

**LE JEU DES 1001 NUITS  
ERRATA DU 08-03-2009**

**SOMMAIRE**

Avec ce Kit de Jeu pour Le Jeu des 1001 Nuits de Gallimard (1987), vous avez tout ce qu'il faut pour jouer correctement. Le jeu, à l'origine, comportait pas mal d'erreurs de traduction et imprécisions dans les règles et dans le livre des contes, ce qui était parfois gênant, voire bloquant, dans le bon déroulement du jeu. Ce kit corrige intégralement les « bugs ». Un immense merci à Manolito qui est à l'origine de tout ce travail..

**Le Kit comprend les éléments suivants:**

- 1. Plateau de jeu corrigé***
- 2. Tables de Réaction corrigées***
- 3. Livre des Contes corrigé***
- 4. Livre des Règles corrigé***
- 5. Cartes Destin corrigées***
- 6. Cartes Statut corrigées***
- 7. Cartes Trésor corrigées***
- 8. Aide de jeu pour les Quêtes***

Précisions : les cartes Statut et Trésor ont été conçues pour remplacer la consultation permanente et pas toujours pratique du Livre des Contes. En effet, on les trouve à l'origine dans le Livre des Contes, sous forme de paragraphes (plus des pions pour les Trésors). Ne plus se référer à ces paragraphes, ils sont souvent « buggés », seules les cartes comportent le texte exact. Vous pouvez imprimer jusqu'à 6 jeux de cartes Statut (un jeu par joueur, à sa couleur). Les cartes Trésor sont à imprimer en un exemplaire (elles remplacent les pions Trésor).

**LE JEU DES 1001 NUITS  
ERRATA DU 08-03-2009**

## **LE PLATEAU**

### **1) Les étapes :**

- A l'est de Tombouctou se trouve un croisement où se rencontre trois portions de route. Ce croisement vierge sur la carte devrait en fait être une étape "Désert".

- Au sud de Tifflis, entre cette ville et la route reliant Antioche et Hamadan, il manque une étape "Montagne".

- Sur la carte, une ville est appelée Bulgarie. Il s'agit de Sofia. A chaque fois que les cartes ou le Livre des contes évoquent Sofia, il faut bien entendu comprendre qu'il s'agit de cette étape "Bulgarie".

### **2) La zone civilisée :**

Suite à une erreur de conception, le plateau du jeu Gallimard n'indique pas la frontière entre la zone civilisée et la zone sauvage. La zone civilisée, parfaitement indiquée sur le plateau américain, est en fait constituée d'une grande partie de la péninsule arabique. Voici les étapes civilisées du plateau :

-Bagdad et l'étape "Désert" située au sud de cette ville.

-Antioche et l'étape "Forêt" située à l'est de cette ville.

-Damas et l'étape "Île" située à l'ouest de cette ville.

-La Mecque, ainsi que l'étape "Mer" située au sud de cette ville et l'étape "Forêt" située à l'est de cette ville.

-Bassora ainsi que l'étape "Mer" située au sud de cette ville et l'étape "Montagne" située à l'est de cette ville.

-Tifflis ainsi que l'étape "Montagne" se trouvant au sud de cette ville. Attention, cette étape "Montagne" a été omise sur le plateau Gallimard - cf. Les étapes ci-dessus.

-Hamadan.

Toutes les autres étapes du plateau appartiennent à la région sauvage. Attention, bien que située sur la péninsule arabique, Muscat n'appartient PAS à la zone civilisée !

### **3) Les lieux magiques :**

Les numéros de deux lieux magiques ont été omis : Le lac des couleurs (179) et La terre du crépuscule (182). Les flèches directionnelles du Royaume sous-marin (181) et de la Vallée des Diamants (180) sont aussi à rajouter.

### **4) Les routes :**

-Au sud de Lhassa, il y a une intersection entre trois portions de route, intersection au tracé ambigu. Les trois portions sont bien supposées se rencontrer.

-Au nord de Tombouctou, le tracé de la route reliant Tripoli à la Cité de Cuivre pourrait laisser croire que cette route est en contact avec Tombouctou et qu'elle permet d'atteindre cette ville. Ce n'est PAS le cas.

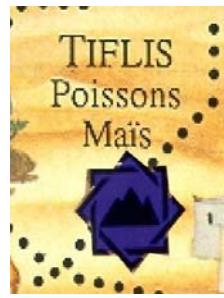
-Une portion de route a été oubliée sur le plateau français dans la péninsule arabique. En effet, une portion de route est censée partir de la route reliant Bagdad à l'étape "Désert" (située au sud de cette ville) pour atteindre Damas. Damas est ainsi relié directement à Bagdad et à l'étape de "Désert" mentionnée ci-dessus. Cette petite portion de route devrait se situer au niveau du pli horizontal du plateau.



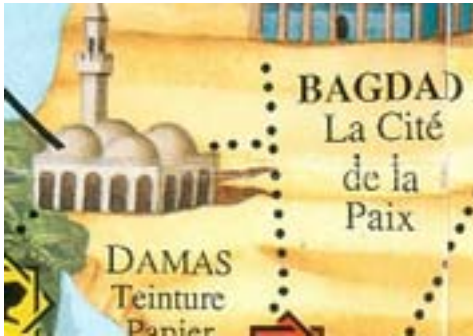
Zone civilisée



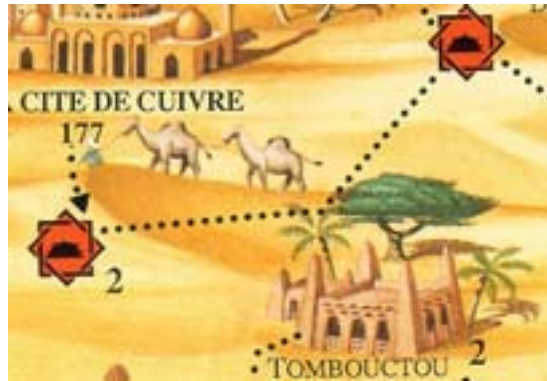
Désert Tombouctou



Montagne Tiflis



Route Bagdad – Damas



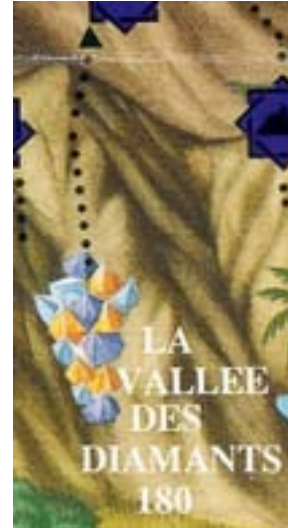
route nord Tombouctou



Intersection sud Lhasa



Sofia (Bulgarie)



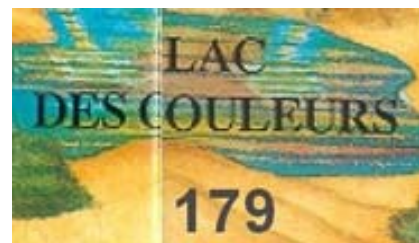
flèche Vallée Diamants



Flèche Royaume



n° Terre du Crépuscule



n° Lac des Couleurs

# Le Jeu des Mille et Une Nuits

## TABLES DE REACTIONS

### A

	Ramper	Akter	Voler	Eviter	Converger	Attaquer	Courtoiser	Enlever	Honorer
Amoureux	186	202	214	NE	*	*	302	298	203
Bavard	209	*	214	515	*	218	211	213	209
Beau	236	*	231	NE	303	*	302	214	301
Belle	236	*	231	NE	303	*	302	298	301
Déguisé	*	203	241	NE	245	195	244	*	198
Désolé	185	204	*	NE	*	*	206	*	185
Egaré	185	287	229	NE	287	195	187	290	287
Emprisonné	185	189	*	NE	186	*	187	*	185
Enchanté	*	293	*	NE	295	229	206	297	201
Fataliste	322	*	*	326	*	324	*	*	321
Faux	198	201	*	NE	*	195	192	194	200
Fou	222	204	226	NE	209	229	283	213	199
Guérisseur	318	*	277	NE	320	218	*	298	319
Judicieux	236	*	231	NE	248	218	*	252	249
Méchant	198	*	256	217	237	258	192	254	*
Puissant	280	*	277	NE	274	*	272	*	270
Riche	271	*	277	NE	274	*	272	215	270
Dépourvu	185	204	*	NE	*	*	206	*	185
Solitaire	185	307	231	233	308	195	309	214	306
Stupide	224	*	226	NE	*	228	221	227	223
Sympathique	*	*	231	233	235	195	238	214	236
Vengeur	261	266	214	263	265	259	267	*	*

### B

	Ramper	Akter	Voler	Eviter	Négocier	Attaquer	Courtoiser	Ruser	Engager
Amoureux	329	350	214	233	388	*	302	401	388
Belle/beau	330	*	374	233	392	*	437	415	445
Bon	334	*	214	233	395	195	301	400	453
Condamné	*	361	369	385	*	*	187	399	361
Déguisé	335	353	241	NE	*	425	329	408	449
Démoniaque	339	354	366	516	344	428	*	343	*
Enfermé	*	293	*	NE	390	*	431	398	390
Farceur	338	357	376	382	394	424	192	406	450
Fort	340	*	*	NE	280	215	439	404	341
Fou	338	352	368	263	*	421	221	367	341
Indifférent	347	350	373	NE	*	418	186	414	447
Maladroit	336	357	375	NE	397	229	336	226	451
Maléfique	345	*	364	380	264	218	346	411	341
Martyre	332	360	371	NE	332	419	433	403	444
Nécessiteux	*	203	*	384	396	*	206	401	397
Noble	333	*	372	NE	249	420	301	405	332
Puissant	341	*	364	NE	271	217	440	409	*
Rusé	346	358	370	381	345	380	238	*	392
Sanguinaire	344	354	365	381	281	427	441	343	341
Savant	330	358	214	NE	392	420	*	*	434
Tout-puissant	341	*	*	381	340	*	435	*	*
Vengeur	343	355	365	261	262	422	265	412	403

### C

	Baître	Enrichir	Voler	Eviter	Questionner	Attaquer	Suivre	Engager
Amoureux	467	*	489	NE	308	229	470	388
Chagriné	*	506	491	NE	521	*	480	543
Dangereux	*	353	*	517	526	324	475	403
Déguisé	*	*	227	NE	245	531	471	540
Dément	465	502	495	385	*	530	484	*
Edenté	461	508	492	NE	456	195	478	534
Enchanté	418	*	368	514	*	427	483	*
Hideux	462	503	491	NE	458	259	*	535
Hypnotisé	*	505	497	381	*	*	482	541
Impudent	463	199	488	514	209	229	472	392
Ivre	421	500	494	515	*	461	479	*
Laid	461	508	492	NE	235	229	*	537
Malade	*	186	*	NE	457	*	480	534
Méchant	462	348	487	382	525	258	474	539
Mourant	*	*	491	NE	457	*	*	*
Dépourvu	461	204	*	512	523	195	*	396
Possédé	424	*	215	516	361	424	484	*
Puissant	*	*	*	518	280	258	476	448
Rusé	463	507	*	518	524	529	474	541
Sympathique	*	509	493	233	235	*	478	537

### D

	Punir	Akter	Voler	Eviter	Questionner	Attaquer	Enlever	Acheter (Esclave uniquement)	Engager
Adultère	546	*	578	NE	567	551	585	602	*
Affairé	*	560	574	NE	*	195	297	*	*
Amoureux	467	202	489	NE	308	*	584	605	388
Armé	*	199	*	NE	563	553	*	*	403
Avide	462	199	256	513	523	552	581	599	538
Déguisé	*	557	364	NE	565	531	*	*	448
En fuite	547	312	573	NE	313	549	587	601	388
Fou	*	353	370	NE	*	324	290	596	*
Habile	*	558	*	381	347	427	*	*	570
Heureux	461	*	231	NE	235	*	587	594	289
Ivre	461	480	487	NE	*	195	290	*	*
Judicieux	*	509	229	NE	236	*	252	592	332
Méchant	464	355	227	263	524	258	214	595	448
Nécessiteux	461	204	*	512	521	*	297	599	396
Dépourvu	461	199	*	385	521	*	588	*	537
Puissant	*	*	229	NE	248	*	*	*	446
Repentant	*	556	576	NE	305	*	589	*	388
Riche	*	*	214	NE	270	218	214	*	*
Rusé	462	*	*	382	523	550	*	594	538
Stupide	461	508	227	NE	*	461	290	598	*

### E

	Premier choix	Second choix	Troisième choix
Cité de Cuivre	1326	1329	1332
Forteresse aux Joyaux	1335	1338	1341
Grottes d'Al-Kolo-Ats	1281	1284	1287
Lac aux Couleurs	1344	1347	1350
Maison Hantée	1290	1293	1296
Royaume Sous-marin	1362	1365	1368
Stonehenge	1272	1275	1278
Terre du Crépuscule	1371	1374	1377
Vallée des Diamants	1353	1356	1359

# Le Jeu des Mille et Une Nuits

## TABLES DE REACTIONS

### F

	Examiner	Prendre	Utiliser	Ouvrir	Eviter	Fureter	Demander de l'aide	Entrer
Antique	1113	*	*	*	1119	1118	1124	1129
Caché	1115	*	*	*	1121	1116	1123	1130
Ciel	1135	*	*	*	NE	1133	1134	1132
En pierreries	1138	*	*	1148	NE	1151	1154	1147
En ruine	1114	*	*	*	1120	1116	1125	1128
Eincelant	1065	1079	1075	1070	1086	*	1084	*
Etrange	1066	1080	1074	1071	1087	*	1083	*
Fabuleux	1110	1105	*	*	NE	1108	1105	*
Gardé	1101	1104	*	*	NE	1102	1103	*
Lointain	*	1090	*	*	NE	1091	1092	*
Merveilleux	1067	1081	1073	1072	NE	*	1082	*
Mystérieux	1139	*	*	1148	NE	1150	1155	1146
Mineur	1095	1098	*	*	NE	1096	1097	*
Petit	1068	1078	1076	*	NE	*	1085	*
Secret	1141	*	*	1143	NE	1142	1156	1144

### G

	Prier	Eviter	Attendre	Gémir	Boire	Examiner	Se déplacer	Se cacher
Complètement	608	*	616	625	*	621	612	617
Disparu	*	NE	724	*	721	723	721	*
Enorme	752	*	747	740	*	745	*	*
Infirme	765	*	*	775	770	*	766	*
Léger	694	697	694	*	*	695	*	696
Magique	705	710	707	716	718	713	*	709
Maison	680	683	682	691	*	685	688	682
Mystérieux	638	NE	645	657	648	644	653	645
Mystique	727	711	729	734	*	713	*	731
Noir	751	737	748	741	650	744	*	*
De Pierres	629	634	630	631	*	634	635	*
Rongé	763	*	*	774	771	*	767	*
De Sable	754	*	758	756	*	*	760	759
Sans danger	662	NE	664	659	*	661	674	*
Sombre	639	642	643	658	650	644	654	642
Terrible	703	*	701	*	*	*	*	699
Traître	671	677	666	659	*	667	669	*

### H

	Honorer	Attaquer	Eviter	Aider	Voler	Suivre	Questionner	Prier
Affamé	*	1035	1032	1028	*	1034	*	1030
Aveugle	986	*	NE	988	982	983	985	989
Avide	1049	1052	*	1048	1051	*	*	*
Bois	*	1008	NE	1012	1009	*	1010	*
De hasard	*	996	999	993	995	*	*	*
Apeuré	*	1062	*	1055	*	*	1055	1057
Etrange	1005	1002	1000	*	*	*	1001	*
Fou	*	1061	*	1058	*	*	*	1058
Innombrable	*	*	973	*	*	966	960	*
Joyeux	*	963	NE	957	964	964	959	*
Malicieux	1041	*	1039	*	*	*	1043	1038
Méchant	1021	1015	1019	1021	1016	*	1023	*
Sanguinaire	*	969	971	*	*	968	*	972
Sympathique	1042	*	NE	1044	*	*	1055	1057
Triste	1027	*	NE	1028	*	*	*	1001
Vieillard	976	*	NE	990	980	979	977	*

### I

	Prier	Etudier	Capter	Attaquer	Suivre	Aider	Chercher de l'aide	Se cacher
Affamé	929	927	924	923	*	926	*	929
Belle/beau	876	*	936	*	934	922	*	NE
Enfantin	*	949	939	954	*	*	*	948
Carnivore	*	864	863	*	866	*	*	*
En colère	945	*	*	852	*	*	*	945
Enchanté	930	904	893	895	901	889	786	903
Gigantesque	870	869	872	873	867	*	*	*
Horrible	912	*	*	879	915	*	*	914
Inconnu	784	780	938	897	899	781	785	903
Joueur	947	947	*	953	*	*	*	947
Sombre	912	914	*	881	916	*	918	913
Ceuf de	944	943	941	*	*	*	*	944
Qui Parle	911	905	892	910	908	890	907	905
Spectral	930	932	*	880	900	888	919	931
Volant	*	947	*	883	885	*	*	NE

### J

	Attaquer	Aider	Voler	Eviter	Echanger	Honorer	Courir	Enlever	Engager
Amoureux	*	203	489	NE	388	203	822	583	388
Bavard	461	*	214	515	838	209	210	213	837
Beau	259	563	231	NE	846	301	834	585	841
Belle	*	*	231	233	845	301	301	298	*
Déguisé	530	310	241	NE	*	565	244	*	*
Egaré	*	286	229	NE	826	286	824	589	829
Emprisonné	*	189	*	NE	391	186	187	*	*
Enchanté	418	295	497	NE	*	*	283	297	*
Fort	819	*	817	NE	*	270	439	*	814
Fou	550	355	487	NE	*	341	*	214	*
Méchant	195	199	256	NE	483	198	192	254	539
Dépourvu	529	204	*	384	*	*	206	*	396
Puissant	427	*	374	NE	280	249	441	*	*
Riche	218	*	277	NE	792	272	272	789	*
Solitaire	*	304	493	385	*	306	309	290	831
Stupide	461	558	226	NE	848	*	221	228	523
Sympathique	*	478	230	233	846	236	238	252	842
Tourneur	800	*	576	NE	796	795	*	799	*
Tricheur	858	855	860	NE	854	*	851	581	*
Vengeur	259	265	811	263	808	806	267	*	803

### K

	Eviter	Prier	Attaquer	Négocier	Examiner	Entrer	Chercher de l'aide	Aider
Barbier	1167	1169	1165	1168	*	*	*	*
Cimetière des Eléphants	NE	*	*	*	1191	1192	1194	*
Dendan	1180	1181	1179	*	1182	*	1178	*
Eléphant	NE	1186	1188	*	1185	*	1187	*
Flotte de guerre	1260	1261	*	1258	1259	*	*	*
Fontaine de sexe opposé	1246	*	*	*	1247	1248	*	*
Ile aux Singes	NE	*	*	*	1162	*	*	1159
Iles de Camphre	NE	*	*	1199	*	*	*	1197
Lion	1203	1204	1202	1206	1205	*	*	*
Montagne magnétique	1209	*	1212	*	1211	*	*	*
Palais aux cent pièces	NE	*	*	*	1215	1218	*	*
Palais de cristal	NE	*	*	*	1172	1175	*	*
Pavillon du Géant noir	1223	1224	1221	1225	*	*	*	*
Pêcheurs de perles	NE	*	*	*	1230	1231	1228	1269
Rhinocéros	1235	1236	1234	*	1237	*	*	*
Serpent	1241	1242	1240	*	1243	*	*	*
Vallée des chiens	NE	1253	1255	*	1252	1251	*	*
Volcan	NE	1266	*	*	1264	*	*	*

LE JEU DES 1001 NUITS  
ERRATA DU 08-03-2009

**LIVRE DES CONTES**

**1) Remplacer dans tous les paragraphes :**

- *Méchant Homme-Poisson* par **Homme-Poisson Malicieux**
- *Connaissance Géographique* par **Connaissance de la Nature**

**2) Liste des Paragraphes modifiés :**

**03** : ligne 4 : Prophète Dépouvu (A)

**71** : ligne 1 : Bossu Dépouvu (C)

**04** : ligne 6 : Princesse Solitaire (A)

**83** : ligne 12 : Cité Cachée (F)

**07** : ligne 1 : Marchand Dépouvu (C)

**85** : ligne 3 : Dépouvu

**16** : ligne 1 : Mendiant Laid (C)

**86** : ligne 3 : Dépouvu

ligne 2 : Mal'in Nécessiteux (D)

**87** : ligne 3 : Dépouvu

**24** : ligne 4 : Sage Déguisé (A)

**97** : ligne 6 : Riche

**36** : ligne 1 : Sorcière Dépouvue (C)

**109** : ligne 2 : Egaré

**39** : ligne 4 : Marchand Dépouvu (J)

ligne 5 : Dépouvu

**51** : ligne 1 : Sage Dépouvu (A)

**110** : ligne 6 : Egaré

**58** : ligne 2 : Marchand Dépouvu (J)

**113** : ligne 7 : Egaré

**1310** : ligne 7 : ajouter « **QR** » au bout de la ligne.

**1315** : ligne Trouvé à... : **Tana** (au lieu de Calcutta).

**1317** : ligne 7 : ajouter « **QR** » au bout de la ligne.

**1320** : ligne 7 : « il fait un joli profit, mais vous parvenez à vos fins. Fo - 1 (Min. : Mendiant)/QR ».

# LE JEU DES 1001 NUITS

## ERRATA DU 08-03-2009

### LE LIVRE DES REGLES

#### **1) Les compétences**

Les compétences sont toutes disponibles en trois exemplaires, à l'exception de Grande Magie, seulement disponible en deux exemplaires et de Connaissance maritime qui est présente en quatre exemplaires. Lorsqu'il n'y a plus de compétences d'un certain type disponible (conteur, chance, etc.), les joueurs ne peuvent plus acquérir cette compétence (sauf s'il s'agit de faire passer une compétence que l'on possède déjà du niveau Talent au niveau Magistral, bien sûr).

- Les compétences et leurs conséquences, p. 15 : corrections et précisions :
- Comédie et déguisement : le joueur contre lequel vous l'utilisez gagne 1 point d'HISTOIRE. De votre côté, vous pouvez ou lui prendre 1 trésor, ou gagner 2 points d'HISTOIRE.
- Piété : vous pouvez donner à votre victime le statut En pèlerinage ; ou sinon lui donner 1 point de DESTINEE et gagner 3 points de DESTINEE de votre côté.

#### **2) points de règle**

- Le dernier tour, p. 4 ; une rédaction plus précise :  
Lorsqu'un joueur possédant le statut de Sultan ou ayant atteint son nombre gagnant de points HISTOIRE et DESTINEE, arrive à Bagdad, les autres joueurs vont encore jouer chacun un dernier tour. Le joueur qui a atteint Bagdad, lui, n'a plus de tour à jouer, sauf si les actions des autres joueurs annulent sa victoire, bien entendu, auquel cas la partie continue.
- Déplacement, p.5 ; un exemple a été omis ; version corrigée :  
Vous pouvez combiner votre déplacement (c'est-à-dire faire un déplacement sur terre et en mer au cours du même tour) mais vous ne pouvez jamais, d'une façon ou d'une autre, aller au-delà de la limite imposée par votre fortune.  
Exemple : Si vous avez un niveau de déplacement sur mer de 5 et un niveau de déplacement sur terre de 2, vous pouvez vous déplacer au maximum de cinq espaces, dont seulement deux sur terre.
- Liste de rencontres type, p. 6 ; les lignes 7, 8, 9 et 10 sont à corriger : voici le texte exact :  
7) Homme-Poisson Malicieux (H)  
8) Capitaine Apeuré (H)  
9) Fonds Marins sans Danger (G)  
10) Fonds Marins Traîtres (G)
- Choix des réactions, p. 6 ; il faut lire « les lettres NE (pas de rencontre) », car c'est le symbole « NE » au lieu de « PR » que l'on trouve sur la Table de Réactions.
- Points DESTINEE, p. 9 ; voici le texte modifié pour plus de clarté :
  - Lorsque vous arrivez à 5 points de destinée, ajoutez 1 point aux chiffres que vous faites au dé pour déterminer vos rencontres, et ce pendant toute la durée de la partie.
  - Lorsque vous arrivez à 9 points de destinée, ajoutez 2 points aux chiffres que vous faites au dé pour déterminer vos rencontres, et ce pendant toute la durée de la partie.
- Jeu des marchands, p. 13 : ce n'est pas bien mentionné dans le texte, mais les pions de négoce doivent être tirés au hasard au cours de la partie. Il faut donc les placer dans un récipient opaque en début de partie, et non pas en vrac "à côté de La feuille de marchand" comme semble l'indiquer les règles françaises.

#### **3) Divers**

- Une partie des règles se trouve en pages 4 et 95 du Livre des Contes.
- Dans le Glossaire : remplacer Bulgarie par Sofia, dans la colonne de droite, de la liste des villes.



EFFREET - 1315

**LHASSA**

- 1 Eliminez 1 niveau de fortune
- 2 Vous obtenez 4 pt D *si* vous avez PIETE sinon 1 pt D
- 3 Vous obtenez 1 trésor contre 1 niveau de fortune
- 4 Vous devenez AIME
- 5 Vous obtenez CONTEUR
- 6 Vous rencontrez soit :  
Voleur (106) **D**  
Bête qui parle (I)  
Vieillard (H)

BETE - 1307

**LEON**

- 1 Eliminez 1 niveau de fortune
- 2 Vous obtenez 3 pt D *si* vous avez 1 statut sinon 1 pt D
- 3 Vous obtenez 1 trésor contre 1 niveau de fortune
- 4 Eliminez TOUS vos statuts
- 5 Vous obtenez SAGESSE *si* vos pt D sont  $\geq 5$
- 6 Rencontrez soit :  
'Efreet (84) **B**  
Joyeux brigands (H)

SOLDAT - 1319

**BILMA**

- 1 Vous obtenez 1 trésor *si* vous avez CONNAISSANCE DE LA NATURE
- 2 Donnez *n'importe quel statut* à un joueur
- 3 Vous obtenez ENDURANCE *si* vous avez 1 statut
- 4 Rencontrez soit :  
Voleur (92) **D**  
Princesse (109) **A**  
Maison en Feu (G)
- 5 Vous obtenez 1 niveau de fortune
- 6 Vous obtenez 1 pt Hi

BRIGANDS - 1302

**CORDOUE**

- 1 Eliminez 1 compétence T
- 2 Rencontrez soit :  
Belle jeune fille (J)  
Prophète (90) **A**  
Esclave (107) **D**
- 3 Vous obtenez 1 niveau de fortune (max : Princière)
- 4 Vous obtenez 2 pt Hi *si* vous jouez au *Jeu des quêtes*
- 5 Vous obtenez 1 trésor *si* vos pt Hi sont  $\geq 7$
- 6 Devenez POURSUIVI

ESCLAVE - 1301

**SU-CHOU**

- 1 Devenez ENVIEUX
- 2 Faites passer 1 compétence T à M *si* vos pt D sont  $\geq 9$
- 3 Rencontrez soit :  
Goule Aflamée (H)  
Prince (93) **A**
- 4 Vous obtenez 1 niveau de fortune *si* vous jouez au *Jeu des marchands*
- 5 Vous obtenez 3 pt D *si* vous avez 1 statut
- 6 Vous obtenez 1 trésor

MARCHAND - 1320

**SRI-LANKA**

- 1 Vous devenez EMPRISONNE
- 2 Vous obtenez ERUDITION
- 3 Vous rencontrez soit :  
Homme-poisson  
Sympathique (H)  
Prince (102) **A**  
Goule Triste (H)
- 4 Vous obtenez 1 niveau de fortune *si* pt Hi  $\geq 7$  ou contre 1 pt D
- 5 Vous obtenez 2 pt Hi *si* vous jouez au *Jeu des marchands*
- 6 Vous obtenez 1 trésor contre 1 compétence

MENDIANT - 1318

**ALEXANDRIE**

- 1 Vous obtenez USAGE D'ARME contre 1 niveau de fortune
- 2 Rencontrez soit :  
Mal'In (97) **D**  
Magicien (84) **B**  
Petit objet (F)
- 3 Vous obtenez 1 niveau de fortune *si* vous avez 1 statut
- 4 Vous obtenez 1 pt Hi
- 5 Vous obtenez 1 trésor *si* vos pt Hi sont  $\geq 8$
- 6 Eliminez TOUS vos statuts

DERVICHE - 1300

**P'AN-P'AN**

- 1 Eliminez 1 compétence
- 2 Rencontrez soit :  
Enchanteresse (115) **B**  
Aveugle (H)  
Voleur (92) **D**
- 3 Vous obtenez 1 niveau de fortune (max : Respectable)
- 4 Vous obtenez 4 pt D *si* vous avez PROMPTITUDE sinon 1 pt D
- 5 Vous obtenez 1 trésor contre 1 niveau de fortune
- 6 Partez EN PELERINAGE

CAPITAINE - 1304

**TANA**

- 1 Eliminez 1 niveau de fortune ou 3 pt D
- 2 Vous obtenez 2 pt D
- 3 Vous obtenez 1 trésor contre 2 pt D
- 4 Vous obtenez ROBE D'HONNEUR *si* vous jouez au *Jeu des marchands*
- 5 Vous obtenez USAGE D'ARME *si* vous jouez au *Jeu du Conteur*
- 6 Rencontrez soit :  
Magicien (88) **B**  
Joyeux brigands (H)

VOLEUR - 1306

**DANTZIG**

- 1 Eliminez 1 trésor
- 2 Eliminez TOUS vos statuts
- 3 Faites éliminer à un des joueurs 1 compétence
- 4 Faites rencontrer à un autre joueur :  
Voleur (106) **D**
- 5 Vous obtenez 1 niveau de fortune *si* vous avez 1 statut
- 6 Vous obtenez 1 pt Hi et 1 pt D *si* vous avez CHANCE sinon pas de dénouement

MAGICIEN - 1308

**LAHORE**

- 1 Eliminez 3 pt D *si* vous avez SE DEROBER ET DEROBER sinon 1 pt D
- 2 Vous obtenez 1 trésor contre 1 niveau de fortune
- 3 Devenez AIME
- 4 Vous obtenez CHANCE *si* vous jouez au *Jeu des quêtes*
- 5 Rencontrez soit :  
Mendiant (105) **C**  
Capitaine Avide (H)
- 6 Vous obtenez 1 niveau de fortune (max : Pauvre)

HOMME - 1311

**TOMBOUCTOU**

- 1 Devenez MAUDIT
- 2 Vous obtenez CHARME
- 3 Rencontrez soit :  
Prophète (90) **A**  
Enchanteresse (115) **B**  
Œuf d'oiseau roc (I)
- 4 Vous obtenez 1 niveau de fortune *si* pt Hi  $\geq 5$
- 5 Vous obtenez 5 pt D *si* vous avez GRANDE MAGIE sinon 1 pt D
- 6 Vous obtenez 1 trésor

GOULE - 1313

**TRIPOLI**

- 1 Eliminez 1 compétence
- 2 Rencontrez soit :  
Sorcière (100) **C**  
Esclave (92) **D**  
Belle bête (I)
- 3 Vous obtenez 1 niveau de fortune (max : Riche)
- 4 Vous obtenez 2 pt D et 1 pt Hi *si* vous avez SE DEROBER ET DEROBER sinon pas de dénouement
- 5 Vous obtenez 1 trésor *si* PETITE MAGIE
- 6 Vous obtenez ROBE D'HONNEUR

HOMME-POISSON - 1312

**MOGADISCIO**

- 1 Eliminez 1 niveau de fortune
- 2 Vous obtenez 3 pt D *si* vous avez 1 statut sinon 1 pt D
- 3 Vous obtenez 1 trésor *si* vous avez 1 statut
- 4 Vous devenez PERDU
- 5 Vous obtenez COMEDIE ET DEGUISEMENT
- 6 Vous rencontrez soit :  
'Efreeteh (114) **B**  
Voleur (97) **D**  
Vieillard (H)

'EFFRETEH - 1310

**SAMARKAND**

- 1 Devenez FORME ANIMALE
- 2 Vous obtenez APPARENCE *si* vous jouez au *Jeu du Conteur*
- 3 Rencontrez soit :  
Vieillard (H)  
Magicien (88) **B**  
Etrange objet (F)
- 4 Vous obtenez 1 niveau de fortune *si* vous avez 1 statut
- 5 Vous obtenez 3 pt D *si* vous avez COURTOISIE sinon 1 pt D
- 6 Vous obtenez 1 trésor

SORCIERE - 1322

**HERAT**

- 1 Eliminez 2 pt D
- 2 Vous obtenez 1 trésor *si* vous avez SAGESSE
- 3 Vous devenez ENSORCELE
- 4 Vous obtenez SAGESSE
- 5 Rencontrez soit :  
Mendiant (91) **C**  
Mal'In (92) **D**
- 6 Vous obtenez 1 niveau de fortune *si* vous jouez au *Jeu du Conteur*

## STATUT DETERMINE

Vous êtes résolu et aucun obstacle ne pourra vous faire changer de trajet.

- CONSEQUENCE :
- Une fois par rencontre, vous pouvez refuser le paragraphe Déroulement qui vous est attribué. Si c'est le cas, vous devez retourner à la Table de réactions et choisir une réaction différente.

## STATUT DEMENT

De terribles visions, qu'aucun incanté ne pourrait supporter vous ont fait perdre la raison.

- CONSEQUENCE :
- C'est un autre joueur qui choisira votre réaction lors des rencontres. A chaque rencontre, désignez un autre joueur qui choisira votre réaction sur la Table de réaction appropriée. Cela doit être un choix légal.
  - Vous perdez une flèche de marchand lorsque vous endossez ce statut.

POUR PERDRE CE STATUT :

- Si vous obtenez un OR lors d'une rencontre avec un personnage de la Table de réactions A et B, vous perdez ce statut.

## STATUT BENI

Vous jouissez de la protection et de la bénédiction d'un bienfaiteur ainsi que de la bénédiction du tout-puissant Allah.

- CONSEQUENCE :
- Vous choisissez un chiffre au lieu de lancer votre dé. Lorsque vous devez impérativement lancer le jeu de dés, annoncez le chiffre que vous voulez. C'est celui-ci que vous utiliserez (vous pouvez, si vous le désirez, consulter le Livre des contes sur ce sujet).

POUR PERDRE LE STATUT :

- Après avoir annoncé le chiffre que vous allez utiliser, lancez le ou les dés pour voir si vous perdez ce statut. Si le chiffre que vous faites est de plus de 1 point inférieur ou supérieur à celui que vous avez annoncé, vous perdez ce statut.

Exemple : Vous devez lancer un dé sur une carte Destin. Vous annoncez que vous allez utiliser un 5 au lieu de lancer le ou les dés. Puis vous lancez le ou les dés pour voir si vous gardez le statut. Si vous faites 4, 5 ou 6, vous gardez ce statut, sinon vous le perdez (utilisez quand même le 5 pour la carte Destin, même si vous perdez le statut).

## STATUT AMOUREUX

Vous venez de rencontrer le prince/la princesse de vos rêves ! Vous ne trouvez de repos qu'après avoir courisé et épousé l'objet de vos désirs.

- CONSEQUENCE :
- Vous finissez un lien d'une rencontre normale, lancez un dé : + 1-3, rencontrez une belle jeune fille/un beau soldat. (Table de réactions J), + 4-6, rencontrez une belle princesse/un beau prince (Table de réactions A).

Note : vous devez choisir obligatoirement l'option couriser dans cette rencontre.

POUR PERDRE CE STATUT :

- Vous perdez immédiatement ce statut après la rencontre spéciale ci-dessus.

## STATUT AFFLIGE

La tragédie que vous venez de vivre vous a brisé le cœur. Votre chagrin est si grand que vous ne pouvez ni manger, ni dormir.

- CONSEQUENCE :
- Tant que vous êtes Affligé, vous ne pouvez utiliser aucune compétence du niveau Talent pendant les rencontres : les compétences de niveau Magistral peuvent être seulement utilisées au niveau Talent.

- Si vous dépensez 2 points de DESTINEE et si vous possédez la compétence Conteur (sans tenir compte du niveau), vous pouvez faire du joueur qui se trouve sur la même étape que vous un autre Affligé également.
- Vous perdez une flèche de marchand lorsque vous endossez ce statut.

POUR PERDRE CE STATUT :

- Lorsque votre total de points HISTOIRE atteint 8 ou plus, vous perdez ce statut. Si vous êtes affligé avec 8 points HISTOIRE ou plus, vous devez seulement gagner 1 point HISTOIRE supplémentaire pour perdre ce statut.
- Si vous donnez un niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur la même étape que vous et qui possède la compétence Conteur, vous perdez ce statut.

## STATUT EMPRISONNE

Vous êtes retenu prisonnier pour des raisons légales illicites.

- CONSEQUENCE :
- Tant que vous êtes emprisonné, vous ne pouvez pas bouger. Vous êtes emprisonné, vous faites toujours la même rencontre, celle du Bessu qui vous apporte à boire et à manger. Utilisez la Table de réactions C : le numéro correspondant au tirage alors utilisé est : premier tirage : 86, second tirage : 91, troisième tirage : 101.

- Vous perdez une flèche de marchand lorsque vous endossez ce statut.

POUR PERDRE CE STATUT :

- Si vous obtenez un OR lors de votre rencontre avec le bossu, vous perdez votre statut.
- Lorsque votre total de points HISTOIRE passe à 10 ou plus, vous perdez votre statut. Si vous êtes emprisonnés avec 10 points HISTOIRE, vous devez gagner 1 point HISTOIRE supplémentaire pour perdre ce statut.
- Si vous donnez 1 niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur cette étape et qui possède la compétence Charme ou Se dérober et Dérober, vous perdez ce statut.

## STATUT DESTINE

Vous êtes voué à une grande destinée, votre fortune est déjà écrite et ceux qui savent lire dans les étoiles connaissent votre nom !

- CONSEQUENCE :
- Ne lancez pas les dés pour déterminer vos rencontres sur les Listes des rencontres. Désignez un joueur qui décidera à votre place.
  - (Jeu des cartes interactives) Le joueur à qui vous demandez une carte Rencontre décidera avec quel personnage des Listes des rencontres vous allez vous mesurer.

POUR PERDRE CE STATUT :

- Si vous obtenez un OR, vous perdez ce statut.

Exemple : Vous devez lancer les dés pour la Liste des rencontres 1. Mais, étant Destiné, vous devez désigner un autre joueur qui, après avoir regardé la liste, décide que vous allez rencontrer des "brigands sanguinaires".

## STATUT BLESE

Vous avez été blessé au cours d'un combat ou d'un accident.

- CONSEQUENCE :
- Éliminez les compétences suivantes, quel que soit leur niveau (placez ces pièces Compétence sous ce statut) : Se dérober et dérober, Grande Magie, Usage d'arme, Séduction, Apparence.
  - Au lieu de procéder à une rencontre normale durant les tours à venir, vous devez payer 1 niveau de fortune afin de rencontrer un sage guérisseur (Feuille de réactions A) et ce jusqu'à ce que vous soyez guéri ou jusqu'à ce que soyez devenu mendiant.

POUR PERDRE CE STATUT :

- Si vous obtenez un OR, vous perdez ce statut. Si vous donnez un niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur la même étape que vous et qui a la compétence Endition, vous perdez ce statut.

## STATUT ASSERVI

Par malchance, manque d'argent ou malveillance de la part des maîtres, vous êtes devenu esclave.

- CONSEQUENCE :
- A chaque tour, vous devez désigner un autre joueur qui sera votre maître. Tous les points DESTINEE et tous les trésors que vous gagnerez pendant votre tour lui reviendront automatiquement.

- Vous perdez une flèche de marchand lorsque vous endossez ce statut.

POUR PERDRE CE STATUT :

- Vous pouvez racheter votre liberté en gagnant 1 niveau de fortune pendant que vous êtes asservi (gagnés avant d'être asservi). Il ne vous reste plus qu'à le dépenser (aucun autre joueur ne le report) pour perdre ce statut.

- Si votre total de points HISTOIRE va au-delà de 10, vous perdez ce statut (Asservi avec 10 points HISTOIRE ou plus, vous devez obtenir 1 point d'HISTOIRE supplémentaire pour gagner votre liberté).
- Si vous donnez 1 niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur votre étape et qui possède la compétence Marchandage, vous perdez ce statut.

## STATUT AIME

Une belle personne du sexe opposé est tombée follement amoureuse de vous et refuse de dormir ou de manger jusqu'à ce que vous répondiez à son amour. Oh que vous allez, elle vous suit en écrivant des poèmes et en vous déclarant son amour.

CONSEQUENCE :

- Vous devez décider si vous acceptez ou si vous refusez cet amour.

- Si vous acceptez : vous gagnez 2 points DESTINEE et votre destin devient Marié.
- (Jeu de l'Invention) Prenez immédiatement une carte Quête. Si vous réussissez à compléter cette quête tout en étant encore Aimé, vous obtenez le statut Marié. Cette quête est de +3 sur le tableau des quêtes.

- Si vous refusez : lancez deux dés et additionnez 1 point au résultat pour chacune des compétences suivantes que vous possédez : Charme, Courtoisie, Piété. Soustrayez en revanche 1 point pour l'Apparence. Si vous faites 6 ou moins, rendez-vous en 777. Si vous faites 7, recommencez. Si vous faites 8 ou plus, rendez-vous au 778.

POUR PERDRE LE STATUT :

- Il n'existe aucun moyen particulier pour perdre ce statut. Mais lorsque vous le perdez, n'oubliez pas de mettre votre carte Quête dans la pile.

## STATUT

### MAUDIT

Vous êtes victime d'une terrible malediction qui vous poursuivra jusqu'à la fin de vos jours à moins qu'elle puisse être conjurée.

- CONSEQUENCE :
- Chaque fois qu'un autre joueur qui vous donnera un chiffre à la place des résultats des dés. Quand ce sera à votre tour de lancer le ou les dés, demandez alors à n'importe quel joueur le chiffre du ou des dés qu'il le désire, consultez le Livre des contes avant de vous donner ce chiffre.
  - Vous perdez une flèche de marchand quand vous obtenez ce statut.
  - **POUR PERDRE LE STATUT :**
  - Une fois que le joueur vous a donné un chiffre, jetez le ou les dés pour savoir si vous avez perdu ce statut. Si le chiffre que vous faites est de plus de 1 point inférieur ou supérieur au chiffre qui vous est donné, vous perdez ce statut.
  - Si vous obtenez un QR lors d'une rencontre avec un personnage sur la Table de réactions B, vous perdez ce statut.
  - Si vous obtenez un niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur la même étape que la vôtre et qui possède la compétence Grande Magie, vous perdez ce statut.

Exemple : On vous demande de lancer deux dés. Vous lancez 12. Vous perdez ce statut. Vous lancez 12, vous gagnez 2 points de compétence. Vous lancez 12, vous êtes encore maudit, sinon vous perdez le statut (utilisez quand même le 11 pour cette dernière mesure même si vous perdez par la suite ce statut).

## STATUT

### MALADE

Vous avez contracté une terrible maladie. Elle est douloureuse, mais pas fatale. Vous êtes toutefois invalide.

- CONSEQUENCE :
- Soustraire 1 point de votre capacité de mouvement (sur terre ou en mer).
  - Si un autre joueur se trouve sur la même étape que vous et si vous avez 3 points DESTINEE, vous pouvez lui donner votre statut.
  - A n'importe quel tour, au lieu d'une rencontre, vous pouvez, en payant 1 niveau de fortune, rencontrer un sage guérisseur (Table de réactions A).
  - (Jeu des multiples statuts) Vous ajoutez à votre statut celui de Méprisé.

**POUR PERDRE VOTRE STATUT :**

- Si vous donnez 1 niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur votre étape et qui possède la compétence Endition, vous perdez votre statut.

Exemple : Un joueur malade qui est Pauvre peut avancer de deux étapes au maximum (dont une, et pas plus, en mer si nécessaire).

## STATUT

### HORS-LA-LOI

A cause d'un crime atroce que vous avez commis, vous devenez Hors-la-loi et vous êtes banni du royaume.

- CONSEQUENCE :
- Placez votre pion Origine sur la ville la plus plus proche de la ville concernée. Si vous êtes un joueur de choisir la ville concernée.
  - Si vous faites une rencontre dans cette ville, à moins d'avoir choisi l'option Éviter sur votre Table des réactions, vous recevez automatiquement le statut Emprisonné à la fin de votre rencontre.
  - Si vous héritiez du statut Hors-la-loi une deuxième fois (n'importe où sur le plateau), à la fin de cette dernière rencontre, placez directement votre pion sur la ville où se trouve votre pion Origine et prenez le statut Emprisonné.
  - Vous perdez une flèche de marchand lorsque vous endosse ce statut.

**POUR PERDRE CE STATUT :**

- Il n'existe aucun moyen particulier de perdre le statut de Hors-la-loi. Cependant, si vous le perdez, n'oubliez pas de retirer votre pion Origine.

Exemple : Vous héritiez du statut Hors-la-loi lors d'une rencontre à Hélat. Laissez-y votre pion Origine. Quelques tours plus tard, vous héritiez à nouveau du même statut, mais cette fois-ci à Rome. Votre pion est immédiatement emprisonné à Hélat.

## STATUT

### ENVIEUX

Ce que vous avez vu, vous a rendu fou d'envie et vous ne trouvez pas le repos avant d'avoir obtenu ce que vous convoitez...

- CONSEQUENCE :
- Il vous est impossible de gagner la partie en étant Envieux. Dans chaque rencontre au cours de laquelle Voler est une option possible, c'est celle que vous devez choisir obligatoirement.

**POUR PERDRE CE STATUT :**

- Vous pouvez payer 3 points de DESTINEE pour échanger ce statut contre En Pèlerinage.
- Si vous recevez deux niveaux de fortune ou un trésor lors de n'importe quelle rencontre, vous perdez ce statut.
- Si vous donnez 1 niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur la même étape que vous et qui possède la compétence Sagesse, vous perdez ce statut.

## STATUT

### EN PELEGRINAGE

Vous avez fait vœu d'entreprendre un pèlerinage pour obtenir les vœux de la sagesse d'Allah.

- CONSEQUENCE :
- Tant que vous êtes En pèlerinage, vous ne pouvez pas gagner la partie. Destination sur n'importe quelle ville, même à plus de trois étapes de la Mecque. Vous devez à plus y rendre et vous devez obligatoirement faire une rencontre. Ensuite, vous devez vous rendre à la Mecque et accomplir aussi une rencontre dans cette ville sainte. Arrivé à ce stade, votre pèlerinage est terminé et vous perdez ce statut.
  - Si vous finissez votre pèlerinage avec succès, vous gagnez 2 points DESTINEE et 1 point HISTOIRE. Ajoutez 1 point à votre compétence Priété (si votre compétence Priété est déjà au niveau Maximal, vous ne recevez pas de bénéfice supplémentaire).

**POUR PERDRE CE STATUT :**

- A n'importe quel tour, vous pouvez abandonner votre pèlerinage au prix de 3 points de DESTINEE.

## STATUT

### MEPRISE

Vous avez commis - ou on vous a fait commettre - quelque chose de bête.

- CONSEQUENCE :
- Dans les paragraphes de dénouement, tous vos points DESTINEE sont changés en points HISTOIRE.
  - Vous ne recevez plus aucun niveau de fortune ou aucune compétence.

**POUR PERDRE CE STATUT :**

- Vous pouvez échanger ce statut contre le statut d'En pèlerinage au prix de 1 point de DESTINEE.
- Si vous donnez un niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur la même étape que la vôtre et qui possède la compétence Courtoisie, vous perdez ce statut.

Exemple : Un joueur Méprisé obtient D1/(H1)/(F0+) à la fin d'un paragraphe de dénouement. A la place, il obtient seulement 2 points HISTOIRE. Il ne reçoit aucun niveau de fortune et le point DESTINEE devient un point HISTOIRE.

## STATUT

### INVALIDE

Une terrible blessure vous a rendu invalide. Bien que vous ayez gardé toute votre vivacité d'esprit, votre visage déformé par la douleur peut enseigner la sagesse à ceux désireux de l'apprendre.

- CONSEQUENCE :
- Soustraire 1 point de votre capacité de mouvement (à terre ou en mer). Vous ne pouvez pas obtenir les compétences Séduction ou Apparence. Si vous les avez déjà, vous devez d'abord perdre ce statut avant de pouvoir les utiliser (mettez-les sous votre statut).

**POUR PERDRE LE STATUT :**

- Dans toute rencontre avec un personnage de la Table de réactions A jusqu'à D, J ou H, multipliez par deux les points HISTOIRE du paragraphe Dénouement.
- Si vous obtenez un QR avec un personnage de la Table de réactions B, vous perdez ce statut. Si vous donnez un niveau de fortune au joueur qui se trouve sur votre étape et qui possède la compétence Grande Magie, vous perdez ce statut.
- Exemple : Un joueur invalide qui est Pauvre peut avancer de deux étapes au plus et d'une seulement en mer.

## STATUT

### FORME ANIMALE

Vous avez été transformé en singe par un être au grand pouvoir. Malgré l'intelligence et la parole, que vous avez gardées, c'est plutôt d'être un singe dans le monde des hommes...

- CONSEQUENCE :
- Vous ne pouvez pas choisir l'option Courtoiser des Tables de réaction ; si jamais vous y êtes obligé, vous obtenez immédiatement le statut Méprisé.
  - Vous ne pouvez pas obtenir de points DESTINEE.

**POUR PERDRE LE STATUT :**

- Vous ne pouvez pas obtenir la compétence Apparence quand vous êtes sous une forme animale. Si vous l'avez déjà, placez-la sous votre pion statut de Forme animale ; elle est inutilisable jusqu'à ce que vous perdiez cette Forme animale.
- Vous perdez une flèche de marchand lorsque vous obtenez ce statut.
- Si vous obtenez un QR dans une rencontre avec un personnage de la Table de réactions A ou B, vous perdez ce statut.
- Si vous donnez un niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur votre étape et qui possède la compétence Grande Magie, vous perdez ce statut.

## STATUT

### ENSORCELE

On vous a jeté un sort et malgré votre volomé, vous n'avez plus la chance d'un autre.

- CONSEQUENCE :
- Chaque fois que c'est un autre joueur de votre choix qui a le décalage de votre pion, vous perdez une flèche de marchand lorsque vous endosse ce statut.

**POUR PERDRE CE STATUT :**

- A la fin de votre tour, le joueur qui a décalé votre pion et vous-même devez lancer chacun un dé. Si vous faites un chiffre supérieur au sien, vous perdez ce statut. Si votre chiffre est égal ou inférieur à celui de l'autre joueur, vous demeurez Ensorcélé.
- Si vous donnez un niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur votre étape et qui possède la compétence Grande Magie, vous perdez votre statut.

## STATUT SULTAN

- SPECIAL :**
- Pour devenir Sultan, vous devez avoir obtenu un total de 12 points DESTINEE et HISTOIRE.
  - Si non, vous recevez le statut de Vizir à la place. La mise à disposition de l'Or Allah protège votre invulnérabilité et votre puissance royale !
- CONSEQUENCE :**
- Une fois que vous êtes Sultan, votre fortune devient automatiquement princière, à moins que vous avez un trésor, auquel cas elle devient fabuleuse.
  - Le joueur qui entre dans Bagdad en étant Sultan a gagné la partie (Voir le Livre des Règles p.4)

## STATUT SEXE OPPOSE

- Vicime d'une magie supérieure, vous êtes maintenant du sexe opposé. Même si d'une certaine façon, cela n'a rien de bien terrible, aucun personnage bien pensant au Jeu des Mille et Une nuits ne supporterait un tel outrage.
- CONSEQUENCE :**
- Tant que vous êtes du sexe opposé, vous ne pouvez pas gagner la partie.
  - Retournez votre pion sur l'autre face. C'est le seul changement. N'oubliez pas de tenir compte de votre nouvelle identité lors de vos rencontres.
- POUR PERDRE CE STATUT :**
- Si vous obtenez un QR lors d'une rencontre avec un personnage de la Table de réactions B, vous perdez ce statut.
  - Si vous donnez un niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur la même étape que la vôtre et qui possède la compétence Grande Magie, vous perdez ce statut.
  - N'oubliez pas de retourner à nouveau votre pion lorsque vous perdez votre statut.

## STATUT RESPECTE

- Vous avez gagné le respect des puissants et acquis une excellente réputation.
- CONSEQUENCE :**
- Dans chaque rencontre avec des humains des Tables des réactions A-D, H ou J, vous pouvez lancer le dé une seconde fois si le premier paragraphe de dénouement que vous obtenez ne vous convient pas. Le second dénouement tiré au dé est alors celui qui compte.
- Exemple : Un joueur coté du statut Respecte rencontre un puissant 'Effeet, se prosterner devant lui et fait un 2. Se rendant au paragraphe de dénouement correspondant, il découvre qu'il sera emprisonné pendant un tour à moins d'avoir la compétence Piété. Comme il ne l'a pas, il choisit de lancer les dés une seconde fois. Cette fois-ci, il fait un 5, ce qui lui permet d'utiliser sa compétence Courtoisie.

## STATUT PERDU

- Vous êtes quelque part dans les grandes étendues du monde, mais où exactement ? Vous n'en avez aucune idée : vous êtes perdu.
- CONSEQUENCE :**
- Vous ne pouvez pas bouger.
  - Lorsque c'est à vous de jouer, vous pouvez : soit suivre le procédure normale de rencontres correspondant à votre étape ; soit choisir la rencontre "complètement perdu" (Table de réactions O).
- POUR PERDRE CE STATUT :**
- Les divers paragraphes de dénouement correspondant à "complètement perdu" sur la Table des réactions vous permettent peut-être de perdre ce statut.
  - Si vous donnez un niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur la même étape que vous et qui possède la compétence Connaissance de la nature, vous perdez ce statut. Cela est également valable si vous êtes dans une ville en admettant que vous vous êtes en fait perdu dans la région avoisinante.

## STATUT VIZIR

- Vous venez d'obtenir la position exaltante de vizir ou conseiller du sultan, votre pouvoir dans le royaume est étendu.
- CONSEQUENCE :**
- Vous recevez immédiatement 1 point DESTINEE et 1 point HISTOIRE.
  - Ajouter 1 point à vos compétences Courtoisie et Sagesse. Placez ces pions Compétence sur votre case de statut Vizir. En perdant ce statut, vous perdez aussi ces points supplémentaires.
  - Placez votre pion Origine sur la case la plus proche de l'emport où vous avez reçu le statut. Si à un autre jeu de hasard, vous êtes amené à demander à un autre joueur de choisir une ville, vous devez retourner vers votre cité d'origine dans les prochains tours. Il vous sera interdit de faire une rencontre dans une autre ville tant que vous ne serez pas retourné à votre ville d'origine.
  - Si vous réussissez à faire passer vos compétences Piété et Erudition au niveau Magistral, il vous est permis d'échanger votre statut de Vizir contre celui de Sultan.

## STATUT SOUS ENVOUEMENT

- On vient de vous confier une quête irrésistible que vous devez accomplir. Cette quête est mi-serment, mi-joie.
- CONSEQUENCE :**
- Tant que vous êtes Sous envoiement, vous ne pouvez pas gagner la partie.
  - Vous devez gagner 3 points de DESTINEE pour accomplir votre quête.
  - (Jeu de l'aventure) Pour ne plus être envolé, demandez à un joueur de vous donner une carte que vous complétez avec votre quête normalement (comme dans le Jeu de quête), vous retrouvez votre état normal.
- POUR PERDRE CE STATUT :**
- Vous perdez ce statut lorsque vous menez à bien cette quête.
  - Tant que vous avez la perte en dépensant 4 points de DESTINEE.
  - Si vous donnez 1 niveau de fortune à un joueur qui se trouve sur la même étape que la vôtre et qui possède la compétence Piété ou Grande Magie, vous perdez ce statut.

## STATUT ROBE D'HONNEUR

- En signe de l'estime qu'il a pour vous, votre mentor vous fait don d'une robe d'honneur.
- CONSEQUENCE :**
- Vous gagnez immédiatement 1 point de DESTINEE. Ajoutez 1 point à votre compétence Sagesse puis placez votre pion compétence sur votre pion statut. Si vous perdez la robe, vous perdez le niveau de compétence supplémentaire qui lui est rattaché.
  - (Jeu des sants multiples) Recevez Respecté avec le pion "Sant 6 ou moins".

## STATUT POURSUIVI

- A cause de votre destin formé ou de vos attributs merveilleux, vous avez un ennemi jaloux qui ne demanderait pas mieux que de vous voir mourir au fond d'un puits.
- CONSEQUENCE :**
- Chaque fois que vous faites une rencontre, si Vengeur est l'une des options possibles sur votre Liste des rencontres, ne lancez pas les dés : le personnage que vous rencontrez automatiquement Vengeur.
  - Si vous recevez un QR lors d'une rencontre avec un personnage vengeur, vous perdez ce statut.
- Exemple : Un joueur poursuivi tire une carte de rencontre avec un 'effet (paragraphe 84). Puisque Vengeur est l'une des possibilités répertoriées, la rencontre se fait automatiquement avec un 'effet vengeur. Si Vengeur n'est pas sur la liste, le joueur doit, comme d'habitude, lancer un dé.

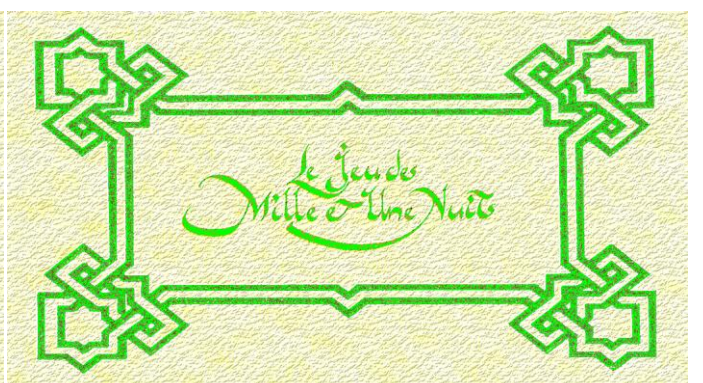














## TRESOR

### Sacoches magiques

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Pauvre).

SPECIAL : Ces sacoches ont le pouvoir de vous nourrir jusqu'à la fin des temps. Grâce à elles, votre niveau de fortune ne peut aller à un niveau plus bas que "Sans le sou". A la fin de toute phase Cartes et Dés dans laquelle vous êtes Ménéant, avancez votre pion sur la case Sans le sou.



## TRESOR

### Tunique magique

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. Respectable).

SPECIAL : Sur cette tunique est brodée la silhouette de votre véritable amour. Vous pouvez échanger la tunique et 4 points DESTINEE contre le statut Marié.

- (Jeu de l'aventure) Vous pouvez tirer une carte Quête (placez le pion de la tunique sur la carte). Une fois la quête accomplie, échangez automatiquement la tunique contre le statut Marié.



## TRESOR

### Gâteaux magiques

VALEUR : Aucune.

SPECIAL : Ces gâteaux portent chance à celle ou à celui qui les possède, mais seulement après qu'ils ont été donnés. Au moment d'aller sur la même étape qu'un autre joueur (pendant votre tour), vous pouvez lui donner les gâteaux et acquérir ainsi automatiquement le statut de Béni. Or ne peut pas donner les gâteaux à un joueur déjà Béni.

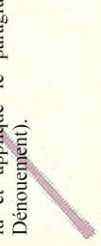


## TRESOR

### Lance étincelante

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Princesse).

SPECIAL : La lance étincelante est une arme redoutable contre les djinns, car elle peut les détruire malgré leur puissance magique. Dans toute rencontre avec un/e Efreet/eh, vous pouvez obtenir un QR en payant 1 point DESTINEE (après avoir lu et appliqué le paragraphe Dénouement).



## TRESOR

### Idole carnelienne

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Riche)

SPECIAL : Il vous est possible d'échanger l'idole contre toute compétence de niveau Talent ou de niveau Magistral (si vous avez 7 points de DESTINEE). Si vous procédez de la sorte, désignez un autre joueur qui choisira votre réaction pour la prochaine rencontre.

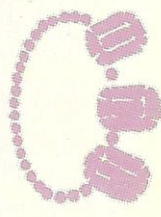


## TRESOR

### Bijoux ioniens

VALEUR : 2 niveaux de fortune  
(Max. : Princesse).

SPECIAL : Ces bijoux portent bonheur, recevez immédiatement le statut de Béni. Si/ quand vous perdez ce statut, vous pouvez le récupérer en dépensant 2 points DESTINEE.



## TRESOR

### Harnais d'or

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Princesse).

SPECIAL : Cet objet a le pouvoir de contrôler les bêtes enchantées et magiques de toutes sortes. Dans toute rencontre avec des bêtes ou créatures, vous pouvez refuser le premier paragraphe de dénouement et lancer le dé une seconde fois. C'est le second paragraphe ainsi désigné qui sera le résultat final.

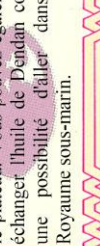


## TRESOR

### Huile de Dendan

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Pauvre).

SPECIAL : Cette huile est extraite du corps d'une énorme créature aquatique. Elle permet à celui qui s'en enduit de voyager sous l'eau comme sur terre. Lorsque vous commencez un tour sur une étape en mer ou si vous vous y rendez, vous pouvez échanger l'huile contre la possibilité de vous rendre sur n'importe quelle étape maritime sur le plateau. Vous pouvez également échanger l'huile de Dendan contre une possibilité d'aller dans le Royaume sous-marin.



## TRESOR

### Lit en peau de serpent

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Respectable).

SPECIAL : Vous pouvez vous servir de ce lit une fois durant chaque phase Cartes et Dés pour annuler les statuts suivants : Blessé, Invalide ou Malade. Lorsque vous procédez ainsi, lancez 2 dés. Si vous faites 5 ou moins, vous perdez le lit ; 6 ou plus : vous le gardez.



## TRESOR

### L'anneau des cent clés

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Riche).

**SPECIAL :** Ce porte-cléf volumineux permet d'ouvrir le Palais aux cent pièces, sauf la centième portée ! Tant que vous avez cet objet, vous ne pouvez pas recevoir le statut Emprisonné.



## TRESOR

### Boîte de khol

VALEUR : Aucune.

**SPECIAL :** Elle n'a rien à voir avec le khol jaune. Elle permet à son utilisateur de voir le monde invisible en froissant un peu de khol sur un oeil. Mais attention, froitez vos deux yeux avec du khol vous rendra aveugle ! Vous pouvez échanger la boîte contre une carte du paquet. Si cette carte est une carte de rencontre, procédez normalement. Si c'est une carte Destin, vous pouvez la garder. Vous pouvez aussi choisir d'échanger la boîte de khol contre une carte du paquet plus un trésor, mais vous contractez alors aussitôt le statut d'invalidé.

- (Jeu des cartes interactives : vous pouvez échanger la boîte contre une carte de votre propre jeu.)

## TRESOR

### Cheval d'ébène

VALEUR : 2 niveaux de fortune  
(Max. : Princesse).

**SPECIAL :** Ce cheval mécanique fut donné comme cadeau à un puissant sultan. Il possède le pouvoir de voler. Cependant, son fabricant essaye constamment de le récupérer. Vous pouvez vous déplacer n'importe où sur le plateau, sauf dans les lieux magiques. Chaque fois que vous utilisez le cheval de cette façon, vous devez immédiatement rencontrer un sage vengeur (Table de réaction A). Après la rencontre, lancez 2 dés. Si vous faites 6 ou moins, vous perdez ce trésor.



## TRESOR

### Épée de l'invisibilité

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Riche).

**SPECIAL :** Cette épée normale en apparence permet à son porteur de devenir invisible. Lorsque vous recevez cette épée vous recevez la compétence Usage d'Arme au niveau Talent ainsi que la compétence Se dérober et dérober au niveau Talent (ou niveau Magistral si vous avez 7 points DESTINEE ou plus). Placez ces pions sur celui du trésor. Si vous perdez ce trésor, vous les rendez avec.

## TRESOR

### Tambour de cuivre

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Pauvre).

**SPECIAL :** Le tambour de cuivre avait le pouvoir d'appeler les animaux des environs qui obéissaient pour toujours à son propriétaire. A n'importe quel tour, vous pouvez avancer d'une étape supplémentaire sur terre. Le tambour est réutilisable.



## TRESOR

### Tapis volant

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Respectable)

**SPECIAL :** Eh oui, c'est bien lui, le fameux tapis volant ! A n'importe quel tour, vous pouvez renoncer à votre trajectoire normale et vous rendre n'importe où sur le plateau, lieux magiques compris. Après un usage, remettez le tapis volant dans la réserve des trésors.



## TRESOR

### Anneau d'or du sceau

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Riche).

**SPECIAL :** Anecdote peu connue de l'histoire d'Aladin, l'anneau du sceau faisait partie du trésor de la lampe merveilleuse et avait presque autant de pouvoir qu'elle. A n'importe quel tour, vous pouvez faire une rencontre avec un 'Efreet (94) ou une 'Efreetch (116) de la Table de réactions B. Ajoutez 3 points au chiffre que vous tirez au dé pour déterminer la rencontre dans ces deux paragraphes.

- Vous pouvez aussi essayer d'utiliser cet anneau pour gagner 1 niveau de fortune, ou 1 compétence de niveau Talent. Lancez alors les 2 dés. Si le chiffre obtenu est supérieur à 7, vous avez réussi. S'il est inférieur à 8, vous faites à la place une rencontre avec un 'Efreet vengeur (Table de réactions B) et vous perdez l'anneau.

## TRESOR

### Khol jaune

VALEUR : Aucune.

**SPECIAL :** On dit que le khol jaune avait le pouvoir de transformer l'acier en or. Lorsque vous recevez 1 compétence, vous pouvez dépenser le khol jaune et recevoir à la place 2 niveaux de fortune.



## TRESOR

### Planisphère céleste

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Riche).

**SPECIAL :** Cette boule de cristal possédait d'incroyables pouvoirs pour celui ou celle qui les connaissait et savait en servir. Si vous avez la compétence Planisphère céleste, vous pouvez rencontrer et rencontrer tirer deux cartes et rendre celle de votre choix. Dans une partie à deux joueurs ou en solitaire, tirez trois cartes et choisissez-en une. Si vous appliquez les règles du Jeu des cartes interactives, vous avez le droit de regarder les cartes de n'importe quel joueur avant de décider à qui vous allez demander une carte.

- La planisphère possédait aussi le pouvoir de détruire une ville ennemie. Si vous avez la compétence Grande Magie, vous pouvez dépenser 3 points DESTINEE pour placer ce pion Trésor sur n'importe quelle ville non contrôlée par votre armée. Vous pouvez encore un attaquer d'origine (de Destination), sauf Bagdad ou la Mecque. Il est alors interdit de se servir à nouveau du planisphère durant la partie et aucun joueur ne peut se rendre dans la ville où se trouve cet objet.

## TRESOR

### Poissons multicolores

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Riche).

**SPECIAL :** Ces poissons sont, en fait, des êtres enchantés, et on peut en trouver dans le Lac des couleurs. Si vous obtenez un QR suite à une rencontre avec un personnage de la Table des réactions B, les poissons seront à nouveau transformés en êtres humains qui, pour vous remercier, vous donneront le statut de Vizir. Le trésor est alors dépensé.

- Vous pouvez aussi échanger ces poissons contre la possibilité d'aller dans le Lac des couleurs.



## TRESOR

### Épée de foudre

VALEUR : 1 niveau de fortune.  
(Max. : Respectable)

SPECIAL : Rien, ni personne, ne peut vaincre cette épée dans un combat. Avec l'épée, vous recevez également un Usage d'arme de niveau Talent (ou de niveau magistral si vous avez 7 points DESTINEE). Vous perdez ce gain de compétence si vous perdez l'épée.



## TRESOR

### Singe chauve

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Riche).

SPECIAL : Ce singe est en fait un 'Efreet très puissant. Si on le traite gentiment, il devient très reconnaissant envers son maître. Si vous avez la compétence Sagesse, Apparence ou Piété, vous pouvez échanger le singe contre une des options suivantes : 2 niveaux de fortune ; la possibilité de se rendre sur un lieu magique) ; ou toute compétence de niveau Magistral (si vous avez 7 points DESTINEE ; sinon, de niveau Talent).



## TRESOR

### Encensoir de l'aigle

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Respectable).

SPECIAL : Brûler de l'encens dans cet encensoir attire irrésistiblement des 'Efreet. Cependant, l'encensoir ne vous donne pas de pouvoir sur les djinns. A n'importe quel tour, vous pouvez faire une rencontre avec un 'Efreet (94) ou un 'Efreet (116). C'est un autre joueur qui décidera du type que vous allez rencontrer. Vous perdez ensuite l'encensoir à moins d'obtenir un QR à la fin de cette rencontre.



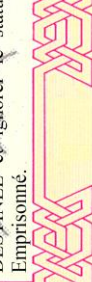
## TRESOR

### Talisman de protection

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Respectable).

SPECIAL : On se sert de ce talisman pour se protéger du pouvoir des 'Efreet. Si vous rencontrez un 'Efreet ou une Efreeteh, vous avez la possibilité de ne pas subir tout ou une partie du paragraphe de dévouement.

Exemple : Si le résultat d'un paragraphe de dévouement est de D2/H1/Emprisonné, vous pouvez prendre les points HISTOIRE et DESTINEE et ignorer le statut Emprisonné.



## TRESOR

### Arc en cuivre

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : Riche).

SPECIAL : L'arc en cuivre fut remis à un jeune héros pour mettre un terme à la menace de la Montagne magique. Il possède la capacité de pouvoir tuer des êtres magiques. Lorsque vous recevez l'arc, prenez le statut Destiné et veillez à l'utiliser comme modificateur pour Étranges objets et la Montagne magique.



## TRESOR

### Lampe merveilleuse

VALEUR : aucune.

SPECIAL : Pendant n'importe quel tour, il vous est possible d'utiliser la lampe pour faire une rencontre avec un 'Efreet (94) ou une 'Efreeteh (116) sur la Table des réactions B. Ajoutez 6 au chiffre que vous faites au dé pour déterminer cette rencontre.

La lampe a également d'autres pouvoirs. Elle peut en effet vous faire obtenir chacun des points suivants : 1 niveau de fortune, Sagesse au niveau Talent ou 1 point DESTINEE pour le Soud, mais la possibilité d'aller dans un lieu magique, ou 1 statut autre que Sultan. Si vous utilisez la lampe de cette façon lancez 2 dés : si vous faites 7 ou moins, vous perdez la lampe, et vous faites une rencontre immédiate avec un 'Efreet vengeur (Table de réactions B).

## TRESOR

### Diamants géants

VALEUR : Fortune fabuleuse  
(avec un autre trésor, sinon Princièrè).

SPECIAL : Ces diamants n'ont pas de pouvoirs particuliers.



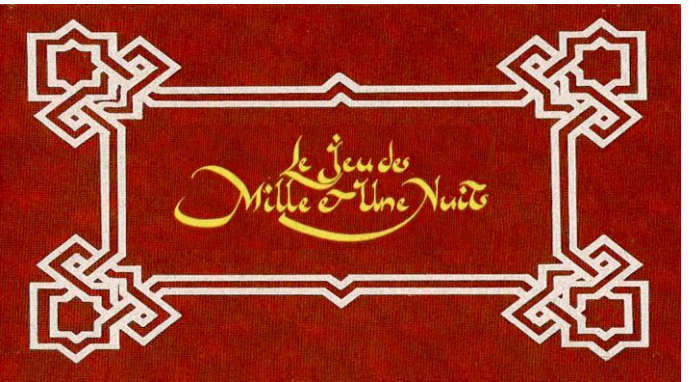
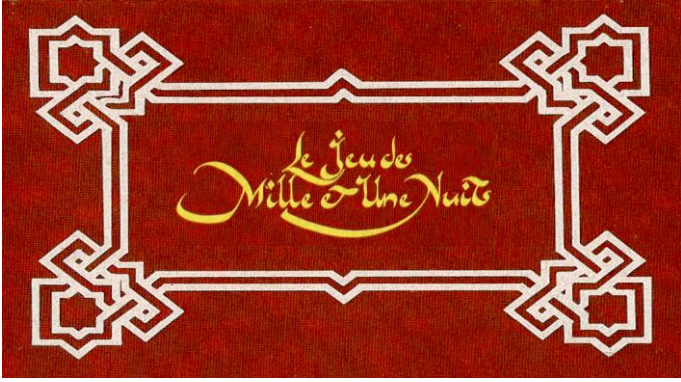
## TRESOR

### Livre du trésor caché

VALEUR : 1 niveau de fortune  
(Max. : fabuleuse avec un autre trésor ; sinon princièrè).

SPECIAL : Les érudits utilisèrent ce livre pour découvrir l'emplacement et la signification de nombreux objets magiques et merveilleux. Si vous avez la compétence Erudition à n'importe quel niveau, vous pouvez le lire et gagner la possibilité d'aller dans n'importe quel lieu magique. Si votre compétence Erudition est de niveau Talent et si vous possédez 7 points de DESTINEE, elle passe alors au niveau Magistral. Le livre n'est utilisable qu'une seule fois, puis il retourne à la réserve de trésors.





## AIDE DE JEU : LE JEU DES MILLE ET UNE NUITS

### *OU TROUVER L'OBJET DE SA QUETE ?*

Pour les joueurs optant pour le Jeu de quête, voici le récapitulatif des lieux où se trouvent les objectifs des quêtes :

- 1300 : **Derviche** : Su-Chou ou étape Désert (avec chiffre).
- 1301 : **Esclave** : Lhasa ou dans une étape Désert adjacente à Tombouctou.
- 1302 : **Brigands** : Dantzig ou sur n'importe quelle étape Île.
- 1303 : **Jeune fille** : Alexandrie ou Sri-Lanka.
- 1304 : **Capitaine** : Bassora ou à n'importe quelle étape "Mer" (avec chiffre)
- 1305 : **Mal'In** : Bassora ou Tripoli.
- 1306 : **Voleur** : Bagdad ou dans une étape "Montagne" (avec chiffre).
- 1307 : **Bête** : Forêt (avec chiffre).
- 1308 : **Magicien** : Lhasa ou dans une étape "Montage" (avec chiffre noir) en Afrique.
- 1309 : **Enchanteresse** : Chiraz ou sur une étape "Île" (avec chiffre).
- 1310 : **Efreteht** : Tana ou dans une étape "Montagne" (avec chiffre) proche d'Adrinople.
- 1311 : **Homme** : Damas ou Zarandj.
- 1312 : **Homme-poisson** : n'importe quelle étape "Mer" (avec chiffre).
- 1313 : **Goule** : N'importe quelle étape "Désert".
- 1314 : **Vizir** : Hamadan ou Cordoue.
- 1315 : **Efreet** : Tana ou sur l'étape "Île" située à l'ouest de Stonehenge.
- 1316 : **Prince** : Lahore ou Kiev.
- 1317 : **Sage** : Étape "montage" adjacente à Samarkand ou en Afrique.
- 1318 : **Mendiant** : Antioche ou Zaila.
- 1319 : **Soldat** : Leon ou P'an-P'an.
- 1320 : **Marchand** : Tiflis ou sur l'étape "Île" adjacente à P'an-P'an.
- 1321 : **Bossu** : Alexandrie ou Bulgarie.
- 1322 : **Sorcière** : N'importe quelle forêt de la région région civilisée.
- 1323 : **Prophète** : La Mecque ou dans une étape "Montagne" (avec chiffre)
- 1324 : **Princesse** : Gaya ou Rome.