

*Prisonnier du temps :  
Périls à Byzance.*

**Par jfd.**

A lire avant de commencer l'aventure...

Pour ceux qui découvrent les livres-jeu en particulier les livres dont vous êtes le héros parus chez folio junior, il faut savoir que ce qui suit n'est pas un livre ordinaire. Un livre-jeu est une aventure moitié jeu, moitié roman ; l'ensemble forme un livre interactif dont l'issue de l'histoire dépend de vos choix pris au cours de l'aventure...

Suite à une critique postée sur le forum Gamebook, ce ldelv amateur a subi un remaniement complet. Les règles dans l'ensemble restent inchangées à part un changement majeur : l'ajout de la règle connue pour les habitués des Défis Fantastique : *Testez votre Habilité (voir plus bas)*. Il a également subi une nouvelle mise en page, habituelle des ldelv. Le texte a été augmenté et l'ambiance a été revue. Ceci dans le seul but de vous satisfaire...

Cette aventure a tiré son inspiration de plusieurs œuvres existantes, mais certainement pas de ldelv parus chez Folio Junior ni d'un jeu one-line. De toute façon, il ne s'agit en aucun cas d'un plagia.

*Périls à Byzance* est le premier volume de la série *Prisonniers du Temps* : une série de livre-jeu qui vous fait voyager dans le temps.

*Périls à Byzance* vous emmènera au temps de l'empire Byzantin pendant le règne de Justinien au début du VI<sup>e</sup> siècle. Emmenée à cette époque au cours d'une visite d'une brocante, votre mission consiste à rentrer à votre époque. Mais prenez garde, car l'insécurité est maître à Constantinople avec l'agitation qui règne...

## Règles du jeu :

Comment déterminer les caractéristiques de votre personnage ?

**Lancez un dé et ajoutez 4 au résultat** : ce total constituera votre Habilité. Inscrivez ce total sur une feuille. Voir à ce propos Bonus et Malus.

**Lancez deux dés et ajoutez 8 au résultat** : ce résultat constituera votre Endurance. Inscrivez ce total sur votre feuille.

Votre Endurance risque de beaucoup changer au cours de votre aventure (voir le paragraphe sur le combat ci-dessous). Si jamais, celle-ci venait à tomber à zéro, cela signifierait que vous avez succombé à vos blessures. Vous pourrez récupérer des points d'endurance au cours de cette aventure mais notez bien que jamais, vous ne puissiez avoir une Endurance supérieure à votre total de départ.

Votre Habilité ne variera pas souvent au cours de cette aventure mais vous pourrez trouver des armes qui pourront augmenter celle-ci au-delà de votre total de départ. Voir le paragraphe sur les bonus et malus.

Comment combattre les créatures de Byzance ?

Vous rencontrerez au cours de votre aventure des créatures qui n'auront sûrement pas de bonnes intentions envers vous. Vous devrez alors les combattre et suivre les règles de combat que voici :

- 1) Lancez deux dés et ajoutez l'habilité de votre adversaire. Cela constituera sa **Force d'Attaque (FA)** en abrégé).
- 2) Lancez deux dés et ajoutez votre Habilité. Cela constituera votre **FA**.
- 3) Si votre **FA** est **supérieur** à celle de votre adversaire, **vous l'avez blessé. Retranchez donc deux points à son total d'endurance. Allez au 6).**
- 4) Si votre **FA** est **inférieur** à celle de votre adversaire, **vous avez été blessé. Retranchez donc deux points à votre total d'endurance. Allez au 6).**
- 5) Si les **FA** sont **identiques**, **vous et votre adversaire avez paré simultanément le coup de l'autre. Allez au 6).**
- 6) Recommencez ces opérations de **1) à 5)** jusqu'à ce que le total d'endurance de l'un de vous deux tombe à zéro (mort).

Attention : vous ne possédez pas d'arme au début de cette aventure. Voir Bonus et Malus.

### Combats avec plus d'une créature :

Si lors d'une rencontre, vous avez à affronter plusieurs créatures, vous lirez les instructions qui vous permettront de livrer le combat. Tantôt, vous les combattrez les uns après les autres, tantôt, vous les combattrez simultanément.

### Bonus et Malus :

Il vous arrivera de trouver des objets qui influenceront sur vos totaux d'Habilité et d'Endurance. Ces bonus ou malus seront indiqués au moment venu mais attention, vous ne pouvez revendiquer 2 bonus du même type (par exemple si vous possédez deux épées). Ces bonus ou malus ne pourront intervenir lorsque vous devrez *tester votre habilité (voir plus bas)*.

Notez que vous ne possédez pas d'arme au début de votre aventure, c'est pourquoi vous devrez enlever 1 à votre habilité tant que vous n'en trouvez pas une.

En outre, vous commencez votre aventure avec trois repas qui vous revigoreront de 4 points d'endurance chacun. Vous pouvez les prendre à n'importe quel moment sauf pendant un combat.

### Test d'Habilité :

A certains moments de l'aventure, il vous sera demandé de faire preuve d'habilité. Pour cela, vous devrez *tester votre habilité*. Ceux qui sont habitués aux livres dont vous êtes le héros connaissent bien cette règle à part qu'il est ici plus difficile de réussir car vous ne pouvez avoir qu'un maximum de 10 en habilité. Pour ce faire, lancez vos deux dès et comparez le résultat *avec votre habilité de départ (c'est à dire que vous ne compterez pas les bonus et malus que vous pouvez avoir sauf cas contraire bien explicite dans le texte)* ; s'il est inférieur ou égal, vous aurez réussi le test ; si au contraire, vous obtenez un résultat supérieur, vous aurez alors raté votre test et vous devrez alors en subir les conséquences...

### Equipement :

Vous commencez votre aventure avec un sac à dos qui contient 3 barres céréales qui représentent l'équivalent de 3 repas (+ 4 points d'endurance par repas). Ce sac à dos recevra également d'éventuels objets qui vous seront utiles au cours de votre aventure

# L'aventure :

*Alors que vous flânez entre les étalages d'une brocante en milieu d'après-midi, vous êtes attiré par un hangar d'un brocanteur. Curieux par nature, vous pénétrez au milieu d'un incroyable bric à brac. Une étrange icône représentant un ange tenant un globe terrestre et un bâton attire alors votre attention. Vous vous approchez plus près afin de l'étudier de plus près mais à peine l'avez-vous touché que le hangar disparaît dans un tourbillon vous donnant le vertige. Vous voyez alors défiler devant vos yeux les horreurs des guerres passées mais aussi des découvertes qui ont fait la grandeur de l'Humanité. Au fur et à mesure que les images se succèdent, vous remarquez éberlué que les aiguilles de votre montre tourne dans le sens inverse de manière très rapide jusqu'au moment où c'est votre montre qui disparaît ! Mais bientôt, cette succession d'images fini par vous faire sombrer dans l'inconscience...*

*Vous vous retrouvez à Constantinople en l'an 560 après JC. Justinien I<sup>er</sup> règne sur un empire qui couvre le Moyen-Orient, l'Egypte, la Grèce, l'Italie et s'étend jusqu'en Espagne. Capitale Chrétienne de l'empire Byzantin, Constantinople éblouit le monde par sa richesse et la magnificence de sa nouvelle Basilique Hagia Sophie (qui signifie Sagesse Divine) aujourd'hui Sainte Sophie. Votre mission consiste à trouver un moyen de revenir à votre époque mais pour l'heure, **rendez-vous au 1.***

## 1

Quelques minutes après votre arrivée sur le Forum de Constantin, une bataille éclate entre les Factions rivales qui divisent Constantinople. En hurlant « Nika ! » (signifiant Victoire), les verts, parti des mécontents et des progressistes attaquent les bleus, partisan de l'empereur et de la cour. Le mouvement de la foule vient vers vous et il ne faudrait pas que vous soyez pris dans cette confrontation. *Lancez un dé : Si vous faites 1,3 ou 5, rendez-vous au 27. Si vous faites 2,4 ou 6, rendez-vous au 39.*

## 2

Vous arrivez à un carrefour de ruelles vous laissant comme il se doit trois possibilités :

Si vous prenez à gauche, *rendez-vous au 21.*

Si vous préférez celle de droite, *rendez-vous au 16.*

Vous pouvez aussi prendre la ruelle en face de vous, *rendez-vous dans ce cas au 47.*

## 3

Sacrilège !! Vous auriez dû vous laver les mains dans le bassin pour effacer vos péchés. Vous n'êtes pas digne d'entrer dans la Basilique. Des prêtres s'emparent de vous sans que vous puissiez tenter quoi que ce soit. Vous serez brûlé comme hérétique demain matin. *Vous avez échoué dans votre mission.*

## 4

Furieux que vous refusiez son offre, Nez coupé ordonne alors à trois de ses hommes, en les désignant du doigt, de vous tuer. Deux d'entre eux sortent un cimeterre de leur fourreau tandis que le troisième sort une paire de dagues affûtées. Arborant un sourire plus que sadique, ils s'appêtent à vous encercler et ont bien l'intention de faire de vous qu'une bouchée !

Combattez-les en même temps : A chaque assaut, calculez les **FA** de vos trois adversaires et choisissez celui avec lequel vous combattez. Pour celui-là, suivez les règles habituelles. Pour les deux autres, utilisez votre **FA** de la manière habituelle, mais si elle supérieure à celle de votre adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, il est censé avoir esquivé le coup. En revanche, si votre **FA** est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessé à la manière habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement.

*1° Voleur de la bande à Nez Coupé : Habilité : 7 Endurance : 5*

*2° Voleur de la bande à Nez Coupé : Habilité : 7 Endurance : 6*

*3° Voleur de la bande à Nez Coupé : Habilité : 6 Endurance : 6*

Si vous êtes vainqueur de ce combat inégale, vous parvenez à fuir du reste de la bande à travers des ruelles étroites. *Rendez-vous au 2.*

## 5

Nicétas finit par vous rattraper alors que vous vous apprêtez à vous enfuir. Pour vous punir, celui-ci vous coupe la main droite pour avoir tenté de fuir comme il le fait avec d'autres esclaves. Jamais plus, vous ne tenterez de vous échapper : *Vous avez échoué dans votre mission.*

## 6

Les deux Gardes ne s'attendaient pas à ce que vous les attaquiez de front. Rangeant leur épée dans leurs fourreaux, ils sont décidés de vous maîtriser à main nues. Combattez-les l'un après l'autre :

*1° Garde Impériale : Habilité : 7 Endurance : 8*

*2° Garde Impériale : Habilité : 6 Endurance : 8*

Sur ce combat, ne comptabilisez pas le malus sur votre Habilité si vous n'avez pas d'arme.

Si votre Endurance tombe à 2 ou moins, cessez immédiatement le combat : l'un des Gardes parvient à vous assommer. Ils vous emmènent alors au Fortin le plus proche où un envoyé de l'empereur décidera de votre sort.

*Rendez-vous au 42.*

Si vous parvenez à réduire l'endurance des deux gardes à 2 ou moins, ceux-ci s'effondrent par terre. Dans la confusion, vous vous échappez de la place et vous prenez la ruelle en face de vous jonchée d'ordures. *Rendez-vous au 21.*

## 7

Les eunuques de Théodora ont l'ordre de faire de vous un esclave model. Pour commencer, vous êtes chargé de porter l'éventail en plumes de l'impératrice lors de ses déplacements dans le palais qui vous éblouit par ses nombreuses richesses. Vous la suivez un moment et vous arrivez dans une vaste pièce dorée, ornée d'une multitude de bas reliefs constitués pour la plupart de méplats jouant ainsi beaucoup sur le jeu d'ombre et de lumière. Au centre de cette salle se trouve une immense mosaïque ressemblant étrangement à *La Cour de Théodora*, mosaïque se trouvant au chœur de la basilique Saint Vital à Ravenne que vous connaissez pour l'avoir visité l'an passé. Au plafond se trouve une coupole décorée de fresques représentatives de l'art Byzantin. A l'autre bout de la pièce, protégé par sa Garde Impériale Scandinave, l'empereur Justinien I<sup>er</sup> siège sur un trône couvert de pierreries. Il est vêtu d'une tunique dont les motifs sont très proches de l'art sassanide et de nombreux bijoux fidèles à la tradition hellénistique. De part et d'autre de son trône, deux lions d'or rugissent en remuant la queue. Des oiseaux mécaniques chantent dans des palmiers dorés...

Distrait par tant de merveilles, vous frappez par mégarde l'impératrice Théodora avec l'éventail. Si vous vous excusez humblement, **rendez-vous au 22**. Si vous préférez fuir la colère de l'impératrice, **rendez-vous au 18**.

## 8

Vous êtes condamné à travailler et à mourir pour l'empereur dans ses carrières pour le bien et la force de l'empire... **Vous avez échoué dans votre mission.**

## 9

L'eau du souterrain est toujours aussi froide ce qui vous affaiblie peu à peu (*vous perdez 1 point d'endurance*). Le tunnel est assez long et tourne trois fois sur lui-même si bien que vous vous retrouvez au même carrefour. Vous prenez alors à droite, **rendez-vous donc au 36**.

## 10

Vous débouchez sur un cul de sac qui est en fait une salle d'armes. Avant l'arrivée des varangues, vous pouvez prendre au choix une arme et laisser celle que vous avez en retirant éventuellement les bonus que vous aviez avec.

*Dague : c'est une arme légère qui est par conséquent facile à manier. Si vous décidez de prendre cette arme, ajoutez 2 points à votre habilité.*

*Masse d'armes : c'est une arme très lourde mais qui inflige 4 points de dégâts à l'adversaire à chaque assaut réussi. Enlevez 2 points de votre habilité si vous décidez de la prendre.*

Après votre choix, vous sortez alors que les varangues s'apprêtaient à vous coincer dans la salle d'arme. Vous prenez de justesse de vitesse et prenez ainsi l'autre porte avant eux, **rendez-vous donc au 50**.

## 11

Nez Coupé est furieux que vous refusiez son offre. En rage, il jette sa dague par terre et bondit sur vous, bien décidé de vous tuer à mains nues. Se faisant, il dévoile ainsi son visage tiré et patibulaire auquel il manque le nez...

*Nez Coupé,*

*Chef des Voleurs : Habilité : 8 Endurance : 8*

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre son épée (*Vous pourrez ajouter 1 point à votre total d'habilité pendant toute la durée de n'importe quel combat lorsque vous combattrez avec elle*).

**Rendez-vous ensuite au 23.**

## 12

Le tunnel tourne à droite et continue pendant un moment avant de déboucher de nouveau sur une bifurcation vous laissant par définition deux possibilités :

Si vous prenez à droite, **rendez-vous au 41**.

Si vous prenez à gauche, **rendez-vous au 38**.

### 13

Vous avancez difficilement dans l'eau glacée qui vous affaiblie ainsi peu à peu (*vous perdez 1 point d'endurance*).

Vous arrivez bientôt à une bifurcation qui vous laisse le choix entre la gauche et la droite :

Si vous optez pour la gauche, **rendez-vous au 30**.

Si vous préférez aller à droite, **rendez-vous au 20**.

### 14

L'eau glacée vous affaiblie toujours autant (*vous perdez 1 point d'endurance*). Le tunnel tourne 3 fois lui-même sur la gauche si bien que vous vous retrouvez au même carrefour. Vous décidez alors de prendre à droite, **rendez-vous au 12**.

### 15

Nez Coupé dévoile son visage et vous vous rendez compte avec horreur qu'il lui manque son nez... Ne voulant vous apprendre plus sur l'origine de cette ablation, il vous emmène à travers un labyrinthe de ruelles sombres et sales, peuplés de petits commerçants, d'artisans pauvres et de charlatans en tout genre. Après quoi, il vous entraîne dans un immeuble croulant et vous pousse dans une pièce où s'entassent des objets en or et en argent que surveillent des hommes aux visages patibulaires. Ceux-ci sont animés d'un rire gras en vous voyant, frêle et chétif. Ne comprenant pas ce qui se passe, Nez Coupé se charge de vous éclairer :

« Je suis le chef de la bande de voleurs la plus activement recherchée par les Gardes de l'empereur. Ces Hommes sont sous mon commandement. En te voyant surgir de nulle part sur la place, j'ai tout de suite su que tu allais nous être très utile ! »

De nouveau, un rire gras résonne dans la salle, imité par Nez Coupé.

« Silence ! » crie alors Nez Coupé.

« Revenons-en à toi ! Je te propose de devenir immensément riche et célèbre ! Veux-tu collaborer avec moi ? »

Si vous refusez d'entrer dans son jeu, **rendez-vous au 4**. Si vous entrez dans son plan pour mieux mystifier ensuite, **rendez-vous au 45**.

### 16

Vous vous retrouvez dans une ruelle étroite. Soudain, Nez Coupé, furieux que vous lui avez échappé, surgit de nulle part. Il sort un poignard incrusté de pierreries qu'il a sûrement volé à un riche Byzantin. La rage qu'il ressent fait ressortir ses traits, ce qu'il le rend plus horrible. Le combat est inévitable :

*Nez Coupé,*

*Chef des Voleurs : Habilité : 8 Endurance : 8*

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre son épée (*ajoutez 1 point à votre Habilité*) et **rendez-vous ensuite au 40**.

### 17

L'eau sale et polluée est toujours aussi froide (*vous perdez 1 point d'endurance*). Le tunnel tourne plusieurs fois sur la gauche si bien que vous vous retrouvez au même carrefour. Vous décidez de prendre tout droit, **rendez-vous au 12**.

### 18

Paniqué et craignant la colère de l'impératrice, vous lâchez le plumeau et vous vous enfuyez ; les féroces Varangues vous poursuivent dans le labyrinthe de corridors, de cours pavées, de portes et salles luxueusement décorées comme la salle du trône. Ils finissent par vous coincer dans un jardin clos où il y a une multitude de plantes exotiques. Deux portes s'ouvrent également à vous :

Si vous prenez celle de droite, **rendez-vous au 10**. Si vous préférez prendre celle de gauche, **rendez-vous au 50**.

### 19

Vous devriez savoir qu'un esclave n'a aucun droits : vous serez fouetté à mort demain à l'aube pour avoir contesté l'autorité de votre propriétaire Ibn Wabad. **C'est la fin de votre aventure.**

## 20

Vous rampez dans l'eau glacée et sale (*vous perdez 1 point d'endurance*). Si vous êtes toujours vivant, vous finissez par arriver à un carrefour qui possèdent comme tous les carrefours trois branches plus celle dont vous venez :

Si vous continuez tout droit, **rendez-vous au 14**.

Si vous tournez à droite, **rendez-vous au 12**.

Si vous préférez prendre à gauche, **rendez-vous au 17**.

## 21

La nuit tombe déjà et rend la rue encore plus inhospitalière qu'elle ne l'est déjà. Celle-ci, boueuse et jonchée d'ordures çà et là fini par déboucher sur un port. Alors que vous essayez de chercher un endroit pour dormir, un marin ivre sort d'une taverne et sans aucune raison apparente, celui-ci vous attaque :

*Matelot ivre : Habilité : 5 Endurance : 6*

Si vous survivez à deux assauts, un autre marin vient à votre secours et assomme le matelot ivre. Il vous présente à son maître qui vous propose de passer la nuit sur son bateau. Vous acceptez avec gratitude. **rendez-vous au 26**.

## 22

Bien que vous vous excusiez à l'impératrice, vous êtes accusé du crime de lèse-majesté. **Rendez-vous au 8**.

## 23

Le corps de Nez Coupé gît par terre flasque et sans vie. Deux Gardes Impériaux surgissent de la bataille qui fait rage. Ils vous interpellent, bien décidé à vous arrêter alors que vous avez débarrassé la ville de leur pire racaille ! Vous êtes dans une fâcheuse situation : les deux gardes s'approchent de vous et sortent leur épée de leur fourreau. Que décidez vous de faire ? Si vous voulez les combattre, **Rendez-vous au 6**. Sinon, vous pouvez fuir en profitant alors de la confusion qui règnent. **Rendez-vous dans ce cas au 51**.

## 24

Votre tentative de fuite est couronnée de succès ! Nez Coupé n'a pas remarqué votre absence, trop occupé à dévaliser la litière du riche commerçant...

Vous ne tardez pas à tomber à une bifurcation vous laissant comme il se doit deux possibilités :

Vous pouvez prendre la ruelle devant vous, **rendez-vous au 21**.

Sinon, vous pouvez prendre une large rue bordée de colonnes, **rendez-vous dans ce cas au 47**.

## 25

Vous atterrissez dans le jardin d'un palais imposant par sa taille mais sobre au niveau de sa décoration extérieure. Alors que vous approchez d'une entrée, un colosse noir vous attrape sans que vous puissiez vous débattre. L'intérieur du palais est richement décoré de meubles finement sculptés et de vases en provenance d'Asie. Les sols et les murs sont couvertes de mosaïques représentant pour la plupart des scènes religieuses. Plusieurs d'entre elles représentent même le chemin de croix et la passion du Christ. Le colosse finit par vous traîner devant son maître, le charismatique Nicéphomus, haut dignitaire du palais et proche de l'empereur, qui est en train de dîner avec des amis.

Et quel dîner ! De nombreux gibiers et volailles ornent la petite table en bois précieux. Ils sont accompagnés d'une multitude de fruits exotiques et du vin en provenance de Grèce est là pour arroser le tout.

C'est alors que du haut de sa couche, Nicéphomus décrète : « Décidez vous-même de votre sort en choisissant entre cette boule en ivoire et cette boule en ébène ! ». Sur cela, il vous présente deux boules : une en ivoire d'un blanc cassé et l'autre en ébène d'un noir persistant.

Si vous choisissez la boule en ivoire, **Rendez-vous au 29**. Si vous choisissez la boule en ébène, **Rendez-vous au 34**.

## 26

Ibn Wabad, le propriétaire du bateau, est un riche commerçant de Damas. C'est aussi un marchand d'esclaves. Il ordonne à ses hommes de vous jeter enchaîné dans la cale où croupissent de nombreux esclaves et vous délestent également de votre sac à dos (*vous perdez 2 points d'endurance ; supprimez vos repas de votre feuille d'aventure si toutefois, il vous en reste*). Las, vous ne tardez pas à vous endormir. **Rendez-vous au 48**.



## 27

En voulant vous échapper du mouvement de foule, vous heurtez de plein fouet un Garde Impériale qui croit avoir à faire à un militant de la chute de l'empereur. Estourbi mais en rage, il n'écoute pas vos protestations. Il jette alors son arme, rangée dans son fourreau, par terre bien décidé à vous étrangler à mains nues ! Vous ne pouvez faire autrement que le combattre :

*Garde Impériale enragé : Habilité : 6 Endurance : 8*

Sur ce combat, ne comptabilisez pas le malus sur votre Habilité si vous n'avez pas d'arme.

Si votre Endurance tombe à 2 ou moins, cessez immédiatement le combat : le Garde parvient à vous assommer et vous emmène au Fortin le plus proche. **Rendez-vous au 42.**

Si vous parvenez à réduire l'endurance du garde à 2 ou moins, vous parvenez à terrasser votre adversaire en lui donnant un formidable coup de tête dans le ventre. Vous pouvez alors vous emparer de son épée courte (*Vous pourrez ajouter 1 point à votre total d'habilité pendant toute la durée de n'importe quel combat lorsque vous combattrez avec elle*).

Après avoir repris vos esprits, une ombre vous tire à l'abri. Il dit s'appeler Nez Coupé et c'est un mendiant des quartiers pauvres de Constantinople. **Rendez-vous au 15.**

## 28

Un monstre énorme surgit du bassin pour vous happer. Menez le combat à terme suivant la règle habituelle mais en notant que le Serpent du bassin vous infligera une perte de 3 points d'endurance au lieu des 2 habituels s'il parvient à vous blesser :

*Serpent du bassin rond : Habilité : 10 Endurance : 12*

Si vous êtes vainqueur, vous montez à l'échelle et sortez enfin de l'égout. **Rendez-vous au 44.**

## 29

« C'est le mauvais choix ! Je n'ai que faire de vous maintenant ! Gardes ! Emparez-vous de lui et emmènez-le au fortin le plus proche ! L'Empereur saura que faire de lui ! » déclare alors Nicéphomus. **Rendez-vous au 8.**

## 30

Vous marchez pendant un bon moment dans l'eau froide et sale (*vous perdez 1 point d'endurance*). Vous ne tardez pas à arriver à un carrefour vous le choix entre 3 possibilités :

Si vous continuez tout droit, **rendez-vous au 32.**

Si vous tournez à gauche, **rendez-vous au 36.**

Si vous préférez prendre à droite, **rendez-vous au 9.**

## 31

Vous vous lavez les mains puis vous traversez le jardin pour enfin franchir les neuf portes en bronze de Sainte Sophie. Vous vous faufilez au milieu de la foule et vous vous approchez de l'autel incrusté de pierreries.

**Rendez-vous au 52.**

## 32

Vous rampez dans l'eau glacée pendant un moment (*vous perdez 1 point d'endurance*). Le tunnel finit par tourner 3 fois sur la droite si bien que vous retrouvez au même carrefour. Vous décidez de prendre tout droit, **rendez-vous au 36.**

## 33

Le tunnel continue tout droit pendant un bon moment puis tourne à gauche et vous arrivez de nouveau à un carrefour. Vous décidez de prendre tout droit en marchant à nouveau dans l'eau. **Rendez-vous au 17.**

## 34

« L'ébène est un bois rattaché aux esclaves et particulièrement aux esclaves noirs du fait de sa couleur ! L'impératrice Théodora sera content du cadeau que je vais lui faire... » déclare Nicéphomus en vous observant de son regard malicieux. Lorsque l'un de ses colosses vous emmène vers le palais de l'empereur, le doute concernant votre proche avenir n'est plus possible. **Rendez-vous au 7.**

### 35

Vous arrivez dans un petit cloître. Assis sur la margelle d'un bassin, un prêtre âgé, médite, un évangile à la main. Il vous dit « Vous trouverez votre salut si vous touchez un des piliers d'or de l'autel. Même l'empereur ne pourra plus rien pour vous ! ». Retenant ces indications, vous pouvez traverser le jardin à la recherche de l'autel, **rendez-vous dans cas au 3**. Sinon, vous pouvez rafraîchir avant au bassin, **rendez-vous alors au 31**.

### 36

Vous arrivez au sec à une nouvelle bifurcation. *Si vous prenez à gauche, rendez-vous au 33. Sinon, vous pouvez prendre tout droit, rendez-vous dans ce cas au 41.*

### 37

Raaahh !!! trop court !!! La chute de plusieurs mètres est rude (*vous perdez 4 points d'endurance*). Si vous êtes toujours vivant, vous entendez les rires moqueurs des 2 Varangues. Vous êtes dans les égouts de Constantinople. Déterminé à trouver une sortie, vous vous mettez en route en avançant prudemment dans l'eau. **Rendez-vous au 13.**

### 38

Le tunnel continue tout droit et vous devez à nouveau marcher dans l'eau putride. Bientôt, celui débouche sur un carrefour. Vous décidez de continuer tout droit. **Rendez-vous au 9.**

### 39

Alors que vous voulez vous échapper du mouvement de foule, une épée longue vous coupe votre superbe mèche que vous aviez passé tant de temps à réaliser avec votre gel préféré. Vous venez d'échapper de justesse la lame d'un Garde Impériale ! L'homme, mal rasé, arborant un sourire sadique, s'apprête alors à de nouveau abattre sa lame sur vous ! Alors que vous vous croyez perdu, une ombre arrive par derrière lui et l'assomme d'un solide coup de gourdin. Le Garde commence alors à divaguer avant de s'effondrer lourdement au sol comme une masse.

L'ombre est en fait un mendiant et se nomme Nez Coupé. Il vous propose de le suivre dans un endroit sûr loin du mouvement de la foule. Si vous acceptez, **rendez-vous au 15**. Si vous refusez poliment, **rendez-vous au 11**.

### 40

Vous enjambez le corps de Nez Coupé et vous reprenez la route. Vous ne tardez à arriver à un nouveau choix de ruelles :

Vous pouvez prendre la ruelle jonchée d'ordures, **rendez-vous dans ce cas au 21**.

Sinon, vous pouvez continuer le long d'une ruelle étroite tombant sur une impasse : vous sautez alors au-dessus du mur, **rendez-vous donc au 25**.

### 41

Le tunnel finit par déboucher sur une vaste salle circulaire abritant un grand bassin. A côté de celui-ci, il y a une échelle en bois permettant de sortir enfin des égouts. Soudain, l'eau du bassin remue... **Rendez-vous au 28**.

### 42

Que pouvez-vous faire en prison ? Vous serez crucifié en public la semaine d'après. **Votre aventure se termine ici.**

### 43

Vous atterrissez de justesse sur le rebord de l'autre côté. Les Varangues s'arrêtent net devant le trou. Leur équipement étant trop lourd, ils ne peuvent que vous regarder vous éloigner impuissants. Remerciant votre bonne étoile, vous sortez du palais de l'empereur. **Rendez-vous au 44**.

### 44

Vous vous retrouvez sur la place de la majestueuse Sainte Sophie.

*La Basilique Saint Sophie se dresse devant vous ! Construite de 532 à 537 après JC par Anthénios de Tralles et Isodore de Milet c'est une chance pour vous de la voir telle qu'elle était avant que les Turcs envahissent Constantinople en 1453 !*

Sentant que vous approchez du but, vous pénétrez dans l'enceinte. **Rendez-vous au 35**.

#### 45

La nuit venue, Nez Coupé et sa bande vous emmènent jusqu'au beaux quartiers. Arrivé au milieu d'une rue à passage, ils vous forcent à vous coucher et à jouer le blessé pour attirer les riches Byzantins qu'ils veulent détrousser bien entendu de tous leurs biens. Leur piège ne tarde pas à attirer une luxueuse literie escortée par des eunuques armés. Alors qu'elle s'arrête pour voir ce qui se passe, la bande à Nez Coupé surgit de l'ombre et attaque les énuques. Bien qu'ils défendent leur maître courageusement, ils sont malheureusement trop peu face à un tel envahissement. Profitant de cette occasion unique, vous tentez de fuir : *Testez votre Habilité* : si vous échouez, **rendez-vous au 49**. Si vous réussissez, **rendez-vous au 24**.

#### 46

Cynérion vous livre à Nicétas le responsable de l'entretien des citernes du palais . Celui-ci vous fait descendre jusqu'à une citerne souterraine. Il vous charge de ramasser les saletés tombées dans la cuve.

« Il n'y a que l'eau qui s'échappe de cette salle ! » dit Nicétas en montrant le canal en pierres qui alimente le réservoir. Après son départ, vous pouvez fuir par ce canal souterrain qui permet votre passage, **rendez-vous dans ce cas au 13**. Si vous préférez trouver une autre issue en sortant de cette salle souterraine, **rendez-vous au 5**.

#### 47

Vous êtes arrêté par une patrouille de deux gardes qui vous prennent pour un voleur de la bande à Nez Coupé. Malgré vos protestations, ils passent à l'attaque. Combattez-les en même temps : A chaque assaut, calculez les **FA** de vos deux adversaires et choisissez celui avec lequel vous combattez. Pour celui-là, suivez les règles habituelles. Pour l'autre, utilisez votre **FA** de la manière habituelle, mais si elle supérieure à celle de votre adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, il est censé avoir esquivé le coup. En revanche, si votre **FA** est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessé à la manière habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement.

1°Garde : *Habilité* : 8 *Endurance* : 8

2°Garde : *Habilité* : 7 *Endurance* : 8

Si votre Endurance tombe à 2 ou moins, cessez immédiatement le combat : l'un des Gardes parvient à vous assommer avec le pommeau de son épée et vous emmène au Fortin le plus proche. **Rendez-vous au 42**.

Si vous parvenez à réduire l'endurance des deux gardes à 2 ou moins, ceux-ci s'effondrent par terre. Vous prenez une ruelle sale et jonchée d'ordures **Rendez-vous au 21**.

#### 48

Le lendemain, Ibn Wahad vous expose au marché des esclaves. Votre mine éveillée attire l'attention de Cynésion, un eunuque impériale. Il négocie votre prix avec Ibn Wahad.

Si vous vous débattiez pour tenter de vous échapper, **rendez-vous au 19**. Si vous vous laissez acheter, **rendez-vous au 46**.

#### 49

Alors que vous étiez près à leur fausser compagnie, vous marchez sur une brindille qui alerte Nez coupé. Il se débarrasse de l'énuque en l'égorgeant avant de vous planter sa dague en plein cœur pour vous punir de votre trahison: **votre aventure se termine ici**.

#### 50

La porte donne sur un étroit passage dans lequel se dresse un immense trou béant et circulaire. Voici l'occasion de semer vos poursuivants. Vous allez tenter de sauter au-dessus. *Testez votre Habilité* : Si vous réussissez, **rendez-vous au 43**. Si vous échouez, **rendez-vous au 37**.

#### 51

Vous parvenez à semer les Gardes en empruntant une série de ruelles. La dernière que vous ayez empruntée est étroite et finit en impasse sur un mur. Entendant les cliquetis d'armures des Gardes qui se rapprochent, vous décidez de sauter par dessus du mur. **Rendez-vous au 25**.

A l'instant où vous touchez un de ses piliers, Sainte Sophie disparaît dans un tourbillon. C'est alors que les images, que vous aviez vu défiler en sens inverse, vous apparaissent de nouveau dans le bon sens. Au bout d'un moment, votre montre apparaît de nouveau et change de style jusqu'à reprendre la forme que vous connaissiez alors. Vous vous retrouvez dans le hangar du brocanteur à côté de la statue, à *votre époque*! Il semble que vous n'ayez pas bougé d'ici et que vous soyez parti 2 minutes d'après votre montre. Qui voudra croire cette incroyable histoire que vous avez vécu ? Personne, mais seul vous, savez ce qu'il en est... Vous sortez alors, dans la rue, reprendre le cours de vos emplettes. Peut-être allez-vous trouver une bonne affaire ou alors un autre objet qui vous enverra vivre une nouvelle aventure. Mais qui sait ce que l'avenir nous réserve ?

**FIN.**

*Lexique :*

Méplat : se dit d'un bas-relief où le motif se présente comme un jeu de surfaces planes. On dit aussi *en méplat*

Art sassanide : art perse caractérisée par l'abandon de l'hellénisme et le ralliement à des traits orientaux comme la complexité des motifs décoratifs.

Hellénistique : se dit de la période de la civilisation grecque allant de la conquête d'Alexandre à la conquête romaine. L'époque hellénistique est le lien entre le classicisme grec et la civilisation romaine. Elle se caractérise par une large extension de la culture grecque, qu'enrichie son expansion, dont l'empire romain sera l'héritier.

*Texte et réalisation : jfd2004/2005*

*Si vous avez des remarques, des suggestions à me faire pour le prochain volume de la série ou un projet à me faire part, ou tout simplement pour me donner votre avis sur **Périls à bysance**, n'hésitez pas à m'adresser un message dans la rubrique appropriée sur le **forum gamebook** : [www.gamebook.free.fr](http://www.gamebook.free.fr) ou encore sur le **forum de la bibliothèque des aventuriers** : (adresse ici)*