

VERSION FRANÇAISE

Tales of the
Arabian Nights

RÈGLE DU JEU

TABLE DES MATIÈRES

Gagner la partie.....	3
Vue d'ensemble du jeu.....	3
Matériel.....	3
Mise en place.....	4
Cartes Quête.....	5
Aperçu d'une séquence de jeu.....	6
Le Livre des contes.....	6
Phase de déplacement.....	7
Les Lieux de Pouvoir.....	7
La phase de rencontre.....	8
Les cartes Rencontre.....	8
Cartes Rencontre - Personnage et Terrain.....	8
Cartes Rencontre - Cité.....	9
Rencontres dans les Lieux de Pouvoir.....	9
Résoudre les rencontres.....	9
Découvrir ce que vous avez rencontré.....	9
Liste de rencontres.....	10
Choisir votre réaction.....	10
Déterminer votre destin.....	10
Conclure votre rencontre.....	11
Compétences.....	12
Compétences magistrales.....	13
Perdre des compétences.....	13
Comment conclure une rencontre.....	13
Statuts.....	14
Effets des statuts.....	14
Fortune.....	14
Vendre des Trésors.....	14
Mort.....	14
Fin du jeu.....	15
Aide de jeu : Réponses aux questions habituelles.....	15
Déplacement.....	15
Points Destinée et Histoire négatifs.....	15
Règles optionnelles.....	15
Parties abrégées.....	15
Les Milles et Une Nuits.....	16
Crédits et remerciements.....	17
Biographies des héros.....	18

Tales of the Arabian Nights TM & Copyright
© 1985, 1999, 2009 par Eric Goldberg
Tous droits réservés.
F2Z Entertainment Inc. Utilisateur autorisé.



Dans *Tales of the Arabian Nights* (les Contes des Mille et Une Nuits), vous êtes le héros ou l'héroïne d'aventures fantastiques, semblables à celles contées par Shéhérazade pour envouter son sultan. Vous voyagerez à travers de nombreuses contrées en quête de fortune et d'une destinée. Les nombreux récits qui vous seront contés forgeront votre sagesse afin que vous puissiez la partager avec autrui. Serez-vous le premier à accomplir votre destinée? Le prochain conte est le vôtre, à vous de le raconter!

Bien entendu, tout jeu se doit d'avoir un gagnant, mais au-delà de la victoire, l'intérêt du jeu réside davantage dans le plaisir simple de raconter de merveilleuses histoires.

GAGNER LA PARTIE

Pour l'emporter, vous devez être le premier joueur à accomplir votre objectif secret (un nombre de Points Destinée et Histoire déterminé en début de partie), et à revenir sain et sauf à Bagdad.

APERÇU DU JEU

Tales of the Arabian Nights est un jeu de plateau dont vous êtes les héros. Pendant la partie, vous et les autres joueurs rencontrerez des créatures et des personnages de toutes sortes et vous vivrez d'étranges aventures. Lors de chaque phase de rencontre, vous utiliserez un tableau de réactions vous permettant d'agir suivant vos propres choix. Vous serez alors redirigé vers le *Livre des contes*, lequel vous révélera l'issue de votre rencontre. Les compétences et le statut de votre personnage pourront en affecter le dénouement, en bien comme en mal.



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 3 planches de jetons
- 1 règle (vous l'avez dans les mains)
- 1 *Livre des contes* (ne le lisez pas tout de suite!)
- 1 livret contenant les tableaux de réactions
- 6 aides de jeu
- 6 pions cartonnés et leur socle
- 30 cartes Rencontre
- 32 cartes Trésor
- 112 cartes Statut
- 19 cartes Quête
- 1 dé du Destin (avec +, -, et faces blanches)
- 2 dés à six faces classiques (appelés «d6» par la suite)



MISE EN PLACE

PRÉPARER LE JEU

- 1 Chaque joueur reçoit une aide de jeu et choisit l'un des six personnages : il prend le pion cartonné correspondant, ainsi que le groupe de jetons de même couleur. Il existe neuf jetons pour chaque groupe : Destinée, Histoire, Destination, Origine, Fortune, Quête (3) et Personnage. Prenez également les jetons Objectif de votre couleur. Placez votre jeton Personnage (sexe masculin ou féminin) sur votre aide de jeu.
- 2 Placez votre pion cartonné sur le plateau, à Bagdad.
- 3 Placez vos jetons Point Destinée et Point Histoire au début des pistes de Destinée et d'Histoire, de chaque côté du plateau.
- 4 Placez votre jeton Fortune sur l'emplacement Pauvre de la piste de Fortune, au bord de plateau.
- 5 Conservez vos jetons Origine et Destination près de vous, ils seront utilisés par la suite dans le jeu.
- 6 Mélangez le paquet de cartes Quête; chaque joueur en tire une et la place, face visible, au-dessus du plateau. Placez le reste du paquet, face cachée, près du plateau.
- 7 Mélangez le paquet de cartes Rencontre et placez-le à côté du plateau. Placez le jeton Matin près de ce paquet. Lorsqu'il n'y aura plus de cartes dans ce paquet (toutes les cartes auront été défaussées), remélangez-les pour reformer un paquet. Remplacez alors le jeton Matin par le jeton Midi. Si vous devez mélanger une seconde fois le paquet, remplacez le jeton Midi par le jeton Nuit.
- 8 Mélangez les cartes Trésor et placez ce paquet, face cachée, près du plateau.
- 9 Triez les cartes Statut par leur nom et placez-les de façon accessible près du plateau.

CHOISISSEZ VOTRE OBJECTIF

Une partie standard se joue en 20 points (compter environ 45 minutes par joueur). Chaque joueur choisit l'objectif qu'il se fixe en répartissant au début de la partie ces points en Points Destinée et en Points d'Histoire (grâce à ses jetons Objectif). La seule condition est que la somme des deux types de points fasse 20. (Pour une partie plus courte, l'objectif peut être réduit en nombre de points, autant que vous le souhaitez.)

Votre objectif est secret. Gardez vos jetons Objectif, face cachée, près de votre aide de jeu.

Exemple : Vous choisissez 12 Points Destinée et 8 Points Histoire, ou 7 Points Destinée et 13 Points Histoire.



1

MISE EN PLACE DU JEU

Paquet de cartes Rencontre : **MATIN**.
Les joueurs commencent à **BAGDAD**.
Placez vos jetons sur les cases **HISTOIRE**, **DESTINÉE** et **IMPOISE**.
Les joueurs assignent leur **OBJECTIF** (10 + 10 = 20).

Les joueurs choisissent 3 compétences au niveau **tolémiques** à tour de rôle.

victoire : Atteindre son objectif et revenir à Bagdad.

SÉQUENCES D'UN TOUR

- Plier le **livre des comptes** (voir page 6).
- Vérifier ses **STOUTS** et ses **TRÉSORS**.
- Déplacer, en fonction de votre **NIVEAU DE FORTUNE**.
- Piocher une **CARTE RENCONTRE**.
- Choisir une **CARTE VILLE** et/ou piocher une **QUÊTE**.
- Vérifier si vous avez atteint les conditions de **victoire**.

réactions possibles

A	B	C	D	E
Aider	Attaquer	Battre	Chercher	Furter
Attaquer	Courtoiser	Enrichir	Enrichir	Enrichir
Enrichir	Enrichir	Enrichir	Enrichir	Enrichir
Honneur	Marchander	Ruser	Voler	Questionner
Voler				

F	G	H	I	J
Bêler	Assommer	Attaquer	Aider	Aider
Se jucher	Comploter	Enrichir	Enrichir	Enrichir
Enrichir	Enrichir	Enrichir	Enrichir	Enrichir
Enrichir	Enrichir	Enrichir	Enrichir	Enrichir
Enrichir	Enrichir	Enrichir	Enrichir	Enrichir

K	L	M	N	O
Attaquer	Aider	Aider	Aider	Aider
Attaquer	Attaquer	Attaquer	Attaquer	Attaquer
Attaquer	Attaquer	Attaquer	Attaquer	Attaquer
Attaquer	Attaquer	Attaquer	Attaquer	Attaquer
Attaquer	Attaquer	Attaquer	Attaquer	Attaquer

listes des compétences

- Apparence
- Chance
- Charme
- Comédie et déplacement
- Connaissance de la nature
- Connaissance maritime
- Contour
- Contrainte
- Débiter et se débiter
- Endurance
- Enrichir
- Magie
- Marchandise et évaluation
- Paix
- Promptitude
- Sagesse
- Séduction
- Usage d'arme





Chaque joueur lance les deux d6. Relancez en cas d'égalité. Le score le plus élevé désigne le premier joueur, et les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.

CHOISISSEZ VOS COMPÉTENCES

Triez les jetons Compétence pour créer une banque des compétences. Chaque joueur choisit un jeton Compétence.

Répétez l'opération jusqu'à ce que chaque joueur ait trois (jetons) compétences différentes. (Si tous les joueurs le préfèrent, vous pouvez, à la place, tirer au hasard vos jetons Compétence, en échangeant celles que vous pourriez avoir en double.)

Chaque jeton Compétence est recto-verso : un côté représente le niveau talentueux, et l'autre le niveau magistral.

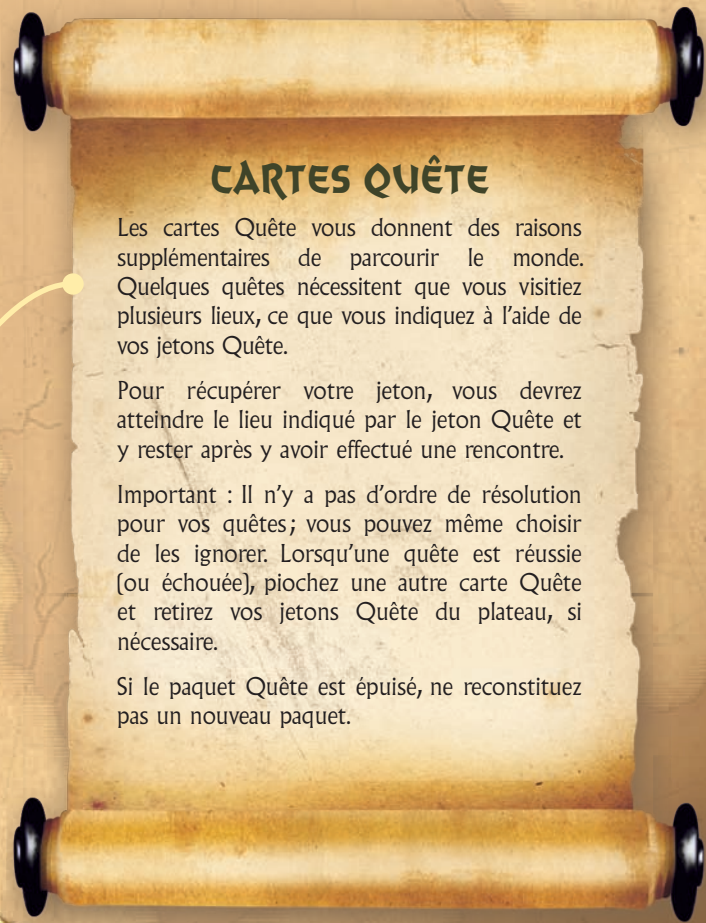


Niveau talentueux



Niveau magistral

Au début de la partie, toutes vos compétences sont au niveau talentueux; vous devez donc placer vos jetons Compétence face talentueux visible. Pendant la partie, vous pourrez faire évoluer vos compétences au niveau magistral. Si c'est le cas, retournez le jeton sur la face magistral.



CARTES QUÊTE

Les cartes Quête vous donnent des raisons supplémentaires de parcourir le monde. Quelques quêtes nécessitent que vous visitiez plusieurs lieux, ce que vous indiquez à l'aide de vos jetons Quête.

Pour récupérer votre jeton, vous devrez atteindre le lieu indiqué par le jeton Quête et y rester après y avoir effectué une rencontre.

Important : Il n'y a pas d'ordre de résolution pour vos quêtes; vous pouvez même choisir de les ignorer. Lorsqu'une quête est réussie (ou échouée), piochez une autre carte Quête et retirez vos jetons Quête du plateau, si nécessaire.

Si le paquet Quête est épuisé, ne reconstituez pas un nouveau paquet.



APERÇU D'UNE SÉQUENCE DE JEU

Tales of the Arabian nights se joue en plusieurs tours. À votre tour, vous devez accomplir, dans l'ordre, les phases suivantes :

1 - REMETTRE LE LIVRE DES CONTES

Si votre tour vient juste de commencer, vous devez passer le *Livre des contes* au joueur à votre gauche, qui sera le conteur pour votre tour. Le *tableau des réactions* est confié au joueur à votre droite, qui sera le lecteur de réactions pendant votre tour de jeu. Dans une partie à deux joueurs, le même joueur lit à la fois le *Livre des contes* et le *tableau des réactions*.

2 - VÉRIFIER VOS TRÉSORS ET VOS STATUTS

Si vous avez des trésors ou des statuts, annoncez leurs effets avant de vous déplacer.

3 - DÉPLACER VOTRE PERSONNAGE

Vous pouvez déplacer votre personnage jusqu'au nombre maximal permis par votre niveau de Fortune.

4 - RÉSOUDRE VOTRE RENCONTRE

Après avoir déplacé votre personnage (ou choisi de rester là où vous êtes), vous effectuez une rencontre.

Piochez la première carte du paquet Rencontre et effectuez la rencontre indiquée sur la carte.

5 - JOUER DES CARTES ET RESOUDRE LES QUÊTES

Après avoir effectué votre rencontre, les actions suivantes sont possibles :

1) Jouer une carte : Vous pouvez jouer une carte Rencontre - Cité de ce lieu.

2) Vérifier si vous avez rempli les conditions de votre quête.

Si c'est le cas, appliquez l'issue de la quête et piochez une nouvelle carte Quête.

6 - VÉRIFIER LES CONDITIONS DE VICTOIRE

Si vous êtes arrivés à Bagdad, et que vous avez obtenu (ou dépassé) les conditions de votre objectif de Points Histoire et Destinée, déclarez que vous pouvez gagner. À partir de ce moment, tous les autres joueurs n'ont plus qu'un seul tour à jouer.

LE LIVRE DES CONTES

Le *Livre des contes* est le cœur de ce jeu.

Ne le lisez pas tout de suite!

Si vous le faisiez, vous limiteriez beaucoup votre plaisir de jeu.

Le joueur à votre gauche agit comme un conteur pendant votre tour. Lorsque vous effectuerez une rencontre, le conteur lira le paragraphe correspondant à votre réaction combinée au lancer du dé du Destin.

Le conteur vous lira les résultats de votre rencontre à haute voix, afin que tous les autres joueurs puissent profiter du récit des aventures de votre personnage.

LES CONTINENTS

L'ARABIE : Correspond à tous les endroits n'ayant pas de numéro.

L'EUROPE : Tous les endroits au nord et à l'ouest de l'Arabie, ceux s'étendant à l'est de BULGARS et le numéro « 5 » de la forêt à l'est de Yalta.

Toutes les cases de la Méditerranée font partie de l'Europe.

L'AFRIQUE : Comprend la forêt entre DAMAS et ALEXANDRIE et toutes les cases terrestres au sud et à l'ouest à partir de cet endroit.

L'INDE : Commence à partir de SHIRAZ et le numéro « 2 » de la forêt entre CHIRAZ et HAMADAN, s'étend sur toutes les cases terrestres au sud du mot « Inde » mentionné sur le plateau, y compris SERENDIB et P'AN-P'AN.

L'ASIE : Comprend toutes les cases terrestres à l'est de l'EUROPE et au nord de l'INDE, y compris SAMARCANDE, LHASSA, et les montagnes à l'ouest de HÉRAT.



PHASE DE DÉPLACEMENT

Regardez la piste de Fortune sur le plateau :
 Votre valeur de déplacement est déterminée par votre jeton Fortune.

La valeur de déplacement terrestre sur le plateau, ainsi que la valeur de déplacement maritime, est indiquée sous chaque case de la piste.

Votre personnage peut se déplacer au maximum d'autant de cases sur le plateau que votre valeur de déplacement le permet (vous pouvez aussi décider de vous déplacer moins, ou pas du tout).

Un déplacement est un « déplacement terrestre » s'il se situe entre deux cases reliées par une route terrestre (représentée par une ligne en pointillés). Un déplacement est « maritime » si les cases sont reliées par une route maritime (représentée par une ligne continue).

Vous pouvez combiner les déplacements et ainsi vous déplacer sur terre et en mer pendant le même tour de jeu. Vous devez toujours respecter les valeurs maximales de chaque type de déplacement, et votre déplacement total ne peut excéder la valeur la plus haute.

exemple : Sinbad possède actuellement une Fortune Princière. Ceci lui donne une valeur de déplacement maritime de 5 et une valeur de déplacement terrestre de 3. Il peut se déplacer d'un maximum de 5 cases (la valeur la plus rapide), comprenant au maximum 3 cases terrestres. De façon similaire, Zumurrud est une Mendiante, ce qui lui octroie une valeur de déplacement terrestre de 3 et une valeur de déplacement maritime de 2. Elle peut se déplacer d'un maximum de 3 cases, mais pas plus de 2 déplacements maritimes.

FLÈCHE DE DÉPLACEMENT SPÉCIAL

MARQUEUR DESTINATION

LIEU DE POUVOIR



Quelques rencontres du *Livre des contes* vous donneront la « possibilité d'entrer » dans un Lieu de Pouvoir particulier. Si vous obtenez l'une de ces opportunités, placez votre jeton Destination sur le Lieu de Pouvoir mentionné par le *Livre des contes*. Lorsque votre jeton Destination est placé sur le Lieu de Pouvoir, vous pouvez vous y rendre grâce à vos déplacements normaux. Si vous atteignez un Lieu de Pouvoir, votre déplacement s'arrête immédiatement et le jeton Destination est retiré du plateau.

Note : Vous ne pouvez avoir qu'un seul jeton Destination en jeu à la fois! Si vous découvrez une autre « possibilité d'entrer » dans un autre Lieu de Pouvoir, vous devrez alors déplacer votre jeton Destination vers ce nouveau lieu et votre ancienne possibilité est perdue! La raison qui provoque le déplacement de votre jeton Destination n'a pas d'importance et l'effet demeure le même, l'ancienne « possibilité d'entrer » est perdue.

Quelques rencontres vous demanderont de vous déplacer directement dans un Lieu de Pouvoir. Déplacez votre personnage sur ce Lieu de Pouvoir (sans vous soucier de la distance) et faites-y immédiatement une seconde rencontre durant le même tour de jeu.

Une fois que votre rencontre dans le Lieu de Pouvoir est terminée, déplacez votre personnage d'une case (comme indiqué par la flèche en pointillé), à moins que l'issue de cette rencontre ne vous déplace ailleurs.

LES LIEUX DE POUVOIR

La carte indique dix Lieux de Pouvoir. Chaque Lieu de Pouvoir dispose d'une flèche pointillée qui s'en éloigne. Ces Lieux de Pouvoir sont en effet cachés et votre personnage ne peut y accéder par un déplacement normal. Pendant votre périple, vous pourrez effectuer une rencontre qui vous révélera l'un de ces lieux mystérieux.

Respectable

Riche

Princière

Fabuleuse
doit posséder un trésor



4

4

3

2

4

4

5

6

Tales of the Arabian Nights

PHASE DE RENCONTRE

À la fin de votre déplacement, même si votre personnage ne peut (ou ne veut pas) se déplacer, piochez une carte Rencontre.

IMPORTANT :

- Si votre déplacement se termine sur un Lieu de Pouvoir, ne piochez pas de carte, le conteur à votre gauche se rend directement au paragraphe correspondant à ce Lieu de Pouvoir.
- Une rencontre pourrait vous donner un déplacement libre (exemple : « déplacez-vous vers n'importe quelle case côtière) ou « un transport immédiat » vers une autre case. Dans ce cas, ne procédez pas à une seconde rencontre, à moins que cette nouvelle case soit un Lieu de Pouvoir. Si vous vous déplacez vers un Lieu de Pouvoir, le conteur continue alors avec le paragraphe correspondant à ce Lieu de Pouvoir.
- Lorsque effectuerez une rencontre, vous devrez décider de votre réaction. Votre choix, en fonction de vos compétences et de vos statuts, déterminera de quelle façon vous serez affecté par la rencontre.

LES CARTES RENCONTRES

Il y a trois sortes de cartes Rencontre : les personnages, les cités et les terrains. La carte que vous piochez détermine ce que vous rencontrez. Les rencontres des types Personnage et Terrain sont défaussées du paquet une fois la rencontre terminée. S'il s'agit d'une carte Rencontre - Cité, vous pouvez choisir de la garder pour la jouer lors d'un prochain tour.

CARTES RENCONTRE - PERSONNAGE



CARTES RENCONTRE : PERSONNAGE ET TERRAIN

Le type de carte Rencontre piochée détermine la façon dont la rencontre sera résolue :

Si vous piochez une carte Rencontre - Personnage, référez-vous au jeton placé près du paquet : Matin, Midi ou Nuit. La carte Rencontre dirigera alors le conteur vers différents paragraphes du *Livre des contes*, comme indiqué sous l'icône correspondante de la carte Rencontre.

Si vous piochez une carte Rencontre - Terrain, déterminez sur quel type de terrain votre pion se trouve (référez-vous au verso de cette règle). Sur cette carte, vous trouverez un numéro de paragraphe pour chaque type de terrain. Le conteur trouvera le numéro de paragraphe dans le *Livre des contes*.

NOTE : À la place d'un numéro de paragraphe, un type de terrain par carte fait référence au tableau des réactions N. Référez-vous au tableau des réactions si vous êtes sur ce type de terrain.

L'illustration de la carte ne correspond qu'à une rencontre qui aurait lieu sur ce type de terrain. (Nous tenions à préciser ceci, pour que vous ne soyez pas surpris si vous ne rencontrez pas de rhinocéros avec la carte Rencontre - Rhinocéros.

EXEMPLE : Sinbad occupe une case maritime. Ce joueur pioche la carte Montagne magnétique : le conteur se rend donc au paragraphe 2. Si Sinbad occupait une case de montagne après avoir pioché cette carte, le lecteur du tableau des réactions se rendrait directement sur la ligne Montagne magnétique du tableau des réactions N.



CARTES RENCONTRE - TERRAIN

CARTE RENCONTRE - CITÉ



LES CARTES RENCONTRE - CITÉ

Les cartes Rencontre - Cité vous offrent la possibilité de récupérer des récompenses particulières si vous atteignez une cité spécifique durant vos voyages.

Si vous piochez une carte Rencontre - Cité, vous devez immédiatement aller au paragraphe indiqué au bas de la carte pour y effectuer une rencontre. La carte Rencontre - Cité indique aussi le nom d'une cité et une liste de résultats numérotés de 1 à 6. Vous pouvez choisir de conserver cette carte Rencontre - Cité pour la jouer plus tard, ou vous pouvez choisir de la défausser.

Si vous conservez la carte Rencontre - Cité et que vous vous trouvez dans la cité nommée à la fin d'une future phase de rencontre, alors vous pouvez jouer cette carte. Lorsque vous jouez la carte, lancez un dé. Le résultat du dé indique la récompense que vous recevez. Appliquez le résultat immédiatement puis défaussez la carte.

Parfois, le résultat de la carte Rencontre - Cité indiquera une autre rencontre. Ces rencontres spéciales présentent aussi un numéro de paragraphe du *Livre des contes*, ou une lettre correspondant au tableau des réactions. Vous devez résoudre cette rencontre spéciale de la carte Cité, même si vous avez déjà effectué une rencontre normale pendant le même tour.

Exemple : Aladin a pioché Bantous. Il doit immédiatement effectuer une rencontre au paragraphe 8. Ensuite, il choisit de garder la carte. Lors d'un tour ultérieur, Aladin se rend à Bantous et joue cette carte. Il lance un dé et obtient un « 2 », ce qui lui fait augmenter de 2 son niveau de Fortune.

RENCONTRES DANS LES LIEUX DE POUVOIR

Si vous vous trouvez dans un Lieu de Pouvoir, ne piochez pas de carte! Consultez à la place le numéro de paragraphe imprimé sur la case du plateau correspondant à ce Lieu de Pouvoir. Le conteur cherche le numéro de paragraphe en question dans le *Livre des contes*.

RÉSOLURE LES RENCONTRES

Il y a 4 étapes pour résoudre chaque rencontre :

- 1 - DÉCOUVRIR CE QUE VOUS AVEZ RENCONTRÉ
- 2 - CHOISIR VOTRE RÉACTION
- 3 - DÉTERMINER VOTRE DESTIN
- 4 - CONCLURE VOTRE RENCONTRE

1 - DÉCOUVRIR CE QUE VOUS AVEZ RENCONTRÉ

Le premier paragraphe sur lequel se rend le conteur sera généralement une liste de rencontres. Chaque liste présente 12 rencontres possibles.

Vous devez tout d'abord lancer un dé et additionner :

- ❖ Le résultat de votre lancer de dé
- ❖ Le numéro imprimé sur la case du plateau sur laquelle se trouve votre personnage (s'il y a un numéro)
- ❖ Ajoutez «1» à ce total si vous avez 3 ou 4 Points Destinée, ou ajoutez «2» si vous avez au moins 5 Points Destinée (comme mentionné sur la piste Destinée du plateau de jeu).

Un résultat de 13 ou plus est résolu comme un résultat de 12. Le conteur fait correspondre le résultat de votre lancer de dé (modifié) avec la liste de rencontres, et lit la description correspondante.

LISTE DE RENCONTRES

Ceci est une liste de rencontres typique :

4

- 1 Marchand Perdu (L)
- 2 Sorcière Cruelle (C)
- 3 Esclave Fou (D)
- 4 Ondin Sympathique (I)
- 5 Légère Tempête (F)
- 6 Ondin Malicieux (I)
- 7 Ondin Malicieux (I)
- 8 Capitaine Craintif (I)
- 9 Fonds marins Magnifiques (F)
- 10 Fonds marins Traîtres (F)
- 11 Capitaine Fou (I)
- 12 Tempête Terrible (F)

EXEMPLE : *Ali Baba a 9 Points Destinée. La rencontre se déroule sur une case particulièrement dangereuse qui affiche un « 4 » sur la gemme. Si le joueur obtient un 6, le résultat serait de « 12 » (6+4 pour le chiffre de la gemme +2 pour son total de Points Destinée).*

Le conteur, se rendant au paragraphe 4, lui raconterait qu'un 12 signifie qu'il a rencontré une Tempête Terrible. Le conteur note en plus qu'il faudra utiliser le tableau des réactions « F ».

CHOISIR VOTRE RÉACTION

La Liste des rencontres dirigera directement le lecteur dans le tableau des réactions. Le tableau des réactions présente quinze réactions possibles, chacune classée par une lettre de A à O. Quelques listes de rencontres utiliseront un seul tableau des réactions pour la liste complète. Dans ce cas, la lettre associée au tableau des réactions est indiquée à côté du numéro de paragraphe de la liste. Les autres listes de rencontres vous dirigeront vers des tableaux de réactions différents, en fonction du résultat de votre lancer de dé (modifié). La lettre mentionnée entre parenthèses vous indique quel tableau des réactions utiliser (voir ci-dessus).

Vous pouvez aussi être dirigé vers un tableau des réactions directement par une carte Rencontre.

Un fois que vous avez atteint le bon tableau des réactions, trouvez l'adjectif qui est indiqué dans la liste des rencontres, dans la colonne de gauche. (Dans l'exemple ci-dessus, le lecteur du tableau des réactions trouvera le mot « Terrible » pour la « Tempête Terrible ».)

NOTE : c'est d'ailleurs pour vous permettre de facilement retrouver les adjectifs que ceux-ci sont écrits avec une lettre majuscule dans les listes de rencontres.

Une série de réactions est listée en haut du tableau des réactions. Vous devez choisir une de ces options, qui représentera votre réaction face à cette rencontre. Le lecteur du tableau des réactions vous lira à voix haute toutes les options et vous devez choisir comment vous réagirez au personnage, événement ou à la créature que vous avez rencontré(e). (Votre aide de jeu dresse la liste des réactions possibles pour chaque tableau.) Chaque option indique un numéro de paragraphe pour chaque ligne du tableau. Ce numéro de paragraphe correspond à l'un des paragraphes du *Livre des contes*.

NOTE : Vous ne pouvez choisir l'option Courtiser que si votre personnage est du sexe opposé à la personne que vous avez rencontrée!

Voici un exemple d'une ligne d'un tableau des réactions.

F	Prier	Éviter	Patience	Pousser un cri	Boire	Examiner	Se déplacer	Se cacher
	Terrible	703	2171	701	2174	2183	713	2189

DÉTERMINER VOTRE DESTIN

Pour chaque option de réaction sur le tableau des réactions, il y a trois paragraphes de résultats possibles. Une fois votre réaction choisie, le lecteur du tableau des réactions note le numéro et vous lancez le dé du Destin. Les résultats possibles sont :

- * - (moins) : soustrayez 1 au numéro de paragraphe et le conteur se reporte à ce paragraphe du *Livre des contes*.
- * (blanc) : le conteur consulte simplement le paragraphe correspondant à ce numéro dans *Livre des contes*.
- * + (plus) : ajoutez 1 au numéro de paragraphe et le conteur se rend à ce paragraphe du *Livre des contes*.

EXEMPLE : *Examinant la liste ci-dessus, Ali Baba décide que sa compétence Piété est sa meilleure chance de survivre : il choisit alors Prier comme réaction. À ce moment, son lecteur du tableau des réactions, Aladin, lui demande de lancer le dé du Destin et annonce le résultat à Zumurrud, son conteur.*

- Si Ali Baba obtient un (-), alors Zumurrud lit le paragraphe 702.
- Si Ali Baba obtient un (blanc), alors Zumurrud lit le paragraphe 703.
- Si Ali Baba obtient un (+), alors Zumurrud lit le paragraphe 704.

CONCLURE VOTRE RENCONTRE

Le conteur lit le paragraphe de dénouement à haute voix. Vous pouvez donc lire de façon dramatique, imiter les voix, etc. Amusez-vous en lisant !

Quelques paragraphes de résultats comprendront des noms de compétences en gras. Cela sera expliqué un peu plus tard. Pour le moment, regardez à la fin du paragraphe de dénouement. Un code crypté est indiqué entre crochets. Ces derniers ressemblent à :

[D2/HI/Fo+1 (Max : Pauvre)/Conteur / Respecté]

Le chiffre imprimé à côté du **D** est le nombre de **Points Destinée** obtenus (ou perdus, si c'est un chiffre négatif). Dans l'exemple mentionné ci-dessus, le personnage obtiendrait 2 Points Destinée.

Le chiffre après le **H** est le nombre des **Points Histoire** obtenus (ou perdus, si c'est un chiffre négatif). Dans cet exemple, le personnage obtiendrait 1 Point Histoire.

Le **Fo** se réfère au **niveau de Fortune** obtenu ou perdu, et le niveau maximum ou minimum qu'il faut respecter, indiqué entre parenthèses. Ici, le personnage obtiendrait 1 niveau de Fortune, sans pouvoir dépasser le niveau **Pauvre**.

Des **compétences** et/ou des **statuts** peuvent aussi être indiqués dans les résultats (les statuts seront en italique). Ces compétences et/ou statuts sont obtenus immédiatement. L'exemple de résultat indiqué ci-dessus vous donnerait la compétence Conteur et le statut Respecté.

Les compétences sont gagnées au niveau talentueux, sauf indication contraire. Si vous possédez déjà cette compétence, retournez le jeton Compétence pour indiquer que vous maîtrisez maintenant cette compétence au niveau magistral.

Certains paragraphes vous indiquent que vous « gagnez un niveau » pour une compétence. Si vous n'avez pas cette compétence, vous la recevez alors au niveau talentueux.

(Note : Si durant la partie, tous les exemplaires d'une carte Statut ou d'un jeton Compétence sont utilisés par d'autres joueurs alors que vous devez vous en procurer un, cela ne signifie pas que vous ne pouvez pas obtenir cette compétence ou ce statut. Notez-le et cela se résoudra par la suite...)

Parfois, votre gain comprendra un **Trésor**. Il sera alors indiqué entre crochets, comme les Points Destinée, les Points Histoire, les compétences ou les statuts. Cela peut mentionner un Trésor spécifique (comme le Tapis volant) ou un Trésor à piocher au hasard (il est alors mentionné [Trésor]). Si vous gagnez un Trésor spécifique, cherchez dans le paquet Trésor la carte appropriée et placez-la face visible devant vous. Si quelqu'un d'autre possède ce Trésor, prenez-le-lui ! (Pas de chance pour lui !)

Si vous gagnez un Trésor à piocher au hasard, piochez-le dans le paquet sans regarder les cartes et placez-le face visible devant vous. Lorsque vous gagnez un Trésor, lisez la carte Trésor à voix haute. Aussi longtemps que vous possédez ce Trésor, vous profitez de l'avantage octroyé par la carte.

Parfois, le paragraphe de dénouement listera des effets spéciaux supplémentaires. Effectuez simplement ce que ce paragraphe vous

demande de faire. Par exemple, un paragraphe de dénouement pourrait indiquer :

[D2/HI/Demandez à un autre joueur de vous placer à quatre cases de la Forteresse aux Joyaux]

Dans ce cas, vous obtenez deux Points Destinée et un Point Histoire. De plus vous choisissez un autre joueur pour placer votre personnage n'importe où sur la carte à quatre cases de la Forteresse aux Joyaux.



COMPÉTENCES

« IL »

Une petite note sur le mot « Il » dans le *Livre des contes* : Dans la mesure où plusieurs paragraphes concernent des rencontres avec toutes sortes de personnages ou... créatures, la personne spécifique ou créature est rarement mentionnée. Le mot « Il » est utilisé à la place (indépendamment du sexe).

Supposons que vous allez directement au paragraphe 328 et que vous rencontrez un Magicien :

En entendant vos mots, il dit : «Ce serait un honneur d'obtenir votre aide. »

SANS COMPÉTENCE : La tâche qu'il vous demande d'accomplir est au-delà de vos moyens; vous ne pouvez l'aider, mais le récit de son histoire de cœur brisé vous reste longtemps encore à l'esprit. [HI]

COURTOISIE : Il va prochainement se marier avec une personne de statut élevé, mais n'est pas doué pour les arts protocolaires. Vous le faites profiter de vos talents de maître de courtoisie. En reconnaissance, les jeunes mariés vous offrent un présent merveilleux. [DI/HI/Trésor]

PROMPTITUDE : Faisant preuve d'une ingéniosité d'araignée, vous tissez un stratagème complexe afin d'obtenir ce dont il a besoin. Impressionné et reconnaissant, il partage avec vous un secret mystérieux qu'il a appris des années plus tôt. [DI/HI/Vous pouvez perdre un statut de votre choix]

Comme vous rencontrez un Magicien, vous liriez ainsi :

En entendant vos mots, le Magicien dit : «Ce serait un honneur d'obtenir ton aide. »

SANS COMPÉTENCE : La tâche que le Magicien vous demande d'accomplir est au-delà de vos moyens; vous ne pouvez l'aider, mais le récit de son histoire de cœur brisé vous reste longtemps encore à l'esprit. [HI]

COURTOISIE : Le Magicien va prochainement se marier avec une personne de statut élevé, mais n'est pas doué pour les arts protocolaires. Vous le faites profiter de vos talents de maître de courtoisie. En reconnaissance, les jeunes mariés vous offrent un présent merveilleux. [DI/HI/Trésor]

PROMPTITUDE : Faisant preuve d'une ingéniosité d'araignée, vous tissez un stratagème complexe afin d'obtenir ce dont le Magicien a besoin. Impressionné et reconnaissant, le Magicien partage avec vous un secret mystérieux qu'il a appris des années plus tôt. [DI/HI/Vous pouvez perdre un Statut de votre choix]



La plupart des résultats de paragraphes sont divisés en plusieurs sections.

L'une d'elles s'intitule **SANS COMPÉTENCE**, et les autres font référence à des noms de compétences, statut, et/ou trésors. Lorsque vous êtes le conteur, vous commencez à lire seulement la première partie du paragraphe (avant la liste des compétences, etc.). Vous révélez ensuite la liste des compétences, etc., mais vous ne lisez pas encore le texte qui suit! Le joueur actif doit choisir quelles compétences (s'il y en a) il va utiliser avant de savoir quels seront les résultats de son choix!

- ❖ Si vous n'avez aucune des compétences, etc., indiquées : vous devez choisir la section **SANS COMPÉTENCE**. Le conteur lit le paragraphe à voix haute et vous obtenez les récompenses ou les punitions indiquées (le conteur lira aussi ce paragraphe si vous ne voulez pas utiliser vos compétences).
- ❖ Si vous avez une ou plusieurs des compétences, etc., indiquées : vous pouvez choisir d'utiliser l'**UNE** d'entre-elles, ou choisir d'en utiliser aucune. Le conteur lit le paragraphe approprié et les récompenses ou les punitions qui en découlent.
- ❖ **Compétences Obligatoires** : parfois, le titre d'une section indiquera «Obligatoire». Dans ce cas, vous devez choisir ce paragraphe si vous avez l'une de ces compétences, trésors ou statuts indiqués pour ce paragraphe, même si les autres choix sont disponibles.

compétences magistrales

Si vous avez des compétences au niveau magistral, vous pouvez augmenter le contrôle de votre propre destin. Ne lancez pas immédiatement le dé du Destin pour déterminer votre paragraphe de dénouement.

Au lieu de cela, le conteur vérifie d'abord les trois paragraphes possibles, pour voir si une ou plusieurs de vos compétences magistrales sont listées, et sans tenir compte des compétences obligatoires (voir note ci-dessous)

- ❖ Si elles ne sont pas listées, concluez la rencontre normalement (lancez le dé du Destin, vérifiez les compétences appropriées, etc.).
- ❖ Si l'une de vos compétences magistrales est indiquée dans l'un des trois paragraphes possibles, vous pouvez choisir d'aller directement à ce paragraphe (en commençant par la première partie, puis en lisant la section pour la compétence magistrale) sans lancer le dé. (Vous pouvez toujours lancer le dé à la place si vous préférez.)

NOTE : Le conteur ne vous informe pas si l'une de ces compétences est obligatoire! En prenant en compte que la plupart des paragraphes obligatoires sont nuisibles pour votre personnage, savoir qu'un paragraphe est obligatoire vous inciterait à l'éviter.

exemple : Ali Baba a rencontré un Feu Mystique, ainsi le conteur s'est rendu au paragraphe 728. Ali Baba a la compétence Magie au niveau magistral.

Le conteur consulte les paragraphes 727, 728, 729 et remarque que le paragraphe 728 indique Magie comme compétence. Il demande à Ali Baba s'il aimerait utiliser cette compétence Magie ou s'il préférerait lancer le dé du Destin. Le conteur ne précise pas au joueur quels sont les numéros des paragraphes concernés sauf s'il y a plus d'un paragraphe sur les trois mentionnant la compétence magistrale (dans ce cas, Ali Baba choisit le numéro de paragraphe que le conteur va lire).

PERDRE DES COMPÉTENCES

Certains paragraphes vous indiqueront de perdre une compétence particulière. Si vous possédez cette compétence au niveau talentueux, remettez-la dans la réserve de compétences. Si vous possédez la compétence au niveau magistral, retournez votre jeton Compétence au niveau talentueux.

Les compétences peuvent aussi être perdues par les effets d'un statut. De telles pertes sont temporaires. Placez alors tous les jetons concernés en bas de la carte Statut appropriée. Lorsque vous perdez le statut, vous retrouvez les compétences.

comment conclure une Rencontre

À supposer que vous soyez dirigé vers le résultat du paragraphe 328 :

328

En entendant vos mots, il dit : «Ce serait un honneur d'obtenir votre aide. »

SANS COMPÉTENCE : *La tâche qu'il vous demande d'accomplir est au-delà de vos moyens; vous ne pouvez l'aider, mais le récit de son histoire de cœur brisé vous reste longtemps encore à l'esprit. [HI]*

COURTOISIE : *Il va prochainement se marier avec une personne de statut élevé, mais n'est pas doué pour les arts protocolaires. Vous le faites profiter de vos talents de maître de courtoisie. En reconnaissance, les jeunes mariés vous offrent un présent merveilleux. [DI/HI/Trésor]*

PROMPTITUDE : *Faisant preuve d'une ingéniosité d'araignée, vous tissez un stratagème complexe afin d'obtenir ce dont il a besoin. Impressionné et reconnaissant, il partage avec vous un secret mystérieux qu'il a appris des années plus tôt. [DI/ HI/ Vous pouvez perdre un statut de votre choix]*

Le conteur commence à lire le texte précédant la section **SANS COMPÉTENCE**, puis vous demande si vous avez les compétences Courtoisie ou Promptitude.

Si vous n'avez ni Courtoisie ni Promptitude, il lit la section **SANS COMPÉTENCE**, et vous obtenez un Point Histoire.

Si vous avez Courtoisie et que vous décidez de l'utiliser, le conteur lit la section du milieu et vous obtenez un Point Destinée, un Point Histoire et un Trésor à piocher au hasard.

Si vous disposez de la compétence Promptitude et que vous choisissez de l'utiliser, le conteur lit la dernière section, et vous obtenez un Point Destinée, un Point Histoire, et vous pouvez perdre un statut de votre choix.

Si vous avez les deux compétences, vous pouvez choisir celle des deux que vous voulez utiliser (bien sûr, sans connaître le ou les paragraphes à l'avance).

Vous pouvez aussi choisir de n'utiliser aucune de vos compétences ; le conteur ira alors à la section **SANS COMPÉTENCE**.

STATUTS

Lorsque votre personnage subit un évènement extraordinaire (comme être transformé en singe ou devenir prisonnier de l'amour de quelqu'un d'autre), vous recevez un statut.

EFFETS DES STATUTS

Vous devez obéir à tout moment aux instructions de toutes les cartes Statut dès que vous les avez reçues.

Vous devez garder un œil vigilant sur les autres joueurs et rappeler au conteur si certains statuts prennent effet. Si un joueur entreprend une action qui ignore les effets d'un statut et que personne ne relève l'erreur avant la fin de son tour, il est trop tard pour changer et le jeu continue son cours.

exemple: Maaruf est devenu Dément (c'est-à-dire qu'il a la carte Statut – Dément). En conséquence, il doit solliciter un autre joueur pour choisir ses réactions lors de toute rencontre. Mais dans son impatience à prier, il oublie sa démente et choisit ses propres réactions. Aucun des autres joueurs ne remarque cette erreur jusqu'à ce que la rencontre soit résolue et que le tour soit fini, donc son action de prière reste valable.



FORTUNE

Votre niveau de Fortune représente votre richesse.

- ❖ Votre niveau de Fortune ne peut jamais excéder **Fabuleux**. Si vous avez une Fortune Princièrè, et que vous gagnez un Trésor : la prochaine fois que vous obtiendrez un gain de Fortune (exemple: Fo+1 (max : Riche)), quel que soit le niveau maximum indiqué, vous obtenez la Fortune Fabuleuse. Vous ne pouvez pas obtenir de Fortune Fabuleuse si vous ne possédez pas de Trésor (comme indiqué sur la piste de Fortune du plateau de jeu).
- ❖ Si vous atteignez le niveau de Fortune Fabuleux et que vous possédez donc au moins un Trésor et que vous perdez votre unique Trésor, votre niveau de Fortune chute à Princièrè immédiatement.
- ❖ Votre niveau de Fortune ne peut jamais tomber en-dessous de **Mendiant**. Si vous êtes un mendiant, ignorez toutes instructions vous faisant perdre un niveau de Fortune. Bien sûr, vous ne pouvez pas dépenser volontairement de niveau de Fortune si vous êtes un mendiant.

VENDRE DES TRÉSORS

Vous pouvez vendre chaque Trésor que vous possédez lorsque vous terminez votre tour dans une cité quelconque, après vos rencontres, ou après avoir joué une carte Rencontre - Cité. Le niveau de Fortune maximum que vous pourriez amasser est indiqué au bas de la carte. Défaussez-vous de la carte dans le paquet Trésor.

MORT

Au cours du jeu, votre personnage peut mourir – c'est le genre de choses qui peut se produire dans le monde des Mille et une Nuits. N'ayez pas peur, cependant, car le frère ou la sœur de votre personnage reprendra les quêtes pour vous.

Si votre personnage meurt, retournez à Bagdad. Vous devez aussi enlever vos jetons Origine, Quête et Destination du plateau, réduire votre niveau de Fortune à Pauvre, et perdre tous vos statuts et Trésors. Vous conservez uniquement vos compétences ainsi que vos Points Destinée et Histoire.

NOTE: Si vous avez rempli votre objectif, fixé au début du jeu, vous pouvez annoncer que vous allez gagner (voir Fin du jeu).

FIN DU JEU

Si vous avez obtenu assez de Points Destinée et de Points Histoire pour accomplir votre objectif secret (choisi au début du jeu), vous devez retourner à Bagdad pour gagner.

Dès que vous atteignez Bagdad (et que vous y restez après une ultime rencontre), vous annoncez que vous allez gagner.

Tous les autres joueurs disposent d'un dernier tour de jeu pour accomplir leur objectif et atteindre Bagdad. À la fin de ce dernier tour de jeu, il est possible pour un, plusieurs, ou tous les joueurs d'être en course pour gagner. Si vous êtes le seul gagnant possible à la fin de ce dernier tour, vous êtes alors déclaré vainqueur et tous conteront vos légendes!

Si plusieurs joueurs ayant suffisamment de Points Destinée et Points Histoire finissent leur tour à Bagdad pendant le dernier tour, le joueur ex æquo ayant le plus de statuts l'emporte.

S'ils sont encore ex æquo, le joueur en question possédant le plus de compétences gagne. S'ils sont encore à égalité, l'histoire est d'autant plus belle que la victoire est partagée.

RÉPONSES AUX QUESTIONS HABITUELLES

déplacement

Si votre jeton Destination est placé sur un Lieu de Pouvoir et qu'un Trésor ou un autre effet vous permet de vous déplacer sur n'importe quelle case « normale » du plateau, vous pouvez choisir de vous déplacer vers le Lieu de Pouvoir sur lequel se situe votre jeton Destination.

POINTS DESTINÉE ET HISTOIRE NEGATIFS

Les Points Destinée et les Points Histoire peuvent être perdus. Cependant, vous ne pourrez jamais chuter en-dessous de zéro point pour chacune de ces catégories.

Dans certains cas, une carte ou un autre effet pourrait vous faire choisir de perdre plus de Points Destinée ou Histoire que vous n'en possédez. Il ne vous est pas possible de perdre ces points.

RÈGLES OPTIONNELLES

PARTIES ABRÉGÉES

Vous pouvez allonger ou raccourcir la durée de la partie en jouant avec un objectif supérieur ou inférieur à 20 points.

Si vous souhaitez une partie plus rapide, vous pouvez aussi décider de vous fixer la limite d'un seul statut. Lors des résultats, si plus d'un statut est indiqué, vous ne gardez que le dernier statut cité. Par exemple, si le résultat est Blessé/Sultan, vous obtenez Sultan. Si Blessé était indiqué en second, vous recevriez Blessé.

Si vous avez déjà un statut et que vous en obtenez un autre, vous perdez le statut précédent et obtenez le nouveau à la place.

Exemple: Vous avez reçu le statut Béni lors de votre tour précédent, et recevez les statuts Méprisé et Malade lors d'une Rencontre ce tour-ci. Vous devez vous défaire de Béni et de Méprisé (c'était l'ordre dans lequel vous les aviez reçus). Ainsi, vous n'avez qu'un seul statut – dans ce cas, Malade.



LES MILLE ET UNE NUITS

Les Mille et Une Nuits est l'un des recueils de contes les plus populaires au monde. On y retrouve des contes aux origines arabe, perse, indienne et un soupçon d'influence chinoise. Les contes présentent un monde regorgeant de trésors fantastiques et de convoitise. Le merveilleux y occupe une place importante, avec d'incroyables créatures, de puissants magiciens, sans oublier les éfrits (aussi connus sous le nom de génies ou djinns); pour autant, le quotidien occupe aussi une place de choix car même un barbier, un mendiant ou un bossu seront présentés avec honneur, laissant transparaître le merveilleux de ces personnages.

Dans le même esprit, le jeu que vous tenez entre vos mains est un véritable tapis volant qui vous emportera dans un autre monde où tout est possible.

Les œuvres suivantes ont servi d'inspiration pour l'édition anglaise du jeu.

Tales from the Thousand and One Nights, de N. J. Dawood

The Arabian Nights' Entertainments or The Thousand and One Nights, de E. W. Lane

The Book of the Thousand Nights and a Night, de Richard Burton

An Historical Atlas of Islam (E. J. Brill, édité par William Brice) fut le point de départ pour la carte du jeu. La géographie est la plus fidèle possible aux contes, en gardant à l'esprit que les nombreux lieux sont décrits comme étant à plusieurs jours à cheval, dans telle ou telle direction, à partir de Bagdad. Ballottés par de terribles tempêtes ou expédiés par magie sur des lieux inconnus, nos héros n'avaient bien souvent aucune idée de l'endroit où ils se trouvaient. La carte finale est donc un mélange de précision et d'approximations propres à cette époque.

Le lecteur sera certainement d'accord pour dire que *Les Mille et Une Nuits* sont des fables splendides. Mais ces contes sont bien plus que des histoires, elles nous présentent aussi l'époque à laquelle ils ont été écrits. *Les Mille et Une Nuits* ont donc toujours beaucoup à nous apprendre sur le monde dans lequel nous vivons.

Adaptation du texte d'**ERIC GOLDBERG**
New York, 1985

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS

ÉDITION FRANÇAISE

(1^{re} édition française : ©2015 F2Z Entertainment Inc, pour Filosofia Games)

Eric Goldberg
Auteur

Peter Gifford (www.UniversalHead.com)
Conception graphique, cartes, boîte, livres et matériel

René Bull (1872 - 1942)
Illustrations du couvercle de la boîte et du génie de la règle

Dan Harding
Illustrations des cartes, personnages et de la règle

Un remerciement tout particulier à cette équipe formidable, sans qui cette édition française n'aurait été possible
Annie Delangle, Renaud Delangle, Serge Simon, Antoine Stocker, Jean-Philippe De Monneron, fox82, Roxane, Nico, kodama, stoufff.

Pour leur aide à la relecture de ce projet titanesque
Julien Dubots et Jean-Baptiste Ramond

Pour l'épreuve légendaire qu'a été le montage de la version française
Olivier Lamontagne

Remerciements aux nombreux contributeurs des différentes éditions anglaises, sans qui ce jeu n'existerait pas sous sa forme actuelle :

Doug Kaufman et Ken Rolston (texte et développement)
Greg Costikyan et Paul Murphy (édition / rédaction)
Steve Gilbert, B.C. Milligan, Nick Quane, Mike Rothschild, Carl Skutsch et Robert Tuftee (tests et conseils)
1^{re} édition anglaise

Kevin J. Maroney (texte et développement)
Brad Freeman (texte supplémentaire)
John Astell, Paul Jaquays, Michael Massimilla, Damon Osgood, Dan Raspler et Mike Siggins (conseils et retours)
2^e édition anglaise

Anthony J. Gallela et Zev Shlasinger (texte, édition et développement)
William Niebling (texte et édition de la règle)
Dave Chalker, Travis B. Eneix, Alex Jurkat, Seth Morrigan, C.A. Suleiman et Ben Wintersteen (texte supplémentaire)
Sterling Babcock, Joshua Kronengold et Jason Levine (remerciements spéciaux)
3^e édition anglaise

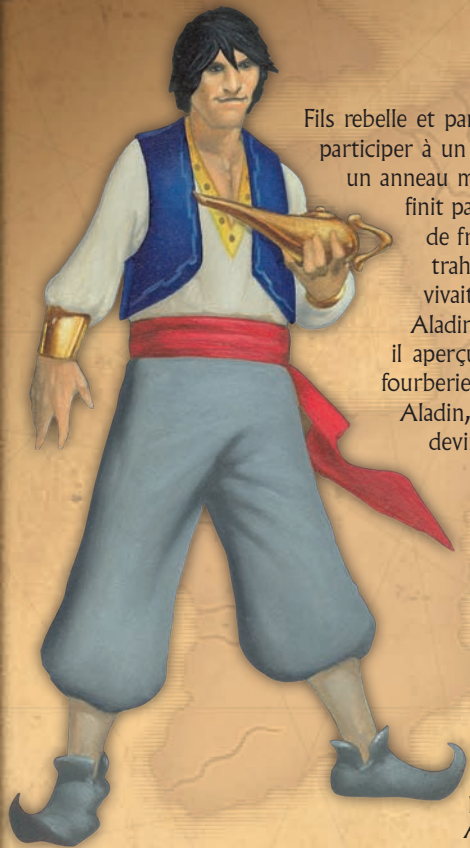


© 2015 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC JOP 1P0
Canada
www.filosfiagames.com

F2Z Entertainment Inc.
238 rue des Frères Farman
BP 138
78530 Buc Cedex
France



Biographies des personnages



Aladin

Fils rebelle et paresseux d'un tailleur chinois, Aladin fut remarqué par un géomancien africain qui l'invita à participer à un rite sorcier. Se prétendant l'oncle du garçon, il emmena Aladin loin de la cité et lui donna un anneau magique pour qu'il puisse pénétrer en toute sécurité dans la Caverne aux Merveilles. Aladin finit par trouver, dans une forêt d'arbres chargés d'émeraudes, de diamants et de péridots en guise de fruits, le seul trésor que son « oncle » recherchait vraiment : une lampe à huile cabossée. Mais trahi par le soi-disant oncle et piégé dans la caverne, Aladin découvrit qu'à l'intérieur de la lampe vivait un puissant djinn, qui le délivra et le ramena chez lui.

Aladin utilisa les pouvoirs de l'anneau et de la lampe pour s'enrichir, lui et sa mère. Un jour, il aperçut la très belle fille du Sultan de Chine et devint immédiatement fou d'amour. Malgré la fourberie du vizir de son pays, et le retour du géomancien (toujours désireux de posséder la lampe), Aladin, grâce à sa bravoure, son habileté et sa piété, parvint à obtenir la main de la princesse et devint le fils favori du Sultan lui-même. Ils vécurent heureux jusqu'à la fin de leur vie.

Ali Baba

Un humble charretier forestier des bois de Perse, Ali Baba, avait appris par hasard un merveilleux secret : dans une caverne, caché derrière une porte magique, se trouvait le trésor d'une bande de voleurs : butin mal acquis pendant des décennies, uniquement protégé par le mot de passe « Sésame, ouvre-toi ! ».

Après avoir ouvert la caverne, Ali sut se contenter de quelques sacs d'or, mais lorsque son frère Kassim découvrit la source de la nouvelle richesse d'Ali, il lui en demanda le secret. Avidé, Kassim tenta de dérober le trésor des bandits mais sa cupidité emplit son esprit de telle sorte qu'il oublia la fameuse phrase magique et resta enfermé dans la caverne jusqu'au retour des voleurs qui le vouèrent à une mort épouvantable. Ali Baba craignit pour sa propre vie, lorsque les bandits vinrent en cité pour rechercher les proches de Kassim. Mais sa cuisinière, Morgiane, douée d'une divine vivacité d'esprit, découvrit leurs plans et, réagissant promptement, parvint à les disperser. Ceci mit fin à leurs menaces à jamais. Ali Baba vécut paisiblement le reste de sa vie, riche du butin de la caverne. Morgiane, affranchie d'esclavage pour sa bravoure, épousa le fils d'Ali et ils vécurent heureux tout au long de leurs jours.



Maaruf

Le cordonnier Maaruf du Caire était marié à une vraie mégère, perpétuelle insatisfaite souhaitant toujours plus. S'enfuyant très loin des ruses de son épouse, il trouva refuge dans une maison hantée par un esprit qui y était captif depuis des siècles. Cet esprit le transporta dans un pays où sa femme ne pourrait jamais le retrouver.

Se trouvant en Tartarie, il se fit passer pour un riche marchand afin de courtiser la fille du roi. Cependant, il fut finalement contraint de révéler son humble passé. Mais pour son honnêteté et son dur labeur, Allah (le Tout-Puissant Compatissant), lui permit de trouver un anneau enterré dans une ferme, un anneau lié au service d'un Sultan des djinns. Grâce au pouvoir de l'anneau, Maaruf put acquérir un monceau d'or en guise de dot. Le vizir complota pour voler l'anneau et kidnapper la princesse, mais grâce à sa vivacité d'esprit et un coup de pied à l'estomac, celle-ci reprit possession de l'anneau. Maaruf devint Sultan à la place de son beau-père, et oublia son ancienne femme... et tous vécurent heureux jusqu'à la fin de leurs jours.

shéhérazade

Dans un pays situé entre l'Inde et la Chine se trouvait le royaume d'un roi nommé Shahryar, qui eut la conviction que toutes les femmes étaient dépravées. Dans sa folie, chaque nuit, il déclarait comme épouse une belle jeune fille de son royaume et l'entraînait vers son lit. Au matin, il la faisait décapiter pour être sûr qu'elle ne pourrait jamais le trahir.

Après un millier de telles atrocités, Shéhérazade, fille du vizir, se porta volontaire pour être son épouse, avec en tête un plan téméraire pour mettre un terme aux massacres du roi : afin de passer sa dernière nuit en vie, elle souhaita raconter des histoires à sa sœur bien-aimée, Dunazade. Le roi acquiesça et ils s'installèrent ensemble dans son lit. Shéhérazade commença à conter l'histoire du Marchand et du Djinn. Lorsque naquit l'aurore, le roi était captivé par le conte et accepta de laisser Shéhérazade en vie afin qu'elle continue à conter son histoire la nuit suivante.

Et lors de la nuit suivante, de nouveau, le roi fut si passionné par le conte qu'il accepta de l'épargner afin qu'elle poursuive son histoire. Et cela continua ainsi, de nuit en nuit, Shéhérazade conta des histoires à Dunazade pour le plus grand plaisir de Shahryar... tout en sachant que si une seule nuit l'attention du roi faiblissait, le matin suivant elle serait assassinée et sa sœur deviendrait la prochaine épouse du roi.

Nuit après nuit, jour après jour, les contes s'enchaînèrent sans fin, un océan de mots et d'événements, et jamais Shéhérazade ne vacilla ni n'échoua. À la fin de la mille et unième nuit, Shéhérazade déclara au roi qu'elle avait fini — qu'elle avait été une bonne et fidèle épouse et la mère de ses deux fils. Par l'évidence de sa seule vertu, elle arracha le roi à sa folie et tous deux vécurent paisiblement, jusqu'à ce qu'à un âge avancé, ils soient appelés par Celui qui met fin à tous les contes. De même que cela sera notre destin à tous.



sinbad

À l'origine, le « fier-à-bras » Sinbad était un marchand qui navigua très loin de chez lui, à sept reprises, depuis Basra et tout au long des océans qui entourent la planète. Ses voyages l'emmenèrent bien au-delà de l'Inde, jusqu'aux troubles eaux des îles aux épices, jusqu'aux jungles d'Afrique et vers la lointaine Cathay.

Aux confins les plus sauvages de la planète, il découvrit un Géant Noir qui transperçait les hommes et les faisait rôtir comme des agneaux ; un ignoble homme-singe qui chevauchait Sinbad comme sa monture et le gardait prisonnier ; les aires de nid d'un Roc, un oiseau si gigantesque que ses ailes pouvaient recouvrir le ciel tout entier ; et le cimetière des éléphants dont les défenses formaient des tours d'ivoire plus hautes que le plus immense des châteaux.

Ayant ainsi traversé sain et sauf de grands périls, Sinbad revint enfin des océans aussi fortuné dans sa richesse qu'il avait été brave en la gagnant.

zumurrud

Zumurrud était une esclave de Samarcande qui, grâce à son habileté, manigança pour se faire acheter par le bel Ali Shar, un homme autrefois fortuné qui avait gaspillé sa fortune.

Elle lui offrit sa bourse avec l'argent nécessaire pour qu'il puisse l'acheter !

Elle cousit des rideaux pour Ali Shar afin de les vendre au marché jusqu'à ce qu'un jour elle soit kidnappée par l'un de ses clients et emmenée très loin de là. Par le déguisement et la ruse, Zumurrud prit la fuite et parvint à la cité des Kurdes où le roi venait juste de mourir. Par une étrange coutume du pays, étant la première personne à pénétrer après sa mort au-delà des remparts de la cité, elle devint le nouveau roi ! Usant de ses talents et profitant d'une série de hasards bienvenus, elle découvrit l'homme qui l'avait kidnappée et le fit exécuter pour ses crimes. Finalement, Ali Shar, qui n'avait jamais cessé de la rechercher, parvint dans cette cité. Zumurrud réussit à le séduire en se jouant de lui, toujours déguisée, et finit par enfin se dévoiler, pour le plus grand bonheur de tous.



Nous aimons être transportés loin des incidents, scènes et personnages insignifiants de la vie de tous les jours; d'un monde routinier fait de travail, de repas, de repos, de conflit et d'amour, dans une société et une mise en scène dont on soupçonne l'existence, malgré son impossibilité d'exister.

— capitaine Richard Francis Burton, 1886

LÉGENDE



CITÉS



MONTAGNES



MER



DÉSERT



FORÊT



ILE