Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

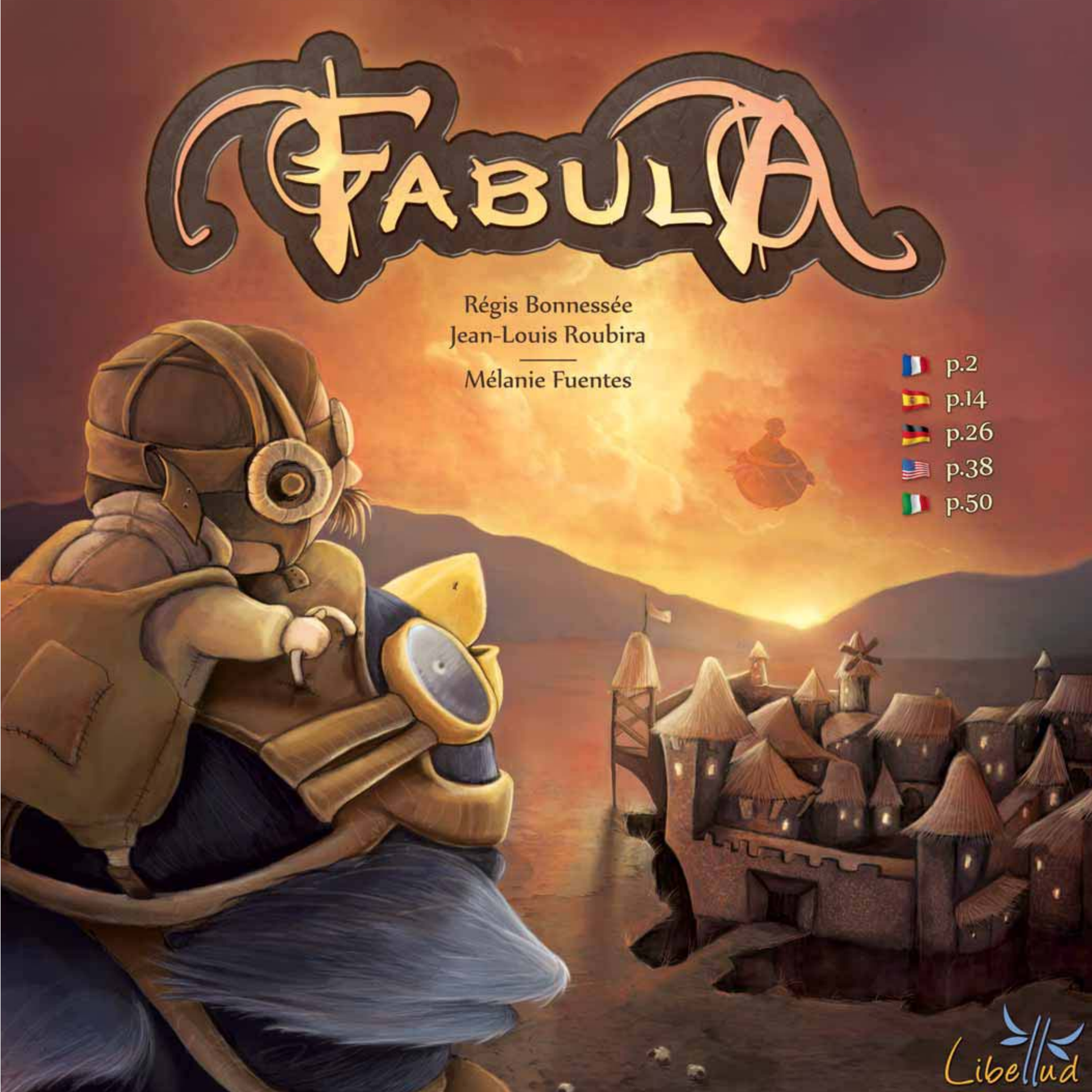
ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com


FABULA
Régis Bonnessée
Jean-Louis Roubira
Mélanie Fuentes
p.2
p.14
p.26
p.38
p.50
Libellud

Matériel

- 1 livret de règles et de scénarios
- 54 cartes Objet
- 48 marqueurs Plume
- 20 illustrations Scène du conte
- 12 personnages sur leur socle
- 1 chevalet en carton
- 1 sablier

But du jeu

Dans Fabula, l'un des joueurs endosse le rôle de l'écrivain Wilhelm Grimm sur le point d'écrire son nouveau conte. Les autres joueurs incarnent, le temps d'une partie, l'un des personnages présents dans son esprit. Ces derniers réussiront-ils à aider l'écrivain à terminer son histoire ? Qui deviendra le héros de ce nouveau conte ? Autant de questions qui trouveront leur réponse dans ce jeu immersif, où imaginaire et improvisation sont les maîtres mots.

Mise en place

Le rôle de l'écrivain : Wilhelm Grimm

Désignez l'un des joueurs qui va incarner le rôle de l'écrivain Wilhelm Grimm pour la durée de la partie. Ce dernier place le chevalet devant lui ainsi que les marqueurs Plume. Le rôle de Grimm est primordial puisque c'est lui qui anime la partie et attribue les points.

Le rôle des personnages/joueurs

la fée - le dragonnet - le renard marchand - le loup - le lutin
le prince - l'elfe - le vieux sage - la princesse - la sorcière - le chevalier - le voleur

Les autres joueurs vont incarner chacun un personnage habitant l'esprit créatif de l'écrivain. Leur rôle est de soumettre des idées à Wilhelm Grimm pour l'écriture de son nouveau conte. Chaque joueur en choisit un parmi les 12 disponibles et place la figurine correspondante devant lui. Il devra l'interpréter au mieux durant le reste de la partie.

Choix du conte

Grimm choisit l'une des 20 illustrations Scène du conte et la place sur le chevalet en direction des joueurs. Il prend la fiche Scénario correspondant à l'illustration retenue. Cette dernière représente la scène où débute la partie.

Les cartes Objet

Grimm mélange le paquet de cartes Objet. Il pioche au hasard un nombre de cartes égal à trois fois le nombre de personnages/joueurs. Puis il en pioche deux supplémentaires. Il les pose ensuite toutes face visible au centre de la table. Ces cartes serviront de support aux person-nages/joueurs pour soumettre des idées à l'écrivain durant la partie.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 5 phases distinctes successives : le prologue, le premier, le deuxième et le troisième chapitre et enfin l'épilogue du conte.

Le prologue 1

Durant cette phase, Grimm lit aux autres joueurs le paragraphe intitulé Prologue de la fiche Scénario. C'est une introduction à la partie qui va suivre. Elle permet aux personnages/joueurs de comprendre le contexte du prochain conte que Wilhelm Grimm souhaite écrire.

Le premier chapitre 2

L'écrivain continue ensuite par la lecture du paragraphe intitulé Chapitre 1 de la fiche Scénario. Ce paragraphe indique aux personnages/joueurs l'idée principale que Grimm souhaite développer dans son premier chapitre.

Les propositions

Pour aider l'écrivain à étoffer l'idée principale de son premier chapitre, chaque personnage/joueur va lui faire, à tour de rôle, une proposition. Cette dernière doit faire avancer le récit, apporter des éléments clés, ou bien encore permettre de résoudre tout ou partie de la problématique du chapitre.

Une proposition peut prendre la forme d'une seule phrase, mais il est préférable que le personnage/joueur l'étaye en un petit argumentaire afin de convaincre l'écrivain de sa pertinence. Les propositions énoncées par les joueurs peuvent se faire à la première ou à la troisième personne selon leur aisance à incarner leurs personnages.

Attention : les propositions des joueurs n'ont pas besoin d'avoir de lien entre elles. Un joueur ne peut faire qu'une seule proposition durant le premier chapitre.

Les objets

Une proposition doit nécessairement inclure l'un des objets présents au centre de la table. De plus, cet objet doit être l'élément clé de la proposition. Plus un objet a d'étoiles plus, a priori, il sera complexe à intégrer à l'histoire.

Au moment où le personnage/joueur actif prononce le nom de l'objet, il prend la carte Objet correspondante et la place face visible devant lui.

Une fois que le joueur a fini d'énoncer sa proposition, Grimm doit

valider ou non sa pertinence. S'il la valide, il place au dessus de l'objet un marqueur Plume. Sinon, il n'en met aucun. Grimm peut justifier sa décision auprès du personnage/joueur s'il le souhaite. Durant ce premier chapitre, il peut valider les propositions de plusieurs personnages/joueurs.

Attention : un joueur ne peut utiliser qu'un seul objet durant le premier chapitre. De plus un objet qui a déjà été utilisé par un joueur, ne pourra pas être réutilisé par un autre joueur afin de faire une autre proposition durant le restant de la partie.

Les critères pour valider la pertinence d'une proposition

Pour valider ou non la proposition de l'un des personnages/joueurs, Grimm peut se référer aux critères suivants à titre indicatif :

- L'objet utilisé s'intègre bien à la proposition du personnage/joueur ;
- La proposition du personnage/joueur répond à la problématique du chapitre ;
- La proposition du personnage/joueur est pertinente.

Attention : un personnage/joueur ne peut pas remettre en cause la décision de l'écrivain.

L'ordre des propositions

Une fois que Grimm a lu le paragraphe Chapitre 1 de la fiche Scénario, les personnages/joueurs souhaitant faire une proposition lèvent la main. L'écrivain donne alors la parole à l'un d'entre eux. Si aucun personnage/joueur ne lève la main, c'est l'écrivain qui en désigne un pour faire une proposition. Si le personnage/joueur désigné n'arrive pas à en faire une, alors l'écrivain remet arbitrairement au joueur un objet et ne lui attribue aucun point.
Une fois que tous les joueurs ont fait leur proposition, et ont donc utilisé un objet, on passe au chapitre 2.

Les deuxième et troisième chapitres 3

On procède de la même façon pour le deuxième et le troisième chapitre que pour le premier. La seule différence réside dans le fait que Grimm offre 2 marqueurs Plume pour un objet validé lors du deuxième chapitre, et 3 marqueurs Plume lors du troisième (et dernier) chapitre.

Sélection des 2 personnages/joueurs pour l'épilogue du conte

À l'issue des 3 premiers chapitres, chaque personnage/joueur compte le nombre de marqueurs Plume qu'il a obtenus. Les deux joueurs qui en ont cumulé le plus vont alors pouvoir proposer à Grimm un épilogue à son conte. En cas de joueurs à départager, c'est le (ou les) joueur(s) avec le plus grand nombre d'étoiles présentes sur ses cartes Objet validées qui participera (participeront) à l'épilogue. Si une nouvelle égalité se présente, c'est Grimm qui départage les personnages/joueurs en choisissant celui qui lui a fait la plus forte impression au cours des 3 chapitres.

Une fois les deux personnages/joueurs sélectionnés pour la phase de l'épilogue, Grimm se lance dans la lecture du paragraphe intitulé Épilogue de la fiche Scénario.

Épilogue 4

Grimm lit le paragraphe intitulé Épilogue de la fiche Scénario. Ce paragraphe indique aux personnages/joueurs l'idée principale que Grimm souhaite développer dans son épilogue. Parmi les 2 personnages/joueurs restants, celui le plus à la gauche de Grimm commence cette dernière phase de jeu. Grimm retourne alors le sablier. Le premier personnage/joueur a désormais 30 secondes pour proposer à Grimm une fin à son conte en incluant les deux cartes Objet présentes au centre de la table qui n'ont pas encore été utilisées.

Une fois que le premier joueur a fait sa proposition, c'est au tour du second joueur d'en faire une. Ce dernier a plus de temps pour réfléchir à sa proposition mais, en contrepartie, il ne doit pas réutiliser les mêmes idées que le premier joueur autour des 2 cartes Objet restantes. À l'issue de cette manche, Grimm désigne le nouveau héros de son prochain conte en respectant les critères suivants :

- Les 2 objets ont été utilisés et s'intègrent bien à la proposition du personnage/joueur ;
- La proposition du personnage/joueur répond à la problématique de l'épilogue ;
- La proposition du personnage/joueur est pertinente et cohérente.

Attention : si un personnage/joueur utilise moins d'objets que son adversaire, il est automatiquement éliminé.

Exemple de proposition

Voir page 62 à la fin de ce livret.

Variante «joueurs avertis»

Dans cette variante les personnages/joueurs vont élaborer ensemble une histoire commune. Chacun peut prendre la parole quand bon lui semble sans avoir à lever la main, afin de répondre ou de rebondir sur les propos d'un autre joueur et cela autant de fois qu'il le souhaite durant un chapitre. Chaque personnage/joueur reste néanmoins obligé de ne faire qu'une seule proposition utilisant une carte Objet par chapitre. Le reste des règles ne change pas. Un chapitre se clôt toujours quand tous les personnages/joueurs ont fait une proposition utilisant une carte Objet. La phase de l'épilogue reste inchangée.

Variante «collective»

Dans cette variante, Grimm donne toujours son avis sur les propositions des personnages/joueurs mais ne leur attribue aucun marqueur ¨Plume. Ainsi tous les personnages/joueurs participent à la phase de l'épilogue. L'écrivain ne désigne aucun héros à la fin du conte.

Nouveaux scénarios

Rendez-vous sur la page « télécharger » de notre site internet **www.libellud.com**. Vous y aurez accès progressivement à de nouveaux scénarios afin de renouveler vos parties. N'hésitez pas non plus, si vous vous sentez l'âme d'un écrivain, à nous faire parvenir les vôtres. C'est avec plaisir que nous les publierons sur notre site afin de les partager avec l'ensemble de la communauté.

Remerciements

Michel et Monique Bonnessée, Vincent Moirin, Paul Neveur, Jérémy Guetté, Maxime Biessy, Florent Toscano, Vincent Bidault, Bony, Fred Coussay, Benoit Forget, Andy, Docteur Mops, Claudine Roubira-Hill, Yohan Bouffandeau, la ludothèque 1,2,3 Soleil à Montreuil, et l'ensemble des personnes qui ont participé aux tests du jeu.

À la mémoire de Vincent Moirin.

Les bonshommes de neige

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps les habitants d'une petite ville de montagne étaient sans cesse harcelés par une horde de bonshommes de neige géants qui semaient la terreur. Le sage du village, un très vieil homme qui parlait peu mais que tout le monde écoutait, finit par sortir de son silence : « Le chef de ces créatures qui vous persécutent ressemble étrangement à un enfant que j'ai connu dans ma jeunesse. Pour une raison mystérieuse n'aurait-il pas grandi comme tout le monde ? Ce serait bien là le diable ! Ce garçon se conduisait à l'époque comme un tyran vis-à-vis de nous. Et si c'est bien lui qui use de son pouvoir, j'ai bien peur qu'il ne souhaite à présent devenir le maître de notre ville. » Le bourgmestre rassembla alors quelques valeureux villageois qui, remontant la trace des bonshommes de neige, arrivèrent jusqu'au repère du jeune apprenti sorcier. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez perturber le jeune sorcier afin de briser le sort qui lui permet d'animer et de contrôler les bonshommes de neige. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : grâce à votre intervention, les bonshommes de neige se sont immobilisés. Le petit sorcier s'adresse alors à vous d'un air sévère : « cela fait plus de soixante ans que j'essaye de mettre au point ce sort. N'avez-vous donc aucun respect pour mon travail ? » Le patriarche du village disait donc vrai : cet enfant n'a pas grandi comme tout le monde. Hé bien dans le deuxième chapitre, montrez moi comment vous comptez faire pour découvrir le secret de son éternelle jeunesse. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! L'enfant-sorcier vous a avoué qu'il ne connaissait pas la peur ! A cause de cette terrible maladie, il ne peut pas grandir. Ces parents, pensant que leur fils était maudit ont pris peur et l'ont abandonné. Depuis ce jour, l'enfant cherche à se venger du mauvais sort en faisant peur aux autres. Je crois qu'il est temps maintenant d'aider le malheureux à connaître enfin ce sentiment, ce qui lui permettra peut-être de grandir comme tout le monde. À vous de jouer pour ce troisième chapitre. »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous ne le croirez peut-être pas mais c'est en écoutant tout simplement une de mes histoires que l'enfant-sorcier a eu peur pour la première fois de sa vie. Quel soulagement ! Le voilà devenu un beau jeune homme. Mais il semble tout gêné de rentrer au village avec vous, lui qui a vécu seul depuis si longtemps ! Celui de vous deux qui lui trouvera le métier qui saura le rendre heureux parmi les autres sera assurément le héros de ce conte. »

Les oiseaux

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps, commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, le roi eut vent par hasard de l'existence d'une petite ville qui ne figurait sur aucune carte du royaume. Ne supportant pas l'idée qu'un groupe d'habitants puissent échapper à son autorité, il convoqua en urgence ses meilleurs explorateurs et les envoya aux quatre coins du pays. Les émissaires qui retrouveraient le village clandestin avaient pour mission de mener leur enquête sur place puis de ramener le chef au château. Le roi comptait bien interroger ce rebelle et faire entrer dans le rang ces infidèles, par la force s'il le fallait. Ainsi, après une longue et éprouvante traversée du pays, un groupe d'aviateurs explorateurs arriva aux premières lueurs de l'aube en vue d'une ville inconnue qui semblait se fondre dans le désert. Ils touchaient enfin à leur but. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous allez pouvoir atterrir au cœur de la cité sans éveiller la méfiance des habitants. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : les habitants de cette ville ont le goût des festivités : ils organisent chaque semaine une soirée pour le plaisir de se retrouver, rire ensemble, danser ou bien jouer…Vous voilà donc invités à une soirée « palabre » sur la place du village. Et bien dans le deuxième chapitre montrez moi comment vous allez gagner la confiance des villageois en leur racontant chacun votre tour un bref mais captivant récit. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Les gens d'ici paraissent avoir trouvé un parfait équilibre entre temps de travail et temps de loisir. Plus étonnant encore tous se respectent mutuellement sans qu'aucun homme en arme n'assure l'ordre ! Je crois qu'il est temps maintenant de penser à votre mission et de vous mettre à la recherche du chef de ce village. Mais comment le retrouver alors que tous les habitants sont drapés de toges blanches ? À vous de jouer pour ce troisième chapitre. »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Je vais vous surprendre mais vous n'avez pas réussi à trouver le chef du village : pour la simple et bonne raison qu'il n'y en a pas. Chaque habitant est, en ce lieu, responsable de lui-même et de tous les autres à la fois. Quelques villageois vous ont éclairés de bonne grâce sur la question, faisant naturellement confiance aux étrangers : « Cette ville existe depuis la nuit des temps. Les habitants du royaume qui n'ont pas trouvé leur place ailleurs finissent toujours par connaître son existence et viennent s'y installer en toute quiétude. C'est pour cela qu'elle reste comme un îlot de liberté en dehors des cartes officielles. » Celui de vous deux qui terminera mon histoire, sachant la mission que le roi lui a confiée, sera assurément le héros de ce conte. »

La bibliothèque

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps, commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps l'aube ne se leva pas sur le royaume et il en fut de même les jours suivants. Le roi convoqua alors ses ministres, mais aucun ne fut à même de lui fournir la moindre explication. Même les plus grands savants du royaume restaient silencieux, la tête basse, devant ce phénomène ! Excédé, le monarque entra dans une colère noire, craignant que son peuple ne se soulève face à son impuissance. Sa fureur quelque peu retombée, le souverain décida de s'isoler pour réfléchir. Il s'enferma dans la pièce la plus inaccessible du château : une ancienne bibliothèque oubliée de tous. A l'intérieur on aurait juré que le temps s'était arrêté. Seul un bibliothécaire y insufflait un semblant de vie. Bien qu'un peu surpris de la visite de son roi, le vieil érudit prêta une oreille attentive à son récit. Il se rappela alors l'existence d'un ancien manuscrit qui racontait une histoire semblable survenue plusieurs siècles plus tôt, et comment les savants de l'époque avaient résolu le problème. Mais il lui était impossible de se souvenir où il avait bien pu ranger ce précieux ouvrage dans ce temple du savoir et de la connaissance. Le roi fit alors mandater des hommes de confiances afin d'assister le vieil érudit. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez aider le bibliothécaire à remettre la main sur ce précieux manuscrit. Il en va de la survie du royaume. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : après de longues heures à fouiller les moindres rangées de livres, il semble que vous ayez retrouvé la trace du fameux manuscrit. Le texte parle de procéder à un étrange rituel à base d'Alozoria… Mais qu'est ce donc ? Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez réussir à en savoir plus et à vous procurer le mystérieux ingrédient. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Vous avez désormais l'ingrédient principal entre les mains. Je crois qu'il est temps maintenant de procéder au rituel. Montrez-moi comment vous allez prendre les choses en main. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Ah ! Que les dieux sont farceurs ! Ils aiment de temps à autre se divertir en faisant peur aux humains. Le rituel les a, j'en suis sûr, bien amusés mais ils ne semblent pas décidés pour autant à faire réapparaître la lumière en ce royaume. Celui de vous deux qui arrivera par un quelconque stratagème à rendre les dieux plus enclins à écouter votre demande sera assurément le héros de ce conte. »

Le héraut

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps, commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps le héraut du roi fit une annonce devant les habitants d'une petite ville de province: Oyez ! Oyez bonnes gens ! Un mal inconnu s'est abattu sur les habitants du royaume. Les personnes frappées se mettent à courir dans tous les sens, à crier des mots d'une langue inconnue, puis tombent dans un sommeil profond dont on ne peut les tirer. Les meilleurs guérisseurs du royaume ont bien tenté d'endiguer la terrible épidémie mais ils n'ont pas réussi à ce jour. Une fois que le hérault eut quitté l'estrade pour aller faire son annonce dans la ville voisine, un groupe de jeunes gens se rassembla sur la place, bien décidés à essayer de vaincre ce mal mystérieux. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez en apprendre plus sur l'origine de ce mal sans vous faire contaminer. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : le nuage sombre et menaçant est aux portes de la ville. Et s'il était la cause de ce fléau ? Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez pouvoir protéger les habitants de ce danger imminent. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Les habitants sont pour le moment hors de danger. Les bruits courent que le premier nuage serait apparu au dessus de la capitale, non loin du château royal. Je crois qu'il est temps maintenant de vous diriger au plus vite vers la source du mal afin de comprendre comment le nuage a pu se former. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Une fois arrivés à la capitale désertée, tout vous mène vers un laboratoire d'alchimie en partie détruit, d'où s'échappent encore d'âcres fumées noires. Blotti au fond de la pièce, le roi en personne pleure à chaudes larmes : « Qu'ai-je fait ? Tout est de ma faute ! Je n'aurais jamais dû risquer d'élaborer moi-même un philtre d'amour. Voyez-le résultat ! » Celui de vous deux qui réussira à réparer la grosse bêtise du roi sera assurément le héros de ce conte. »

La cérémonie

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, au plus profond de la forêt qui entourait une petite ville du royaume, se déroulait, chaque nuit de pleine lune, un rituel magique. On racontait qu'en ce lieu tenu secret, un puissant sorcier initiait les participants à des pratiques occultes. Chaque mois, il attirait de plus en plus d'adeptes, promettant le pouvoir d'immortalité à quiconque porterait un masque empreint de sa magie. Ainsi, jour après jour, la petite ville se vidait inexorablement de ses habitants, au grand dam de son bourgmestre. Ce dernier, en désespoir de cause, décida de faire appel à de vieilles connaissances en qui il avait toute confiance afin de percer le secret de cet énigmatique sorcier. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment, après avoir découvert l'emplacement de la cérémonie, vous pourriez réussir à vous mêler à ses participants sans vous faire remarquer. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : hélas, l'un des membres de votre groupe a été démasqué par un gardien de la cérémonie. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous pourriez aider le maladroit à se tirer de ce mauvais pas. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de trouver un stratagème pour attirer le sorcier dans un lieu isolé. Vous pourriez alors lui arracher son fameux masque et peut-être ainsi découvrir son secret. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Je pense que je vais vous surprendre mes petits compagnons. Derrière ce masque se cachait en fait le jeune prince du royaume. Une sorcière malintentionnée le lui avait remis quelques mois plus tôt car il était censé l'aider à vaincre sa peur des autres. En réalité, le masque avait le pouvoir de contrôler l'esprit de celui qui le portait. La sorcière voulait ainsi se venger du roi qui l'avait répudiée jadis, en se servant de son propre fils pour semer le désordre en son royaume. Celui de vous deux qui réussira à convaincre le prince qu'il n'a nul besoin de masque pour guérir de sa peur sera assurément le héros de ce conte. »

Le jardin

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, la reine des sauterelles avait organisé une grande fête dans son palais de verdure et de lumière, pour célébrer le retour du printemps. Tous les habitants des environs étaient invités, grillons musiciens, scarabées enchanteurs, coccinelles, fourmis et autres insectes de tout poil. Il y avait aussi des créatures plus bizarres, qui marchaient sur deux pattes et vivaient dans la ville-champignon voisine. Mais… la veille des réjouissances, une catastrophe vint perturber les préparatifs de la fête : un géant comme on n'en avait pas vu depuis des lustres vint piétiner de son pas lourd les jardins du palais de la reine des sauterelles où devaient se tenir les festivités. Comble de malheur, chaque fois qu'il était sur le point de s'éloigner, il revenait sur ses pas manquant d'écraser les petits habitants terrorisés. Son manège semblait ne jamais s'arrêter. Alertés par un jeune moucheron, quelques invités du village voisin décidèrent d'accourir en toute hâte afin de porter secours à la reine des insectes et à son peuple. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez attirer le géant en dehors des jardins de la reine. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : le géant s'étant finalement un peu éloigné, voilà maintenant qu'il se met à arracher les fleurs du jardin de la reine ! Eh bien, dans le deuxième chapitre montrez moi comment vous pourriez protéger nos amies les plantes de cet intrus destructeur. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Mais vous allez encore pouvoir vous rendre utile ! Le géant vient de s'emparer de la fille ainée de la reine des sauterelles. Assis sur une pierre, il l'observe entre ses gros doigts. Je crois qu'il est temps maintenant pour vous d'aller délivrer l'infortunée princesse. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Et si le géant n'était tout simplement qu'un homme? Il ne cherchait nullement à piétiner les jardins de la reine et à saccager ses plantes : il faisait juste les cents pas et avait eu l'idée de cueillir un bouquet de fleurs sauvages en attendant que sa bien-aimée arrive à leur rendez-vous. Celui de vous deux qui réussira à occuper l'attention du bonhomme jusqu'à la venue de sa dulcinée, afin d'éviter que d'autres dégâts ne soient commis dans le jardin de la reine, sera assurément le héros de ce conte. »

L'usine

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, avait été construite une ville-usine qui ressemblait à une immense boîte mécanique fermée. Ses habitants travaillaient et vivaient là depuis tant d'années qu'ils ne se rappelaient plus ce qui existait dehors. D'ailleurs ils n'imaginaient même plus qu'il puisse exister quoi que ce soit à l'extérieur ! Un beau jour, un nouveau commandant en chef des travaux fut nommé. Dès lors, ce petit homme cruel et avare se mit à accabler de travail tous les habitants, petits et grands. « Pressons ! Pressons ! » Ne cessait-il de marteler. « Il faut terminer ce grand rouage avant l'arrivée de la nouvelle année, sinon… » Épuisés par ce rythme infernal, les habitants se traînaient dans les allées comme des automates, exécutant machinalement les mêmes gestes, jour après jour. Mais un soir, un petit groupe qui travaillait sur le même atelier décida que les choses ne pouvaient continuer ainsi. Ils posèrent leurs outils et se mirent en quête d'aller trouver le commandant en chef. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez amadouer l'ignoble petit personnage afin qu'il soit plus clément envers les habitants. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : le petit chef vous a révélé l'existence d'un événement très important qui doit arriver le soir même dans un lieu secret de cette usine. C'est pour le préparer à temps qu'il presse tout le monde à la tâche. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous pourriez retrouver ce lieu mystérieux, sans le moindre plan ? »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de savoir ce qu'il va se passer demain dans ce lieu. Je le verrais bien situé au dernier étage de l'usine : une pièce avec d'immenses volets impossibles à ouvrir qui recouvrent tout un mur. Mais que pourraient bien cacher ces volets ? À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Depuis le début j'avais dans l'idée que cette usine pouvait être une immense horloge à coucou posée dans la demeure d'un géant. Pour une fois, le nouveau commandant en chef des travaux voulait que les douze coups de minuit sonnent à l'heure. Celui de vous deux qui réussira à motiver les habitants pour terminer le travail dans les temps sera assurément le héros de ce conte. »

Les jouets

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, une reine mit au monde un fils, à la très grande joie du roi. Le prince fut tant choyé et gâté qu'à l'âge de cinq ans déjà, sa chambre croulait sous un nombre incroyable de jouets. Pourtant, l'enfant n'était pas heureux, car malgré tous ses privilèges, il n'avait aucun ami. Chaque nuit il était hanté par le même cauchemar. Dans ce rêve terrifiant, il devenait un petit ours en peluche. Tout seul dans sa chambre, plongé dans le noir, il percevait des bruits étranges autour de lui comme des raclements de gorge et autres craquements. Puis, tout d'un coup, la chambre s'éclairait et là, des marionnettes au visage menaçant s'approchaient de lui comme pour saisir son coeur. Le prince se réveillait alors, en sueur, ne parvenant à se rendormir qu'au petit matin. Un soir, il décida avant de se coucher, de placer ses peluches préférées à côté de lui dans son lit : son petit ours mais aussi des personnages de contes de fée que lui avait offerts sa marraine. « Comme cela » se dit-il, « si je fais encore ce mauvais rêve, cette fois, mes amis seront avec moi. » Mais de nouveau, à peine endormi, le même cauchemar recommençait… »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez aider le jeune « prince ours » à faire sortir les méchantes marionnettes de sa chambre. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : malheureusement, le chef des jouets, n'a rien voulu entendre et les marionnettes vous ont attrapés, ficelés et suspendus au plafond ! Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous pourriez vous sortir de ce mauvais pas ! »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant d'accompagner le « prince ours » jusqu'à la chambre de ses parents. Il pourrait ainsi trouver auprès d'eux un peu de réconfort. Mais attention, vous êtes dans le noir et le château est grand ! À vous de jouer pour ce troisième chapitre! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Et si la cause de ce mauvais rêve était tout simplement liée à la grande solitude du prince ? Celui de vous deux qui réussira à gagner sa confiance et à devenir son tout premier véritable ami, sera assurément le héros de ce conte. »

Le miroir

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, la plus jeune fille du roi se réveillait chaque nuit en sursaut avec l'impression que quelqu'un l'observait dans son sommeil. Pensant que cela n'était qu'un mauvais rêve, elle finissait toujours par se rendormir. Une nuit où le sommeil tardait à venir, la princesse, vit une ombre se glisser jusqu'à son lit et se pencher sur elle un court instant. À peine eut-elle le temps de crier que son mystérieux visiteur avait déjà disparu. La curiosité étant plus forte que la peur, elle sauta de son lit et poursuivit discrètement la silhouette. Après avoir traversé les couloirs silencieux du château, elle la vit disparaître par la porte du grenier. Mais celle-ci resta fermée quand elle voulut l'ouvrir. Le lendemain, à la même heure, elle monta à nouveau au grenier accompagnée cette fois de ses amis. Une fois la porte ouverte, ils se retrouvèrent à l'intérieur de la pièce, où d'un étrange miroir sortait une chaude lumière d'été… »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez retrouver la trace de la silhouette fugitive qui doit être, en ce moment, de l'autre côté du miroir, dans un pays bien étrange. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : après un long périple dans le pays du miroir, vous voilà arrivés aux portes d'un imposant palais-champignon. Mais les gardiens n'ont pas l'air décidés à y laisser pénétrer des étrangers. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous pourriez tromper leur vigilance et vous glisser à l'intérieur. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de mener l'enquête. Comment retrouver la mystérieuse silhouette dans ce gigantesque palais-champignon ? À vous de jouer pour ce troisième chapitre! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous avez enfin retrouvé le mystérieux visiteur mes chers compagnons imaginaires. Mais vous seriez-vous doutés que ce personnage n'était autre que le prince du royaume voisin ? Depuis sa première rencontre avec la jeune princesse, il n'a eu de cesse de penser à elle. Mais, trop timide pour lui déclarer sa flamme, il venait juste la contempler dans son sommeil, chaque soir, en usant d'un miroir magique qui reliait leurs deux royaumes. Celui de vous deux qui aidera le prince à révéler son amour à la jeune princesse et à conquérir son cœur sera assurément le héros de ce conte. »

Le mage

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, dans une vieille tour isolée, vivait un mage au savoir immense qui n'avait pour seule compagnie que son fidèle moine-serviteur. Il avait connu les temps anciens où de sanglantes guerres ravageaient la région. Depuis cette époque lointaine ce mage, selon la rumeur, ne serait plus sorti de sa tour, pensant qu'on se battait encore à l'extérieur. Dans le même comté, le seigneur local qui avait pris pour fiancée une jeune princesse orientale, préparait activement son mariage. Or cette dernière, issue d'une famille érudite, était avide d'embrasser toutes les connaissances de son temps. Le seigneur sensible à ce noble caractère demanda alors qu'on alla quérir le mage savant pour servir de témoin à son mariage dont la date approchait. Mais hélas, aucun des envoyés n'était parvenu à faire sortir le vieil homme de son repaire. C'est alors qu'un petit groupe de fidèles, rompus aux épreuves de toutes sortes décidèrent de prendre les choses en main. Et voilà nos amis pénétrant dans la tour sombre et demandant au moine de les conduire jusqu'à leur maître. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez persuader le moine, qui ne semble pas disposé à vous aider, de vous conduire à son maitre. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : le moine a fini par vous conduire au sommet de la tour. Mais à peine avez-vous franchi la porte que celle-ci s'est refermée derrière vous! Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez moi comment vous allez vous sortir de ce piège, et gare au vertige ! »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de découvrir où se cache le mage. Peut-être y a-t-il quelque part un passage secret qui vous mènerait à lui ? Mais comment le savoir ? À vous de jouer pour ce troisième chapitre! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Un petit passage secret vous a mené dans une pièce sombre respirant la magie. Le moine semble surpris de vous y trouver. Et si en réalité ce mystérieux personnage n'était autre que le mage tant recherché? Cela expliquerait pourquoi personne ne l'avait jamais trouvé en ces lieux. Celui de vous deux qui découvrira la vérité sur cette affaire et sauvera le mariage du seigneur sera assurément le héros de ce conte. »

Le moulin

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps dans une contrée riche en blé, maïs et céréales de toutes sortes, vivaient paisiblement de braves paysans. Mais hélas, temps de paix ne saurait durer toujours : un soir d'été, apparurent dans le ciel ambré de la campagne des nuées de créatures menaçantes semblables à des dragons. Surgissant de nulle part elles se mirent à fondre sur les pâturages et à disperser le bétail. En peu de temps, la région si riche auparavant se vida de ses habitants et devint une contrée désolée. Le seigneur de la province rassembla alors quelques courageux, afin de pourchasser les intrus et permettre aux exilés de retourner vivre dans leurs chaumières. Le petit groupe en marche ne mit pas longtemps à repérer les bêtes volantes qui tournoyaient autour d'un vieux moulin au sommet d'une colline… »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez vous approcher de ce moulin, sans vous faire repérer ni attaquer par les monstres. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : une fois à l'intérieur du moulin vous êtes surpris d'entendre la voix métallique d'un petit automate s'adresser à vous : « Etrangers, si vous voulez monter à l'étage, vous devrez d'abord déclencher le mécanisme qui déroulera l'escalier. » Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous pourriez atteindre la partie haute du moulin pour voir ce qu'il s'y passe ? »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien, vous avez trouvé un mystérieux personnage à l'étage affairé autour d'une étrange machine. Je crois qu'il est temps maintenant de découvrir ce qu'il se trame ici. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Je vous ai joué un bon tour mes petits êtres imaginaires. Vous avez tremblé devant cette armée de dragons n'est ce pas ? Et bien figurez-vous que le mystérieux personnage dans le moulin n'est autre qu'un génial inventeur que personne n'avait jamais pris au sérieux. Afin de prouvez au monde entier son talent, il s'était mis en tête de créer une invention qui changerait le cours de l'histoire. Il avait ainsi réussi à fabriquer cette machine qui projetait un rayon de lumière jusqu'aux nuages et faisait apparaitre des créatures tout droit sorties de son imagination. Et tout le monde les avait perçues comme réelles. Celui de vous deux qui arrivera à convaincre l'inventeur de renoncer à ses expériences farfelues qui terrifient la province sera assurément le héros de ce conte. »

La cité

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps le roi d'un petit pays croyait qu'au-delà des frontières de son royaume il n'y avait qu'un vaste désert inhabité. Sa femme avait beau lui soutenir le contraire, le roi ne voulait rien entendre. Il faut dire que ses plus fidèles conseillers, de peur d'être congédiés, n'osaient remettre en cause les convictions du vieil homme. La reine demanda alors à ses plus proches amis de partir à la découverte de pays lointains et de ramener chacun un objet merveilleux. Elle pourrait ainsi les montrer à son mari, le roi, et lui prouver qu'il était dans l'erreur… Mais quand le petit groupe revint au pays trois ans plus tard, chacun avec son trophée à offrir au souverain, une mauvaise surprise les attendait. A peine eurent ils franchi la porte de la cité qu'ils furent saisis d'une impression fort désagréable : les rares passants qu'ils croisaient étaient pressés, craintifs et leur jetaient des regards pleins de méfiance et de haine. Nos amis se sentaient comme des étrangers dans leur propre ville. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez faire pour ne plus attirer les regards malveillants de la population. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : vous vous retrouvez coincés au fond d'une impasse avec en face de vous une bande de riverains qui menacent de vous attaquer. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez moi comment vous allez à réussir à vous sortir sans dommage de ce mauvais pas. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Vous avez réussi à entrer dans le palais grâce à la reine, prévenue de votre arrivée. Je crois qu'il est temps maintenant d'aller trouver le roi pour lui présenter vos offrandes. Mais quels objets merveilleux de pays lointains lui avez-vous donc ramenés ? À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Et si rien n'avait réellement changé dans le royaume que vous avez quitté naguère ? Si c'était juste votre propre regard sur le monde qui avait évolué mes amis ? Au fil des rencontres en des contrées lointaines votre long périple vous a sans nul doute ouvert les yeux et le cœur. Ainsi, à votre retour, n'étiez-vous plus à même de reconnaître votre propre pays, depuis bien trop longtemps replié sur lui-même. Celui de vous deux qui arrivera à libérer le monarque de son enfermement et de sa peur de l'inconnu afin de redonner au royaume sa vitalité et son aura d'antan sera assurément le héros de ce conte. »

Le trésor

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps, commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, les habitants du royaume découvrirent avec effroi que toutes les fontaines et cours d'eau des villes et des campagnes s'étaient taries durant la nuit. La panique commença à gagner la population. Le roi dépêcha ses spécialistes dans tout le pays mais aucun ne parvint à découvrir l'origine de cette calamité. Néanmoins, l'un d'eux rapporta qu'une vieille femme avait eu la stupéfaction de voir surgir dans son champ un puits si profond qu'il pouvait, selon elle, conduire jusqu'aux entrailles de la terre. Là bas, tout en bas, se trouvait peut-être la solution du mystère. Le roi fit appel alors à des hommes de confiance pour descendre au fond du puits et résoudre l'énigme de la disparition de l'eau. Le petit groupe fut aussitôt dépêché sur place ; chacun avec son bagage enjamba le rebord du puits et disparut dans le trou béant. La descente dans la nuit et la chaleur sembla durer une éternité, jusqu'au moment où ils débouchèrent sur une énorme cavité faiblement éclairée. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez arriver à comprendre ce qu'il se passe dans cet étrange monde souterrain. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : un mineur vient à votre rencontre et vous demande de l'aider à retrouver son fils qui s'est égaré dans ce vaste labyrinthe de grottes. Hé bien, dans le deuxième chapitre, montrez moi comment vous allez réussir à lui rendre ce service. Peut-être pourra t-il après cela vous apporter son aide en retour. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de poursuivre votre route. Alors que vous étiez tout proche de la salle du trésor, une maigre silhouette s'approche de vous : « Nobles étrangers, ayez pitié d'une pauvre créature comme moi qui ne voit plus le jour depuis si longtemps. » À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Voici l'idée que j'avais en tête. A peine arrivés dans la salle du trésor que le dragon s'adresse à vous : « Jeunes aventuriers vous venez de me prouver que vous avez le cœur pur. Voici mon bien le plus précieux. J'espère que vous saurez convaincre ceux d'en haut de ne pas le gaspiller comme ils l'ont fait de par le passé ». Une fois ces mots prononcés, le monticule d'or au pied du dragon se transforma en un lac d'eau pure et limpide. Celui de vous deux qui arrivera à faire en sorte que les villageois puissent profiter de cette richesse sera assurément le héros de ce conte. »

Le labyrinthe

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps, commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, avait été construit un immense labyrinthe magique aux portes d'un désert sans fin. Une prophétie remontant à la nuit des temps annonçait que le premier à découvrir le secret du labyrinthe, verrait le désert se transformer instantanément en un vaste royaume à la terre riche et fertile dont il deviendrait le souverain. Pour déclencher le miraculeux phénomène, il suffirait de découvrir deux objets magiques cachés dans le labyrinthe, et d'en faire bon usage. Mais à ce jour, personne n'avait accompli la prophétie. Le gardien du labyrinthe, une créature sans âge et sans pitié ne laissait aucune chance à quiconque osait pénétrer dans son antre. Un beau jour, un petit groupe d'audacieux compagnons de fortune décidèrent de tenter l'expérience en mettant en commun leurs compétences; et c'est ainsi qu'ils arrivèrent aux portes du labyrinthe… »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous allez pouvoir progresser dans le labyrinthe sans vous perdre, et éviter ainsi de tourner en rond indéfiniment. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : vous avez remarqué une sorte d'ouverture qui semble se dessiner dans la chemise du gardien. Hé bien, dans le deuxième chapitre, montrez moi comment vous allez réussir à vous y introduire, en trompant la vigilance de son propriétaire. Les deux objets que vous recherchez sont sûrement cachés à l'intérieur. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Vous avez découvert une crypte souterraine encombrée d'innombrables statuettes et autres antiquités tombant en poussière. Je crois qu'il est temps maintenant de mettre la main sur les deux objets magiques. Mais où peuvent-ils bien se cacher, dans ce bric à brac hétéroclite? À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous voilà en possession des deux objets magiques. Celui de vous deux qui arrivera à en faire bon usage, comme le prédit la prophétie, deviendra le seigneur d'un nouveau royaume prospère et sera assurément le héros de ce conte. »

Le galion

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps un vieux marin qui avait écumé les quatre océans confia un secret à un jeune capitaine qu'il avait pris en sympathie : « Hé toi l'jeunot !... M'est avis qu'tu dois bien pouvoir dépenser deux pièces pour offrir de quoi s'rincer l'gosier à un vieux loup d'mer comme moi... J't'aime bien toi. Et j'crois qu'si tu m'écoutes un peu t'auras pas perdu ta soirée. T'sais, j'ai pas mal navigué, sur pas mal d'raffiots... J'ai vu un tas d'trucs qui colleraient les jetons à pas mal de monde. Mais crénom, jusqu'à tantôt j'avais jamais vu d'bateau fantôme ! Non ! Pour sûr ! Un vrai galion aux mâts pourris. Comme je te vois ! Comme j'vois la serveuse là derrière... Brrr, d'ailleurs elle est pas loin d'faire aussi peur... On l'a croisé en approchant d'une île, ben loin d'ici ! Après l'courant austral. Mais celle-là l'est pas sur les cartes. Non, non ! Que sur la mienne de carte ! Et j'm'en vais t'la céder pour rien avec ce coffret qu'appartenait au père d'mon père en prime ! Parce que moi j'y r'mettrais jamais les voiles pour sûr ! Au diable c't'affaire ! Sans doute qu'il est pas étranger à tout c'grabuge... Foi d'corsaire p'tit gars, si t'as les tripes d'aller là-bas tu pourrais bien trouver d'quoi étancher c'te soif d'aventure qu'vous avez vous autres... Moi ma soif maintenant j'préfère l'étancher ici, on n'est pas à l'abri d'croiser un mort mais au moins ici y bouge plus ! Ah, et le coffret. Prends-le ! Le vieux m'avait fait jurer d'l'ouvrir qu'une fois sur l'île...ça porterait bien trop malheur pour que j'm'y essaye ici ! » Le jeune capitaine prit le coffret, remercia le vieux marin, et rassembla sur l'heure un équipage de fortune. Deux jours plus tard ils prirent la mer, et après une difficile traversée d'environ deux mois, le navire arriva en vue de la petite île. »

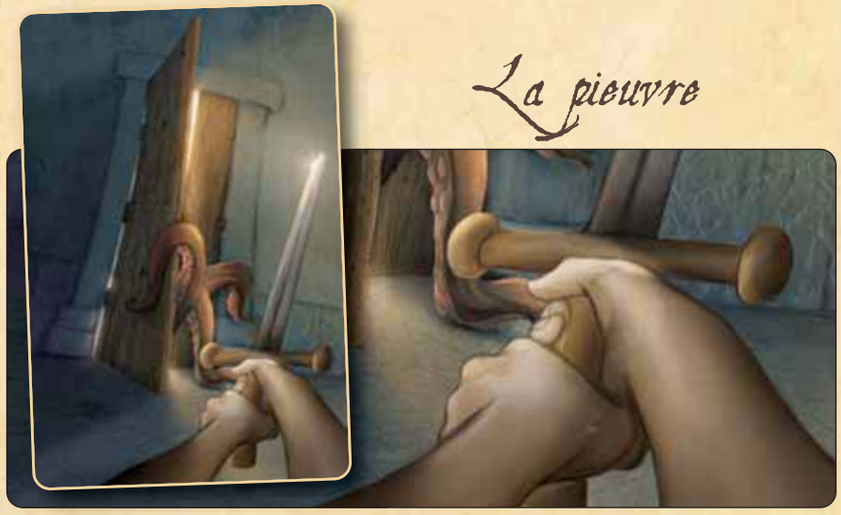
Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous allez faire pour contrer la menace du vaisseau fantôme qui semble foncer droit sur vous. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : la menace du bateau fantôme semble écartée. Hélas votre navire semble avoir subi de lourds dégâts ! Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez réussir à réparer le navire endommagé. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant d'accoster sur la fameuse île. Mais plus vous semblez vous rapprocher d'elle, plus cette dernière semble s'éloigner ! Il doit bien y avoir une solution. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous voilà arrivés sur l'île. A peine le coffret du vieux marin ouvert qu'une voix d'outre tombe se fait entendre : « Merci d'être arrivés jusqu'ici ! Hélas, nul trésor ne vous attend… Il y a de cela plus d'un siècle mon père a fait naufrage tout près de cette ile. Depuis ce jour funeste son âme et celles de son équipage n'arrivent pas à trouver la paix. Je vous ai fait venir ici dans l'espoir de réussir la tâche que je n'ai pu accomplir de mon vivant ! Il doit bien exister une solution pour aider ces malheureux. » Celui de vous deux qui arrivera à accomplir cette noble mission sera assurément le héros de ce conte. »

La pieuvre



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps la femme d'un jeune seigneur avait donné naissance à un héritier. Ses parents lui avaient fait construire la plus belle des chambres au cœur de leur palais. Rien n'était trop beau pour leur fils. Chaque matin, sa mère venait lui rendre visite et le contemplait durant des heures avec émerveillement ; jusqu'au jour où la porte de la chambre s'ouvrit sur une énorme pieuvre qui se tenait juste derrière. Horrifiée, la jeune femme fit un bon en arrière en poussant des hurlements qui retentirent dans tout le palais. Aussitôt les gardes accoururent mais ne purent que repousser la créature dans la chambre. Les jours suivants, de nouvelles tentatives pour franchir la porte se succédèrent. Mais inexorablement la pieuvre condamnait l'accès au lieu et au jeune héritier. Le seigneur du royaume en appela alors à son peuple pour l'aider. Un petit groupe d'habitants répondirent à son appel. C'est ainsi qu'ils se retrouvèrent confrontés à l'angoissante pieuvre. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez trouver un moyen de contourner la pieuvre afin de pénétrer dans la chambre. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : une fois dans la pièce un vieil homme apparaît devant la pieuvre comme par enchantement : « Jeunes aventuriers, n'ayez pas peur ; montrez moi que votre cœur est pur et je saurais vous aider. Quel bien le plus précieux seriez-vous prêt à m'offrir ? » Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez répondre à la requête du vieux sage. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant que le vieil homme vous guide : « Vous m'avez prouvé que votre cœur était pur. Hélas je n'ai plus guère de magie et mon image va bientôt disparaître. Retrouvez mon enveloppe charnelle quelque part en ce palais afin que je puisse vous aider. » À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous êtes enfin parvenus à retrouver le sage en chair et en os au fond d'une des geôles du château. L'homme semble ravi de vous revoir : « Je ne suis qu'un vieux magicien parcourant le royaume en quête de savoir. D'habitude les grands de ce monde ne refusent pas l'hospitalité à un homme de ma condition : mais pas la Dame de ce palais qui m'a fait jeter dans cette geôle. Cette femme avait besoin d'une bonne leçon ! J'ai donc transformé ce qu'elle avait de plus cher au monde, son enfant, en une effrayante créature. » Celui de vous deux qui arrivera à ouvrir les yeux et le cœur de la femme du seigneur, et ainsi lui rendra son fils, sera assurément le héros de ce conte. »

La table

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps un être maléfique terrorisait les habitants d'une petite bourgade du royaume. Il vivait dans une vieille maison délabrée perdue au fin fond d'un terrain vague où nul ne venait jamais s'aventurer. On prêtait au personnage des pouvoirs sombres et inquiétants, comme celui de transformer ses victimes en objet ou en animal. A cause de ces croyances, les habitants vivaient dans un perpétuel climat de peur et de méfiance, d'autant que personne ne savait vraiment à qui ou à quoi ressemblait cette créature. A bout de patience, les notables de la ville décidèrent d'envoyer quelques courageux habitants tenter une expédition dans la sombre demeure. Mais dès qu'ils eurent passé le seuil de la porte, les malheureux furent rétrécis comme petites souris, avant même d'avoir dit « ouf ». »

Chapitre 1. « Humm pas mal pour un début. Maintenant mes compagnons imaginaires je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez réussir à vous débarrasser de l'énorme chat qui vous observe en se pourléchant les babines. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez vous débrouiller pour retrouver votre taille normale maintenant que la menace du félin est écartée. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de trouver où se cache le sinistre personnage qui vit dans la demeure. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Après avoir découvert un laboratoire au sous-sol de la sinistre maison, vous avez fini par comprendre que la dernière expérience du sorcier avait mal tourné. Selon toute vraisemblance elle l'aurait transformé en un vulgaire sac à puces. Oui, celui-là même qui vous regardait avec appétit. Le voilà bien puni ! Mais après tout cette mauvaise expérience lui aura peut-être donné l'occasion de réfléchir à ses actes ! Celui de vous deux qui prendra la décision la plus juste quant au sort à réserver au chat-sorcier sera assurément le héros de ce conte. »

Les Échecs

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, tous les enfants d'un village disparurent en une nuit, sans laisser de traces. Des recherches furent bien effectuées les jours suivants mais elles ne donnèrent, hélas, aucun résultat. Alertés de cette mystérieuse disparition, une poignée d'habitants des villes voisines proposèrent aux parents désespérés de les aider à retrouver leur progéniture. Ils commencèrent leur enquête en rendant visite à une vieille dame solitaire qui vivait dans une petite cabane tout en haut de la montagne. Mais à peine les compagnons eurent-ils pénétré dans la vétuste chaumière qu'une épaisse fumée âcre envahit la pièce, leur piquant les yeux. Quand ils les rouvrirent, ils constatèrent avec stupeur qu'ils ne se trouvaient plus dans la pièce : plus de chaumière ! Plus de montagne ! Ils semblaient pris au piège sur un immense échiquier mouvant. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début. Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez tirer la petite fille des griffes de la reine noire qui ne semble pas très amicale ! À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : selon les dires de la fillette que vous avez secourue, les quinze autres enfants seraient cachés sur l'échiquier. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez retrouver ces malheureux dans ce cauchemardesque désert noir et blanc. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien, en réalité, les enfants ont été transformés en pions noirs et blancs ! Ils risquent de se faire dévorer par les tours, cavaliers, fous et autres pièces…Je crois qu'il est temps maintenant de trouver un allié pour vous aider à revenir dans le monde réel avec les enfants. À vous de jouer pour ce troisième chapitre! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Le fou blanc cachait bien son jeu ! Ne supportant pas le sort réservé aux « enfants-pions », il a décidé de se sacrifier en mettant le roi noir en échec, rompant aussitôt le maléfice. La dame noire décapita sur le champ le malheureux fou tandis que les enfants reprenaient forme humaine. C'est alors qu'une intense lumière envahit l'échiquier. Quelques instants plus tard, vous étiez revenus dans la chaumière en compagnie de la vieille dame. « Dommage, dit-elle, j'aurais pu gagner cette partie, mais sans les pions ce n'est plus du jeu. » Mais quelle sorte de folie s'était donc emparée de cette étrange femme. Celui de vous deux qui réussira à comprendre les motivations de son noir dessein sera assurément le héros de ce conte. »

Le crapaud

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps les habitants d'une petite bourgade disparaissaient les uns après les autres, enlevés selon la rumeur, par un sorcier démoniaque. Hélas, aucun de ces malheureux n'était revenu pour confirmer ces dires. Terrorisés à l'idée de voir leurs proches transformés en cafard ou en citrouille, une poignée de courageux habitants décidèrent de tenter une expédition sur l'île du sorcier, perdue au milieu d'un lac. Mais une fois sur la rive ils trouvèrent un épais brouillard les empêchant d'apercevoir le domaine du redouté magicien. Alors qu'ils attendaient que cette purée de pois se dissipe, un énorme crapaud vint à leur rencontre. « Coâ, Coâ, j'ai été transformé par le sorcier maléfique il y a de cela un mois. Coâ, J'ai bien réussi à m'échapper de l'île à la nage, mais un puissant sortilège m'empêche de m'éloigner du lac. Ainsi vous êtes partis délivrer vos amis disparus? Coâ. C'est très courageux à vous. Si vous le souhaitez je peux vous conduire sur l'île ! Coâ. J'ai vu une barque amarrée non loin d'ici ». C'est ainsi que nos compagnons de fortune guidés par l'homme crapaud se dirigèrent vers l'île du sorcier maléfique. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début. Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez accoster sur la rive car un énorme monstre marin semble se réveiller et faire des vagues sur le lac. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : maintenant que vous êtes sains et saufs sur l'embarcadère, vous n'avez d'autre choix que d'entrer dans cet étrange temple élevé. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez pénétrer à l'intérieur du bâtiment alors qu'aucune porte ne semble se dessiner sur ses murs. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Vous auriez dû néanmoins être plus méfiants. Le crapaud vient de retrouver son apparence véritable : celle du sorcier qui a réussi à vous attirer dans son antre ! Je crois qu'il est temps maintenant de capturer cet être avant qu'il ne fasse usage de ses pouvoirs. À vous de jouer pour ce troisième chapitre! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Un an auparavant, le crapaud-sorcier avait quitté son village natal car il ne supportait plus que l'on se moque de sa petite taille. Afin de prouver au monde entier que le talent ne se mesure pas en centimètres, il avait décidé de bâtir une tour plus haute que le ciel. C'est pourquoi, usant de sa magie, il avait enlevé des villageois à seule fin de bâtir sa monumentale œuvre. Celui de vous deux qui ramènera le petit sorcier les pieds sur terre sera assurément le héros de ce conte. »

La forêt enchantée

Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débuter ainsi : il y a fort longtemps, on racontait que dans la forêt sans fin qui bordait le royaume, existait un lieu secret au pouvoir étrange. Si l'on y pénétrait, on pouvait selon la légende, prononcer un vœu et celui-ci se réalisait aussitôt. Un roi des siècles anciens aurait dans sa jeunesse réussi à découvrir cet endroit, ce qui lui aurait conféré puissance et longévité. Mais depuis, personne n'avait eu la chance de retrouver le lieu magique. Il faut dire que la forêt n'était pas des plus accueillantes. Sombre et inquiétante, elle abritait de nombreuses et effrayantes créatures. Le roi de l'époque, dont la curiosité n'avait d'égale que la couardise, réunit un petit groupe de sujets réputés pour leur bravoure, et leur ordonna de trouver le lieu tant convoité. Par chance, l'un d'entre eux connaissait bien un groupe de gnomes familiers de la forêt. C'est ainsi que tout ce petit monde parti à l'aventure, baluchon à l'épaule. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez passer sans encombre l'arbre millénaire qui garde l'entrée du cœur de la forêt magique ? À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : le vieil arbre vous a fait perdre un temps précieux et les gnomes semblent ne pas vous avoir attendus, pressés qu'ils étaient de poursuivre un mystérieux oiseau de feu. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez retrouver leur trace, malgré l'obscurité car sans eux, je crains que vous ne soyez définitivement perdus ! »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Après des heures passées dans l'épaisse forêt à pister la trace des gnomes, vous voilà arrivés à leur village. Le roi vous accorde une audience : « Ainsi vous êtes à la recherche du sanctuaire de la forêt ? C'est un lieu sacré pour nous. La dernière fois qu'un humain s'y est rendu, il a trahi notre confiance par un vœu égoïste. » Je crois qu'il est temps maintenant pour vous d'accomplir une action de valeur qui réconcilierait les gnomes et les humains. À vous de jouer pour ce troisième chapitre! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Grâce à vos actes, le roi des gnomes semble prêt à laisser une chance aux hommes. Il vous conduit jusqu'au lieu sacré qui n'est autre que le nid de l'oiseau de feu. « Bonjour humains, je suis l'Esprit de cette forêt. J'ai le pouvoir d'exaucer un de vos vœux. Je vous écoute maintenant. » Après ces quelques mots, un choix difficile vous attend : en profiterez-vous pour faire un vœu, ou irez vous chercher votre roi ? Celui de vous deux qui trouvera une jolie fin à mon histoire sera assurément le héros de ce conte. »

Exemple de proposition

Anne, Paul, Guillaume, Mathieu et Laura débutent une partie de Fabula. Anne, qui joue le rôle de Grimm, vient de lire aux personnages/joueurs le paragraphe intitulé Chapitre 1 de la fiche Scénario. Cette partie indique aux joueurs qu'ils vont devoir trouver un abri pour tirer la petite fille des griffes de la reine noire.

Paul qui incarne le prince, est pour le moment le seul à lever la main pour faire une proposition. Anne lui donne alors la parole : « *vous m'avez l'air inspiré cher prince, je vous écoute* ».

Voici la proposition de Paul :

« *Cette reine me parait fort peu amicale. Mais, comme toutes les dames de haut rang, je suis sûr qu'elle ne serait pas insensible à un quelconque présent. Il se trouve que je pourrais lui offrir la bague que je porte* (Paul prend au centre de la table la carte « objet » représentant la bague et la pose devant lui). *C'est un bijou précieux que je tiens de mes ancêtres et je suis certain qu'après cela, elle serait plus encline à m'écouter.* »

Après avoir écouté Paul, Anne estime que sa proposition fait avancer le récit et que son objet a été intégré à l'histoire de façon pertinente :

« *C'est une proposition qui me paraît intéressante, je vais la valider. Mais peut-être que mes autres petits personnages auront d'autres idées tout aussi bonnes ?* » Anne prend un marqueur Plume et le pose au dessus de l'objet que Paul a utilisé.

Guillaume et Laura lèvent alors la main pour faire à leur tour une proposition. Anne donne la parole à Laura qui incarne le loup : « *Je suis curieuse de savoir ce que le Loup va me proposer* »…

Voici la proposition de Laura :

« *Par chance il se trouve que j'ai une pioche avec moi* (Laura prend au centre de la table la carte Objet représentant la pioche et la pose devant elle), *je vais faire un trou dans la tour noire. Je pourrai alors abriter la petite fille à l'intérieur.* »

Anne ne semble pas convaincue par l'idée de son amie et lui répond : « *Mon cher Loup, vous pensez vraiment que la reine noire vous laissera le temps de creuser votre cachette ? À mon avis elle vous aura brisé en mille morceaux bien avant !* »

Anne ne met donc aucun marqueur Plume sur l'objet utilisé par Laura.

THE END

FABULA
Libellud
24 rue de la Tranchée
86 000 Poitiers / FRANCE
Tel : (+33) 06 76 41 02 00
www.libellud.com
8+
3-8
30'
0-3
CE
FABU01 - Made in Germany
Auteurs / Designer / Autor / Autore
Jean-Louis Roubira
Régis Bonnessée
Illustrateur / Illustrator / Ilustrador
Ilustrações / Illustratore
Mélanie Fuentes
Designer / Design / Diseño
Progettazione
Libellud