fuyards et de les ramener au village avant deux jours, avant que le Loup ne vienne réclamer son dû.

Elle leur explique que le village, bien qu'isolé par la Brume, est relié au monde extérieur par une *Ligne de Brume*, une corde traçant un chemin sûr à travers la Brume, un fil d'Ariane menant à la plus proche *Maison de Brume*, havre dont la cloche guide ceux et celles qui se sont égaré.e.s dans la Brume.

“Il est probable que les jeunes gens ont fui dans cette direction”, explique-t-elle.

Alors qu'elle leur parle, les PJ sentent bien qu'elle réproouve ce sacrifice et cette traque, et qu'elle voudrait pouvoir agir autrement mais que peut-elle face à la vindicte populaire, à la peur et au désespoir.

“J’aurais préféré qu’il en soit autrement mais que pouvons-nous faire d’autre”, termine-t-elle.

Peut-être les PJ souhaitent-ils ajouter quelque chose?

Sinon, il est temps pour eux de se mettre en route.

Lorsque les PJ sortent de la Grande Maison, la foule s’est dispersée. Les PJ rassemblent votre équipement.

La Ligne de Brume débute à l’est du village.

LE SENTIER DANS LA BRUME

Les PJ se dirigent vers la sortie du village.

Ils sentent des yeux sur eux, ceux des villageois cachés derrière les volets de leurs masures.

Deux poteaux marquent la limite est du village.

Au-delà, le sentier s’enfonce dans la Brume.

On devine à quelques pas les premiers arbres.

Une corde a été fixée à des piquets espacés d’une demi-douzaine de pas, formant un fil d’Ariane, un guide à travers la Brume.

Lorsque les PJ pénètrent dans la Brume, l’air leur semble tout à coup plus épais, plus humide.

Ils sentent de fines gouttelettes sur leurs joues.

L'extrémité de leur nez devient froide.

La visibilité est limitée à quelques pas et sans la *Ligne de Brume*, les PJ se seraient sans doute déjà écartés du chemin sans s'en rendre compte.

Ce qui les frappe, c'est l'absence de bruits autres que celui de leurs pas; un silence qui a déjà absorbé les bruits du village derrière eux.

Ils sont dans la Brume.

Demandez un test de *Mind*; en cas d'échec, les PJ perdent *bits* points de *Hope*.

SUR LES TRACES DES FUGITIFS

Sur un test réussi de *Perception* ou de *Animals*, les PJ ont certains que les bois autour d'eux sont totalement dépourvus de vie animale. Pas un bruit. Aucun mouvement furtif d'un petit rongeur ou d'un oiseau. Cela est très perturbant.

Si le test est raté, les PJ perdent *bits* points de *Hope*.

Le contact de la *Ligne de Brume* les rassure un peu.

Ils continuent leur périple.

Un *chasseur* peut tenter de trouver des traces, une piste à suivre. Presque personne ne s'est aventuré hors du village depuis plusieurs semaines et le sol est encore humide de la rosée nocturne. Il est possible sur un test réussi de *Perception* ou de *Tracking*, de détecter les traces d'un passage récent. Une ou plusieurs personnes ont emprunté ce sentier récemment.

Sur une *réussite critique*, les PJ ont la conviction qu'il s'agit de deux personnes. Ils trouvent un morceau d'étoffe *blanc* accroché à un buisson épineux en bordure du sentier; ils se souviennent que la jeune Elsbeth portait une cape de cette couleur.

Tout le monde regagne un point de *Hope*.

Le sentier continue dans le sous-bois; la Brume semble moins dense sous les frondaisons.

La vue porte plus loin.

DES TRACES DU LOUP

Les PJ progressent depuis un moment, guidés par la *Ligne de Brume*. Ils ont quelque peu perdu la notion du temps...

Sur un test réussi de *Perception* ou de *Tracking*, ils repèrent toujours ça et là des traces des deux fugitifs. Sur un succès *critique*, ils identifient également, et c'est la première fois, des traces d'un animal.

Un test réussi d'*Animals* vous permet d'identifier des empreintes de loup, et un spécimen de grande taille, sans doute "LE Loup". La créature semble avoir suivi le sentier pendant un moment, puis les PJ perdent sa trace.

Demandez un test de *Mind*; en cas d'échec, la peur les envahit et ils perdent *bits* points de *Hope*.

Sur un test réussi de *Perception* ou de *Tracking*, ils trouvent quelques poils accrochés à un buisson; le Loup a quitté le sentier à cet endroit précis.

Ils ont le choix: continuer à suivre le sentier et la *Ligne de Brume*, ou tenter de pister l'animal à travers le sous-bois.

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

Les PJ se sont écartés du sentier et de la Ligne de Brume pour s'enfoncer dans le sous-bois, sur les traces du loup. Rapidement, la Brume les entoure.

Demandez un test de *Mind*; en cas de réussite, les PJ gardent leur calme et continuent à suivre la piste.

Sur un échec, ils s'égarent et perdent *bits* points de *Hope*. Ils errent pendant un temps qui leur semble une éternité. Si il y a un *chasseur* ou un *étranger* parmi votre groupe, ils finissent par aboutir à l'orée d'une clairière alors que le soleil entame sa lente descente vers l'ouest.

Dans le cas contraire, les PJ passent le reste de la journée à errer dans la Brume, et alors que le jour commence à baisser, ils commencent à désespérer.

Demandez un test de *Hope* et appliquez les règles.

Les PJ en sont là lorsque ils entendent le tintement clair d'une cloche. En s'orientant sur ce son, ils aboutissent près d'une bâtisse de pierre surmontée d'une tour; on dirait un phare comme on trouvait jadis au bord des mers... ils sont arrivé à la *Maison de Brume*.

D'AUTRES TRACES DU LOUP

Les PJ arrivent à l'orée d'une clairière.

Ici la Brume est plus épaisse.

La piste suivie par les fuyards est encore clairement visible dans les hautes herbes.

Sur un test de *Perception*, un rayon de soleil perce les nuées un court instant, suffisamment pour leur permettre d'apercevoir un éclat lumineux au sol, à quelques pas, comme si le soleil se reflétait sur un objet métallique.

Ils avancent avec prudence et découvrent une zone de plusieurs mètres de large où les hautes herbes ont

été piétinées; pire, ils remarquent des tâches sombres ça et là.

En les examinant de plus près, cela ne fait aucun doute: il s'agit de sang.

En fouillant l'endroit, ils découvrent l'origine de l'éclat lumineux: une petite broche métallique représentant une hache et un arbre. Nul doute possible: cette broche appartient à Josef, le fiancé d'Elsbeth.

Sur un test de *Tracking* ou *Animals*, ils identifient des empreintes de loup.

La façon dont les herbes ont été couchées, on devine que les deux jeunes gens ont été assaillis par un loup.

Impossible de dire si le sang est celui d'un être humain ou d'un animal.

Deux pistes repartent, l'une au nord, l'autre vers l'est, suivant toujours la *Ligne de Brume*, traçant un sillon sanglant. Les deux pistes quittent la clairière.

En examinant la piste sanglante, les PJ identifient des traces de pas. Au moins un des deux fuyards est blessé.

L'autre piste a vraisemblablement été tracée par le loup dont on devine ça et là les empreintes.

LA PISTE DU NORD

Les traces du loup mènent d'abord loin au nord, dans un sous-bois sinistre. Puis au gré de tours et de détours par de petits vallons envahis de ronces - les PJ trouvent à plusieurs reprises de petites touffes de poils qui confirment qu'ils sont bien sur la piste du Loup - la piste les ramène imperceptiblement vers l'est. Demandez un test de *Mind*. Sur un échec, les PJ perdent *bits* points de *Hope*.

Le soir commence à tomber quand les PJ entendent une cloche dans le lointain; elle semble les guider et bientôt ils arrivent en vue d'une bâtisse de pierre surmontée d'une tour. Ils sont arrivés à la *Maison de Brume*.

LE LOUP RÔDE, CRUEL ET AFFAMÉ

Le Loup rôde dans la Brume. A tout moment, il peut surgir et s'attaquer aux imprudents perdus dans la forêt.

La nuit dernière, il a suivi les deux fugitifs dans la nuit, attendant le bon moment pour attaquer.

Il a tenté sa chance lorsqu'ils se sont aventurés dans la clairière; il a cruellement mordu le jeune Josef* mais ses proies se sont échappées et ont trouvé refuge dans la grande maison de pierre.

Mais le Loup sait se montrer patient et il a vite senti que d'autres proies approchaient. Il les guette.

Il les observe à travers la brume.

Elles suivent la même piste.

Elles sont plus nombreuses et semblent capables de se défendre... mais il a si faim...

Au MJ de faire monter la pression lentement mais sûrement; le Loup pourra surgir, mordre puis disparaître dans la Brume.

LE LOUP ♥ ♥ ♥ ♥ ♥

Enorme bête au pelage noir, à la gueule garnie de crocs; des griffes accérés. Des yeux rouges. Se déplacer prestement et silencieusement. Son grognement inspire la peur.

Morsure (20 + *bits*)

Griffes (10 + *bits*)

Motivations: *Manger de la chair humaine. Inspirer la peur.*

Point faible: *Craint le feu.*

(*) Le jeune Josef a été mordu par le Loup; la blessure s'est infectée malgré les soins du Gardien de la Maison de Brume.

La vérité, c'est que Josef est victime de la *malédiction du Loup* et va petit à petit se transformer en loup à son tour; aucune magie ne pourra le guérir.

Pour l'heure, il a de la fièvre mais reste humain, mais la transformation va s'opérer dans les prochaines heures: un pelage noir va commencer à s'étendre sur son corps tandis que sa musculature et sa structure

osseuse vont peu à peu se déformer. Des griffes vont remplacer ses mains. Son visage va devenir bestial.

Il sera doté d'une force et d'une vitesse inhumaine mais son âme restera celle du jeune Josef, amoureux d'Elsbeth. Il s'interposera entre le Loup et la jeune fille si celle-ci est en danger.

Quand il se rendra compte de sa transformation, il tentera de s'enfuir dans la forêt, ne pouvant supporter d'infliger à son amoureuse un tel spectacle et sa nouvelle condition.

LA MAISON DE BRUME

La piste sanglante mène les PJ très loin à l'est, suivant la Ligne de Brume. Alors que le jour baisse, ils entendent une cloche résonner dans le lointain, devant eux. Ils pressent le pas et arrivent en vue d'une bâtisse de pierre surmontée d'une tour; on dirait un phare comme on trouvait jadis au bord des mers... ils sont arrivés à la *Maison de Brume*.

Les Maisons de Brume sont réputées pour être des havres de paix, des lieux sûrs où on peut se restaurer, se reposer, se soigner. Même les créatures les plus malfaisantes respectent cette loi sacrée et ne s'attaquent pas aux Maisons de Brume.

Chaque Maison de Brume est sous la charge d'un Gardien, celle-ci ne fait pas défaut à la règle.

Les PJ s'approchent de la bâtisse.

La cloche cesse de sonner et la porte de la maison s'ouvre, livrant passage à un homme trapu, plutôt court sur pattes, chaussé de grandes bottes de cuir qui lui montent jusqu'aux genoux. Il porte un gilet vert aux boutons dorés et un bonnet rouge. Ses mains sont gantées et il porte à la ceinture une petite hachette au manche finement sculpté.

Il salue les PJ: "Bien le bonjour voyageurs. Soyez les bienvenus au *refuge du Bon Tom*. Tom c'est moi, et on dit que je suis bon. Vous pouvez m'appeler Tom"

"Je vous avais vu arriver de loin, aussi ai-je pensé qu'une sonnerie de cloche pourrait vous aider à trouver votre chemin dans la Brume..."

Il a une drôle de manière de s'exprimer mais semble inoffensif, mais pas sans défense à en juger par sa hachette.

Le Gardien encourage les PJ à entrer.

La Maison de Brume est une bâtisse en pierre massive, des murs épais, de petites fenêtres - celles du rez-de-chaussée sont défendues par des grilles - une solide porte de bois, un toit d'ardoises, une large cheminée. Elle est flanquée par une haute tour au sommet de laquelle on aperçoit une cloche et une puissante lanterne.

A l'intérieur, une grande salle commune, un plafond soutenu par une charpente apparente, une longue table, des bancs, des tabourets, des banquettes.

Unâtre où brûle un feu réconfortant. Une marmite suspendue à une crémaillère; un ragoût y mijote doucement. Plusieurs lanternes comme autant de points de lumière. Une chaleur accueillante qui contraste avec la froide humidité de la Brume du dehors.

LES FUGITIFS

Tom explique aux PJ qu'ils sont en sécurité dans son refuge; c'est une règle universelle et respectée par toutes et tous. Alors qu'il les invite à s'installer et leur demande s'ils désirent manger ou boire quelque chose, et combien de temps ils comptent rester au refuge, une jeune femme fait irruption dans la grande salle, descendant l'escalier.

“Tom, j’ai entendu que vous aviez sonné la cloche...”, s’exclame-t-elle.

A la vue des PJ, elle se fige; il s’agit de la jeune Elsbeth.

La jeune femme est immédiatement sur la défensive, une main sur la rampe de l’escalier, prête à gravir les marches quatre à quatre, pour prendre la fuite.

Tom annonce: “je comprends que vous connaissez cette jeune personne. Elle et son compagnon sont arrivés à l’aube. Le jeune Josef a semble-t-il été blessé par une bête sauvage.”

Elsbeth supplie les PJ de l'écouter. Elle et son fiancé Josef n'ont pas eu d'autre choix que de fuir.

Elle semble terrifiée à l'idée de retourner au village pour y être livrée au Loup.

Elle supplie les PJ de l'aider, elle et son fiancé, à fuir loin de toute cette folie.

Elle et Josef ont été attaqués par le Loup.

Josef a été blessé. La blessure est sérieuse et le jeune homme est souffrant, cloué au lit par une forte fièvre.

Tom les a accueillis mais il n'est pas docteur.

Peut-être qu'un des PJ pourrait examiner le jeune homme?

Comment les PJ réagissent-ils?

Que disent-ils à la jeune Elsbeth?

Quelles sont leurs intentions?

Que vont-ils faire?

On est à un nœud important du scénario. Aux joueur.euse.s de décider quoi faire. Faut-il remplir la mission et ramener la jeune Elsbeth au village pour qu'elle y soit livrée au loup?

Faut-il l'aider elle et son fiancé à fuir?

Le Loup rôde toujours et il s'en est pris aux deux fugitifs, blessant cruellement le jeune Josef.

Les PJ peuvent décider d'essayer d'éliminer le Loup. C'est un adversaire coriace et qui ne sera pas facile à terrasser. Si les PJ optent pour cette solution, il est possible qu'ils se retrouvent à un moment en très fâcheuse posture. Si la jeune Elsbeth est directement menacée, Josef se transformera en bête et se jettera dans un combat avec le Loup.

Le dénouement de cette tragédie dépend ici entièrement des décisions des joueur.euse.s.

JOSEF EST BLESSÉ

Le jeune Josef est allité, installé dans une des chambres du refuge.

D'après la jeune Elsbeth, il a été mordu au bras gauche par le Loup alors que le couple traversait une clairière.

Tom a nettoyé la blessure et fait un bandage plutôt propre mais depuis, le jeune homme est fiévreux, trop faible pour marcher.

S'il y a un *Philosopher* parmi vous, il.elle pourra utiliser la compétence *Basic Care*, *Surgery* ou *Medecine* pour examiner le blessé.

Sur une réussite critique, le diagnostic montre une transformation en cours chez le jeune homme... une lente mais inéluctable métamorphose en loup.

Aux PJ de décider quoi faire de cette information, lourde de conséquences.

Un *chasseur* pourra confirmer que la blessure est bien due à la morsure d'un animal; sur un test de *Animals* réussi, le chasseur ajoutera qu'il s'agit d'un prédateur de grande taille, donc bien du Loup.

Tom a fait du bon boulot mais l'état du jeune Josef nécessite d'autres soins, qu'il est impossible de dispenser ici. Le *philosopher* du groupe dispose d'un laboratoire et d'une réserve de potions et d'onguents

au village. Sans cela, la blessure risque de s'infecter; sans soins, le jeune Josef pourrait mourir.

QUE FAIRE ?

Aux PJ de décider quoi faire.

Plusieurs options sont envisageables.

Si tout le monde rentre au village, les PJ devront repousser le Loup qui essayera de se saisir d'Elsbeth.

Une fois au village, les PJ devront négocier avec les villageois pour éviter le sacrifice de la jeune fille et tendre un piège au Loup.

Ils peuvent aussi décider de se séparer en deux groupes: le premier groupe transporte le jeune Josef au village pour le soigner; le second groupe reste à la Maison de Brume avec Elsbeth.

Dans ce cas, le Loup restera à rôder autour de la Maison de Brume.

Dans tous les cas, le jeune Josef achèvera sa transformation, malgré les soins prodigués par les PJ,

et s'enfuira dans la forêt. Son but: protéger Elsbeth à tout prix.

UNE FIN TRAGIQUE

La fin de cette tragique histoire dépendra bien entendu des décisions et actions des PJ.

Il est clair que le dilemme se pose dès le début de l'histoire entre ramener la jeune Elsbeth pour qu'elle soit livrée au Loup, ou l'aider à s'enfuir.

La première partie de l'aventure devra insister sur l'errance des PJ dans la forêt envahie par la Brume et la crainte que le Loup surgisse, même si en fin de compte, la Bête peut rester une menace possible, une épée de Damoclès au-dessus de la tête des PJ.

La seconde partie se jouera à la Maison de Brume; les PJ devront décider ce qu'ils vont faire face à la détresse de la jeune Elsbeth et à l'état de Josef, blessé par le Loup. Si les PJ pressentent la métamorphose du jeune garçon, ils devront prendre des dispositions particulières.

La confrontation avec le Loup devra être le climax de ce scénario, avec l'intervention possible de Josef, en pleine transformation, et qui pourrait jouer le rôle de sauveur in extremis.

La Bête terrassée, Josef achèvera sa transformation. Une fois de plus, les PJ sont libres d'agir face à cette nouvelle situation. Si Josef en a le temps, il s'approchera de la jeune Elsbeth et présentera sa tête comme pour recevoir une dernière caresse de sa bien-aimée puis s'enfuira dans la forêt, disparaissant rapidement dans les sous-bois.

Le Loup Josef continuera à errer aux abords du village mais deviendra le protecteur de la bourgade, et plus le prédateur. Il veillera de loin sur sa bien-aimée Elsbeth.

C'est une des fins possibles de cette tragique histoire. Aux PJ de l'écrire, ou d'en écrire une autre.

...FIN