Scénarios supplémentaires

Pour repartir à l'aventure, il n'y a qu'un clic à faire.

Partez de nouveau dans le monde de Fabula grâce à ces nouveaux scénarios supplémentaires ! Encore plus de rebondissements, de dangers et de mystères à résoudre, alors n'attendez plus et mettez un point final aux contes de Grimm !

L'Abbaye



http://www.asmodee.com/ressources/bonus/carte-bonus-l-abbaye.pdf

Auteur du scénario :Bruce Demaugé

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 abbaye, des moines copistes s'échinaient à reproduire des ouvrages au son d'un vieil orgue. L'imprimerie n'existait pas encore, et le seul moyen de diffuser la connaissance à travers le monde consistait à recopier à la main chaque page de chaque ouvrage. Les abbayes tiraient une bonne partie de leur renommée de la quantité de livres qu'elles possédaient. Celle dont nous parlons, qui hébergeait chaque nuit les voyageurs de passage et accueillait des savants du monde entier, était réputée pour sa bibliothèque bien fournie et la qualité de ses ouvrages. Les moines copistes travaillaient dur, de prime aux vêpres voire, pour certains passionnés, des matines aux complies, n'interrompant leur dur labeur que pour prier, se nourrir et se reposer. Leur tâche était rythmée par la mélodie d'un bel orgue, dont le frère sonneur de cloches, qui adorait les animaux, savait jouer à merveille. Une année, l'automne s'allongea démesurément. L'abbaye, située à la lisière d'une grande forêt fut envahie en l'espace de quelques jours par des herbes, arbustes, buissons et arbres qui se mirent à pousser dans la cour, le cloître, les galeries, les chambres et envahirent même la bibliothèque. La végétation repoussait au cours de la nuit qui suivait sa coupe. Le frère bibliothécaire alerta l'abbé du danger

qu'encouraient les manuscrits. Plusieurs d'entre eux avaient déjà été subitement envahis de mousses ou emprisonnés et détruits par des racines. L'abbé, un petit homme âgé au crâne dégarni, désemparé, confia son désarroi à un groupe de voyageurs qui venaient de passer la nuit à l'abri, dans l'hospice du prieuré. »

Chapitre 1

Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous, les voyageurs, pourriez aider l'abbaye et les moines à retrouver leur sérénité. En discutant avec l'abbé, vous apprenez qu'une fée sylvestre habite au cœur de la forêt. Nul doute qu'elle est à l'origine de cette invasion. Il va falloir la retrouver. À vous de me dire comment vous allez vous y prendre... »

Chapitre 2

Merci pour ces bonnes idées, cela m’inspire la suite : la fée est à son domicile. Toutefois, s'en approcher risque d'être périlleux : elle semble avoir un caractère emporté et difficile, changeant le moindre contretemps en plante verte inoffensive. Eh bien, dans le deuxième chapitre montrez-moi comment vous pourriez l'amadouer. »

Chapitre 3

Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! La fée est en réalité très gentille. Elle vous apprend qu'elle n'est pour rien dans ces changements, mais soupçonne une sorcière. Celle-ci, habituée à se cacher sous la forme d'un corbeau, se serait réfugiée au sein même de l'abbaye. Vous comprenez qu'il s'agit du corbeau devenu ami du frère joueur d'orgue ! Comment faire pour capturer la sorcière alors que le moine va la protéger ? 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. La sorcière est capturée. Elle avoue être à l'origine de la pousse des plantes qui envahissent l'abbaye et sa bibliothèque. Elle vous explique qu'elle est très fâchée que les moines aient jadis refusé de reproduire son grimoire de mauvais sorts. Celui de vous deux qui réussira à la convaincre de faire machine-arrière sera assurément le héros de ce conte. »

Le Moulin

Auteur du scénario : Libellud.

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 un royaume prospère, vivait dans un moulin un brave paysan entouré de toute sa famille. Chaque jour se ressemblait. Ils allaient tous travailler aux champs et rentraient tard exténués mais satisfaits de leur travail. Un matin, l'aîné de la famille qui bêchait le sol pour retourner la terre, tomba sur un étrange rocher rougeoyant. Ne sachant pas quoi en faire, il alla le déposer au moulin puis s'en retourna travailler. Le soleil se couchant, la famille se mit en route pour rentrer chez elle. Mais sur le chemin, ils aperçurent leur demeure baignant dans un halo de lumière. Soudain surgit une nuée de monstres serpentiformes volant tout autour du modeste moulin. A cette vision, ils se mirent à fuir en hurlant et trouvèrent refuge au village plus bas. Ils racontèrent cette étrange mésaventure au magistrat. Ce dernier et sa garde qui étaient trop froussards pour se rendre eux-mêmes sur place, profitèrent de la halte d'aventuriers dans l'auberge du village pour leur demander d'aller voir ce qu'il en retournait, moyennant quelques pièces.

Chapitre 1

Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment votre groupe d'aventuriers va atteindre le moulin. En effet, plus vous avancez vers le moulin, plus ce dernier semble s'éloigner. Comment allez-vous venir à bout de ce mystérieux enchantement ? A vous de me le dire.

Chapitre 2

Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : vous voilà enfin arrivés au pied du moulin. Les créatures volantes semblent pacifiques, mais dès que vous touchez à la poignée de la porte, ces-dernières commencent à s'agiter et à devenir agressives. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez parvenir à rentrer sans vous faire attaquer par les créatures environnantes.

Chapitre 3

Bravo ! Vous vous débrouillez très bien, une fois rentrés dans le moulin, une lumière vive et rougeoyante vous aveugle tandis qu'un son strident vous perce les oreilles. Cette lumière et ce son proviennent du mystérieux rocher posé sur la table. Je crois qu'il est temps maintenant de trouver un moyen pour faire cesser ce son sans endommager le rocher. À vous de jouer pour ce troisième chapitre !

Epilogue

Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous vous apercevez que le rocher est au final un œuf en train d'éclore. La chose s'extirpant de l'œuf doit certainement appartenir à l'espèce qui tourne autour du moulin. En

sortant dehors, la plus majestueuse des créatures se pose devant le moulin. Celui de vous deux qui arrivera à remettre l'œuf à la mère sans que celle-ci ne prenne cela pour une agression sera assurément le héros de ce conte.

Le Trésor

Auteur du scénario : Libellud.

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 royaume de Badavel était riche et prospère. Mais un jour le vieux roi fut emporté par la maladie et son jeune fils lui succéda. Il n'avait pas la sagesse, ni la modestie de son père. Très vite, il devint arrogant et égoïste. Il accumulait toujours plus d'or, affamait la population et ne cessait de se vanter des richesses exceptionnelles qu'il possédait auprès des royaumes voisins. Ses paroles attirèrent l'avidité d'un terrible dragon, friand d'or et de trésors. Il arriva sans prévenir sur le royaume du jeune roi, brûla toutes les récoltes, saccagea les villages voisins et ravagea le donjon. Il exigea qu'on dépose dans sa caverne toutes les richesses que le roi possédait, sans quoi il reviendrait chaque jour apporter toujours plus de désolation. Le roi obtempéra à contre cœur plongeant son royaume dans une misère plus grande encore. Seulement, le jeune roi ne voulait pas en rester là ! En secret, il dépêcha un groupe de braves aventuriers pour explorer la caverne du dragon, tuer la bête et récupérer l'or du royaume.

Chapitre 1

Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment les aventuriers vont se faufiler dans la caverne et venir à bout du portail magique qui bloque l'entrée de la grotte. À vous de me le dire !

Chapitre 2

Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : une fois dans la grotte, les aventuriers avancent en file indienne. Le moindre pas résonne dans la caverne. Les ronflements du dragon qui dort en contrebas sont tout bonnement monstrueux. Postés derrière un rocher, les aventuriers découvrent un immense complexe souterrain et un mineur au loin qui semble perdu. Hé bien, dans le deuxième chapitre, montrez- moi comment vous allez rejoindre le mineur pour lui demander ce qu'il fait ici, sans réveiller le dragon au sommeil léger.

Chapitre 3

Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant d'apprendre ce que fait le mineur ici. Il vous informe qu'il vit dans l'un des villages derrière la montagne. Il a réussi à entrer par un tunnel et il souhaitait prendre un peu d'or pour sa famille. L'homme se met alors à pleurer bruyamment, causant un vacarme infernal dans la grotte ce qui réveille le dragon. Comment allez-vous terrasser l'effroyable créature tout en protégeant le mineur.

À vous de jouer pour ce troisième chapitre.

Epilogue

Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Voici ce qu'il pourrait arriver. Le corps du dragon s'évapore et laisse place à l'esprit du vieux roi : « Merci aventurier, la tristesse de voir mon fils agir ainsi a peu à peu transformé mon esprit en redoutable créature. C'est pour punir son arrogance et son comportement que j'ai agi ainsi. Il faut lui faire prendre conscience de la gravité de ses actes et de ses responsabilités, aidez moi aventuriers aux cœurs nobles ! Vous pourrez récupérer l'or du royaume et offrir le repos à une âme en peine. » Celui de vous deux qui arrivera à raisonner le jeune roi et à le remettre dans le droit chemin sera assurément le héros de ce conte.