



Note d'intention

Via Fabula est un jeu d'aventure mêlant randonnée pédestre et conte. Promenez-vous en groupe et réenchantez les lieux que vous visitez. Imaginez des histoires merveilleuses et laissez-vous surprendre par les fables racontées par vos compagnons d'exploration.

Idéal pour accompagner une randonnée en forêt ou une après-midi consacrée à l'URBEX, **Via Fabula** vous permet de participer à une visite guidée dans un monde imaginaire pas si éloigné du nôtre.

Suivez le guide !

Jouer à *Via Fabula*

Pour commencer, réunissez une bande d'amis et définissez un parcours. Enfin, imprimez et découpez les cartes de ce jeu.

Votre parcours sera divisé en plusieurs **étapes** d'une durée de **10 minutes** chacune. Pour la première étape, désignez un **guide** ou endossez vous-même ce rôle. Le guide doit piocher 3 **cartes** et les consulter sans les révéler à ses compagnons. Chaque carte comporte un thème ainsi qu'une phrase de contexte pour vous inspirer. Le guide doit, à n'importe quel moment de ces 10 minutes de marche, **identifier** un lieu digne d'intérêt, **stopper** le groupe, prendre la parole et **conter** un détail imaginaire sur le lieu de l'étape en s'inspirant d'une des cartes qu'il a piochée. Il garde la carte utilisée, désigne le prochain guide et ainsi de suite. Si les 10 minutes s'écoulent sans qu'il ait pris la parole, il doit rendre ses trois cartes et passer la main au suivant qui endosse à son tour le rôle de guide.

Pour aller plus loin

Varier les durées

La durée d'une étape dépend de la durée totale de votre balade ainsi que de la richesse de l'environnement que vous arpentez.

5 minutes pour les hypercentres urbains.

10 minutes pour de l'urbex traditionnel.

20 minutes pour une ballade en campagne.

30 minutes pour une rando en forêt / montagne sur une journée.

Varier les contes

Autorisez vos guides à utiliser plusieurs cartes de conte lors de leur étape parmi les trois qu'ils ont piochées. Ceci pourrait enrichir les récits fantastiques par d'heureuses combinaisons.

Varier le challenge

Pour jouer dans un mode plus compétitif, vous pouvez tout simplement garder la ou les cartes que vous avez utilisées durant votre étape. Chacune est notée par une difficulté de 1 à 3 étoiles. À la fin de la **Via Fabula**, faites le décompte des étoiles situées sous le titre de chacune des cartes. Celui qui a le plus grand score a gagné !

Varier les ballades

Vous trouverez dans les pages suivantes, un deck générique de 20 cartes. Sentez-vous libre d'ajouter des cartes de votre propre création, de tracer des parcours, d'ajouter la visite de lieux d'intérêts de votre région ou même d'ajouter des détails historiques véridiques lors de nos étapes !

Crédits

Textes : Pierre Saliba. Idée originale : David Javet et Pierre Saliba.

Légende monstrueuse



Golem, griffon, ogre ou tarasque.

Personnage historique



Guillaume Tell, Major Davel ou
Henry Dunant.

Reliques de l'antiquité



Voie romaine, ruines antiques ou
obélisques.

Bataille importante



Les stigmates des combats pas-
sés et leurs conséquences.

Via Fabula



Via Fabula



Via Fabula



Via Fabula



Sources enchantées



Fontaine, fontaine, je ne boirais
pas de ton eau...

Créature de la nuit



Vampires, fantômes, goules et
nécrophages.

Meurtre abominable



Règlement de compte d'un quar-
tier mal famé, ou assassinat chez
les bourgeois.

Histoire de beuverie



Toute bonne histoire commence
par une personne disant « ce
soir, je rentre tôt ».

Via Fabula



Via Fabula



Via Fabula



Via Fabula



Explication d'une expression idiomatique



«...C'est ainsi mes amis que depuis ce jour, on utilise le mot foehn pour parler d'un sèche-cheveux».

Plante indigène unique



«...La Tiare Apetahi ne se trouve que dans une seule île de toute la Polynésie : Raiatea».

Matériaux merveilleux



Obsidienne, Mithril ou pierre philosophale.

Mystère horrifique



Disparitions inexplicées, maisons à sinistre réputation ou rumeurs inquiétantes.

Via Fabula



Via Fabula



Via Fabula



Via Fabula



Héroïsme au quotidien



Sauvetage lors d'un incendie, passeur désintéressé durant la guerre ou sacrifice héroïque.

Lieu hors du temps



Le plus ancien pub de la ville, la dernière demeure d'un artiste connu, le seul musée des boutons de manchettes de l'univers.

Anecdote graveleuse



Napoléon y fut vu en fâcheuse posture, la boutique vend en sous-main des aphrodisiaques à base de plantes, c'est ici que démarra le fameux scandale des petites culottes de la Brévine.

Histoire de trahison



«C'est ici que le bourgmestre Jean Neige fut poignardé à mort par ses anciens compagnons et que dans un soufle il dit: tous, mais pas toi fiston.»

Via Fabula



Via Fabula



Via Fabula



Via Fabula



Romance impossible



Balcon de Roméo et Juliette à Vérone, fontaine des cœurs brisés ou place des amours masqués.

Un son qui en dit long



Piaillage d'un oiseau insolite, tintement de la cloche de l'Ankou ou sifflement du vent sur les tuiles.

Parfum venu d'ailleurs



Atelier de parfumeur ayant inspiré le « Parfum ». Odeur nauséabonde à proximité du quartier des tapeneurs ou envoûtement du marché aux épices dans le vieux Istanbul.

Couleur qui a du sens



Façade d'un immeuble particulier en lien avec une guilde locale, couleur vive d'un oiseau de bon augure ou uniforme à la mode d'un temps passé.

Via Fabula



Via Fabula



Via Fabula



Via Fabula

