

Lè prophète voilé

Le costume de ce personnage est inspiré de la bande dessinée « Les chercheurs de trésor ». Il s'agit de vêtements tout blanc et cachant l'intégralité du corps. Pour accentuer l'aspect caricatural, le voile et le turban sont très longs, de même que les manches. Le voile mérite d'être très occultant, mais ce n'est vraiment pas pratique pour le jeu dans la pénombre. Prenez le temps d'essayer !

Son arrivée en jeu paraîtra étrange, car tout est calfeutré. Il peut éluder la question en disant qu'il s'est perdu dans le palais...

Le personnage du prophète voilé est à la fois concret et symbolique dans le jeu.

En fait, il s'agit du personnage Alimar, père de Marjane (l'esclave) et mage vénérant le Feu sacré. Après la guerre que mena le calife contre la Perse et la disparition de sa fille, il partit en quête pour la retrouver et nuire autant que possible aux intérêts du calife. Il prit le nom de Ali et devint conteur. C'est un grand érudit et il raconte autant d'histoires inventées que d'éléments issus de ses connaissances.

Parmi les personnages des joueurs, plusieurs le connaissent sous diverses identités, mais personne pour celle du prophète voilé :

Marjane (sa fille) et **Anouar** (ancien ami) connaissaient Alimar quand ils étaient en Perse. Tout deux vénèrent d'ailleurs le Feu sacré.

Saïd et tous les autres qui l'ont croisé depuis, le connaissent sous le nom de **Ali** (le conteur). Saïd fut son disciple pendant plusieurs années avant qu'il ne soit arrêté par les soldats du calife. La sagesse d'Ali dépasse sa croyance dans le Feu sacré et Saïd le respectait pour ça, sans connaître sa foi (considérée comme hérétique).

Dans un de ses contes, Ali fait mention du **Roi des assassins** et cette histoire inspira **Hassan**, jusqu'à lui donner la conviction que la légende était vraie.

Un peu après, **Ali** découvrira dans le désert *les Sables de mirage*. Ses sables sont emprunts de la magie d'un génie et peuvent donner naissance à de profondes illusions. Tout particulièrement s'ils sont manipulés par un mage puissant, comme c'est le cas d'Ali.

Tout le monde pense que Ali est mort suite à son arrestation par les soldats du calife, dirigés par le général **Isham** et accusé par le grand vizir **Umar**.

Ces derniers seront là également lors de l'exécution par le bourreau **Ismaël**. Mais Ali met en scène sa mort grâce aux *Sables de mirage* et parvient à s'enfuir presque sans le moindre soupçon (sauf le cercueil vide avec du sable dedans découvert par Ismaël).

La haine d'Ali envers le calife est alors tellement intense qu'il sombre dans la folie et décide de conduire sa vengeance en prenant l'apparence d'un prophète voilé et en utilisant les *Sables de mirage* pour plonger la cour du calife dans son illusion. C'est également lui qui déclenchera les terribles tempêtes de sable sur Bagdad de façon à répandre le sable magique dans le palais.

Bref, arrivé au début du jeu, le prophète voilé contrôle l'illusion et donc tous les PNJ, sauf le poète. Son but est que les personnages se perdent et se débattent sans trouver l'issue de ce piège entre maléfice et folie.

Alimar a perdu pied, car il pense avoir perdu sa fille et tous ses repères par la faute du calife.

Il cherchera à garder ses victimes dans son dernier conte, à moins que les joueurs parviennent à le ramener à la raison (ce qui est très difficile).



Capacité physique du personnage :

Comme le prophète voilé est dans sa propre illusion, il contrôle tout ce qui pourrait lui nuire. Il est immortel, mais il peut en jouer comme il veut, paraître blesser ou pas du tout.

Si quelqu'un tente de lui retirer son voile, il y a toujours un autre voile derrière.

Il n'a pas d'arme et ne cherche absolument pas l'action violente (de toute façon, c'est déjà une épreuve pour le PNJ qui l'incarne, de se déplacer avec un voile quasi opaque).

Interprétation :

Le personnage doit être un mystère pour les joueurs. Aussi énigmatique, frustrant et intrigant que possible. N'hésitez pas à l'incarner comme quelqu'un de naïf, voire simple d'esprit ou dérangé. Puis il peut avoir des éclairs de sagesse et donner des conseils laissant croire qu'il peut aider.

Le but de ce personnage est d'embrouiller les joueurs et de les pousser dans la mauvaise direction pour ne pas qu'ils sortent de l'illusion. Il personnifie les choses et interprète tout ce qu'il trouve. Son discours semble construit au premier abord, puis sombre dans le délire petit à petit. Il n'est pas très bavard et s'exprimera plutôt en petit comité :

- « Je suis venu guidé par le grondement du désert. Il se racle la gorge pour mieux exprimer la voix de Dieu. Quand il tousse, cela produit de grands souffles et des tempêtes. »

- « Nos fautes sont nombreuses : discorde, amertume, claudication, haine, saleté, perte de mémoire, les choses penchées, et tout ça... »

- « Je suis un messager de Dieu. Il m'a parlé de ses projets. Il doit revenir me voir bientôt. »

- « Le moment viendra où de la poussière, nous retournerons à la poussière; du sable, nous retournerons au sable; de l'eau, nous retournerons à l'eau. »

- « La lune est pleine aujourd'hui. C'est un signe! Elle est ronde et blanche. Comme mon turban! »

- « Un astre, un astre, des astres... Désastre! »

- « De l'air, de l'air, des airs... Désert ! »

Prêche du prophète voilé (intervient au bout de 4-5 heures de jeu, quand le jeu se calme):

« Le sable couvre le monde et l'enseveli comme un voile de ténèbres

Les montagnes seront de grandes dunes et les océans s'animeront d'un ressac de poussière

Quand du monde il ne restera plus qu'un vaste désert...

Dieu observera les hommes et la foi qui les anime. Les plus inspirés trouveront la terre promise.

Jébus, la cité de fraternité et de paix. Le jardin de Dieu sur terre.

Suivez moi et je vous conduirais jusqu'à la terre promise! »

Puis il fera attendre les joueurs en leur promettant de les conduire quand le moment sera venu. Il temporisera encore et encore...

Le personnage du poète lui est indifférent, car il n'a aucune prise sur lui.

Peut-il retrouver ses esprits ?

Dans les versions précédentes du jeu, cette possibilité n'était pas vraiment réalisable. Certaines modifications apportent maintenant aux joueurs les éléments permettant cette éventualité.

Concrètement, pour que Ali retrouve ses esprits, il faudrait d'abord que ses « amis » et sa fille cherchent à lui faire retrouver la raison. C'est à dire :

- Qu'ils l'approchent avec bienveillance
- Identifier qui il est (faire le lien entre ses noms : Alimar, Ali et le Prophète Voilé)
- Lui présenter sa boîte à encens (dernier héritage pour sa fille)
- que Marjane lui chante sa chanson d'enfance

Entre folie et sanglots de bonheur, la scène qui suivra sera probablement très intense.

Quoi qu'il en soit l'illusion ne prendra pas fin s'il parvient à s'apaiser. Les prisonniers de l'illusion devront parvenir à sortir par eux-mêmes (sauf Marjane et Saïd pour qui c'est une issue)