

Mille et Un Destins

Dave Morris

Direction de projet, mise en page, relecture et corrections par
Mikaël Louys

Traduction VF par Gauthier Wendling

Illustrations par Russ Nicholson

Images additionnelles libres de droit (inserts)

Couverture par Dean Spencer

Carte VF et Feuille d'Aventure par Guillaume Roméro
Fond de carte par Leo Hartas

Relectures et corrections additionnelles par
Francine Pfeffer, Laurent Garnault,
Sébastien Gérard et Patrick Jourdain

Cette édition collector est publiée en octobre 2016 par
Megara Entertainment sous licence de Fabled Lands LLP

Publication originale en 1994 par Reed Consumer Books

Texte copyright © 1994, 2013 Dave Morris
Tous droits réservés

ISBN 979-10-93943-18-3

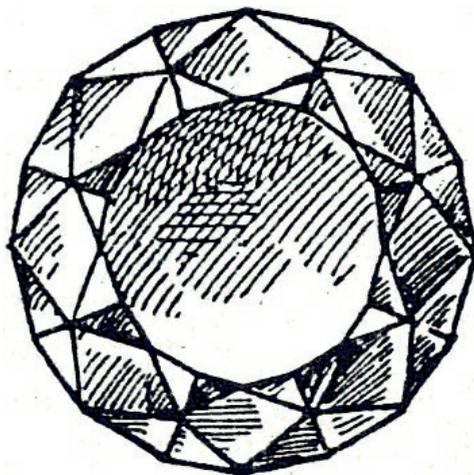
Dédié à Eric Goldberg et à son jeu Tales of the Arabian Nights



On raconte que le Sultan a appris à invoquer les Anges. L'un d'eux lui a arraché un œil de la pointe d'une dague d'argent. L'Ange a ensuite promené l'œil à travers les Sept Cieux, lui faisant découvrir des merveilles qui dépassent les limites de l'esprit humain. Puis il l'a remis en place.

Et depuis, le Sultan possède un savoir et des secrets qui terrifient les sages et les hommes pieux. Le regard de cet œil est si terrible, si chargé d'horreur que quiconque le voit, tombe mort. Depuis, le Sultan porte en permanence un masque et les femmes sont toutes choisies aveugles...

Et c'est ainsi, en vérité, que cela s'est passé.





RÈGLES DE CE LIVRE-JEU

Dans un instant, vous allez choisir quel personnage vous incarnerez dans ce jeu. Les règles sont les mêmes pour tous :

Points de Vie

Vous débutez l'aventure avec 10 POINTS DE VIE. Si vous êtes blessé, ce total diminue ; s'il atteint 0, vous êtes mort et votre aventure terminée. Vous pouvez regagner des POINTS DE VIE en étant soigné, mais vous ne pourrez jamais dépasser votre total de départ.

Équipement et Argent

Vous ne pouvez transporter qu'un maximum de 8 objets, dont vous tiendrez la liste sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez à tout

moment vous séparer d'un objet pour faire de la place dans votre inventaire.

Vous possédez 12 Dinars, la monnaie du Califat. Votre bourse et votre or ne comptent pas comme des objets. Tenez-en un compte exact sur votre *Feuille d'Aventure*.

Compétences

Vous disposez au début de votre aventure de 4 compétences. Ce sont les points forts du personnage incarné, qui vous différencient du commun. Prenez-en bien note sur votre *Feuille d'Aventure*. Bien des fois, vous aurez à choisir quelle compétence est la plus appropriée dans la situation : vaut-il mieux tirer à l'arc ? compter plutôt sur votre chance naturelle ?

Codes

On vous demandera parfois de noter un code sur votre *Feuille d'Aventure*. Un code enregistre une décision qui aura des conséquences plus tard dans l'aventure. Vos décisions seules influencent votre destin : il n'y a pas de place pour le hasard, aucun lancer de dés !

**C'est tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer.
Maintenant, choisissez un personnage dans la liste !**





CHOISISSEZ VOTRE PERSONNAGE

Le Guerrier

- Compétences : *Combat à Mains Nues, Escrime, Folklore et Tir à l'Arc*
- Profil : les idéaux chevaleresque et le prestige des armes, voilà les seules choses qui donnent un sens à votre vie. Vous supportez les blessures sans sourciller – mais qu'on en vienne à blesser votre honneur et vous ne répondez plus de rien !
- POINTS DE VIE : 10
- Équipement : Arc et Épée
- Argent : 12 Dinars

L'Invocateur

- Compétences : *Astuce, Chance, Folklore et Invocation*
- Profil : vous étudiez les arcanes et les mystères. Vous ne maîtrisez aucun sort, mais vous savez vous faire obéir de votre Djinn familier. Les étoiles qui ont présidé à votre naissance vous ont garanti une vie pleine de magie.
- POINTS DE VIE : 10
- Équipement : Anneau Magique
- Argent : 12 Dinars

Le Voleur

- Compétences : *Agilité, Astuce, Loi des Rues et Roublardise*
- Profil : abandonné durant votre enfance dans un des bas quartiers de Bagdad, vous avez appris la vie à la dure. Aujourd'hui, aucun des fripons de la capitale ne vous arrive à la cheville.
- POINTS DE VIE : 10
- Équipement : aucun
- Argent : 12 Dinars

L'Explorateur

- Compétences : *Loi des Rues, Navigation, Survie et Tir à l'Arc*
- Profil : né à Bagdad, vous parcourez le monde depuis votre plus jeune âge en quête de nouveaux horizons. Aucun des pièges que la

nature peut vous tendre ne vous fait peur. Le seul mal à craindre est celui qui niche au cœur des hommes.

- POINTS DE VIE : 10
- Équipement : Arc
- Argent : 12 Dinars

Le Marchand

- Compétences : *Chance, Escrime, Navigation* et *Roublardise*
- Profil : dans votre jeunesse, les récits des aventures de Sinbad le Marin vous fascinaient. Vous parcourez les routes et les océans, comptant bien acquérir autant de renommée... et de richesses que lui.
- POINTS DE VIE : 10
- Équipement : Épée
- Argent : 12 Dinars

Le Bédouin

- Compétences : *Agilité, Folklore, Invocation* et *Survie*
- Profil : votre famille vient de Bagdad, mais vous avez vécu l'essentiel de votre vie dans le désert et ses dunes sans fin – votre vrai foyer. Vous vous méfiez des habitants des villes et de leurs paroles fourbes.
- POINTS DE VIE : 10
- Équipement : Anneau Magique
- Argent : 12 Dinars

Le Mendiant

- Compétences : *Astuce, Chance, Combat à Mains Nues* et *Loi des Rues*
- Profil : faire l'aumône est l'un des piliers de la foi, mais dans votre expérience, peu de vrais croyants s'en donnent la peine... Peu importe : si on ne vous fait pas la charité, vous vous faites charité vous-même.
- POINTS DE VIE : 10
- Équipement : aucun
- Argent : 12 Dinars

Vous pouvez créer vous-même un personnage en choisissant sa profession et quatre compétences associées (avec l'Équipement correspondant : un Arc pour le *Tir à l'Arc* par exemple). Votre héros commencera l'aventure avec 10 POINTS DE VIE et 12 Dinars.

FEUILLE D'AVENTURE

COMPÉTENCES

ÉQUIPEMENT

POINTS DE VIE

10/

ARGENT

12 DINARS/



CODES

- | | | |
|---------------------------------|---------------------------------|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Aïcha | <input type="checkbox"/> Frères | <input type="checkbox"/> Palmiers |
| <input type="checkbox"/> Course | <input type="checkbox"/> Hajji | <input type="checkbox"/> Poignard |
| <input type="checkbox"/> Félon | <input type="checkbox"/> Nil | <input type="checkbox"/> Solitaire |
| <input type="checkbox"/> Fers | <input type="checkbox"/> Ombre | <input type="checkbox"/> Sésame |

GLOSSAIRE DES COMPÉTENCES

Agilité

C'est la capacité à exécuter des tours, sauts, prouesses d'escalade et autres chutes acrobatiques. Un personnage doué de cette compétence est adroit et souple.

Astuce

Votre esprit vif et votre ruse vous sauveront parfois la mise. Un talent utile dans de nombreuses circonstances !

Chance

On dit que vous retombez toujours sur vos pattes et que vous avez plus de vies qu'un chat... Né sous une bonne étoile, vous vous tirez souvent de situations inextricables par pur hasard !

Combat à Mains Nues

Vous savez vous défendre grâce à vos prises, étranglements, balayages et autres coups de poing. Vous n'avez pas besoin d'arme pour exercer cette compétence : votre corps est une arme !

Escrime

La plus noble des disciplines de combat... et la plus efficace. Vous devez posséder une Épée pour utiliser cette compétence.

Folklore

La connaissance des contes et des légendes. Ce savoir peut s'avérer une arme redoutable quand il s'agit de reconnaître un objet légendaire ou de combattre un monstre dont les fables révèlent le point faible.

Invocation

La capacité à invoquer un Djinn pour lui faire exécuter vos souhaits. Vous devez posséder un Anneau Magique pour utiliser cette compétence.

Loi des Rues

Avec ce talent, vous ne serez jamais perdu dans les villes. Les bouges et les rues mal famées sont votre milieu naturel.

Navigation

Vous connaissez tout de la mer et êtes de taille à diriger n'importe

quelle embarcation, de la simple barque au vaisseau de haut bord.

Roublardise

Tout ce que peut faire un malandrin, vous le faites : faire les poches, crocheter une serrure ou passer inaperçu dans l'ombre.

Survie

Vous avez un don naturel pour survivre dans la nature désolée : forêt tropicale, marécage ou sommets montagneux.

Tir à l'Arc

La possibilité d'attaquer à distance pour chasser ou combattre. Vous devez posséder un Arc pour utiliser cette compétence.

Attention, trouver un Arc, une Épée ou un Anneau Magique durant l'aventure ne donne pas accès à la compétence correspondante si vous ne l'aviez pas au départ ! Savoir se servir d'une Épée ou invoquer un Djinn nécessite en effet des années de pratique.





OÙ VOTRE DESTIN APPARAÎT BIEN SOMBRE

Après des jours de voyage, l'odeur de printemps et de fruits mûrs des vergers irrigués entourant Bagdad vous enivre et vous fouette les sangs. Sur la crête d'une colline, vous relâchez les rênes de votre monture et admirez votre cité natale. Les rayons du soleil matinal, à travers la brume, constellent d'or les jardins et le fronton de marbre des palais. Sous les remparts, le fleuve Tigre embrasé de lumière serpente entre les champs et les terrains de chasse boisés.

Votre cheval hennit doucement et tire sur les rênes.

- Tu sens l'herbe fraîche, hein, Antar ?

Vous froissez sa crinière d'une caresse avant de descendre de selle et de mener pâturer l'étalon. Étendu sur le dos, vous vous prélassiez dans la chaleur du soleil. Les abeilles bourdonnent paresseusement entre les touffes de fleurs. Vous êtes parti dès potron-minet et avez fait une belle trotte : vous méritez une petite sieste avant d'entrer dans la ville.

Mais dans votre excitation le sommeil se refuse à vous. Il y a un mois vous avez quitté Bagdad pour les funérailles de votre oncle ; sans

souci, sans le sou et probablement sans grand avenir. Qui aurait imaginé que ce vieil homme que vous connaissiez à peine vous léguerait tous ses biens ? C'est à lui que vous devez Antar, un excellent étalon et maintenant votre meilleur ami – et les barres d'or qu'il porte dans ses fontes, le sésame pour un avenir meilleur.

Des éclats de voix mettent un terme à vos songeries. Il y a quelqu'un de l'autre côté de la colline. Piqué par la curiosité, vous laissez Antar paître tranquillement et avancez sous le couvert de la végétation. Un groupe de valets prépare un déjeuner champêtre. Un cordon de soldats se tient non loin : la garde d'honneur d'un gentilhomme bien en chair et bien vêtu, qui s'amuse avec un oiseau de proie. Il lance l'animal en direction des collines et quand le faucon revient, un rongeur aux reins brisés entre le bec, un rire désagréable secoue la panse du gentilhomme.

L'un des gardes s'approche et le salue. Vous êtes assez proche pour entendre :

– Mon Seigneur Jafar souhaite-t-il que nous dressions son pavillon ?
Jafar ! Le Grand Vizir de Bagdad. Il a l'oreille du Calife pour la politique de la cité, jusqu'aux plus petits détails. Vous restez soigneusement caché ; il serait imprudent de déranger un homme aussi riche et puissant. Il pourrait prendre ombrage de votre présence et vous faire flageller ou jeter aux fers.

Jafar acquiesce dédaigneusement. Le soldat s'efface, cédant la place à un serviteur mince et vêtu de noir qui s'est jusqu'à présent tenu à l'écart des autres. Le laquais affiche un sourire béat, comme un adorateur admis en présence de sa divinité.

Jafar lance à nouveau le faucon et le suit des yeux. Pensivement, comme pour lui-même, il laisse tomber quelques mots :

– Chaque nuit, le Calife échange ses atours pour des habits ordinaires. Je le guide dans les passages secrets du palais et les ruelles de la cité. Notre souverain espère comprendre les désirs de son peuple en le côtoyant.

– Un roi voit souvent ce qu'il veut voir... remarque le laquais vêtu de noir.

– Tu ne crois pas si bien dire... répond Jafar. J'ai promené notre Calife dans des lieux choisis, des auberges occupées par mes agents. Ils faisaient mine de comploter devant lui... Le Calife s'est vite persuadé que ses sujets le haïssent !

– Quel plan subtil, Votre Excellence ! s'enthousiasme le serviteur sur commande. Mais dans quel but, si mon indignité me permet... ?

– Notre Calife s'est enfermé dans la peur. Il a durci ses lois, traite

durement ses sujets et remet en question la loyauté de tous. En voulant prévenir la rébellion, il la rend de jour en jour plus probable ! Le laquais applaudit avec transport.

- Mon Seigneur est un maître en tromperie ! La populace va vraiment en venir à haïr le Calife...

- Et quand le moment sera venu, je le renverserai. Comme le bon peuple applaudira ! Comme je refuserai modestement le trône du despote, qu'on me forcera à accepter ! Tu imagines ça, Natar ?

- Oh oui ! s'écrie le laquais en transe. Et quand vous serez Calife, alors...?

Il attend, un sourire plein d'espoir aux lèvres - qui disparaît quand il remarque l'air sombre de Jafar.

- Alors ? laisse tomber le Vizir d'un ton sinistre. Alors... le monde va apprendre à me craindre.

Vous en avez entendu plus qu'assez - assez pour vous faire tuer. Vous reculez prudemment dans la végétation lorsque l'un des gardes apparaît. L'indignation vous brûle les sangs : il tire votre étalon par la bride !

- Que Mon Seigneur Jafar voie ce que j'ai trouvé !

- Tiens donc... murmure Jafar en flattant l'encolure d'Antar. Qui dois-je remercier pour ce merveilleux cadeau ?

C'en est plus que vous ne pouvez supporter. Vous surgissez entre les taillis, le poing dressé et l'indignation dans la voix.

- Hé ! C'est *mon* cheval !

Jafar jette un vague coup d'œil dans votre direction, son regard vous traversant comme si vous n'existiez pas.

- Ce cheval est mien, mais je crois entendre une protestation. Quelqu'un oserait accuser le Grand Vizir... de mentir ?

L'indignation vous étouffe presque. Vous saisissez les rênes d'un geste brusque.

- Mentir ? C'est du vol pur et simple, oui !

Jafar tourne enfin son regard vers vous, froid comme la glace. Vous frémissez. La malveillance du Vizir est presque palpable.

- Tu parles de vol ? crache-t-il. La justice n'est pas pour les gens comme toi. *Je suis* la justice.

Natar, le laquais, vous scrute et glisse anxieusement à son maître :

- Ce misérable nous a certainement entendus, Mon Seigneur. Dois-je...?

Il tire son poignard de sa gaine. Sur un hochement de tête du Vizir, l'un des gardes abat son poing sur votre nuque et vous retient quand vos jambes se dérobent. Natar tend déjà sa lame vers votre cou.

- Pas ici ! s'agace Jafar. La vue du sang me coupe l'appétit. Allez faire vos saletés près du fleuve puis débarrassez-vous du corps. Je ne veux rien savoir.

Moitié porté, moitié traîné, vous vous retrouvez sur la rive du fleuve. Vous savez que si vous vous laissez sombrer dans l'inconscience maintenant, vous ne vous réveillerez jamais. L'eau gronde non loin et le visage de Natar flotte dans une brume nauséuse... Le poignard approche à nouveau votre gorge. Dans un sursaut, vous repoussez les hommes d'armes. Natar éclate de rire.

- Très bien, très bien, tu as encore de la fougue en toi !

Vous agrippez son avant-bras nerveux mais vous n'avez pas la force de le désarmer. Vous vous laissez tomber, utilisant votre poids pour déséquilibrer le laquais. Vous glissez tous deux sur le talus de la rive et l'eau froide se referme sur vous ! Natar grimace de haine et de peur. Par bonheur, le poignard lui a échappé dans le courant. Vous roulez dans l'eau encore et encore, sombrant pour de bon dans l'inconscience.

La brûlure du soleil vous fait revenir à vous, échoué dans la vase à un jet de pierre des huttes de pêcheurs en marge de la cité. Ignorant la douleur, vous vous remettez debout en chancelant pour trouver refuge dans le dédale des ruelles. Votre unique pensée est de rester caché. Les agents de Jafar sont sans doute déjà à votre recherche. Avec ce que vous avez entendu, vos jours sont comptés. Sauf si vous parvenez à démasquer le Grand Vizir.

À présent, rendez-vous au 1 !



1

Le crépuscule vous surprend dans votre errance à travers les ruelles de Bagdad. Non loin de vous s'ouvre une vaste place où vaquent les badauds et les noctambules. Les flammes pétillent dans les braséros

disposés pour un festival. Par contraste, les rues alentour semblent désertes et peu éclairées. Vous vous faufilez parmi les ombres, seul avec vos pensées.

Un mendiant se recroqueville dans un porche, ignoré par les passants. C'est un vieux Derviche à la barbe zébrée de gris. Il tend sa sébile vers vous, et vous tressaillez à la vue de sa peau sèche et écailleuse. Son turban vert indique pourtant qu'il s'agit d'un *Hajji*, un pèlerin revenu du périlleux voyage à La Mecque.

- L'aumône, pour l'amour d'Allah... soupirez-t-il.

Le dégoût qui a un instant plissé vos traits fait place à la honte. Vous fouillez vos poches et lancez 1 Dinar. La pièce fait sonner la sébile, et l'homme la contemple comme un avant-goût de Paradis. Il élève les mains au ciel et déclame avec pompe :

- Lève les yeux et vois ! Lis dans ce vaste ciel ! Dieu voit tout et guidera le juste vers sa récompense !

Son ton et son geste ont quelque chose de prophétique. Vous examinez le ciel au-dessus des toits : les étoiles scintillent par milliers, trous d'épingles innombrables dans le manteau de la nuit. Un respect mêlé de crainte vous monte dans l'âme devant leur calme beauté. Quand vous baissez les yeux, le Derviche a tourné les talons d'un pas traînant.

Vous le suivez jusqu'au bout de la ruelle mais vous perdez sa trace quand il se glisse dans la foule rassemblée autour d'un conteur sur la place. Celui-ci achève son histoire et les auditeurs se dispersent. Certains se dirigent vers une troupe d'acrobates de la lointaine Cathay au corps huilé et luisant à la lumière des flambeaux. D'autres achètent des douceurs aux étals sous les arcades. Le conteur s'assoit sur sa natte, testant d'un coup de dents les pièces qui constituent son salaire.

Vous vous tenez devant l'échoppe d'un astrologue. Un homme en sort, vous heurte et s'excuse d'un sourire. Le tatouage sur sa poitrine suggère qu'il s'agit d'un marin.

Soustrayez le Dinar que vous avez donné au Derviche de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous entrez dans la boutique de l'astrologue, rendez-vous au **69**. Si vous adressez la parole au marin, rendez-vous au **475**. Si vous vous dirigez vers le conteur, rendez-vous au **23**. Si vous continuez à chercher l'insaisissable Derviche, rendez-vous au **92**.

Votre épée heurte le sol dans un bruit métallique, suivi d'un silence de mauvais augure. Avec un sourire sinistre, Masrur s'avance et vous

saisit à bras le corps en immobilisant vos bras dans le dos. Vous êtes traîné dans le donjon, débarrassé de toutes vos possessions (rayez tout votre Équipement et votre Argent de votre *Feuille d'Aventure*) puis jeté dans les chaînes. Vous subissez la torture des jours durant. Vous perdez 2 POINTS DE VIE.

On vous relâche plus mort que vif et un garde du Palais vous traîne jusqu'aux quais.

- Si tu tiens à la vie, misérable, quitte Bagdad par le premier bateau ! Jafar ne sera pas aussi miséricordieux une prochaine fois.

Il tourne les talons en vous abandonnant là, appuyé à un poteau pour ne pas tomber. Il a raison. Vous devez quitter Bagdad, au moins jusqu'à ce que vous vous soyez remis. Vous reviendrez riche comme Sinbad le marin et prendrez votre revanche. Rendez-vous au **160**.

3

« Tout ceci est pure vérité, Dieu le sait ! commence le conteur. C'est l'histoire d'un jeune Prince qui, en voyageant dans des étendues sauvages, arriva devant une hutte faite de briques de boue séchée. Il tira de l'eau du puits mais fut derechef assailli par surprise. Deux frères larges épaules le traînèrent devant leur mère, une vieillarde à la face flétrie et plissée comme une vieille outre. Ses dents semblaient des éclats de pierre, ses yeux couverts d'une taie. Le Prince comprit à la pâleur de leur peau qu'il n'avait pas affaire à de simples mortels - mais à une famille de Goules ! Il trembla pour sa vie. Heureusement, ce Prince était vif d'esprit.

- Dois-je mourir sans même une chance de m'en sortir ? demanda-t-il alors qu'on ravivait le feu.

La vieille Goule lui jeta à peine un œil, trop occupée à l'enduire d'huile.

- Quelle chance aurais-tu contre mes fils ? Ils surpassent les mortels en tout !

- Je ne suis certes pas habile aux armes, rétorqua le Prince, mais dans mon pays, je suis fameux à la course. Pourquoi ne pas me libérer et me laisser un peu d'avance ? Si vos fils n'ont pas les pieds plats, ils me rattraperont. La chasse leur ouvrira l'appétit et ils finiront leurs assiettes jusqu'à la dernière miette. »

Votre capitaine s'est approché et a entendu une partie du conte. Il interrompt le conteur et vous prend à témoin :

- Pourquoi perdre son temps à écouter ces fadaïses ? C'est un conte bon pour des idiots ! Cet homme nous prend-il pour des paysans ignorants ?

Si vous approuvez ce que dit le capitaine, rendez-vous au **375**. Si

vous voulez entendre le reste de l'histoire, rendez-vous au **74**.

4

Sans la magie d'Aïcha, Jafar aurait eu sa revanche depuis sa tombe, car le venin de sa lame était si foudroyant qu'aucun antidote n'aurait sauvé sa victime. Mais en agitant ses doigts dans son souffle, la jeune fille attire le poison sous forme d'une vapeur verte que les serviteurs du Calife enferment dans une fiole.

Le Calife se redresse, ébahi d'être encore en vie.

- Aussi longtemps que cette fiole restera bouchée, père, vous vivrez.

- Alors gardez-la dans notre plus profonde chambre forte ! commande-t-il au capitaine de la garde. Dieu est miséricordieux de me rendre ma fille, et c'est sûrement à Sa main à que je dois la vie.

Aïcha vous sourit malicieusement.

- Aide-toi et le Ciel t'aidera, Ô mon père !

Le Calife acquiesce et vous fait signe de venir à lui. Rendez-vous au **120**.

5

Les créatures descendent vers vous ! Ce sont d'énormes mites à face de cadavre et dont les ailes empestent la terre de cimetièrre. Vous voyez la vermine grouiller dans leur fourrure grossière. L'une d'elle atterrit sur vos épaules et déchire votre chair d'une seule morsure !

Vous perdez 2 POINTS DE VIE. Si vous survivez, vous chassez l'insecte avec des cris de dégoût. Votre poing s'enfonce dans l'un de ses yeux à facettes. Elle s'enfuit, mais les autres ne sont pas loin.

Si vous mettez à profit ce court répit pour revenir sur vos pas et renoncer, rendez-vous au **408**. Si vous voulez courir vers le bas de la volée de marches, rendez-vous au **73**. Si vous éteignez la chandelle, rendez-vous au **449**.

6

Youssef vous croise dans le port.

- Alors, on voulait mettre les voiles sans moi ? interrogez-vous avec un sourire.

- Du tout ! proteste-t-il. Mais je suis surpris de te croiser sur le quai nord. Tu as déjà oublié que c'est au quai sud qu'on a jeté l'ancre ?

Vous vous grattez le front pour dissimuler votre embarras. Pour un peu, vous en viendriez à douter de votre récente mais sincère vocation pour les métiers de la mer. Si vous regagnez le navire avec Youssef, rendez-vous au **431**. Si vous préférez demeurer sur ce bon vieux plancher des vaches, rendez-vous au **81**.

7

Un hoquet de douleur vous échappe quand le Griffon crève votre œil gauche. Vous perdez 1 POINT DE VIE. Si vous survivez, lisez ce qui suit.

Plein d'une énergie nouvelle, le Griffon bondit à travers le hall et plaque au sol la monstrueuse Chèvre. Quand son ennemi a cessé de s'agiter, il relève la tête et s'apprête à vous dire quelque chose... mais déjà un nouvel intrus arrive du fond du palais. C'est un Serpent Géant, au corps rond et lourd comme un vaisseau de haut bord. Un venin pestilentiel goutte de ses deux crochets. Ses yeux brillent du même feu rouge que ceux d'Iblis, Seigneur du Désespoir et des esprits maléfiques.

Vous tournez un œil désespéré vers le Griffon blessé : vous sentez venir la suite !

- Et maintenant ?

- Maintenant, croasse-t-il d'une voix fatiguée, ma seule chance de vaincre est de sucer la moelle d'un fémur humain.

Horreur des horreurs ! Allez-vous accepter ce sacrifice (rendez-vous alors au 53) ou fuir de toute la vitesse de vos (deux) fémurs ? Rendez-vous alors au 30.

8

Vous pénétrez dans la pièce voisine. Tous les volets sont fermés, la seule lumière provient de torches de poix. La fumée âcre vous fait larmoyer. Entre deux clignements d'yeux, vous voyez les rangées d'autochtones accroupis, la tête tournée vers l'autre extrémité de cette longue pièce. Votre capitaine se tient devant un semblant de tribunal. Ses « juges » sont disposés en deux rangs, figures silencieuses drapées dans des pans de tissus à la manière de robes.

- Quelle est cette plaisanterie ? tonnez-vous. Libérez mon capitaine si vous ne voulez pas subir ma colère, bande de chiens galeux !

Un vrai coup de pied dans la fourmilière ! Ils bondissent sur leurs talons, la lance ou le coutelas au poing, leurs yeux lançant des éclairs. Vous vous adossez à la porte pour défendre votre peau imprudemment risquée. Rendez-vous au 54.

9

L'énergie fait pétiller vos papilles quand vous croquez de belles bouchées dans le fruit. Rayez la Pomme que vous venez de manger de la liste de vos possessions et reprenez 1 POINT DE VIE.

Le marchand n'avait pas menti, ce qui est déjà un miracle en soi.

Vous contemplez avec envie ses piles de fruits. Il y a des choses plus précieuses que l'or en ce monde, même pour un aventurier sans le sou tel que vous.

- Tu en veux encore ? demande-t-il.

Vous tentez de ne pas paraître trop tenté.

- À 5 Dinars pièce ? Si je devais compter là-dessus pour me remettre d'un seul combat, je devrais mettre mon épée en gage !

- On peut toujours négocier, suggère-t-il.

Si vous avez une Cape, une Épée de Parade, un Joyau Noir ou un Faucon, rendez-vous au **55**. Sinon, vous pouvez payer 5 Dinars par Pomme d'Or si vous le pouvez. Adaptez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence puis rendez-vous au **32**.

10

Vous n'avez pas oublié le conte du vieux conteur. Effacez le code *Course* et rendez-vous au **469**.

11

Vous tombez sur un caravanier qui se rend au nord en suivant la côte de la Mer Rouge. Le commerçant est bien heureux d'avoir trouvé en vous un compagnon de voyage et une personne à qui confier ses chameaux.

- Les pirates, voilà la plaie pour les commerçants, dit-il. Mais même sur les chemins fréquentés par les pèlerins autour de La Mecque, on peut tomber sur des bandits ! Ils surgissent des sables sans crier gare pour rançonner de braves marchands comme toi et moi.

Malgré ses craintes, les deux premières semaines se déroulent sans incident. Vous vous habituez aux raclements de gorge dédaigneux des chameaux, au rituel consistant à les seller chaque matin, à conserver l'équilibre lorsqu'ils se dressent sur leurs pattes. Chaque jour, sur votre droite les mêmes montagnes à l'aspect morne et cotonneux, et sur votre gauche le miroitement de la mer. Si vous étiez blessé, vous récupérez 2 POINTS DE VIE.

Le seizième jour, vous apercevez au loin La Mecque, la Cité Sainte, lieu de naissance du Prophète. Les pèlerins convergent de tout le monde civilisé vers ce lieu pour montrer la profondeur de leur foi. Mais le chamelier, Hakim, ne souhaite pas se mêler à eux.

- Les dévotions, une autre fois. Peut-être sur le chemin du retour. Regarde mes chameaux : leurs bâts débordent de marchandises à écouler au Caire. Pas question de perdre dix jours ici.

Si vous insistez pour faire halte à La Mecque, rendez-vous au **101**. Si vous pensez comme Hakim que le ciel peut attendre, rendez-vous au

123.

12

À la lueur des braséros, vous contemplez le résultat de votre travail. Satisfait, vous poussez un cri qui se répercute sous le dôme et éveille les forbans affalés. Ils ouvrent de grands yeux et se découvrent garrotés, liés les uns aux autres par de fines cordes de soie.

- Que diable...? rugit le chef des pirates. Tu nous as troussé comme des volailles sans que personne ne donne l'alerte ! Comment diantre...?

- Un verre ça va, plusieurs verres, voilà les dégâts... jubilez-vous. Et ça aide d'avoir le coup de main, même si la perfection n'est pas de ce monde, comme celui-là pourrait vous le dire !

Vous désignez un corps étendu, recroquevillé, sa propre dague plantée dans la poitrine.

- Il s'est réveillé au mauvais moment, j'ai dû lui chanter une berceuse à ma façon...

Rendez-vous au 372.

13

Vous pouvez tenter de le bousculer en y mettant toute votre force (rendez-vous au 148), vous jeter de côté au moment où il attaquera pour le frapper en retour (rendez-vous au 37), ou vous contenter d'éviter ses coups (rendez-vous au 60).

14

Le destin vous sourit. Une vieille connaissance de Bagdad vous reconnaît dans la foule des pèlerins et vous salue. Hakim tombe des nues de découvrir en vous un bon croyant, non un païen. Il n'a d'autre choix que de vous libérer de vos fers ! Puis il vous propose de le suivre dans la cité pour le rituel du pèlerinage - sans rancune.

Rayez le code *Fers* et rendez-vous au 146.

15

Après quelques jours, vous parvenez à Zeilah, un port de moyenne importance à l'ouest du Golfe d'Aden. Le voyage a été pénible et il y a longtemps que vous n'avez pas bu à votre soif. Vous perdez 1 POINT DE VIE, sauf si vous vous pouvez compter sur la Survie ou une Bouteille d'Eau pleine.

Vous vous rafraîchissez à la fontaine devant les portes de la ville et en profitez pour remplir votre Bouteille si nécessaire. Un merveilleux chant s'élève alors à travers les nuages de poussière sèche. C'est

l'appel du muezzin, du haut du minaret que vous apercevez entre les toits. À genoux, vous rendez grâce au ciel de vous avoir mené sain et sauf hors du désert.

Rendez-vous au **149**.

16

La tempête frappe comme un poing furieux, courbant les membrures du navire presque au point de les faire éclater. La pluie tombe en torrents glacés. Des vagues démesurées succèdent à la pluie dans un fracas de fin du monde. Vous n'attendez plus que le moment de sombrer dans l'abîme liquide.

En usant de toutes vos astuces et ficelles de marin blanchi sous le noroît, vous faites face à chaque mauvais coup. Au matin votre navire flotte doucement sur une eau tranquille comme la surface d'un miroir. Le silence et une lourde fatigue pèsent sur tout l'équipage. Les voiles pendent en lambeaux et la misaine s'est fendue en deux, mais personne ne manque à l'appel.

Vous prévenez le capitaine que le risque de croiser des requins n'est pas négligeable dans ces parages.

- Tu parles de faire demi-tour ? demande-t-il, le sourcil froncé.

- Peut-être bien que oui, peut-être bien que non, éludez-vous. Je ne suis pas capitaine.

Il éclate d'un rire amer. Sa fierté a pris un coup durant la tempête.

- Comparé à toi, je ne suis qu'un marin d'eau douce ! À toi de décider.

Allez-vous poursuivre vers les Indes (rendez-vous au **197**), tourner plutôt la proue vers l'ouest et la riche Égypte (rendez-vous au **176**) ou cingler vers le sud à la recherche de l'Île Écarlate (rendez-vous au **234**) ?

17

Vous vous redressez fièrement et de votre ton le plus menaçant, vous défiez les trois cavaliers et le noble à cheval.

- Ce chaton essaie de rugir comme un lion, se moque le Sultan. Mais puisque tu nous défies, choisis : veux-tu affronter mes trois chevaliers d'Arabie, ou me faire face en combat singulier ?

Si vous acceptez le duel avec le Sultan lui-même, rendez-vous au **222**.

Si vous faites face à ses chevaliers, rendez-vous au **245**.

18

Le vieil homme examine vos Babouches avec attention.

- De la fine broderie, souffle-t-il. Je ne crois pas avoir jamais vu un

travail aussi fin. Ces Babouches ne sont certainement pas ordinaires... Si vous lui en dites plus à propos des Babouches Magiques, rendez-vous au **87**. Sinon, rendez-vous au **61**.

19

Vous retournez dans la Salle du Trône pour y découvrir une scène déchirante. L'une des femmes du Calife pleure au-dessus de la dépouille de son mari. Jafar s'est vengé par-delà la mort, car le venin dont il a enduit son poignard a atteint le cœur du souverain.

La cour est plongée dans le chaos. Personne ne sait qui doit prendre le pouvoir. Les circonstances parfaites pour que le peuple cherche un bouc émissaire ; pas fou, vous ne vous attardez donc pas à quêter une récompense ou des félicitations... Profitant de la confusion, vous récupérez Antar aux écuries du Palais et quittez Bagdad sous le couvert de la nuit. Vous avez échoué ici, mais nul doute que d'autres aventures vous attendent ailleurs, aux quatre coins du vaste monde.

20

Maintenant que le danger est passé, vos membres sont pris de tremblements. Vous vous asseyez au bout de la couche d'Aïcha jusqu'à reprendre le contrôle de vos nerfs.

- Où as-tu appris ce charme ?

- Ma vieille nounou m'a murmuré bien des secrets, répond-elle avec un discret sourire. Hélas, elle ne m'a jamais appris à défaire des liens enchantés.

- Il y a sans doute une clé, suggérez-vous.

Aïcha opine.

- Oui... cachée par le Djinn au fond du nid d'un oiseau géant, le Roc. Si tu acceptes de la chercher, je peux t'y envoyer à l'instant.

Elle s'interrompt puis ajoute avec hésitation :

- Ce sera très dangereux.

Si vous acceptez pourtant, rendez-vous au **114**. Sinon, vous faites des adieux embarrassés à Aïcha avant de vous rendre au **66**.

21

L'Île aux Palmiers est un lieu sauvage balayé par les vents, au sud de la péninsule indienne. Vous jetez l'ancre au fond d'une crique.

- Nous t'attendrons jusqu'à l'aube. Si tu n'es pas de retour... prévient Omar, le propriétaire du bateau.

- Je reviendrai.

L'intérieur de l'île est tout en pentes herbeuses, à l'ombre d'un pinacle rocheux dont le sommet se perd dans les nuages. Quelques

moutons broutent le gazon au creux d'une combe. Vous saluez le berger dans son abri et le questionnez.

- Oui, le Roc niche au sommet du piton rocheux. Encore un de ces aventuriers venus le combattre ?

- Oh que oui, dites-vous en riant de bon cœur. Même si la bête est de taille à tenir tête à un régiment, à ce qu'on dit.

- C'est le ciel qui t'envoie ! Ce monstre est une calamité pour le commerce : il fond du ciel, il attrape un mouton entre ses serres et hop ! il le ramène au nid. Toute cette bonne laine perdue...

- Mais tu ne peux pas mener ton troupeau ailleurs, tout simplement ?

- C'est absurde ! L'herbe ici est la plus verte de toute l'île. Regarde comme mes bêtes sont grasses, comme leur laine boucle...

Vous remerciez le berger pour son aide avant de vous diriger vers le piton rocheux. Rendez-vous au **136**.

22

Le chambellan vous reçoit avec un sourire onctueux.

- Une audience auprès du Calife ? demande-t-il. Naturellement ce n'est pas si simple. Tu sais, toutes ces cabales de palais... Quand notre souverain apparaît en public, tu n'imagines pas tous les solliciteurs et les courtisans qui... enfin bref, je ne suis qu'un humble rouage dans un système bien compliqué...

Vous comprenez surtout que l'homme sollicite un bakchich. Si vous offrez 1000 Dinars ou moins, rendez-vous au **443**. Si vous offrez plus de 1000 Dinars, rendez-vous au **426**. Si vous n'avez pas d'argent, la garde vous raccompagne poliment mais fermement à la sortie du Palais... où, quelle ironie, on vous arrête pour ne pas avoir respecté le couvre-feu ! Rendez-vous au **405**.

23

Le conteur vous invite à vous asseoir près de lui et vous offre une tasse de thé, ce breuvage brun en provenance des Indes. Vous vous ouvrez à lui : il écoute avec un sourire compatissant le récit de votre malheureuse journée, jusqu'à votre rencontre avec le Derviche.

- En vérité, les paroles d'un saint homme sont toujours source de sagesse, remarque-t-il.

Vous haussez les épaules.

- Je ne dois être assez sage pour comprendre, alors. Que diable voulait-il dire ? Son ton... on l'aurait cru inspiré, comme un prophète...

- Il parlait de l'oiseau Roc, interrompt le conteur, le doigt vers le ciel.

Cet animal fait la taille d'un monstre marin, et les tempêtes naissent du battement de ses ailes. Il niche au plus haut des montagnes et fait sa proie des éléphants.

- Qu'est-ce que cette légende a à voir avec moi ? Je ne vois pas...

Le conteur secoue la tête.

- Au fond de toute légende il y a une vérité. Allah seul détient toute science, mais les contes nous apprennent que l'Œuf de Roc est fait de pur diamant. Un seul éclat paierait la rançon d'un prince. Si la richesse est ton but, tu dois trouver le nid du Roc.

Le conteur se lève pour accueillir d'autres badauds. Vous le remerciez pour le thé. Le marin que vous avez croisé plus tôt se trouve encore par là, regardant un magicien tirer des mètres et des mètres de ruban coloré des oreilles de son assistante. Si vous vous présentez à lui, rendez-vous au **475**. Si vous préférez réfléchir à ce que vous allez faire ensuite, rendez-vous au **92**.

24

Vous feignez de vous baisser comme pour prendre l'épée, mais vous enchaînez sur un mouvement brusque pour vous jeter sur Masrur. Pris par surprise, il parvient pourtant à se défendre : la pointe de son arme vous mord cruellement à l'épaule. Vous perdez 3 POINTS DE VIE.

Le garde du corps bouillonne de rage de ne pas vous avoir tué sur le coup, mais vous n'allez pas lui laisser une autre chance. Serrant votre épaule blessée, vous revenez précipitamment vers l'escalier.

Rendez-vous au **207**.

25

L'homme qui se tient devant vous est sec et vif comme un léopard. Ses vêtements sont ceux d'un fier Bédouin, mais vous devinez qu'il est plus que cela. Son burnous s'orne d'une broche en or en forme de scorpion, et sa ceinture en argent martelé est agrémentée d'un motif en peau de serpent. Le pommeau de son cimeterre est tout en ivoire et sculpté en tête de vautour. Il vous toise avec hauteur.

- Adresse-moi tes prières, mortel. Non que je m'en soucie si peu que ce soit.

Malgré vos dents qui claquent, vous parvenez à lui demander son nom.

- Je suis le Maître Suprême du Désert ! Au commencement des temps, j'ai soumis cette région désolée à Ma loi. Je suis sans merci, comme la morsure du soleil, et j'accueille l'étranger par le sable ou le roc. Ma vérité est mirage et ma colère est ouragan...



25. L'homme qui se tient devant vous est sec et vif comme un léopard.

Pendant que l'inconnu déclame des titres de plus en plus extravagants, vous jetez un coup d'œil à la dérobee. Le souterrain entier est une vaste chambre au trésor : jarres débordantes d'épices, huiles parfumées, tentures de soie colorées, monceaux de pièces d'or et d'argent qui chatoient comme des gouttes de pluie dans les rayons de la lanterne !

Il n'y a que deux sorties. La première est une volée de marches menant à une porte verrouillée et bardée de fer. La seconde est une alcôve fermée d'un rideau et surmontée d'un étrange glyphe sculpté dans la pierre. Si vous maîtrisez le Folklore, rendez-vous au **287**. Sinon, rendez-vous au **309**.

26

Tiré de son somme, le capitaine grogne.

- Pourquoi Dieu a-t-il décrété que le soleil devait se lever si tôt et se coucher si tard ? Pour qu'on fasse de même toute notre chienne de vie ! Ça me rappelle l'histoire du moine dont les prières du soir étaient toujours interrompues par les cris des hiboux devant sa fenêtre. À la fin, il a renoncé à ses vœux et passait ses nuits à boire... dans le silence.

- Notre capitaine ronfle comme un chamelier alors que des pirates viennent nous voler ! répondez-vous en le secouant furieusement. Debout !

Mais une fois sur le pont, la barque silencieuse a disparu.

- Tu t'es laissé berner par le reflet de lune sur l'eau ! tranche le capitaine. Retourne à ta couche et laisse les honnêtes marins dormir. Rendez-vous au **375**.

27

Dans sa hâte de s'enfuir, Youssouf trébuche et laisse tomber la chandelle. Vous tentez de retenir votre compagnon, mais trop tard : la bougie a roulé sous ses pieds et s'est éteinte. Les ténèbres se referment sur vous.

Le silence effrayant n'est troublé que par les battements de votre cœur et les prières de Youssouf.

- Dieu de miséricorde, épargne ton indigne serviteur ! supplie-t-il. Je ne tricherai plus jamais aux dés de ma vie ! Aucune goutte de vin ne souillera plus mes lèvres...

- Youssouf, écoute !

Vous couvrez sa bouche d'une main pour le faire taire.

- Il n'y a plus rien... dit-il avec un regain d'espoir. Et les monstres ?

En vous baissant pour ramasser la chandelle, vous sentez quelque