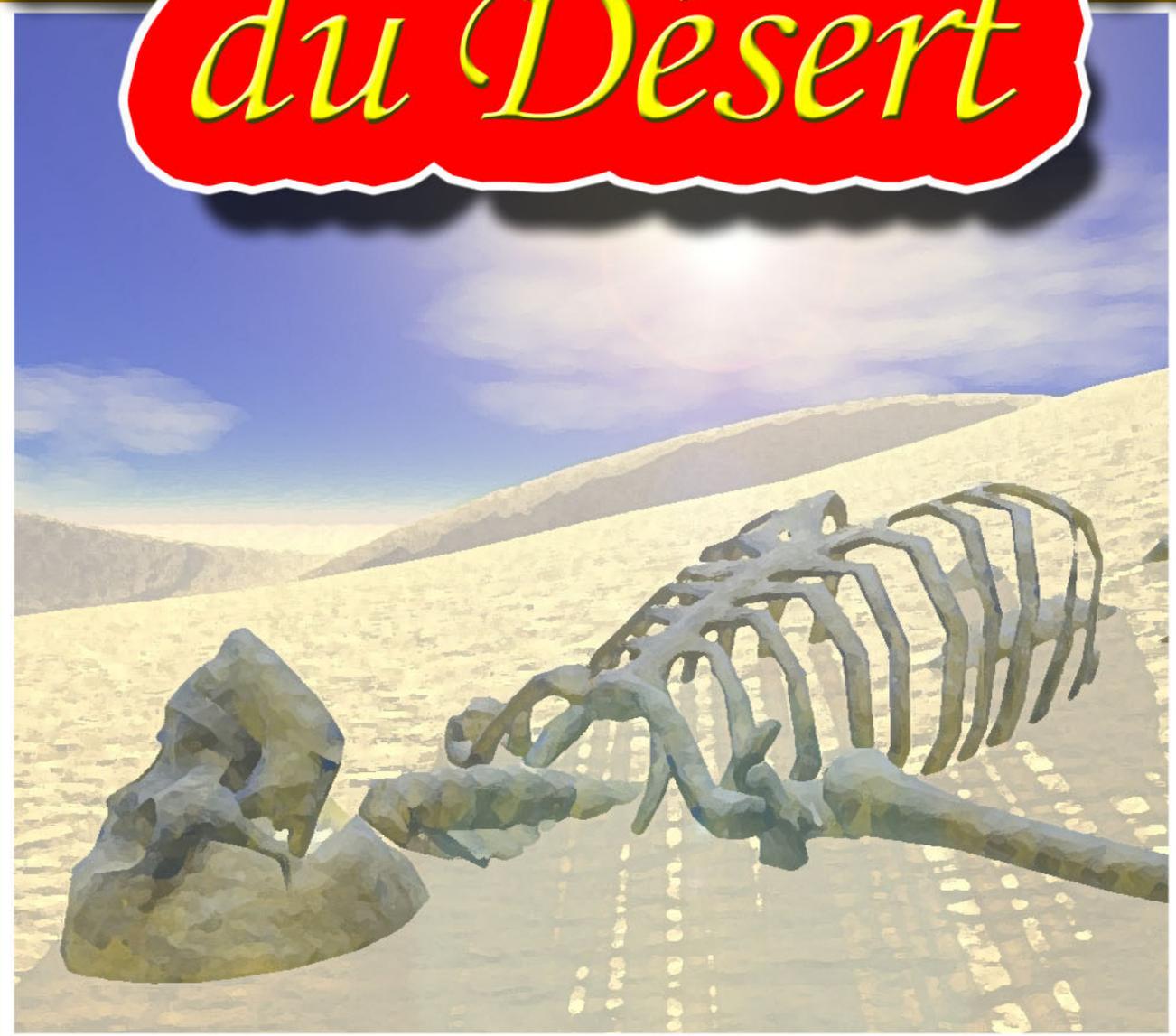


WARHAMMER
FANTASTIQUE
LE JEU DE RÔLE

Par Stéphane Guyon

Les Royaumes du Désert



Designed by

Errare **D**emonium **E**st

Le Webzine des Gardiens du Sablier Eternel

Répertoire géographique de l'Arabie : *Les Royaumes du Désert*

Par Stéphane GUYON

Stephane.guyon@caramail.com

Ce supplément destiné à Warhammer Le Jeu de Rôle Fantastique n'est pas officiel. Chacun est libre de l'utiliser mais je déconseille fortement d'en faire le moindre commerce (car c'est interdit, bien sûr). Pour toute critique ou commentaire vous pouvez contacter l'auteur.

Table des matières

| | |
|---|----|
| <i>Présentation générale de la péninsule arabique</i> | 4 |
| <i>Un territoire aride et peu accueillant</i> | 4 |
| <i>Une seule civilisation mais une mosaïque de royaumes</i> | 4 |
| <i>Les villes d'Arabie</i> | 4 |
| <i>Chronologie des terres d'Arabie</i> | 5 |
| <i>La religion en Arabie</i> | 6 |
| <i>Le culte de Khaine</i> | 7 |
| <i>Une caste d'assassins : Les Maculés</i> | 7 |
| <i>La magie en Arabie</i> | 7 |
| <i>La loi en Arabie</i> | 8 |
| <i>L'esclavage, une tradition séculaire</i> | 9 |
| <i>La monnaie</i> | 10 |
| <i>La démographie de l'Arabie</i> | 10 |
| <i>Les forces militaires de l'Arabie</i> | 10 |
| <i>Les arts, les sciences et les distractions en Arabie</i> | 12 |
| | |
| <i>Le Grand Sultanat d'Arabie et ses émirats vassaux</i> | 15 |
| | |
| <i>Le Grand Sultanat d'Arabie</i> | 15 |
| <i>L'Émirat de Teshert</i> | 16 |
| <i>L'Émirat de Kamt</i> | 16 |
| <i>L'Émirat de Copher</i> | 17 |
| | |
| <i>Les royaumes de Taïfas</i> | 19 |
| | |
| <i>Le Califat de Kufra</i> | 19 |
| <i>L'Émirat de Al-Haïkk</i> | 20 |
| <i>Le Califat de Mahabbah</i> | 21 |
| <i>Le Califat de Ghafsa</i> | 22 |
| <i>L'Émirat du Sud</i> | 24 |
| <i>L'Émirat de Songhai</i> | 24 |
| <i>L'Émirat de Debeqra</i> | 25 |
| <i>Le Califat de Nejaz</i> | 25 |
| <i>L'Émirat de Tambukta</i> | 26 |
| <i>L'Émirat de Martek</i> | 27 |
| | |
| <i>Les royaumes du golfe de Mèdès</i> | 28 |
| | |
| <i>Les royaumes de Durbaïta</i> | 30 |
| | |
| <i>Le califat de Zoan</i> | 30 |
| <i>Le Califat de Agade</i> | 31 |
| <i>L'émirat de Symara</i> | 31 |
| <i>L'émirat de Ka-Sabar</i> | 31 |
| <i>Le Califat de Ashur</i> | 31 |
| | |
| <i>Les tribus nomades et les oasis du Grand Désert</i> | 32 |
| | |
| <i>Répertoire géographique</i> | 34 |
| | |
| <i>Bestiaire de l'Arabie et des Terres du Sud</i> | 35 |
| | |
| <i>Glossaire</i> | 37 |
| | |
| <i>Carte de l'Arabie</i> | 38 |

Sources d'inspirations

- Plusieurs volumes du Grimoire (en particulier Sartosa : La cité des Pirates)
- Revue Casus-Belli de Septembre 2001.

Présentation générale de la péninsule arabique

Un territoire aride et peu accueillant

L'Arabie reste aux yeux des habitants du Vieux Monde une terre étrange, pleine de mystères et de dangers. Cette terre aride est aussi connue sous le nom de Grand Désert du Sud. Et cette réputation n'est pas usurpée : ce territoire plus grand que l'Empire bénéficie d'un climat extrêmement chaud et sec en plaine. Le climat des montagnes d'Arabie n'est guère mieux : Il est aussi sec que glacial.

Mais l'Arabie ne se résume pas à son climat répulsif et à ses océans de dunes. C'est un territoire chargé d'histoire qui peut offrir des merveilles au voyageur avisé. On trouve dans de nombreux territoires des vestiges gigantesques de civilisations aujourd'hui disparues. Sur la côte se trouvent des cités millénaires très peuplées qui vivent du commerce maritime, de la pêche et de la piraterie. Le long des fleuves, la végétation est luxuriante et l'agriculture prospère. Le Grand Désert lui-même cache de fabuleux trésors : Des oasis de verdure perdus au milieu de ce continent et abritant des civilisations aussi anciennes que mystérieuse.

L'Arabie est donc une terre pleine de promesses pour les aventuriers les plus audacieux. Nombreux sont les explorateurs Tiléens, Bretonniens et Impériaux qui ont fait le pari d'explorer ces terres et d'en rapporter des monceaux de richesses. Biens peu en sont revenus car l'Arabie révèle des pièges mortels, à commencer par la chaleur et le manque d'eau. Mais il n'y a pas que ça : Les peuplades d'Arabie gardent jalousement leurs trésors et les étrangers venus du Nord sont rarement les bienvenus. Même dans les cités portuaires les plus commerçantes, les marchands et navigateurs du Vieux Monde sont cantonnés dans des quartiers qui leurs sont réservés : Les **Funduks**. S'aventurer sans autorisation au delà de ces enclaves peut s'avérer mortel.

Une seule civilisation mais une mosaïque de royaumes

Pour beaucoup d'étrangers, l'Arabie est vue comme un immense royaume mais c'est loin d'être le cas. Le Royaume d'Arabie existe bel et bien mais ce n'est plus aujourd'hui qu'un royaume parmi tant d'autres. Bien sûr, il garde sa prééminence, en matière religieuse notamment, mais il est concurrencé par ses voisins : Des Califats ou Emirats qui ont acquis leur indépendance au fil des siècles, profitant de l'affaiblissement du grand Sultanat d'Arabie.

Ces mosaïques de royaumes partagent tout de même

une même culture, une même religion et une même méfiance envers les voyageurs venus du Vieux Monde. Tous les Arabes ont au moins une chose en commun : Ils éprouvent une haine ancestrale envers les Estaliens. Tous ont encore dans leur mémoire le terrible échec de l'invasion de l'Estalie. Le plus infamant étant que, aujourd'hui encore, il subsiste dans certains royaumes Estaliens des descendants de guerriers arabes, réduits en esclavage.

Les villes d'Arabie

Les différents Emirats et Califats d'Arabie se caractérisent par un réseau urbain déséquilibré, bien différent de celui du Vieux Monde. L'aridité de la terre rend la vie très difficile pour les communautés peu nombreuses. C'est pourquoi les petites villes et villages sont peu nombreux. A l'inverse, les grandes capitales territoriales sont très peuplées. Elles regroupent à l'ombre de leurs murs des populations très importantes et l'essentiel des denrées disponibles. Elles sont l'endroit privilégié pour tous les types de commerce.

Chaque grande ville du territoire arabe est dirigée par deux autorités, parfois rivales : L'**Emir** (ou le **Calife**) détient le pouvoir temporel tandis que l'**Imam** détient le pouvoir religieux et législatif. En effet, en Arabie, le phénomène religieux est indissociable de la loi. Cette dernière est ainsi appelée : **la Loi Divine d'Ormazd** (Ormazd, aussi appelé « L'Unique » est le Dieu vénéré par 80 % de la population arabe).

Bien que très nombreux, les royaumes d'Arabie peuvent être distingués en 4 catégories bien distinctes, suivant l'origine géographique et l'histoire du territoire :

- **le Sultanat et ses alliés** : Il s'agit du grand royaume d'Arabie et des territoires qui sont restés fidèles au grand Sultan résidant à Zandri, la capitale du Sultanat.
- **Les Royaumes de Taïfas** : On désigne ainsi tous les territoires qui furent un jour sous la domination du Sultan mais qui ont profité de l'affaiblissement du pouvoir pour prendre (ou reprendre) leur indépendance politique. D'un point de vue

| Cité ou ville | Population | Suzerain | Territoire politique | Région d'Arabie |
|---------------|-------------|--------------------------|----------------------|------------------------|
| Zandri | 92 000 hab. | Sultan Hacène El Qabir | Sultanat d'Arabie | Sultanat et ses alliés |
| Abu Hamed | 75 000 hab. | Calife Saadi V | Califat de Kufra | Royaume de Taïfas |
| Ghafsà | 62 000 hab. | Consul Beg Muhamat | Califat de Ghafsà | Royaume de Taïfas |
| Meknès | 49 000 hab. | Emir Ibn Habdula | Emirat de Kamt | Sultanat et ses alliés |
| Al Haïkk | 48 000 hab. | Emir Haroun Al Otman | Emirat de Al Haïkk | Royaume de Taïfas |
| Siwa | 48 000 hab. | Sultan Hacène El Qabir | Sultanat d'Arabie | Sultanat et ses alliés |
| Mahabbah | 40 000 hab. | Calife Salah Ibn Afdal | Califat de Mahabbah | Royaume de Taïfas |
| Teshert | 35 000 hab. | Emir Abdallah | Emirat de Teshert | Sultanat et ses alliés |
| Baskra | 31 000 hab. | Emir Haroun Al Otman | Emirat de Al Haïkk | Royaume de Taïfas |
| Mèdès | 25 000 hab. | Emir Ali Ben Hamza | Califat de Mèdès | Golfe de Mèdès |
| Wadi Haïfra | 23 000 hab. | Calife Banu Abd Al Wád | Califat du Zoan | Golfe de Durbaïta |
| Zuwarah | 21 000 hab. | Emir Tarik Haydar | Emirat de Copher | Sultanat et ses alliés |
| Abu Sidrah | 20 000 hab. | Emir Mehmed Al Soukra | Emirat du Sud | Royaume de Taïfas |
| Debeqra | 17 000 hab. | Emir Moustafa Ibn Yakoub | Emirat de Debeqra | Royaume de Taïfas |
| El Mansurah | 17 000 hab. | Calife Salah Ibn Afdal | Califat de Mahabbah | Royaume de Taïfas |
| Songhai | 14 000 hab. | Emir Kemal El Réjick | Emirat de Songhai | Royaume de Taïfas |
| Nejaz | 12 000 hab. | Calife Ali Assoun Kadar | Califat de Nejaz | Royaume de Taïfas |
| Tambukta | 11 000 hab. | Emir Kali Aban Fir | Emirat de Tambukta | Royaume de Taïfas |
| Al Anaïm | 10 000 hab. | Emir Amir Ben Akham | Emirat de Al Anaïm | Golfe de Mèdès |
| Martek | 10 000 hab. | Emir Sakura Isma'il | Emirat de Martek | Royaume de Taïfas |

religieux, tous ces royaumes restent sous la tutelle de l'autorité religieuse et législative suprême : Le Grand Imam de Zandri

- **Les Royaumes du Golfe de Mèdès** : Situés au sud de la péninsule, ces royaumes ont toujours été indépendants vis à vis du Sultanat d'Arabie. ce sont des territoires moins riches que leurs voisins du Nord.
- **Les Royaumes du Golfe de Durbaïta** : Ces royaumes ont été fondés il y a un peu plus de 300 ans par des explorateurs arabes. Ils sont situés à l'extrême Sud - Est de l'Arabie, à la frontière des Terres du Sud. Ce sont des régions peu développées car le climat y est encore plus rude que partout ailleurs en Arabie.

Chronologie des Terres d'Arabie

- - **2500** : Premiers vestiges d'une installation humaine dans la péninsule arabe, sur les rives du « *Grand Fleuve* »
- - **1300** : Début de l'**Empire de Fahal Sum**. Cette civilisation s'installe le long du Grand Fleuve et repousse les Trolls du désert au delà des montagnes. Apparition de l'écriture
- -**900** : Apogée de l'empire de Fahal Sum. La capitale, Nefernéda, aurait alors dépassé les 250 000 habitants. C'est l'âge d'or des Pyramides dans la vallée des rois.
- -**850** : Début de la civilisation du « *Fleuve Rouge* », aussi appelée **Empire de Durbaïta**, au Sud est de la péninsule
- -**450** : Début de « *la guerre des Empires* » entre l'empire de Fahal Sum, déjà en déclin, et celui de Durbaïta
- -**400** : La Guerre des empires s'achève par la chute de l'empire de Fahal Sum. C'est l'apogée de Durbaïta qui se caractérise par la construction de pyramides à degrés.
- -**150** : Victime d'une mystérieuse épidémie, l'empire de Durbaïta voit sa population décroître d'une manière vertigineuse. En quelques décennies, cette civilisation tombe dans l'oubli.
- **vers 0** : Un jeune berger d'une tribu nomade, **Ali**, commence à prêcher dans toutes les tribus au nom de son Dieu, Ormazd l'Unique, qui lui aurait fait la révélation du futur empire d'Arabie.
- **25** : Ali parvient à fédérer autour de lui de nombreuses tribus nomades qui se sédentarisent et créent la ville de Zandri, à l'embouchure du Grand Fleuve.
- **35** : Ali, surnommé le Prophète, prend la tête d'une grande armée et entreprend de longer toute la côte arabe pour créer un grand empire pour son Dieu.
- **125** : Le petit fils de Ali, le Prophète **Mulhaed al Quayat** impose le culte d'Ormazd dans toute l'Arabie. Le Royaume d'Arabie parcourt les côtes de la péninsule de l'embouchure du Grand Fleuve jusqu'à l'entrée du golfe de Mèdès.
- **165** : La religion d'Ormazd est imposée à toute l'Arabie. Seule les tribus nomades du Grand Désert échappent au contrôle du Sultan
- **625** : Installation d'elfes des mers dans les îles au large de Kufra. La rivalité commerciale avec les jeunes cités arabes du littoral tourne vite à la guerre. Après de nombreuses défaites de part et d'autre, les arabes cèdent les îles de Kufra aux Elfes en échange d'un partenariat commercial.
- **738** : Pour une raison inconnue, les elfes des mers quittent leurs îles pour ne jamais y revenir. (en 2512, on peut rencontrer encore dans ces régions des descendants de ses

navigateurs elfes)

- **1050** : Le grand Sultanat d'Arabie est au sommet de sa richesse, mais l'augmentation de la population fait craindre une pénurie de matières premières dans de nombreuses régions d'Arabie
- **1110** : Des navigateurs arabes s'installent sur l'île de Sartosa, occupée alors par quelques communautés de pêcheurs et de paysans.
- **1185** : Le **Sultan El Madzir** commence à préparer une opération militaire d'envergure, visant à envahir l'Estalie et à y établir des comptoirs
- **1212** : Le **sultan Daryus El Qabir** ordonne le début de la conquête de l'Estalie par les forces armées arabes
- **1225** : Après de longs mois de sièges, la cité estalienne de Bilbali tombe aux mains de l'armée arabe
- **1342** : Après avoir occupé pendant près d'un siècle la quasi totalité de l'Estalie (à part le royaume de Magritta) les forces arabes débute le siège de la ville bretonienne de Brionne
- **1347** : Défaite de l'armée arabe en Bretonnie face aux forces commandées par Roland de Chinon
- **1450** : Une armée conduite par le **Sultan Jaffar** envahit le royaume d'Astarios et prend Magritta. Seuls la citadelle et le port restent aux mains des Estaliens
- **1452** : La reprise de Bilbali par les armées estaliennes sonne le début de la **Reconquista**
- **1457** : Magritta est reprise par l'armée d'Astarios
- **1552** : Après deux années de guerre, les pirates arabes sont expulsés de l'île de Sartosa par la cité de Luccini
- **1666** : Le **Sultan Muhamat V** organise une campagne victorieuse dans les Badlands contre les clans gobelinoïdes
- **1712** : Raid et installation de troupes arabes de l'Emirat de Teshert dans les principautés frontalières. Première apparition du culte de Khaine en Arabie
- **1724** : La bataille de Manorca met fin à l'aventure arabe dans les principautés frontalières
- **1780** : Apparition d'un mouvement religieux : Le culte de Sangrif le Purificateur. Ce culte s'installe dans de nombreuses cités pirates des rivages de l'Arabie.
- **1857** : Les armées arabes d'Estalie se replient dans le territoire d'Alhabra, dans le royaume de Cantonia
- **2032** : Les dernières forces armées arabes quittent la Tilée. Le grand Sultanat d'Arabie est ruiné par des siècles de guerre. Les provinces de Al-Haïkk de Ghafsa et de Kufra décident de faire sécession. Le **Sultan, Khali III**, ruiné, ne peut que prendre acte. Cette Sécession a été appelée le « **mouvement de Taïfas** »
- **2090** : Le culte de Sangrif devenant trop populaire, les autorités de Zandri décident d'interdire ce culte. C'est le début d'une longue guerre de religion qui durera 30 ans.
- **2102** : La guerre de religion s'intensifie après l'assassinat du Grand Imam de Zandri par un groupe d'adeptes de Sangrif.
- **2119** : À la bataille de Sankara (Califat de Kufra), les forces armées fidèles à Sangrif sont battues. Les adeptes du Purificateur entrent dans la clandestinité.
- **2298** : Des raids gobelinoïdes détruisent de nombreux villages dans le Califat d'Ashur
- **2317** : Sous le règne du **Sultan Almar El Saïd « l'Incompétent »** une demi douzaine de provinces déclarent leur indépendance vis à vis du grand Sultanat. C'est le second mouvement de Taïfas
- **2347** : L'Imam Ibn Jubar et le **sultan Al Mansur** parviennent à réaffirmer la prééminence du Sultanat d'Arabie sur tous les

royaumes de la péninsule. Ces derniers, bien que restant indépendants, acceptent d'être inféodés au Sultan et au Grand Imam en matière religieuse et militaire.

- **2439** : Une communauté de **Mudjahids** installe une colonie près du lac Assoun, dans les Badlands. Cette communauté est massacrée quelques mois plus tard par une horde d'orques et de hobgobelins.
- **2510** : Malgré quelques brèves guerres civiles entre royaumes, l'Arabie connaît une certaine stabilité depuis plus d'un siècle

La religion en Arabie

La religion en Arabie est une affaire sérieuse, très sérieuse. Officiellement, il n'existe qu'un seul Dieu : **Ormazd**, aussi appelé l'Unique (**Al-Anon**). C'est sous la tutelle d'Ormazd que le premier prophète, Ali a unifié les tribus arabes et a créé le Grand Royaume d'Arabie. Au passage, les cultes antérieurs (souvent liés au monde des esprits) ont disparu (ils ne subsistent que dans certaines communautés du désert, comme les tribus du désert).

Ormazd est un Dieu qui n'accepte aucun rival. Le polythéisme est sévèrement réprimé (en général par écartèlement ou mutilation). Si la loi est aussi sévère, c'est parce qu'Ormazd a un rival dans le panthéon divin : Il s'agit de **Sangrif le Purificateur**. Cette rivalité a débouché sur une guerre de religion qui a profondément marqué l'Arabie. Officiellement, les adeptes d'Ormazd, menés par le Grand Imam de Zandri, ont remporté cette guerre mais les serviteurs de Sangrif restent assez nombreux en Arabie (environ 10 % de la population).

En 2512, les adeptes de Sangrif ont un statut variable suivant les régions. Certains califats ferment les yeux sur les cérémonies qui se déroulent sur leur territoires tandis que d'autres répriment sévèrement les adeptes du culte interdit.

Nous ne détailleront dans ce chapitre que les cultes de Sangrif et Ormazd. Le culte des esprits sera abordé dans le chapitre consacré aux nomades.

Ormazd, l'Unique

Description : Ormazd est le seul Dieu tutélaire de l'Arabie. Aussi connu sous le nom d'Al-Anon (l'Unique) Ormazd est également le Dieu du Soleil. Les premiers Imams ont rapporté que ce Dieu était déjà vénéré par la brillante et ancienne civilisation de Fahal Sum mais ce fait n'a jamais pu être officiellement prouvé. L'an 0 du calendrier arabe commence le jour où Ormazd fit la Révélation à Ali, un jeune berger arabe : Il lui commanda de convertir son peuple et de bâtir en l'honneur de son Dieu le plus grand empire que la terre ait jamais porté. Ainsi naquit le Sultanat (ou royaume) d'Arabie. Vers 2100, une guerre de religion éclata entre le sultanat et les adeptes d'une nouvelle religion, celle de Sangrif. Cette guerre fut remportée par le Sultan mais en 2510 encore, les adeptes d'Ormazd s'opposent encore violemment à ceux de Sangrif

Alignement : Neutre, selon les critères arabes, mais Loyal selon les critères du Vieux Monde.

Symboles : Les symboles d'Ormazd sont le soleil et un cimetière flamboyant. Les clercs de ce culte (les Imams) portent une simple robe blanche sans ornements

Zone d'Influence : Ormazd est vénéré dans toute l'Arabie où 80% de la population lui vouent un culte fervent. Certaines villes du

Vieux Monde (comme Marienburg ou les cités tiléennes) ont des quartiers arabes dans lesquels peuvent se trouver des temples dédiés à Ormazd. En Arabie, il existe deux villes sacrées pour le culte d'Ormazd : Zandri, la capitale du Sultanat et Mendai, située également dans le Sultanat d'Arabie

Jours sacrés : Les principaux jours sacrés sont ceux des solstices d'hiver et d'été, et les équinoxes de printemps et d'automne.

Amis et ennemis : Ormazd ignore poliment les autres Dieux. Les religions des étrangers sont respectées mais les populations arabes ne sont pas autorisées à vouer un culte à tout autre dieu que l'Unique. Le culte de Sangrif le Purificateur est particulièrement pourchassé, ainsi que le culte de Khaine duquel Sangrif est très proche.

Commandements : Tous les clercs et les adeptes d'Ormazd doivent se conformer aux commandements suivants :

- Ne jamais boire d'alcool car cela avilit l'esprit et pousse aux vices
- Lorsque le pain est rompu, toujours traiter son hôte avec la plus grande hospitalité
- Ne jamais représenter Ormazd sous forme humaine, sa divinité ne peut avoir de description
- Toujours respecter les enseignements des Imams
- Toujours s'opposer aux nécromants, aux adeptes de Khaine et de Sangrif
- Prier au moins trois fois par jours Ormazd, tourné vers Zandri

Sangrif, le Purificateur

Description : Sangrif est le Dieu du feu, de la passion amoureuse et du suicide ! bref, il est le Dieu des passions qui consomment les hommes : la vengeance, l'amour, la haine, la colère. Apparut vers l'an 1780 en Arabie, ce culte garde des origines mystérieuses, bien que ses prêtres prétendent que Sangrif était le Dieu des habitants de l'empire de Fahal Sum (les adeptes d'Ormazd ont la même revendication). Ce culte est devenu assez populaire pour concurrencer celui d'Ormazd, ce qui a entraîné une guerre religieuse dont l'issue a été une épuration des adeptes de Sangrif. Malgré tout, en 2512, environ 10% de la population voue un culte à Sangrif, de manière plus ou moins dissimulée selon la tolérance des autorités locales.

Alignement : Selon la manière dont il est pratiqué, Sangrif est à considérer tantôt comme un dieu neutre, tantôt comme un dieu mauvais.

Symboles : Sangrif est souvent dépeint sous une forme vaguement humaine prise dans les flammes, le visage déformé par la douleur. Il est également parfois peint sous les traits d'un humain ailé, puissamment musclé et tenant dans sa main un fouet

Zone d'influence : Le culte de Sangrif est surtout présent dans les grandes cités portuaires de l'Ouest de la péninsule arabique. Ce culte est particulièrement populaire chez les pirates de la cité d'Al Haïkk et les marins de Abu Hamed.

Jours sacrés : Il n'y a qu'un seul jour sacré dans le culte de Sangrif : il s'agit du premier jour de l'année, en souvenir du début de la guerre contre les royaumes du Vieux Monde (la légende

raconte que ce serait Sangrif qui aurait incité le Sultan El Qabir à déclencher cette guerre).

Amis et ennemis : Le culte de Sangrif n'a pas d'ennemis autres qu'Ormazd. Les dieux du vieux monde sont méprisés, à part celui de Khaine. Les deux cultes ont de nombreux points communs.

Commandements :

- Ne jamais tolérer que l'on fasse du mal à un adepte ou à sa famille
- Ne jamais laisser la dépouille d'un adepte sans crémation
- Ne jamais se laisser déshonorer sans réagir. Le déshonneur rejaillirait sur la divinité
- Pratiquer la loi de « la juste réponse » : Œil pour œil, dent pour dent
- Ne jamais venir en aide à un clerc d'Ormazd

Le culte de Khaine en Arabie

Le culte de Khaine est le seul culte du Vieux Monde à avoir pu s'installer durablement en Arabie. Ce culte est populaire auprès des guildes d'assassins et des pilleurs de tombes (nombreux en Arabie). Bien entendu, les adeptes de Khaine sont pourchassés activement par les autorités arabes mais sans grand résultat car ces adeptes se cachent aussi bien dans les bas quartiers des cités que dans les palais luxueux des califes.

Si le culte de Khaine est si répandu, c'est parce qu'il répond à une demande sociale bien précise de la part des grandes familles arabes. La lutte pour accéder au pouvoir laisse souvent derrière elle les cadavres de futurs héritiers, d'épouses trop volages, d'enfants illégitimes, ou encore de parents qui tardaient trop à mourir. Ce sont ses pratiques, courantes dans les hautes sphères du pouvoir, qui donnent du travail à ses nombreuses guildes d'assassins parmi lesquelles on trouve de nombreux adeptes de Khaine. Inutile de chercher plus loin le succès de ce culte...

Une caste d'assassins : Les Maculés

Sur tout le territoire de l'Arabie existe une mystérieuse caste : celle des **Maculés**. Cette caste est une sorte d'ordre d'assassins qui trouve aux yeux des autorités une sorte de légitimité : les Maculés sont considérés comme « *la Main qui coupe* », ceux qui endossent la responsabilité du crime pour garantir la cohésion sociale

Les autorités publiques savent très peu de choses sur cet ordre et son fonctionnement. Certains pensent que ses membres vouent un culte au Dieu Khaine (en réalité, ils vénèrent l'esprit de **Taib'Ozran**, l'assassin d'Ishraïm, de la religion des nomades). Les Maculés semblent avoir un mystérieux code qui les pousse à refuser certains contrats et qui les conduit même parfois à punir l'auteur de la requête !

Les maculés se reconnaissent entre eux par un langage secret. Ils agissent toujours masqués et donnent la mort avec un poignard sacrificiel bien particulier qui est en quelque sorte leur signature.

Il est difficile de rentrer en contact avec un assassin de cette caste mystérieuse mais il existe dans chaque grande ville des intermédiaires discrets et bien rétribués par l'ordre qui les emploie. Pour rentrer en contact avec un Maculé, il faut avoir une solide connaissance des ruelles sombres et des criminels de

la ville... ou alors être la cible d'un contrat.

La magie en Arabie

Introduction

La magie est présente en Arabie, comme dans le Vieux Monde, même si l'on peut considérer qu'elle y est moins présente (surtout en milieu urbain). La magie des Arabes est avant tout une magie cléricale. Les clercs d'Ormazd et les Mudjahids sont autorisés à pratiquer cette magie, semblable à la magie cléricale de Sigmar ou d'Ulric. Si la magie est moins développée en Arabie que dans le Vieux Monde, c'est sans doute parce que ses habitants sont réputés pour leur pragmatisme et qu'ils sont beaucoup moins superstitieux que leurs voisins du Nord. Seules les populations nomades ont conservé leurs rites ancestraux et pratiquent une magie liée au monde des esprits, un peu dans la tradition de chamanisme des peuplades primitives. Quelle que soit la magie pratiquée, elle ne s'apprend pas dans une école (à l'exception de l'alchimie). Seule la magie cléricale d'Ormazd est enseignée dans les Madrasa de théologie.

La magie illusoire

Les illusionnistes sont assez nombreux en Arabie. On les trouve surtout dans les grandes villes où ils exercent souvent leur art dans le cadre de spectacles de rue. Des principautés arabes leur ont donné la chasse à certaines époques mais on peut considérer en 2510 que la magie illusoire est acceptée à peu près partout. Pour les illusionnistes arabes, leur magie est un art qu'ils n'acceptent de transmettre qu'à leur descendance.

La sorcellerie

Comme dans le Vieux Monde, les sorciers sont nombreux en Arabie. On les trouve principalement dans les petites villes et les zones peu peuplées. Ils sont souvent victimes de la méfiance, voire de l'hostilité des autorités. Les riches principautés du Nord de l'Arabie acceptent mal leur présence en ville mais dans les royaumes du golfe de Médès, la sorcellerie est une tradition séculaire à laquelle les autorités ne s'opposent pas.

Les démonistes

Les démonistes sont tellement rares en Arabie que la loi divine ne les mentionne même pas. Il faut cependant remarquer que, depuis quelques centaines d'années, des démonistes du Vieux Monde ont trouvé refuge en Arabie. Néanmoins, les Arabes connaissent mal l'étendue de leur pouvoir et les forces mystérieuses qu'ils invoquent.

Les alchimistes

Ils sont assez nombreux, bien que leurs pouvoirs soient bien moins puissants que ceux des autres magiciens. En effet, l'alchimie est considérée en Arabie comme un art tout à fait légal et reconnu. Cette discipline s'enseigne et chaque grande ville a son cercle d'alchimistes, dispensant des cours et réalisant des expériences. Dans ce domaine, les arabes sont en avance sur le Vieux Monde.

Les nécromants

A la différence des démonistes, le sombre art de la nécromancie est connue en Arabie. Cette magie a de tout temps existé dans la péninsule (et a toujours été combattue). Les nécromants se trouvent souvent dans les régions peu habitées, à l'est de l'Arabie. Leur présence dans ces régions est liée aux ruines des civilisations antiques qui s'y trouvent. Les Landes de la Mort sont réputées être le refuge des nécromants. En 2368, l'armée du Sultan fut envoyée en expédition dans ces landes car plusieurs villages frontaliers avaient été attaqués par des armées mystérieuses. Les soldats qui revinrent de cette expédition ne furent pas bavards. Certains devinrent fous, d'autres se suicidèrent ou restèrent à jamais cloîtrés. On sut seulement qu'ils avaient livré bataille à des hordes de morts-vivants, qu'ils avaient remporté la victoire...mais à quel prix !?

La magie des esprits servants

Il s'agit de la magie pratiquée par la plupart des nomades du grand désert. La théologie de ce peuple en fait les descendants d'Ishraïm. Plus de détails seront donnés sur ce culte et ses pratiques dans le chapitre consacré aux nomades.

La loi en Arabie

En Arabie, les jurés des tribunaux sont des religieux, choisis par les Imams de la cité et des officiers choisis par le Calife ou l'Emir. La loi est la même dans toute l'Arabie. C'est la loi divine d'Ormazd. Les habitants du Vieux Monde pourraient la juger cruelle, les arabes, eux, se contentent de la trouver efficace. Cette loi est quasiment inchangée depuis plus de 2000 ans. Seul le Grand Imam de Zandri a le pouvoir de modifier ou de rajouter une loi au recueil de la Loi divine.

On ne trouvera pas de tribunaux en Arabie. La justice est rendue dans les temples d'Ormazd, par un jury plus ou moins important selon le délit jugé. Les petits délits sont rarement jugés par des hommes du culte d'Ormazd car une véritable armée de bureaucrates, au service de l'Emir ou du Sultan, se charge d'expédier ces petits procès. On appelle ces hommes les « **juges de paix** » : ce sont des laïcs qui ont reçu une formation de juriste et qui sont au service de l'autorité temporelle. Ces bureaucrates rendent la justice dans une annexe des temples d'Ormazd, une justice rapide, parfois expéditive. Ces agents du pouvoir sont souvent peu payés et sont rarement incorruptibles.

Les juges de paix officient pour les délits mineurs et ne peuvent pas condamner à mort un accusé. Au pire, ils peuvent condamner à l'amputation ou à l'esclavage (et encore dans ce cas l'accusé peut faire appel à la justice de l'Imam pour être rejugé... moyennant une somme d'argent plus ou moins importante suivant les régions).

Les délits plus graves (blasphème, vol avec violence, viol, meurtre, coups et blessures sur un clerc d'Ormazd ou un représentant de l'autorité publique...) sont jugés par un jury composé de 5 juges de paix et présidé par un Imam spécialisé dans les affaires de justice. Dans ce genre de procès, les juges sont très peu corruptibles ou sensibles à la menace. Le jury est tiré au sort par l'Imam parmi la liste des juges de paix de la région. Il n'est pas rare qu'un prévenu doive attendre de longues semaines dans un cachot avant que l'Imam ait pu réunir tous les juges qu'il avait désignés.

La dernière juridiction d'appel est celle du Grand Sultan lui-même. Seuls les personnages influents peuvent faire appel à ce jugement car il coûte en moyenne 1000 à 1500 Dinars (entre 350 et 500 Couronnes).

Tous les jugements prononcés en Arabie se réfèrent aux mêmes préceptes : La loi divine d'Ormazd. Cette loi est la même partout mais elle est appliquée avec plus ou moins de rigueur selon les royaumes.

La loi divine d'Ormazd comprend 140 versets. Voici les plus utiles :

1^{er} verset : L'homme qui en tue un autre, ou tente de le faire, dans un autre but de défendre sa vie ou celle de sa famille doit être emprisonné durant un nombre de mois égal au nombre de femmes et d'enfants que possédait la victime. Si cette dernière n'avait ni femmes ni enfants, l'emprisonnement doit être compris entre deux et six mois selon la sauvagerie du meurtre (...)

3^{ème} verset : L'homme qui en frappe un autre dans un autre but que de défendre sa vie ou celle de sa famille doit être emprisonné durant dix jours et puni de dix coups de fouet (...)

5^{ème} verset : L'homme qui en vole un autre doit être puni de trente coups de fouets. S'il récidive, l'homme aura la main tranchée ou sera condamné à l'esclavage.

6^{ème} verset : L'homme qui viole une femme doit être condamné à l'émasculatation. Si la femme était mariée ou mineure, l'homme sera condamné à l'esclavage à vie (...)

9^{ème} verset : L'homme qui tue un esclave devra dédommager son propriétaire. La somme du dédommagement est fonction de la qualité de l'esclave tué. Cette somme ne devra pas être inférieure à cinq chameaux (...)

12^{ème} verset : L'homme qui se livre à des jeux de hasard sera puni de vingt coups de fouet.

13^{ème} verset : L'homme consommant de l'alcool sera puni de dix coups de fouets et de trois jours de prison (...)

16^{ème} verset : L'homme se livrant à la vente de marchandises prohibées sera puni de vingt coups de fouets et de dix jours d'emprisonnement (...)

22^{ème} verset : Toute femme convaincue d'adultère doit être lapidée. Tout homme convaincu d'adultère doit remettre la moitié de sa fortune dans les mains de ses femmes légitimes (...)

30^{ème} verset : L'enlèvement et la séquestration sont

punis de cent coups de fouet et de cent jours de baigne (...)

44^{ème} verset : *L'homme qui tue, ou tente de tuer, un clerc d'Ormazd ou un représentant de l'autorité temporelle du Grand Sultan sera condamné à l'écartèlement.*

45^{ème} verset : *Toute profanation de tombe est punie par écartèlement.*

46^{ème} verset : *L'hérésie et la pratique de cultes étrangers est interdite à toute personne née de parents arabes. Toute personne reconnue coupable d'hérésie ou de paganisme sera soumise à la torture jusqu'à ce quelle renie sa foi. Elle sera ensuite mise en esclavage.*

47^{ème} verset : *Toute personne convaincue de blasphème ou de mensonge sera punie de trente coups de fouet.*

48^{ème} verset : *Toute personne convaincue de pratique du culte interdit de Sangrif sera condamnée à la décapitation sur la place publique (...)*

61^{ème} verset : *Toute homme convaincu de trahison envers le Grand Sultan doit être écartelé. Ces complices seront condamnés à l'esclavage.*

62^{ème} verset : *Tout soldat régulier coupable de désertion ou de mutinerie sera puni de trente coups de fouet et mis en esclavage (...)*

85^{ème} verset : *Tout étranger surpris hors des quartiers réservés aux étrangers doit être puni de 30 coups de fouets et reconduit au Funduk le plus proche, s'il ne possède pas d'autorisation spéciale. Si l'étranger récidive, il sera condamné à la pendaison.*

Extrait de « La Loi Divine d'Ormazd »

Les sanctions mentionnées dans la loi divine ne sont que des indications, il est évident que certains comportements de l'accusé (tentative de fuite, récidive, sincère repentir, position sociale élevée...) peuvent adoucir ou alourdir la peine.

Si une personne est prise en flagrant délit et qu'elle n'encourt pas une peine supérieure à 30 coups de fouet, la sentence est souvent prononcée sur place par les gardes et la sanction est exécutée dans la foulée. Il n'est pas rare, dans les grandes villes, de voir l'activité d'une rue s'interrompre car une punition au fouet s'y déroule.

Lorsqu'une personne est condamnée à l'esclavage, elle est enfermée dans la prison locale jusqu'à la prochaine vente d'esclave se déroulant dans la ville. Elle est alors vendue au plus offrant par un officier spécialement rétribué pour cela. Les belles femmes, les hommes forts, cultivés ou possédant des

compétences d'artisanat se vendent très rapidement

Lorsqu'une personne est condamnée au baigne, elle est emmenée dans un endroit spécialement réservé aux bagnards. Il s'agit souvent d'un grand chantier, d'une mine ou d'une galère appartenant à l'émir local. Les chanceux se voient parfois affectés dans des exploitations agricoles ou mieux encore, s'ils sont lettrés ou artisans, dans une fabrique ou une administration. Durant toute la durée de sa peine, le bagnard est considéré comme un esclave.

La loi est très sévère en ce qui concerne les cultes interdits ou étrangers. Cependant, l'ensemble des tribus nomades échappe à cette sévérité car il existe une tradition de tolérance envers les peuplades du désert, en raison des services rendus à la nation arabe par ces dernières (escorte des caravanes de marchands, lutte contre le brigandage, participation à l'armée du Sultan...). Le culte d'Ishraïm, par le biais des esprits-servants est toléré, bien que sa pratique soit interdite dans l'enceinte des villes (plus de détails sur ce culte seront donnés dans le chapitre consacré aux tribus nomades).

L'esclavage, une tradition séculaire

L'esclavage est autorisé et très répandu en Arabie, contrairement au Vieux Monde où cette pratique est très marginale et strictement réglementée. En Arabie, seuls les hommes les plus pauvres ne possèdent pas d'esclave. Il n'est pas rare que certaines familles aisées en possèdent plus d'une dizaine.

Cette population d'esclave est très importante, surtout dans les grandes villes ; il est donc essentiel de pouvoir reconnaître un esclave au premier coup d'œil, c'est pourquoi ils portent tous un bracelet de fer à chaque poignet. Posséder un esclave est un moyen d'afficher sa réussite sociale aux yeux de tous, car l'objectif d'un homme riche est de s'affranchir de tout travail pénible, dégradant pour sa condition. Seuls la profession des armes, le commerce et les tâches intellectuelles sont recherchées par les hommes riches. L'ensemble de la population pauvre se contente donc d'exercer les métiers manuels, parfois avec l'aide d'esclaves (les artisans ont souvent un ou deux esclaves pour les aider dans leurs tâches).

D'où viennent les esclaves vendus en Arabie ? : La plupart sont originaires d'Arabie même : Ce sont des fils et filles d'esclaves, des anciens hommes libres tombés en esclavage en sanction d'un crime ou en raison d'une ruine financière (il n'est pas rare qu'une personne ne pouvant honorer ses dettes soit condamnée à l'esclavage). Les esclaves sont également des étrangers capturés par des pirates, des explorateurs ou des professionnels de ce type de commerce.

Dans le sud de l'Arabie (les royaumes des Golfes de Médès et de Durbaita en particulier) près des deux tiers des esclaves sont des hommes et des femmes à la peau noire, capturés dans les Terres du Sud. Ces esclaves ont la réputation d'être très résistants.

Dans le Nord de l'Arabie, les esclaves sont en grande majorité des arabes nés de parents esclaves mais une proportion non négligeable provient du Vieux Monde, en particulier d'Estalie et de Tilée (les esclaves estaliens sont souvent maltraités). Cependant, les esclaves originaires du Vieux Monde ont la mauvaise réputation de vouloir s'enfuir ou se révolter.

La condition d'esclave dépend des qualités de l'esclave lui-même : Les belles femmes finissent dans les harems des grands nobles ou dans des maisons closes, Les femmes moins gâtées par la nature sont mises aux fourneaux des cuisines et aux tâches ménagères. Les hommes lettrés peuvent être employés à des tâches administratives dans les domaines agricoles ou les palais de gouverneurs, certains deviennent précepteurs. Les hommes doués pour le travail manuel sont achetés par les artisans. Les hommes robustes et doués pour les armes sont envoyés dans des écoles de gladiateurs où ils connaissent en général une existence brève et violente.

Enfin, les hommes ne montrant aucune qualité particulière sont envoyés aux galères ou dans les mines d'Arabie. ces hommes ont un sort peu enviable mais, heureusement pour eux, leur calvaire dure assez peu de temps.

Vendre et acheter des esclaves est une occupation très répandue en Arabie, Chaque ville possède son marché aux esclaves. Les jours de vente donnent lieu à de véritables enchères.

Les révoltes d'esclaves sont peu fréquentes car un esclave qui se révolte est condamné à être écartelé. Ce genre de punition donne matière à réflexion.

Il existe une catégorie d'esclave bien particulière : celle des jeunes garçons que l'on capture dans le Vieux Monde dès leur plus jeune âge dans un objectif bien particulier : En faire des **guerriers kamaluk** : ces guerriers sont des eunuques, entraînés dès leur plus jeune âge à devenir des combattants hors pair, fidèles à leur maître jusqu'à la mort. Ces hommes forment l'élite des combattants de l'Arabie et sont la garde rapprochée de nombreux Emirs ou Imams. Le Grand Sultan lui-même est protégé par un corps d'un cinquantaine de guerriers kamaluk : **La Garde Noire du Sultan**

Les plus grands marchés aux esclaves se trouvent dans les grandes villes portuaires du Nord de l'Arabie. Ainsi, la cité pirate d'Al Haïkk abrite le plus important marché aux esclaves de toute l'Arabie, de riches propriétaires venus de toute la péninsule y font leurs emplettes

| Type d'esclave | Origine | Prix moyen |
|---|-----------------|------------|
| Esclave robuste destiné aux travaux manuels | Arabie | 350 D |
| Esclave robuste destiné aux travaux manuels | Terres du Sud | 450 D |
| Esclave robuste destiné aux travaux manuels | Vieux Monde | 250 D |
| Belle femme | Arabie | 1500 D |
| Belle femme | Vieux Monde | 2000 D |
| Esclave lettré ou scientifique | Toutes origines | 800 D |
| Esclave destiné à devenir gladiateur | Toutes origines | 1000 D |
| Esclave destiné à l'artisanat | Toutes origines | 600 D |
| Esclave destiné aux galères | Terres du Sud | 400 D |
| Esclave destiné aux galères | Arabie | 300 D |
| Esclave destiné aux galères | Vieux Monde | 250 D |
| Très jeune esclave | Toutes origines | 200 D |
| Vieil esclave ou estropié | Toutes origines | 100 D |

La monnaie

La monnaie d'Arabie est principalement faite d'or et d'autres métaux précieux, comme dans le Vieux Monde, ce qui la rend aisément convertible. Les monnaies de référence sont le Dinar et le Dirham :

1 Dinar = 10 Dirhams = 100 Rials
1 Dirham = 10 Rials

1 Couronne = 3 Dinars
1 Dinar = 6 Pistoles et 8 sous

Les Dinars sont des pièces d'or frappées du portrait du **Sultan Daryus El Qabir** (qui ordonna la conquête de l'Estalie). Les Dirhams apparaissent, eux, sous la forme de larges pièces d'argent. Le Rial est une petite pièce faite d'un alliage de fer et de cuivre.

Auparavant, seul le Grand Sultan avait le droit de frapper monnaie mais depuis les mouvements de Taïfas (l'indépendance de nombreuses provinces) d'autres royaumes ont acquis ce droit : Le califat de Kufra, l'émirat d'Al Haïkk et le califat de Ghafsa. En 2510, seuls ces 3 royaumes, ainsi que le Sultanat d'Arabie, sont autorisés à frapper monnaie. Lors des accords de Tul Hassam en 2221, la teneur en métal précieux de chaque pièce a été fixée et si un royaume s'avisait d'en changer cela ressemblerait fort à une déclaration de guerre

La démographie de l'Arabie

Estimations générales

La superficie de la péninsule arabe est estimée par les géographes à 1,2 Millions de km² (à titre de comparaison, l'Empire mesure environ 820000 km²)

Evaluation générale de la population : Densité de 1.7 habitants au km² soit une population de 2 Millions d'habitants (toujours à titre de comparaison, l'Empire a une densité de population de 3 hab/km² et une population de 2,8 Millions d'habitants).

Bien sûr, les chiffres qui suivent ne sont que des estimations (sûrement entachées d'erreurs), surtout en ce qui concerne les étendues désertiques et les royaumes du Sud. Au nord, les émirs et les califes procèdent tous les 15 ans environ à des dénombrements à des fins fiscales et militaires.

Les forces militaires d'Arabie

Introduction

Dans le domaine militaire, chaque principauté de la péninsule arabe possède ses propres troupes, qu'elle entretient à sa guise. Ainsi, certaines principautés sont presque dépourvues d'armées, d'autres au contraire entretiennent une armée de métier très importante (c'est le cas du Sultanat d'Arabie), d'autres enfin ont instauré une sorte de conscription afin que toute la population participe à l'effort militaire.

La civilisation arabe est religieuse et guerrière et ces deux caractères sont étroitement liés. C'est au nom d'Ormazd que le Sultan Daryus El Qabir ordonna la conquête du Sud du Vieux Monde.

D'une manière générale, on peut distinguer trois types d'organisations à l'échelle des Emirats et des Califats :

Les états qui ont une armée de métier recrutée dans le territoire et renouvelée régulièrement par enrôlement (c'est le cas du Sultanat d'Arabie et de quelques royaumes du nord)

Les états qui ne possèdent qu'une faible force armée régulière et qui font appel à la mobilisation en cas de besoin (c'est le cas de la plupart des royaumes du sud de la péninsule)

Les états qui n'ont qu'une faible armée régulière et qui enrôlent de manière permanente des corps de mercenaires

| Estimations par royaume | | | |
|--------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------|-------------------|
| Le Sultanat d'Arabie | 550 x 300 = 165 000 km ² | 3.2 habitants / km ² | 528 000 habitants |
| L'Emirat de Al Haïkk | 320 x 90 = 28 800 km ² | 3 habitants / km ² | 85 000 habitants |
| Le Califat de Kufra | 180 x 320 = 57 600 km ² | 3 habitants / km ² | 172 200 habitants |
| Le Califat de Mahabbah | 240 x 130 = 31 200 km ² | 2.9 habitants / km ² | 90 500 habitants |
| L'Emirat de Kamt | 200 x 120 = 24 000 km ² | 2.9 habitants / km ² | 69 500 habitants |
| Le Califat de Ghafsa | 140 x 250 = 35 000 km ² | 3 habitants / km ² | 105 000 habitants |
| L'Emirat de Teshert | 170 x 140 = 23 800 km ² | 2.6 habitants / km ² | 64 700 habitants |
| Le califat de Mèdès | 360 x 120 = 43 200 km ² | 1.9 habitants / km ² | 84 400 habitants |
| Le Califat du Zoan | 200 x 200 = 40 000 km ² | 1.6 habitants / km ² | 64 000 habitants |
| Emirat de Copher | 120 x 180 = 21 600 km ² | 2.6 habitants / km ² | 56 000 habitants |
| L'Emirat du Sud | 140 x 290 = 40 600 km ² | 1.3 habitants / km ² | 52 700 habitants |
| L'Emirat de Debeqra | 250 x 80 = 20 000 km ² | 1.9 habitants / km ² | 38 000 habitants |
| L'Emirat de Songhaï | 270 x 85 = 23 000 km ² | 2 habitants / km ² | 46 700 habitants |
| Le Califat de Nejaz | 190 x 175 = 33250 km ² | 1.5 habitants / km ² | 49 800 habitants |
| L'Emirat de Tambukta | 160 x 300 = 48 000 km ² | 1.2 habitants / km ² | 57 000 habitants |
| Emirat de Al Anaïm | 50 x 300 = 15 000 km ² | 1.6 habitants / km ² | 24 000 habitants |
| Emirat de Martek | 150 x 140 = 21 000 km ² | 1.5 habitants / km ² | 31 500 habitants |
| Emirat de Lugash | 250 x 100 = 25 000 km ² | 1.3 habitants / km ² | 32 500 habitants |
| Emirat de Ka-Sabar | 240 x 160 = 38 400 km ² | 0.8 habitants / km ² | 30 000 habitants |
| Califat de Ashur | 230 x 370 = 85 100 km ² | 0.6 habitants / km ² | 51 000 habitants |
| Emirat de Symara | 130 x 130 = 16 900 km ² | 0.7 habitants / km ² | 11 830 habitants |
| Califat de Agade | 400 x 200 = 80 000 km ² | 1 habitant / km ² | 78 000 habitants |
| Grand Désert d'Arabie | 350 x 1200 = 420 000 km ² | 0.2 habitants / km ² | 65 000 habitants |
| Landes de l'Est | 350 x 270 = 90 000 km ² | < 0.1 habitants/ km ² | 7 000 habitants |

venus de toute l'Arabie, parfois des Terres du Sud ou même du Vieux Monde (c'est le cas des riches royaumes des côtes du Nord de l'Arabie).

Le pouvoir militaire du Grand Sultan

Le sultan du royaume d'Arabie (Hacène El Qabir en 2510) possède un pouvoir militaire très important en Arabie. Il commande tout d'abord à la force armée la plus importante de la péninsule : plus de 7 000 soldats forment les troupes de défense du Sultanat.

Le Sultan est ensuite le propriétaire de la plus importante flotte de guerre d'Arabie (concurrentée par l'Emirat d'Al Haïkk) formée d'environ 150 vaisseaux (la plupart sont des galères ou des galéasses : galères possédant un pont supérieur au-dessus des rameurs). Depuis quelques années, l'effort de guerre du sultan le pousse à faire construire des galions, plus efficaces et mieux armés, mais il accuse dans ce domaine un retard très important face aux forces maritimes du Vieux Monde (le royaume d'Astarios et les cités tiléennes en particulier).

Le Sultan peut également faire appel aux forces armées des principautés arabes indépendantes en cas de conflit concernant l'ensemble du monde arabe. Un accord prévoit de façon précise le nombre de soldats que chaque royaume doit mettre à la disposition du sultan. Cet accord est le **Pacte d'El Mansurah** de 2347.

Ce pacte prévoit les cas de forces majeures pour lesquels la participation de l'ensemble des royaumes à l'effort de guerre est requérable :

- Aggression d'un royaume par une force étrangère au monde arabe (seulement si le royaume agressé en fait la demande).
- Djihad (guerre sainte) demandée par l'Imam et le Sultan contre une nation étrangère ou une région rebelle au culte d'Ormazd.
- Expédition militaire contre les forces gobelinoïdes de l'Est de la

péninsule.

- Attaque délibérée et non provoquée du Sultanat d'Arabie par un ou plusieurs royaumes de Taïfas.
- Attaque chaotique contre tout ou partie de la péninsule arabe.

Depuis 2347, ce traité a été appliqué deux fois : La première en 2402 pour lancer une expédition contre les tribus gobelinoïdes de l'est de l'Arabie (cette expédition fut en partie un échec), la seconde en 2486 pour combattre une horde de morts-vivants qui se livraient à un véritable carnage dans l'Emirat de Ka-Sabar et le califat de Ashur (sud est de l'Arabie).

Les principaux types de combattants en Arabie

Le fantassin standard

C'est le type de combattant le plus courant, il est semblable au fantassin du Vieux Monde. Il est armé d'une lance, d'un bouclier rond et il porte en ceinture un cimenterre et une dague. Contrairement aux fantassins du Vieux Monde, il ne porte pas de cotte de maille (la chaleur du climat rend le port de maille très gênant) mais plutôt une double épaisseur de cuir sur le torse (gilet et veste de cuir), un pantalon de cuir souple et un casque de fer, souvent pointu. Le fantassin porte toujours une longue cape pour se protéger du sable porté par le vent. Ce type de combattant constitue environ 80% des armées arabes.

Le chamelier de combat

C'est le cavalier le plus courant en Arabie. Contrairement à ce que son nom indique, ce sont les dromadaires qui sont utilisés comme monture (il sont plus nombreux, plus rapides et plus faciles à dresser que leur cousin le chameau). Le dromadaire est préféré au cheval dans la plupart des royaumes, exceptés dans l'Emirat de Al-Haïkk et les califats de Kufra et Mahabbah (l'influence du Vieux Monde sans doute). Le dromadaire est plus endurant que le cheval sous les grandes chaleurs, il est particulièrement bien adapté aux terrains sablonneux. Les troupes de chameliers de combat sont très importantes dans les stratégies militaires et chaque royaume en possède plusieurs corps d'armée. Le chamelier lui-même n'est pas différemment vêtu que le fantassin. La forme de la selle lui permet d'avoir une double épaisseur de cuir pour protéger ses jambes. Il est armé d'une longue pique de cavalerie qu'il utilise pour les charges. Son bouclier est un peu plus petit que celui du fantassin. Il est à noter qu'il n'existe pas d'archers de cavalerie en Arabie mais que les chameliers originaires des royaumes les plus riches sont parfois équipés d'armes à feu.

L'archer de régiment

Comme dans le Vieux Monde, les régiments d'archers

sont essentiels dans les combats. L'arc arabe ressemble à l'arc long du Vieux Monde et a une efficacité similaire. Les archers sont traditionnellement vêtus comme le sont les fantassins à l'exception qu'ils portent de longs gants de cuir qui leur protègent les mains et les avant-bras

Le Mudjahid

Le Mudjahid est un religieux qui a dédié sa vie à Ormazd. C'est une sorte de moine guerrier qui passe sa vie dans un monastère appelé **Ribat**. Il n'en sort que pour aller combattre les infidèles, les païens et les hérétiques. C'est l'équivalent du templier du Vieux Monde mais il n'a en général pas de monture et ne porte pas d'armure de métal. Il est vêtu d'une tunique de cuir souple souvent recouverte d'une djellaba blanche. Son visage est camouflé par un long turban ne laissant apparaître que ces yeux. Les armes favorites du Mudjahid sont la lance et un sabre appelé **Matadriza** (qui est en fait un long poignard à lame très effilée. Le combattant en tient un dans chaque main).

Le Mudjahid est un guerrier redoutable, très bien adapté au combat en milieu désertique. Il est très résistant à la chaleur et au manque d'eau, il est discret et rapide. Les mudjahids agissent presque toujours en escouade de 8 à 10 combattants, jamais plus.

Le combattant embarqué

Les combattants embarqués sur les navires de guerre forment un groupe de combattant particuliers. Ce sont souvent d'anciens rameurs esclaves qui ont été affranchis pour bonne conduite, ou des gens pauvres qui ne peuvent s'offrir l'équipement d'un fantassin ou d'un chamelier. Le combattant embarqué est légèrement vêtu (une seule épaisseur de cuir, pas de casque. Son arme est une longue pique dont il se sert pour stopper les abordages ennemis. Il a en général un sabre ou un poignard au côté. L'espérance de vie d'un combattant embarqué est assez courte. Il est fréquent que ceux qui survivent à leur service (ou désertent) deviennent des pirates (pour le compte de la cité de Al-Haïkk notamment)

Les Arts, les sciences et les distractions en Arabie

L'éducation en Arabie

L'éducation en Arabie est une affaire religieuse. Les écoles fréquentées par les jeunes arabes sont toutes sous la direction de l'Imam local. Seules les familles relativement aisées peuvent se permettre de payer cette scolarité et de se passer de la main d'œuvre que représentent leurs enfants (surtout à la campagne). Ces écoles sont presque toujours situées dans un

| Estimation des effectifs militaires de chaque royaume | | | |
|--|--|--------------------|-------------------------|
| Le Sultanat d'Arabie | 7 000 soldats* | | Flotte de 150 vaisseaux |
| Le califat de Kufra | 1 500 soldats | + 1000 mercenaires | Flotte de 60 vaisseaux |
| L'Emirat d'Al-Haïkk | 500 soldats | + 500 mercenaires | Flotte de 50 vaisseaux |
| Le califat de Ghasfa | 1500 soldats | + 1000 mercenaires | Flotte de 50 vaisseaux |
| Le Califat de Mahabbah | 1000 soldats | + 500 mercenaires | Flotte de 50 vaisseaux |
| L'Emirat de Kamt | 500 soldats | | Flotte de 20 vaisseaux |
| Le Califat de Mèdès | 800 soldats | | Flotte de 10 vaisseaux |
| L'Emirat de Teshert | 300 soldats | | |
| L'Emirat de Copher | 600 soldats | | Flotte de 10 vaisseaux |
| Le califat de Nejaz | 500 soldats | + 200 mercenaires | |
| Le Califat de Tambukta | 600 soldats | + 200 mercenaires | |
| L'Emirat du Sud | 350 soldats | | Flotte de 40 vaisseaux |
| Le califat du Zoan | 300 soldats | | 20 navires fluviaux |
| L'Emirat de Debeqra | 200 soldats | | Flotte de 10 vaisseaux |
| L'Emirat de Songhaï | 350 soldats | | |
| L'Emirat de Martek | 250 soldats | + 200 mercenaires | |
| L'Emirat de Al-Anaïm | 200 soldats | | |
| L'Emirat de Lugash | 150 soldats | | |
| L'Emirat de Ka-Sabar | 200 soldats | | |
| Califat de Ashur** | 500 soldats | + 100 mercenaires | |
| L'Emirat de Symara | 100 soldats | | |
| Califat de Agade | 400 soldats | | 20 navires fluviaux |
| Grand désert d'Arabie | Environ 1000 soldats répartis autour d'une dizaine d'oasis | | |
| Total | 20 000 soldats | 4000 | 350 navires de |

bâtiment attenant au temple d'Ormazd. Un clerc, spécialement formé pour cette tâche éducative a pour mission d'apprendre aux enfants à lire, écrire, prier (Ormazd, bien entendu) et compter. Cet apprentissage s'effectue entre 7 et 12 ans et concerne environ 20% des jeunes arabes (Un peu plus en ville, un peu moins à la campagne).

A 12 ans, le jeune garçon (ou la jeune fille) a trois options possibles : Effectuer un apprentissage chez un professionnel (artisan en général) durant 3 à 10 ans (la durée de l'apprentissage varie en fonction du métier). La seconde option (la plus courante) est de commencer à travailler de ses propres mains. La troisième option (la moins fréquente, est de passer au niveau supérieur de scolarisation : le cours préparatoire. Ce cours dure 4 ans et est enseigné par des érudits appelés professeurs. Le jeune reçoit une formation en théologie, droit et mathématiques. Cette formation doit le préparer à entrer dans une **Madrassa** (sorte d'université). il n'existe des cours préparatoires que dans les villes de plus de 5 000 habitants.

Sorti du cours préparatoire à 16 ou 17 ans, le jeune érudit peut se spécialiser dans une Madrasa. Il n'existe pas plus d'une Madrasa par royaume (dans certains, il n'y en a même pas). Le jeune homme peut y faire l'apprentissage de plusieurs disciplines : Le droit, la théologie, les mathématiques, la littérature, la musique et l'astronomie. Recevoir l'enseignement d'un professeur de Madrasa est un privilège que très peu d'arabes connaissent. Sorti de ce collège (après 5 à 10 ans d'études), toutes les professions intellectuelles s'offrent au jeune diplômé.

Il existe une dizaine de Madrasa dont certaines sont particulièrement réputées :

- **La Madrasa d'Abu Hamed** (Califat de Kufra) pour l'apprentissage de l'astronomie et de la médecine
- **Le Madrasa de Kamt** pour l'apprentissage de la médecine
- **La Madrasa de Mahabbah** pour l'apprentissage du droit
- **La Madrasa de Baskra** (Emirat d'Al-Haïkk) pour l'apprentissage des mathématiques

- **La Grande Madrasa de Zandri** (Sultanat d'Arabie) pour l'apprentissage du Droit, de la théologie et de la littérature.

L'avancée scientifique des Arabes

Dans le domaine scientifique, les Arabes sont à la pointe du progrès. Ils ont su innover dans des domaines dans lesquels le Vieux Monde reste en retard, pour des raisons religieuses bien souvent.

En ce qui concerne la navigation, si les Arabes accusent un certain retard dans le domaine de la construction navale (par rapport à l'Estalie et à la Tilée en particulier) c'est parce qu'ils sont culturellement attachés aux galères propulsées par les esclaves. Néanmoins, les puissances maritimes arabes (Al-Haïkk, Kufra, le Sultanat d'Arabie) commencent à rattraper leur retard en construisant des galions dans leurs chantiers navals. C'est dans le domaine de l'orientation que les Arabes sont en avance : En effet ils utilisent largement la boussole, (qu'ils ont ramené de la lointaine Cathay) alors que les navigateurs du Vieux Monde sont encore peu nombreux à l'utiliser. De même, les cartographes du Vieux Monde auraient encore beaucoup à apprendre de leurs homologues arabes.

Dans le domaine de l'astronomie, les scientifiques arabes sont des précurseurs. Le savant **Husayn**, de la Madrasa d'Abu Hamed, a mis au point un astrolabe très précis, dont il se sert pour enseigner l'astronomie à sa quinzaine d'élèves annuels. L'équatoire est un instrument mis au point par **Al Kashi** pour déterminer la position des étoiles.

Dans les domaines des sciences « obscures » l'astrologie est très prisée par les arabes, bien plus que dans le Vieux Monde. Il en va de même pour l'alchimie qui est bien mieux considérée dans la péninsule arabique.

Dans le domaine de l'optique, le savant **Ibn Al Haytham** de Siwa est un expert en lentilles. Il a permis la diffusion des loupes, des lunettes. Il travaille en ce moment sur des lunettes de visées, commandées par l'Emir d'Al Haïkk.

Dans le domaine de la médecine, l'ensemble des médecins diplômés de Madrasa sont plus pragmatiques que leurs homologues du Vieux Monde qui, quand il ne connaissent pas l'origine d'un mal, l'imputent à une mutation chaotique. Les médecins arabes sont en avance en ce qui concerne le diagnostic et l'utilisation de médicaments. Comme dans le Vieux Monde, la médecine reste paralysée par l'interdiction de disséquer des cadavres humains. Néanmoins, le **docteur Hunayn Ben Ishak**, de la Madrasa de Kamt, est un chirurgien dont la réputation est arrivée jusque dans le Vieux Monde. La fille du duc de Luccini fut opérée et guérie par ce médecin qui, pour l'occasion, reçut une somme d'argent extraordinaire.

Dans le domaine de la connaissance géographique et surtout historique, les savants arabes ont eu à souffrir d'une perte irréparable : L'incendie de la Grande Bibliothèque de Zandri en 1785 (suite à une révolte d'esclaves). D'innombrables volumes très anciens (et notamment des rouleaux datant de l'empire de Fahal Sum) ont été détruits. A cause de cette catastrophe, les historiens arabes ne parviendront sans doute jamais à trouver la mythique cité de Nefernéda. Mais on murmure dans certaines Madrasa que des parchemins datant de l'époque de Fahal Sum auraient pu être sauvés et se vendraient à prix d'or...

En ce qui concerne les arts de la guerre, les arabes sont experts en armes à feu, et particulièrement dans la poudre

pour fusils et pistolets. Les armes à feu de fabriquées en Arabie et utilisés avec de la poudre venue d'Arabie ont beaucoup moins de risques d'avoir un problème de mise à feu. Cependant, la poudre et les fusils restent des denrées assez chères et seuls les royaumes les plus riches peuvent en équiper une partie de leur armée.

Un dernier domaine peut être intéressant : Le papier. Les arabes sont de grands producteurs de papiers et n'utilisent presque plus le parchemin. Si le papier est une denrée rare et chère dans le Vieux Monde, ce n'est pas du tout le cas en Arabie.

Les distractions en Arabie

La première distraction de tous les habitants de l'Arabie est la gladiature : Les combats de gladiateurs sont regardés par toute la population, même les femmes et les enfants. Chaque ville a son arène, plus ou moins importante. Les petites villes ont des arènes dont les gradins peuvent accueillir 300 à 500 personnes alors que les plus grandes peuvent accueillir près de 20 000 personnes. L'Arène de Zandri est un bâtiment exceptionnel construit en pierre blanche et pouvant accueillir plus de 40 000 spectateurs.

Les gladiateurs sont en grande majorité des esclaves (80%), mais certains sont des hommes libres qui ont choisi de tenter la fortune et la gloire sur le sable de l'arène. Car les gladiateurs peuvent devenir les héros de la foule et leurs noms scandés par tous les spectateurs... s'ils survivent à de nombreux combats. Un combat ne se termine pas toujours par la mort du perdant, il est même mal venu qu'un gladiateur tue délibérément un adversaire hors de combat, sauf si ce dernier a fait preuve de lâcheté en fuyant ou en se rendant. Les esclaves dont la carrière fut honorable sont souvent affranchis par leur maître.

Si les spectacles de gladiateurs sont aussi renommés, ce n'est pas seulement parce que la foule aime les combats, c'est aussi parce que des paris sont faits sur les combats. Tous les arabes s'amuse à parier, même les plus pauvres.

Les arènes sont aussi le lieu d'autres types de distractions : Les courses.

Les courses de chevaux sont très prisées par les habitants de l'Arabie et être possesseur ou cavalier d'un cheval plusieurs fois vainqueur apporte la renommée et la richesse (surtout à son éleveur). Les courses attelées n'ont plus cours que dans quelques rares arènes. Les courses montées sont les plus fréquentes et opposent en général une douzaine de cavaliers. Durant la course, tous les coups sont permis (mais le cavalier se servant d'une arme autre que sa cravache risque gros).

Dans toutes les grandes villes du nord de l'Arabie a lieu une course spéciale chaque année, opposant des chevaux représentant les différents quartiers de la ville : c'est l'**Aïd El Saar**. Les chevaux sont menés en procession à travers toute la cité parmi une foule en liesse. Cette course (se déroulant à la fin de la saison sèche) est souvent le théâtre de bagarres de rues parfois très violentes. Le cavalier vainqueur est respecté par tous les habitants du quartier qu'il représente.

Les courses de chien ont également lieu mais elles intéressent surtout les familles riches qui en font l'élevage.

S'offrir un billet pour l'arène local est assez aisé, d'autant plus que le billet vaut entre 3 et 10 Rials. C'est souvent le manque de place qui oblige le citoyen à se tourner vers des distractions illégales comme les combats de chiens et les

combats à main nues. Organiser des combats, quels qu'ils soient, hors de l'arène est interdit (et parier dessus aussi). Les contrevenants risquent la bastonnade, une nuit en prison et une forte amende (les récidivistes sont systématiquement condamnés au bagne).

La littérature est une toute autre distraction en Arabie. Le roman est une invention récente (2365) mais ce genre commence à être popularisé par certains auteurs en vogue. Les thèmes abordés touchent la religion, l'histoire antique de l'Arabie, les guerres civiles et la conquête (puis la perte) de l'Estalie. Le genre poétique est également très prisé des femmes de familles aisées et des concours ont lieu régulièrement dans les cours royales.

Etre écrivain peut être un métier dangereux si l'auteur se livre à une critique du pouvoir des Califes ou si, pire encore, il se livre à une critique de la religion. Ce dernier cas a souvent pour issue une exécution publique.

La diffusion des romans et des poèmes est facilitée par le prix peu élevé du papier et l'invention de l'imprimerie, ramenée de l'Empire.

Les musiciens sont très respectés car dans l'imagerie populaire, le musicien est l'intermédiaire entre la parole d'Ormazd et l'humanité. Les instruments les plus prisés sont les flûtes et les tam-tams. A La Madrasa de Ghasfa, la musique est enseignée en même temps que la théologie et, dans toute l'Arabie, la plupart des fêtes religieuses donnent lieu à de véritables concerts dans les rues.

Une des grandes coutumes propres à l'Arabie est de fumer l'opium. Le pavot est cultivé dans les montagnes du bout du monde et dans le massif de l'Alkaréham (une petite chaîne de montagnes située au Nord Ouest de la péninsule arabique). Chaque ville a ses fumeries d'opium où les habitants viennent prendre le thé et bavarder. L'opium est donc une denrée très recherchée qui n'est produite que dans un petit nombre de royaumes.

Le Grand sultanat d'Arabie et ses Emirats vassaux

Le Grand Sultanat d'Arabie

Présentation générale

Le Grand Sultanat d'Arabie est le plus grand, et de loin, de tous les royaumes d'Arabie : 165 000 km² et plus de 500 000 habitants. Situé à l'est de la péninsule, ce royaume est le berceau de la civilisation arabe. Toute la vie s'organise autour du Grand Fleuve, coulant du Sud vers le Nord. Son delta voit la plus grande concentration de population de tout le continent. Ce territoire est dirigé par les descendants d'Ali, le premier prophète d'Ormazd. En réalité ce sont trois familles plus ou moins liées qui prétendent à cette filiation. En 2512, le sultan est **Hacène El Qabir**, qui règne depuis 20 ans (il en a 45).

La vallée du Grand fleuve (et en particulier le delta), abrite l'essentiel de la population autour de 2 grandes villes : **Zandri**, capitale du royaume, et **Siwa**. La région du fleuve est également le principal centre agricole du royaume. Lors des crues, le fleuve dépose ses limons sur le sol et les paysans peuvent pratiquer la culture du riz et des céréales lorsque le fleuve se retire. Un système d'irrigation très performant permet de mettre en culture des surfaces très importantes. Le paysage du delta est donc fait de très grandes villes entourées de champs de palmeraies et de vergers où l'on récolte les citrons, les oranges, les ananas... Les collines plus éloignées du fleuves sont plantées d'oliviers. Au delà de cette grande vallée fertile, le désert sableux domine. Ce désert est très peu habité, bien qu'il représente 90% de la surface du royaume. Seuls les rivages de la mer du sud sont peuplés de villages de pêcheurs. Sur ce littoral, une seule ville se distingue par son importance, le port de **Kaman-Sala** qui abrite une grande partie de la flotte de guerre du sultan, ainsi que des chantiers navals d'importance. il est à signaler que l'Oasis de **Mendaï** (situé à 200 km de la vallée du Grand Fleuve) abrite une ville sainte d'environ 5 000 habitants.

Les principales villes du Sultanat d'Arabie

Zandri

La capitale du monde arabe, peuplée de 92000 habitants, elle s'étend sur la rive gauche du Grand Fleuve, quelques kilomètres avant le début du delta. Cette ville aux murailles hautes et blanches est dominée par un immense temple dédié à Ormazd : Cette construction longue de 200 mètres, large de 100m et haute de 15m est située sur une colline au centre de la ville, sur laquelle se trouve également un immense Ribat. Au pied de cette colline se trouve le Grand Palais du Sultan, entouré d'un parc irrigué 24h/24. La propriété est gardée par des guerriers Kamaluk.

Le reste de la ville fourmille d'une activité intense, les marchés sont nombreux et les rues étroites et ombragées sont encombrées d'étales diverses. La loi est représentée par le **Vizir Ibrahim Ya Qub**, qui commande une garnison municipale forte de plus de 900 hommes. Ces gardes sont répartis à travers la ville et ont pour principales missions de combattre la criminalité urbaine et de dissuader tous les esclaves qui seraient tenter de

se révolter.

Le port de la ville est relativement modeste, le fleuve n'étant pas assez profond pour accueillir les navires de haute mer. Néanmoins les quais ont une capacité permettant d'amarrer une centaine de navires fluviaux de petite taille qui amènent des marchandises en provenance du port maritime de Siwa ou en provenance des villes situées en amont.

La vie religieuse est aussi intense : (outre la cinquantaine de temple de quartier), le grand temple de Zandri est un lieu de pèlerinage pour tous les fidèles d'Ormazd. Les sermons du grand Imam **Ibn Tufayl** font souvent office de loi dans toute la péninsule. Le Grand Imam a 89 ans et la lutte pour sa succession a déjà commencé.

Près de la porte sud de la ville se trouve l'Arène de jeux de Zandri : cette immense construction, vieille de plus de 600 ans, peut accueillir 40 000 spectateurs. A côté de cette arène se trouve un cynodrome (pour les courses de chiens) dont la capacité est de 5000 places. Toujours dans le même quartier se trouve l'immense salle où sont enregistrés tous les paris liés aux courses ou aux combats. Ce bâtiment est presque aussi bien gardé que le palais du sultan. Le quartier des jeux jouxte celui des écoles : on y trouve 5 écoles et pas moins de trois cours préparatoires (dont un réservé à la noblesse). L'immense Madrasa de Zandri domine ce quartier : Environ un millier d'étudiants y apprennent la théologie, le droit la littérature et les sciences. Cette Madrasa est prestigieuse et seuls les plus doués (et les plus fortunés) peuvent y rentrer.

Un quartier de la ville est réservé aux étrangers, de même qu'il existe un quartier réservé aux elfes, envers lesquels les citadins sont plus amicaux que les ruraux.

Siwa

Le delta du Grand fleuve est une sorte d'immense marécage d'où émergent de longues langues de terre ferme. Sur la plus grande d'entre elles a été bâti Siwa. Cette ville a été baptisée « *la porte de l'Arabie* » car c'est le principal port situé à l'embouchure du Grand Fleuve (à 80 km de Zandri). La plupart des 48 000 habitants de Siwa dépend directement de l'activité portuaire. L'étranger arrivant à Siwa est d'abord frappé par la taille des infrastructures portuaires, dignes des plus grands ports du Vieux Monde. La plupart des quais sont construits en pierre et leur capacité d'accueil est énorme (plusieurs centaines de navires). Le port se divise en 3 parties distinctes : Tout d'abord le port de guerre du Sultan (abritant une partie de sa flotte). Cette partie du port est entourée de hauts murs et gardée nuit et jour. La seconde partie du port, et la plus importante, est consacrée au commerce et accueille les navires arabes. Enfin, la troisième partie est le Funduk (prononcez Foundouk) de Siwa : Il s'agit d'un quartier portuaire réservé aux étrangers. Les navigateurs du Vieux Monde viennent y vendre leur marchandise et un bureau de vente est à leur disposition afin qu'ils prennent connaissance des marchandises à vendre et des cours des différents marchés. A l'arrière du port se trouve la cité de Siwa. C'est un amas de ruelles séparées par des habitations souvent peu solides, faites de bois et de torchis blanchi à la chaux. Seul le quartier riche présente des villas spacieuses entourées de jardins. Il faut enjamber un bras du fleuve pour se rendre dans les quartiers religieux et administratifs. Le palais du gouverneur **Ibn Al Khatib**, qui dirige la ville et la dizaine de villages agricoles installés dans le delta, est le principal bâtiment du quartier administratif. C'est en réalité une forteresse imposante ayant plusieurs fois résisté à des sièges. On y trouve, outre les appartements du gouverneur, le siège de la garnison (forte de 500 hommes) commandée par le

général Zhur. Le quartier du port de guerre est directement sous la tutelle de l'armée du sultan (et abrite d'ailleurs les quartiers d'un régiment). Les temples d'Ormazd sont petits pour la taille de la ville. Il faut dire que les habitants de Siwa sont avant tout des pêcheurs, des navigateurs et des commerçants et qu'ils n'ont pas trop le temps de s'occuper de religion.

Kaman Sala

Situé 150 km à l'Ouest du delta du Grand Fleuve, le port de Kaman Sala se distingue des autres petits ports de pêche du littoral : Sa situation au fond d'une crique aux eaux profondes et bien abritées en a fait un port stratégiquement important pour la flotte de guerre du sultan, dont une partie y est amarrée. Un chantier naval y a été construit pour réparer les galères et galions. Une manufacture de cordes et des forges y ont fait leur apparition. Le port de pêche existe toujours mais il n'occupe en fait qu'une petite partie des 10 000 habitants de Kaman Sala. La petite ville est commandée par le gouverneur **ibn Nafis** et protégée par des hauts murs et par la garnison municipale du **commandant Kali Ben Yakub**. Cette garnison est forte d'environ 100 hommes.

Mendaï

Située en plein désert (à presque 250 km de Zandri), Mendaï est une ville sainte pour les fidèles d'Ormazd. C'est dans cette ville que Ali, le premier prophète, aurait été enterré (sa tombe se trouverait quelques part autour de l'oasis). La ville de 5 000 habitants est construite autour d'un grand lac dont les eaux sont sacrées. Des murs entourent la cité et permettent de contrôler les nombreux voyageurs et nomades qui séjournent à Mendaï. Le bâtiment le plus important de la ville est le Ribat, abritant environ 200 Mudjahids dont le chef (le Malik) est **ibn Sahid**. Ce personnage est l'autorité religieuse et administrative de la ville. La garnison de 80 hommes est commandée par le **commandant Al Umam** et a pour principale mission de veiller à la sécurité des pèlerins qui se rendent par milliers au bord du lac le jour anniversaire de la mort de leur prophète.

Les émirats vassaux du Sultanat

L'Emirat de Teshert

Présentation générale

Situé à la frontière des Badlands, au nord, et bordée au sud par le delta du Grand Fleuve, l'Emirat de Teshert présente deux visages bien distincts : Au sud c'est une région agricole fertile et très irriguée. La capitale, Teshert, borde le nord du delta. Le Nord et l'Est de l'Emirat sont des fronts pionniers : Au nord, ce sont les Badlands, infestés de gobelins et de Trolls parcourant le désert de Marg-Beh-Mard. A l'est ce sont ce que les Arabes appellent parfois les Landes de la mort. Cette région est bien mystérieuse car elle est parsemée de ruines de la civilisation antique de Fahal Sum. Quelques nomades parcourent ces étendues désertiques traversées par le Grand Fleuve mais ces landes ont la réputation d'être fréquentées par des morts-vivants (ce qui n'est pas entièrement faux).

L'Emirat de Teshert est assez peu peuplé (64 000 habitants dont 35 000 à Teshert même) et 90 % de la population se trouve à proximité du delta du Grand Fleuve. **L'Emir Abdallah**

dirige ce territoire et se reconnaît officiellement comme vassal de son grand voisin le Sultan.

Les principales villes de l'Emirat de Teshert

Teshert

C'est la capitale de l'Emirat (et la seule grande cité : 35 000 habitants). Teshert est avant tout un centre de stockage et de répartition des denrées agricoles produites dans la région du delta. On trouve de tout dans les grandes halles de la ville : bétail, céréales, fruits et légumes y sont vendus quotidiennement à des marchands venus de toute la région. La ville est située sur un promontoire rocheux surplombant le delta. Bien qu'étant situé en bordure de mer, Teshert ne possède pas de grand port de commerce comparable à celui de Siwa (situé à moins de 50 km). Néanmoins, un port de pêche a été construit en contrebas des murailles de la ville et en 2490, le sultan y a fait construire des quais pouvant abriter les galions et les galères de sa flotte de guerre (flotte de guerre dont est dépourvu l'Emirat de Teshert). Les denrées agricoles sont acheminées vers Zandri par de longues barges à fond plat qui remontent le delta.

Teshert est une ville de commerçants et d'artisans (l'artisanat de l'osier y est particulièrement florissant). Le quartier riche a la particularité d'abriter la demeure de l'Emir et l'hôtel du commerce où sont fixés les prix des denrées agricoles. La garnison (de 500 hommes) est basée dans une citadelle gigantesque, vieille de plus de 1000 ans, à côté des jardins du palais de l'Emir. le responsable de la garnison est le commandant **Salim**.

Djebellna

C'est un fortin au milieu de désert. Situé à la frontière nord de l'Emirat, l'oasis de Djebellna est centré autour d'un réseau de puits et d'une forteresse (ou Husun) abritant environ 500 soldats de l'armée régulière dirigés par le **général Al Mutadir**. La plupart des soldats sont envoyés là pour se forger le caractère ou à titre punitif (c'est le cas du général Al Mutadir qui s'est fait remarquer en faisant détruire un village du delta pour y rechercher le criminel qui s'y était caché).

L'oasis abrite également une communauté de 5 000 paysans vivant de l'irrigation des terres situées autour de l'Husun de Djebellna. La vie y est ici plus rude qu'ailleurs. La chaleur y est étouffante, les ravitaillements sont rares et les raids de gobelinoïdes sont fréquents. En cas d'alerte les habitants de l'oasis se réfugient à l'intérieur de la l'husun et attendent la fin des combats.

Outre le général Al Mutadir, la principale autorité dans l'oasis est **l'imam Ibn Sahalla**. C'est un homme réputé dans tout l'émirat pour sa grande sagesse.

Il est à noter qu'à une dizaine de kilomètres à l'ouest de l'oasis un Ribat (celui de Ra-Margh) a été construit. Il abrite une cinquantaine de Mudjahids qui font régulièrement des raids dans les Badlands. Les habitants de ce Ribat ont la réputation d'être des religieux fanatiques dont le taux de mortalité est extraordinairement élevé.

L'Emirat de Kamt

Présentation générale

L'Emirat de Kamt est une petite province (24 000 km²) située à l'Ouest du Sultanat d'Arabie. c'est un territoire aride car il

n'est parcouru que par quelques petites rivières qui disparaissent à la saison sèche. Hormis quelques oasis, les habitants de l'Emirat de Kamt se localisent essentiellement sur le littoral, à proximité de la ville de Meknès. Le reste de l'Emirat est un paysage de rocaille vallonné et désespérément sec. Seuls quelques petits villages émergent de cet environnement hostile. Les paysans parvenant à arracher quelques récoltes à la terre grâce à la présence d'un puits.

La richesse de Kamt, c'est son littoral parsemé de petits cours d'eau qui permettent une agriculture, certes peu productive, mais assez variée pour permettre l'existence de petits hameaux de pêcheurs. Tous ces villages vendent leurs surplus de production sur les marchés de la capitale de l'Emirat : Meknès. Cette grande ville abrite le palais de l'Emir de kamt : **Ibn Habdula**. L'Emir a sous ses ordres environ 500 soldats et une vingtaine de galères de guerre, basées dans le port de Meknès. L'Emir Abdula est sans doute l'allié le plus puissant du grand Sultan. Outre la mer, l'autre richesse de l'Emir est la présence de carrières de pierre blanche presque inépuisables, à environ 50 km au sud de Meknès. Plus de 1 000 bagnards y travaillent dans des conditions épouvantables. Les pierres taillées dans ses carrières ont servi à fabriquer de très nombreuses fortifications et palais dans le nord de l'Arabie.

Les principales villes de l'Emirat de Kamt

Meknès

C'est seulement le quatrième plus grand port de l'Arabie mais il n'aurait rien à envier aux principaux ports bretonniens ou estaliens. Ces quais de pierre blanche peuvent accueillir de très nombreux navires de fort tonnage et ses chantiers navals (les seconds d'Arabie après ceux de Al Haïkk) sont très réputés. La plupart des navires de guerres du Sultan sont sortis des chantiers navals de Meknès. La cité est la seule avec celle de Baskra à posséder plusieurs cales sèches assez grandes pour équiper et réparer les plus gros galions du moment. En dehors de son port militaire, la cité de Meknès abrite un port de commerce très actif. La ville exporte de la pierre de taille et de l'huile d'olive (les oliviers sont très nombreux sur le littoral) et importe beaucoup de céréales qui font défaut à l'Emirat. Une partie du port est consacrée à la pêche et abrite une centaine de petites embarcations.

Outre les chantiers navals et le port, un des bâtiments les plus importants de la ville est l'immense parc aux esclaves (un grand hangar de bois où sont entassés et enchaînés environ un millier d'esclaves galériens). Leur surveillance est assurée par un contingent de l'armée de l'Emir.

La ville de Meknès abrite 48 000 habitants (ce qui la place au 5^{ème} rang des villes arabes). Les rues sont plus grandes que dans les autres cités importantes et les bâtiments de pierre y sont plus nombreux. Le palais de l'Emir Abdula est une forteresse située sur un promontoire rocheux se jetant dans la mer. Le palais est entouré d'un splendide jardin accueillant des essences de toute l'Arabie et du Vieux monde. Il est à signaler qu'une vingtaine de guerriers kamaluk protège la résidence et la famille de l'Emir.

En ville, le centre est dominé par la présence d'un très grand temple dédié à Ormazd. Son Imam **Youssuf Mahi** fait partie de la branche dure du clergé d'Ormazd. Il prône une expansion de la culture arabe et prêche en faveur d'une nouvelle Guerre Sainte. Cet imam a également sous sa direction les 60 temples de la ville. La garnison de la ville, forte de 600 hommes est commandée par le général **Ali El Muhamat**.

De part son caractère militaire, la ville est formellement interdit à tous les étrangers. Seuls les personnes invitées par l'Emir lui-même peuvent entrer en ville (et encore, le port de guerre et les arsenaux leur restent interdits).

Surah

C'est la seconde ville de l'Emirat mais sa population ne dépasse pas les 6 000 habitants. C'est un paisible port de pêche situé à une cinquantaine de kilomètres à l'est de Meknès. La petite ville est célèbre pour son « *océan d'oliviers* » : les collines entourant la ville sont toutes plantées d'oliviers. L'olive et le poisson sont donc les principales richesses de cette communauté. Il faut signaler que les récifs entourant la région de Surah sont si dangereux pour les navigateurs que certains habitants de la ville n'hésitent pas à s'improviser pilliers d'épaves quand l'occasion se présente. Le responsable de la ville est le **Ka'id Al Makta**. Il est le vassal de l'Emir et il commande une garnison de 80 miliciens.

L'Emirat de Copher

Présentation générale

L'Emirat de Copher est une enclave entre deux royaumes puissants, celui de d'Al Haïkk et celui de Kufra. Copher est le seul territoire vassal du sultanat à ne pas avoir de frontière avec le royaume d'Arabie. Cette province présente deux visages bien distincts : A l'Ouest la façade maritime avec la ville principale, Zuwarah, et à l'est le massif montagneux de l'**Alkaréham**. Le littoral présente un visage de côtes déchiquetées et de falaises abruptes. Seules quelques criques ont permis l'installation d'infrastructures portuaires. Grâce à la présence de quelques cours d'eau, une agriculture peu productive mais suffisante pour la population a pu se mettre en place (céréales, fruits, riz...). L'intérieur des terres est plutôt désertique mais l'on peut y rencontrer des semi-nomades pratiquant l'élevage. Le souverain de ce territoire est l'Emir **Tarik Haydar**, vassal du sultan Hacène El Qabir. Il règne en dictateur sur l'ensemble de l'Emirat, faisant régner une loi d'Ormazd très sévère. Il est aidé en cela par l'Imam **Ahmedi** de Zuwarah qui fait parti de la faction radicale du clergé d'Ormazd.

Le territoire de l'Emirat de Copher est assez petit pour être quadrillé efficacement par les troupes de l'Emir (environ 600 soldats) mais la présence des hautes montagnes à l'Est permet aux nombreux hors-la-loi de trouver refuge loin de la sévérité du cruel souverain.

La ville principale est Zuwarah. Elle accueille la moitié des habitants de l'Emirat (et l'autre moitié est répartie sur le littoral ou autour de la capitale). Les principales richesses de Copher sont le sel et l'opium. Au pied des montagnes, deux lacs salés sont exploités par des bagnards et des esclaves dans des conditions de vie épouvantables. Ceux qui survivent à la chaleur et aux brûlures finissent par perdre la vue et mourir à cause des mauvais traitements. Le sel extrait est convoyé à Zuwarah où il est exporté vers le reste de l'Arabie. Sur les versants de la montagne est cultivé le pavot que les arabes fument régulièrement. Les monts de l'Alkaréham sont plus frais que le reste de la péninsule et ils abritent une faune plus variée : Les bouquetins remplacent peu à peu les antilopes des plaines, Les lions des montagnes y sont encore assez nombreux et on peut parfois apercevoir des panthères des neiges quand le temps est glacial. Les plus hauts sommets de la région culminent à 3 000

mètres d'altitude. Un seul col permet de franchir les montagnes : La passe du Garid Soua. Cette passe est souvent fermée en hiver.

Les principales villes de l'Emirat de Copher

Zuwarah

Capitale de l'Emirat, cette ville a une population de 21 000 habitants et est située sur le littoral, au fond d'une large baie permettant l'accostage des gros navires (ce qui est rare dans la région). La ville est dominée par le fort de Copher situé au centre de la ville. C'est une gigantesque forteresse aux murailles hautes de plus de 10 mètres. Elle fut construite par des navigateurs elfes il y a plus de 2 000 ans. Aujourd'hui cette forteresse abrite les appartements de l'Emir et de sa famille et un Ribat où une cinquantaine de Mudjahids prient et s'entraînent. Un bâtiment accueille un régiment de l'armée du sultan.

La principale activité du port est la pêche, le commerce du sel et de l'opium qui transite également par Zuwarah. Une partie du littoral de la baie est réservé à la flotte de guerre de l'Emir (une petite flotte composée d'une dizaine de galères) et accueille parfois les navires de l'armée du sultan.

Le reste de la cité ressemble beaucoup aux autres villes d'Arabie : Ruelles étroites et ombragées, quartiers aux identités socioprofessionnelles très marquées, abondance de temples d'Ormazd, dont le principal est situé en face de la citadelle de Copher. La garnison de la ville (une milice de 250 soldats) est dirigée par le Ka'id **Yussef ben Tashfin**.

Muwhalid

Cette petite ville est située au pied des premiers monts de l'Alkaréham. La population atteint les 5000 habitants et a pour principales activités la culture de l'opium et l'élevage d'ovins (moutons et chèvres). La ville est protégée par des murs solides car elle fait régulièrement l'objet d'attaques de la part des rebelles et hors-la-loi cachés dans les montagnes.

Le chef de cette communauté est le Ka'id **Mustafa Ibn Adjmer**. Il commande une garnison de 100 soldats. Son principal souci est de faire protéger les convois de bétail et d'opium qui se rendent à Zuwarah (distante de 70 kilomètres). Ces convois sont souvent attaqués car la valeur de leurs marchandises attire les convoitises.

Les royaumes de Taïfas

Le Califat de Kufra

Présentation générale

Le Califat de Kufra est le plus riche de tous les royaumes de Taïfas. Ce territoire a été le premier à obtenir son indépendance en 2032. Le contexte était alors catastrophique pour le sultan Kahli III : Les dernières forces armées arabes avaient dû se retirer du Vieux Monde, le trésor du Sultan était vide. Cette perte était énorme pour le royaume d'Arabie mais Kahli ne put que prendre acte de cette déclaration d'indépendance faite par le Calife Imad Mawardi (un lointain cousin du sultan. En Arabie, portent le titre de Calife les personnes possédant, ou revendiquant, un lien de parenté avec les prophètes d'Ormazd). Depuis cette année 2032, le Califat de Kufra est un territoire autonome prospère. En 2510, le Calife est **Saadi V** (un descendant d'Imad Wahardi).

Le territoire de Kufra est situé à l'Ouest de la péninsule, entre l'océan et le Massif montagneux de l'Alkaréham. C'est une plaine relativement fertile autour l'Aar Satar, un fleuve long d'environ 300 km, prenant sa source dans l'Alkaréham, traversant le Califat d'Est en Ouest et se jetant dans la baie d'Abu Hamed.

Cette baie est le cœur historique du Califat : Le prophète Ali y a fondé le port d'Abu Hamed pour relayer son pouvoir. En 625, Des colonies d'elfes des mers mirent pour la première fois le pied en Arabie et installèrent des comptoirs dans la baie d'Abu Hamed et dans l'archipel situé au large. Aujourd'hui encore, la ville portuaire abrite un comptoir réservé aux elfes des mers qui y font du commerce avec les populations locales. Après la vallée du Grand Fleuve, celle de l'Aar satar est le deuxième grenier à blé de l'Arabie, ce qui permet de nourrir l'importante population du califat. Les collines situées au pied de l'Alkaréham sont plantées d'arbres gigantesques dont le bois est très recherché pour les constructions navales. Cette richesse et la situation idéale de la baie d'Abu Hamed ont fait du Califat de Kufra une puissance maritime de premier ordre. La soixantaine de galions du Calife n'a rien à envier à la flotte du Sultan.

Puissance militaire, maritime et économique, le califat de Kufra a souvent suscité la jalousie de ses voisins au cours de l'histoire. Une longue guerre l'a opposée au califat de Ghafsa pour le contrôle des 4 îles situées à quelques encablures de la côte (1915-1936). Aujourd'hui encore, la flotte de commerce de Kufra a à souffrir des attaques fréquentes menées par les pirates d'Al-Haïkk. Le calife dispose pour se défendre d'une armée de 1500 soldats, d'un contingent d'un millier de mercenaires et d'une flotte de guerre de 60 vaisseaux.

En ce qui concerne les étrangers, le califat de Kufra se démarque de ses voisins par une tradition de tolérance envers les populations non arabes. Les marchands étrangers sont nombreux à Abu Hamed et il n'est pas rare de rencontrer des voyageurs bretonniens, tiléens ou même germaniques dans les grandes villes du Califat.

Les principales villes du Califat de Kufra

Abu Hamed

C'est une des plus belles et des plus grandes cités arabes. Les voyageurs l'appellent « *La Cité Pourpre* » en raison de ses murailles et de ses bâtiments construits avec une pierre

rouge arrachée à la falaise. C'est la ville la plus riche de toute l'Arabie. Le port de commerce de la ville est le second derrière celui de Siwa (dans le Sultanat). Des denrées venant de toutes les régions du monde peuvent être achetées sur les marchés locaux (des épices venus de Lustranie aux fourrures de Kislev). La vie d'Abu Hamed est rythmée par le trafic maritime : Les navires y déchargent leurs denrées diverses et chargent les céréales produites dans la région, du minerais venu de Nejaz ou Tambukta, du bois de l'Alkaréham et différents tissus fabriqués dans les fabriques du califat.

Les 75 000 habitants d'Abu Hamed jouissent de la prospérité de la ville : Les pauvres y sont peu nombreux car le travail ne manque pas et les richesses affluent. La vie de la cité est réglée par un conseil de dix membres élus au suffrage censitaire par les citoyens mâles de la ville. Le chef du conseil est directement nommé par le calife Saadi. En 2510, c'est le respectable **Ibrahim Al Kalish** (un des plus riches marchands de la ville) le conseil a la charge de nommer les juges de quartiers, les commissaires du port et le commandant en chef de la milice (forte de 700 soldats).

Les bâtiments de la cité se démarquent par la qualité de leur architecture et par leur ancienneté (certains édifices comme le grand temple ou le palais du Calife sont vieux de près de 1500 ans !). Le quartier le moins huppé, fait de constructions de briques, jouxte le port. Les quartiers riches sont parsemés de villas dotées de cours intérieures et de jardins. **Le fort de Hassan** domine le port (c'est une immense citadelle de pierre rouge abritant une partie de l'armée du calife, les hangars des galériens et la prison de la ville). Le palais de Saadi, situé au cœur de la ville, est une résidence imposante, sur quatre étages et entourée d'un parc aussi immense que magnifique. La Madrasa (vaste édifice carré entourant un jardin de près d'1 hectare) domine le quartier étudiant de la ville. De jeunes arabes viennent de toute l'Arabie pour y apprendre la médecine et l'astronomie. Les arènes de la ville sont un chef d'œuvre de l'architecture arabe. Derrière les longs murs pourpres, une foule de plus de 30 000 personnes peut assister aux nombreux combats de gladiateurs et aux courses de chevaux qui s'y déroulent.

Sankara

Située sur les bords du fleuve Aar Satar, à environ 170 km d'Abu Hamed, la ville de Sankara est située au cœur d'une grande plaine céréalière irriguée par les eaux du fleuve. La ville est avant tout un grenier à blé pour le Califat. Sankara abrite également d'immenses scieries qui préparent le bois venu des collines de l'Alakaréham avant son expédition vers le port de Abu Hamed.

La ville abrite derrière ses modestes remparts une population d'environ 10 000 habitants. L'intérieur de la ville est parsemé de petites maisons traditionnelles (sans étages, murs en torchis blanchi à la chaux) entourées de verger d'arbres fruitiers et de potagers. Les maisons riches sont construites en pierres blanches (venues d'une carrière exploitée par une centaine d'esclaves et de bagnards, à une vingtaine de kilomètres de la ville). Le chef de cette communauté est **Abdul Mujin**, un cousin du calife Saadi. Il commande également la milice de la ville (150 hommes).

Sankara est une ville paisible et le principal souci de la milice est d'éloigner les lions et autres prédateurs des zones de cultures. La plupart des denrées agricoles est expédiée par le fleuve, sur de longs navires à fond plat.

Djebel Esna

Troisième ville du califat, la petite ville de Djebel Esna est située entre Abu Hamed et Sankara et abrite une population de 8 à 9000 habitants. Les activités principales de la ville sont la production de textile (lin et chanvre) l'agriculture et l'élevage de chevaux. Les principaux édifices de la ville sont fait de la même pierre rouge que la capitale du califat. La ville n'est pas fortifiée. Seul le Ribat de Djedna, situé à deux kilomètres de la ville peut procurer un abri en cas de guerre. La ville abrite également un des rares élevages de chevaux de l'Arabie (les élevages de Djebel Esna sont la propriété d'un seul homme : Le riche marchand **Ali Djawhar**. Ses chevaux sont réputés pour leur rapidité). La ville est sous la responsabilité de **Sharif Al Raadi**, le frère cadet du Calife. Il habite une très belle propriété dont la particularité est de posséder un jardin sur la terrasse du troisième étage. Le commandant **Nasir El Mudin** dirige une garnison municipale d'une petite centaine d'hommes.

Akka

Petit port de pêche situé dans la baie d'Abu Hamed, Akka est une petite ville de 8 000 habitants dont la principale activité est l'approvisionnement de la capitale en poisson. La ville a également la particularité d'héberger derrière ses murs rouges une des plus célèbres écoles de gladiature de l'Arabie, dirigée par un ancien commandant de l'armée du sultan : **Farid Tamin**. La ville est dirigée par un intendant nommé par le calife : **Firuz Kurban**. Il commande la garnison municipale (150 hommes) et a la charge de la Grande Tour de Guet (Sorte de phare d'un dizaine de mètres de haut, entouré de remparts).

L'Emirat de Al-Haïkk

Présentation générale

L'Emirat de Al-Haïkk est, de tous les royaumes arabes celui qui ressemble le plus à un territoire du Vieux Monde. Ce royaume est entièrement tourné vers la mer et tire la plupart de sa richesse du commerce maritime et de la piraterie. Cette activité de piraterie est considérée à Al-Haïkk comme une activité commerciale comme une autre. Elle est réglementée par quelques lois simples mais incontournables : Tout pirate souhaitant battre pavillon de Al-Haïkk et faire relâche dans son port doit être inscrit au registre des corsaires du port et payer une taxe annuelle de plusieurs centaines de Dinars. Les pirates revenant de chasse doivent verser au trésor de l'Emir 5% de la valeur totale de leur butin. Il est interdit de s'attaquer à un navire battant pavillon de Al-Haïkk. Ces règles simples sont assorties de quelques conseils qu'il est préférable de suivre : Il vaut mieux s'attaquer à un navire du Vieux Monde qu'à un navire arabe. Il est préférable d'éviter de chasser les navires battant pavillon du Sultanat ou celui de Kufra (ce dernier conseil est souvent oublié).

L'Emirat de Al-Haïkk est un petit territoire (57 600 km²) situé à l'extrême Nord Ouest du royaume. C'est un territoire aride et presque désert. Seule la côte est parsemée de petites villes portuaires et dominée par deux grandes cités : Baskra et Al-Haïkk. La seule richesse de l'émirat est donc son littoral. L'agriculture y reste cependant pauvre et l'Emirat doit importer la plus grande partie de ses produits de consommation courants. Cette dépendance est surmontée grâce à un commerce très lucratif : celui des esclaves. Al-Haïkk est en effet le premier marché d'esclaves de toute l'Arabie : Produit de la piraterie, cette marchandise humaine provient des Terres du Sud, du Vieux

Monde et parfois même de l'Arabie. Cette société violente, basée sur un mélange de piraterie, de commerce et de trafic d'esclave est dirigée par l'**Emir Haroun Al Otman**, un des hommes les plus riches et les plus puissants d'Arabie (certains prétendent même qu'il serait plus riche que le sultan lui-même). Pour garder le contrôle de ses sujets, l'Emir dispose d'une flotte de guerre puissante (plus de 50 galions lourdement équipés) d'une armée d'environ 500 soldats bien entraînés et d'autant de mercenaires.

Il ne faut pas croire cependant que tout l'Emirat de Al-Haïkk soit un repère de pirate. Seule la cité du même nom est tournée vers cette activité. Dans le reste de l'Emirat, la piraterie est interdite.

Les principales villes de l'Emirat de Al-Haïkk

Al-Haïkk

« *La cité des pirates* ». Par bien des aspects, cette cité portuaire ressemble à celle de Sartosa (cf *Le Grimoire* Tome 17). La piraterie y est une institution réglementée et tout le commerce de la ville dépend de cette activité. Al-Haïkk est une très grande ville, abritant derrière ses hauts remparts de pierre blanche une population estimée à presque 50 000 âmes. La cité est un labyrinthe de ruelles ombragées, encombrées d'étales divers. Le port est le cœur de Al-Haïkk. Plus d'une centaine de navires de toutes tailles y font relâche pour décharger et vendre leur butin. Le second cœur de la ville est la Place du Marché aux Esclaves : C'est une vaste place dallée, d'une superficie de près d'un hectare, entourée par une enceinte étroitement gardée. Chaque semaine, des centaines d'esclaves y sont échangés. Les trafiquants viennent de toute l'Arabie y faire leur commerce. On trouve de tout parmi la clientèle : Intendants de palais ou de riches propriétés, propriétaires de harems (ou de bordels), responsables de chantiers divers, organisateurs de combats, exploitants agricoles, capitaines de galères... Il existe, à proximité de cette place, une immense salle d'enchères où sont vendus par les capitaines pirates des denrées très variées (de la tapisserie tiléenne au clavecin bretonnien). Un commissaire des enchères dirige cette salle de ventes. C'est un homme très influent, nommé directement par l'Emir de Al-Haïkk.

L'une des attractions de la ville est son Harem : C'est un vaste palais situé dans le quartier huppé, hébergeant plus d'une centaines de prostituées de luxe. L'Emir est directement propriétaire des lieux mais il en a confié l'intendance à **Sinan Ibrahim**, un ancien pirate ayant fait fortune dans le trafic de jeunes femmes blanches. Sinan est un hôte très courtois et son hôtel est un véritable paradis. Il faut dire que le client désirant se faire plaisir devra « déboursier » au moins 250 Dinars. Gare aux mauvais payeurs, le service d'ordre est assuré par des eunuques à la force proverbiale.

Mais il ne faut pas croire que cette cité soit une zone de non droit. Une milice bien armée y fait régner l'ordre. Les 400 soldats qui la composent sont sous les ordres du **Ka'id Suleyman Firam**, nommé par l'Emir. Il est l'un des 5 hommes qui forment le Conseil de la Cité. Les quatre autres sont le commissaire des enchères (**Ibn Alran Assan**), l'intendant de justice (**Marat Al Musabar**), Le commissaire du Marché aux Esclaves (**Imad Al Zanki**) et le capitaine du port (**Tarik Al Médi**). Chacun de ces 5 hommes est nommé par l'Emir et a sous ses ordres une cohorte de fonctionnaires.

Dans la rue, la justice est très souvent rendue sur place par la garde (toujours formée d'au moins six hommes). Seuls les délits entraînant plus de deux semaines de prison font l'objet d'un procès. Cette justice, aussi cruelle qu'expéditive garantit la

cohésion sociale et le calme (relatif) de la cité.

L'alcool n'est pas interdit à Al-Haïkk et les tavernes peuvent proposer de la bière de l'empire, du vin Tiléen ou Bretonnien, ou encore de l'alcool de datte pour accompagner l'opium souvent fumé en ces lieux.

On peut se demander pourquoi une telle cité n'a pas encore été rasée par ses puissants voisins (qu'ils soient du Sultanat, de Kufra ou de Mahabbah). Il existe plusieurs réponses à cette question : Tout d'abord, la piraterie permet à l'Arabie de s'approvisionner en esclaves (près de la moitié des esclaves vivant en Arabie ont transité par Al-Haïkk). Mais les pirates ont une seconde utilité : ils se muent souvent en mercenaires lorsque, contre une somme importante, ils acceptent de prendre part à une lutte commerciale entre deux riches compagnies ou entre deux princes. Ils peuvent également être employés par de hauts dirigeants pour effectuer des razzias dans les ports ennemis. D'autre part, l'Emir de Al-Haïkk dispose d'une armée et d'une flotte bien entraînée ; il est de surcroît assez riche pour engager des centaines de mercenaires si un conflit venait à le menacer.

La religion prend peu de place dans la cité. Il existe bien une cinquantaine de temples dédiés à Ormazd mais dans les quartiers populaires, les caves sombres ouvrent parfois leurs portes sur des oratoires destinés à prier Sangrif ou Khaine. On raconte également que le chef de la très mystérieuse caste des Maculés (organisation d'assassins), résiderait dans un des palais de la ville.

Les arènes sont situées à l'extérieur des remparts, afin de permettre aux spectateurs étrangers d'assister aux spectacles sans avoir à payer la lourde taxe d'entrée perçue aux trois portes de la ville. L'arène a été entièrement financée par l'Emir de Al-Haïkk : C'est un immense bâtiment aux tribunes très inclinées, donnant une impression de vertige aux spectateurs. Les combats et les courses qui s'y déroulent sont réputés dans toute l'Arabie.

Pour résumer, Al-Haïkk est une cité atypique, violente, passionnée et cruelle. On peut y faire fortune le matin et y être assassiné le soir. La roue tourne vite dans la cité des pirates...

Baskra

À moins de 100 km de Al-Haïkk, la cité portuaire de Baskra est entièrement tournée vers le commerce. Grâce à la présence de sources et à l'installation de systèmes d'irrigation performants, les alentours de la ville sont parsemés de vergers, d'oliveraies et de palmeraies. Mais les activités principales de la ville sont la construction de navires, l'achat de denrées agricoles (pour approvisionner sa puissante voisine Al-Haïkk) et le commerce des pierres précieuses : En effet, à une vingtaine de kilomètres de la ville, en plein désert de rocaïlle, deux gisements ont été découverts à quelques kilomètres l'un de l'autre. On en extrait des diamants et des émeraudes. Les deux gisements sont exploités par des bagnards et des esclaves étroitement surveillés par environ 200 soldats de l'armée de l'Emir. Une guilde de mineurs nains y travaille depuis environ 20 ans. Il faut dire que ces mines sont très dangereuses car elles s'enfoncent de plusieurs centaines de mètres dans le sol. Les accidents sont nombreux et l'espérance de vie des mineurs est très brève.

Grâce à ces gisements, Baskra est devenue naturellement une ville de joailliers. On y trouve les plus beaux bijoux de toute l'Arabie.

Le port de Baskra a la particularité d'avoir les plus grands chantiers navals de toute l'Arabie. Plusieurs milliers d'ouvriers y travaillent chaque jour. Les propriétaires des chantiers sont une dizaine de riches navigateurs ayant mis en commun leurs capitaux pour créer la plus puissante guilde de

constructeurs de navires qui ait jamais existé en Arabie. Les ingénieurs travaillant dans ces chantiers sont très réputés et ont acquis leur savoir faire à la Madrasa de Baskra (réputée pour l'enseignement des mathématiques et de la géométrie).

De par ses activités, la ville et ses 30 000 habitants sont protégés par une garnison municipale forte de 400 soldats n'ayant rien à envier à une armée régulière. Le commandant de cette garnison est le **Ka'id Abdullah**.

Baskra abrite également le palais de l'Emir : C'est une propriété splendide, perdue au milieu de jardins botaniques étonnants. Le palais est de forme circulaire et son toit est une terrasse arborée comme il en existe peu à travers le monde. À l'intérieur, chaque pièce contient plus d'œuvres d'art que ne pourrait en convoiter le plus avide des collectionneurs

Le Califat de Mahabbah

Présentation générale

Le califat de Mahabbah est un territoire situé sur la cote nord de l'Arabie. C'est un territoire dont l'essentiel de la population se concentre sur le littoral et en particulier autour de la grande cité de Mahabbah. Comme son voisin Al-Haïkk, le califat de Mahabbah est entièrement tourné vers la mer. Il fait d'ailleurs partie des 5 grandes puissances maritimes de l'Arabie (derrière le Sultanat, mais presque à l'égal de Kufra, Al-Haïkk, et Ghafsa). La flotte de guerre du Calife **Salah Ibn Afdal** est composée d'une trentaine de galéasses et d'une vingtaine de galions lourdement armés. L'armée du calife regroupe un bon millier d'hommes. Les richesses de Mahabbah sont multiples : Tout d'abord, l'arrière pays est un désert parsemé de nombreux oasis permettant l'élevage extensif de bétail (bovins et ovins) et l'élevage de chevaux. Ensuite, la ville intérieure de El Mansurah s'est spécialisée dans l'exploitation de carrières de marbre, situées à proximité de la ville (les pierres de nombreux palais du nord de l'Arabie viennent de ces carrières). Par extension de l'élevage, le travail du cuir est devenu une spécialité du califat. De très nombreux vêtements en cuir sont fabriqués dans les tanneries de Mahabbah.

Une autre grande richesse de Mahabbah réside dans la tradition de navigateurs de ses commerçants. Ce sont en général des hommes talentueux qui se sont fait une spécialité du commerce avec le Vieux Monde, et même parfois avec la lointaine Cathay. Dans le domaine du commerce international, seule Kufra rivalise avec le port de Mahabbah.

Enfin, la dernière richesse du Califat, et non des moindres, réside dans la stabilité de ses institutions et l'efficace encadrement de sa société. Le calife **Salah Ibn Afdal** règne en maître absolu sur le territoire mais il n'est pas seul. Une assemblée composée des hommes les plus riches du territoire fixe avec le calife les règles d'organisation de la cité. Les juges sont élus tous les ans parmi cette assemblée. Chaque secteur de métier est structuré en guilde, comme dans le Vieux Monde, mais les chefs des guildes sont élus tous les ans (pour éviter le clientélisme) lors d'une assemblée réunissant chaque corps de métier. La loi à Mahabbah est une affaire très sérieuse et l'on compte dans ce territoire un nombre impressionnant de juristes aux domaines de spécialité divers.

La religion est comme dans toute l'Arabie celle d'Ormazd et le califat de Mahabbah se caractérise par la rigueur de ses pratiques religieuses (bien que le courant favorable à une Guerre Sainte soit très faible). Ici, la loi divine est respectée à la

lettre. Il est donc rare de voir des étrangers sur le territoire du Califat. Toutes ces particularités font de Mahabbah un territoire très stable où le crime ne paie pas (ou peu).

Les principales villes du Califat de Mahabbah

Mahabbah

Capitale du califat, Mahabbah, est une ville prospère et calme. L'activité économique tourne autour du port de commerce et des nombreuses tanneries que compte la ville. Cette cité de 40 000 habitants est une véritable forteresse : Les remparts qui enserment la ville sont aussi vieux que gigantesques : L'enceinte mesure près de 25 mètres de haut et est tellement ancienne que certains historiens la feraient remonter à l'époque de Fahal Sum (il y a plus de 3 500 ans). Quoiqu'il en soit, cette muraille a permis à Mahabbah de résister à de nombreux assauts. Le fort qui domine le port est plus récent mais il a été construit sur les fondations d'une forteresse aussi ancienne que l'enceinte de la ville.

Mahabbah est une ville réputée pour son taux de criminalité très faible : Une garnison municipale forte de plus de 500 hommes fait régner l'ordre dans la cité et dans le Funduk (quartier strictement réservé aux étrangers). Le **Ka'id Kali Al Massati** dirige cette garnison. Une très imposante prison se dresse au centre de la ville pour rappeler que la loi, n'est pas souple à Mahabbah. Le système judiciaire est une machine bien huilée : La garde arrête le criminel qui est emmené dans la prison centrale. Il y est jugé le lendemain et la sentence est prononcée à l'issue du jugement. L'accusé peut faire appel de la décision devant la cour du Calife qui se réunit toutes les semaines pour statuer sur la validité des appels. Si celui-ci est accepté, l'accusé est rejugé quelques jours plus tard, s'il est rejeté, plus rien ne peut empêcher l'accusé de purger sa peine.

Mahabbah dispose d'un port de grande capacité, divisé en 4 parties : le port réservé aux navires étrangers (devant le quartier du Funduk), le port de pêche (très restreint), les chantiers navals et le grand port de commerce où les navigateurs arabes chargent et déchargent des marchandises venues de toutes les régions du monde connu. La cité exporte essentiellement du marbre, du cuir et de la poterie.

Le dirigeant de la cité est le gouverneur **Hadji Ibn Maskan**, nommé par le calife dont la résidence est un palais plutôt modeste, mais gardé comme une forteresse.

El Mansurah

En plein désert, à plus de 130 km au sud de Mahabbah, la ville d'El Mansurah a été implantée sur l'oasis du même nom, à proximité d'une immense carrière de marbre, exploitée depuis plus d'un siècle et demi. La ville compte 15 000 habitants mais ce chiffre fluctue à cause du nomadisme des éleveurs qui transitent très souvent par la cité. La ville est entourée de remparts et grâce à la présence d'un lac naturel, une agriculture intensive a pu se développer par le biais de l'irrigation. La cité est donc entourée d'une ceinture verte de près de deux kilomètres de rayons, où l'on cultive céréales, olives et fruits divers.

Mahabbah est aussi un point de passage obligé pour les voyageurs et marchands venant du Califat de Nejaz et de l'Emirat de Tambukta. Ces marchands font transiter notamment de l'opium, cultivé sur les pentes de l'Alkaréham ou du bois de construction, transporté sur de longs chariots et destinés au port de Mahabbah

La ville est protégée par un Ribat (monastère fortifié)

dont la construction remonte à plus de 1000 ans. Environ 200 Mudjahids y vivent.

Les carrières de marbres emploient environ 100 à 200 bagnards et esclaves. Le travail y est pénible mais les ouvriers sont bien nourris et soignés. La carrière est à ciel ouvert. C'est une vaste crevasse de près d'un kilomètre de diamètre, s'enfonçant d'environ de 50 mètres dans le sol. 100 soldats de l'armée du calife surveillent les ouvriers dont les chances de survie, s'ils parviennent à s'enfuir, sont très minces. Le seul point d'eau situé à moins de 80 Km est El Mansurah (à 20 Km).

Outre l'agriculture et l'exploitation des carrières de marbre, la cité est un lieu de vente de bétail très important. Le cuir est également acheté ici, avant d'être envoyé dans les tanneries de la côte

Le responsable de cette communauté est le gouverneur **Abu Djazuli**. Il a sous ses ordres une garnison de 150 soldats, dirigés par le **Ka'id Ahmad Al Rifa**.

Simyra

Petite cité située à l'Ouest du Califat, Simyra est un oasis abritant une communauté de 5 000 habitants, dont les spécialités sont la poterie (grâce à la présence de terre argileuse) et l'élevage de chevaux. C'est également une étape sur la route menant les voyageurs de Martek à Mahabbah. Le gouverneur **Hamid Khirmani** dirige cette communauté. Il a sous ses ordres une cinquantaine de soldats aguerris.

Le Califat de Ghafsa

Présentation générale

Le Califat de Ghafsa est un territoire littoral, situé à l'Ouest de l'Arabie, au sud du riche califat de Kufra. C'est une vaste plaine présentant deux visages : Au Nord se trouvent les villes les plus importantes (et notamment la capitale : Ghafsa), les plaines y sont fertiles car abondamment irriguées par un système de puits très profonds et de canalisations parcourant de grandes distances. L'ironie est qu'en surface, ce territoire est extrêmement sec, mais qu'il repose en fait sur une nappe phréatique (située à une grande profondeur) immense et presque insondable. Le sud de ce territoire ne bénéficie pas de réseau d'irrigation. Il présente donc un visage de désolation, seuls quelques rares puits permettent aux voyageurs de traverser ces étendues désertiques. Au cœur de ce paysage, le voyageur pourra apercevoir les ruines de l'immense cité de Iskandères : Cette cité, bâtie vers l'an 1000, fut autrefois une capitale régionale très importante. Elle fut entièrement détruite lors de la guerre qui opposa Ghafsa au Califat de Kufra au 20^{ème} siècle. On raconte depuis que ces ruines sont maudites et qu'il est préférable de ne pas s'en approcher.

Ghafsa, est une république de marchands, dirigée par des marchands : Officiellement, un calife dirige ce territoire, mais le dernier calife de Ghafsa connu est mort en 2101 : Depuis 500 ans, Ghafsa est dirigée par un Directoire, gouvernant le territoire en l'absence du Calife (absence qui risque fort de se prolonger étant donné que la lignée califale s'est éteinte il y a bien longtemps). La population du Califat est regroupée au Nord, autour de quelques agglomérations, au cœur de cette vaste plaine agricole appelée « *le Désert Vert* ». Le Directoire se réunit dans un immense palais, à Ghafsa. Il est composé de 4 membres et d'un Consul qui est élu tous les 5 ans par une assemblée de grands électeurs (quelques milliers de propriétaires, assez riches

pour payer le cens annuel, indispensable pour voter). Une fois élu, le Consul choisit les 4 autres membres du Directoire, auxquels il attribue en général des fonctions précises (justice, armée, commerce, agriculture). L'assemblée des Grands Electeurs a aussi deux autres pouvoirs : Elle seule peut déclarer la guerre (et la paix) et si le Directoire souhaite modifier, rajouter ou supprimer une loi, il doit demander l'accord à cette assemblée qui se réunit une fois par mois (elle peut être convoquée en session extraordinaire par le Directoire).

Ce système politique original et presque démocratique a prouvé sa stabilité depuis 500 ans et a permis à Ghafsa de devenir une puissance commerciale très importante en Arabie (derrière sa grande rivale Kufra et le Sultanat). En 2510, le Consul est **Toghrol Beg Muhamat**. C'est un ancien marchand qui a fait fortune en devenant le premier armateur de Ghafsa. Il dirige une population d'environ 100 000 personnes. Son armée est très importante : Près de 1500 soldats et autant de mercenaires. Sa flotte de guerre est composée d'une trentaine de galions et d'un vingtaine de galéasses.

La propriété de l'archipel de Djetin, à quelques encablures au large du port de Ghafsa, est partagée entre le califat de Kufra et celui de Ghafsa : Kufra possède les 2 îles au Nord et Ghafsa possède les deux îles les plus au sud. Sur la plus proche du continent (l'île de Fal Dren) les elfes des mers ont construit il y a très longtemps une citadelle impressionnante : Aujourd'hui, cette forteresse a une double utilité : Elle sert de prison et elle protège l'entrée de la baie de Ghafsa. L'île la plus au large (Dolor Dren) est un rocher presque désert : Seul un petit port de pêche y a été construit. Il a pour fonction de ravitailler en eau potable les navires de la flotte de Ghafsa.

Les principales villes du Califat de Ghafsa

Ghafsa

Capitale et principale ville du Califat, Ghafsa est un très grand port (le 3^{ème} d'Arabie, derrière Siwa et Kufra pour le trafic de marchandises) et une ville énorme (plus de 60 000 habitants). Chaque jour, des navires chargent des denrées produites dans le Califat (céréales, viande et poisson séché, artisanat divers...) et déchargent les denrées achetées dans les autres ports d'Arabie et dans les comptoirs des Terres du Sud. Le port de Ghafsa s'est fait une spécialité du commerce avec les Terres du Sud. On trouve fréquemment sur le port des produits venus de ces régions (ivoire, animaux exotiques, épices, artisanat local et esclaves Sudrons). A la différence des marchands et navigateurs des ports de Kufra et de Mahabbah, ceux de Ghafsa ne commercent pas avec le Vieux Monde, ils se contentent d'être présents dans presque tous les ports de la péninsule arabique.

Outre ses activités, le port de Ghafsa ressemble à la plupart des ports d'Arabie. Il possède un Funduk réservé aux étrangers, ses quais faits de pierre et de bois peuvent accueillir de nombreux navires. Toutefois, à la différence des grands ports comme Kufra, Mahabbah ou Siwa, le port de Ghafsa accueille en général des navires de faible tonnage plutôt que les lourdes caraques destinées à la haute mer. Les galères marchandes, idéales pour le cabotage, y sont très nombreuses. Les seuls galions sont ceux de la flotte de guerre. Aux abords du port, de vastes hangars étroitement surveillés sont réservés aux esclaves rameurs.

Autour du port, la ville de Ghafsa est grouillante d'activité : Le voyageur est frappé par le nombre d'artisans ayant une échoppe en ville. On peut trouver de tout dans l'immense quartier commerçant : potiers, tailleurs, armuriers, tanneurs,

épiciers, parfumeurs, fourreurs, bijoutiers, forgerons... Tous ces artisans font la richesse de Ghafsa et ont une réputation très étendue. On trouve à Ghafsa, comme dans les villes de Kufra et de Zandri des immeubles d'habitations sur 4 ou 5 étages. Les populations les plus modestes de la ville y sont logées pour un loyer très faible (de l'ordre de 3 à 8 Dinars de loyer mensuel).

Le bâtiment principal de la ville est le Grand temple d'Ormazd, situé sur une place d'où partent les principales artères de la cité : Son architecture est originale : C'est une vaste cour carrée d'un hectare environ, entourée de gigantesques arcades. Chaque semaine, plusieurs milliers de pèlerins et de fidèles s'y pressent pour entendre les sermons et les prières de l'imam **Umar Wasudan** (un clerc très influent, proche du mouvement radical d'Ormazd). Ce grand temple maintes fois rénové, date de plus de 2 000 ans.

Le palais consulaire abrite les appartements du Consul et de sa famille. Les réunions du Directoire s'y déroulent quatre fois par semaine. Le palais est un édifice haut de quatre étages, aux façades richement décorées et aux sols pavés de marbre.

Le palais des Grands Electeurs est situé en face du palais consulaire : C'est un immense amphithéâtre entièrement construit en marbre et doté de près de 2 000 places assises. L'hôtel municipal jouxte ce palais. Le maire de la ville y travaille. Il est choisi par le Directoire et nomme les principaux responsables du maintien de l'ordre dans la cité. La garnison de la ville (450 soldats) est dirigée par **Tadji Suyuti**.

Tarasselmén

C'est le principal centre agricole du Califat. La ville de Tarasselmén est située au cœur du désert vert, à environ 80 km de Ghafsa. La cité est également le centre des infrastructures d'irrigations de la région. 5 grands puits y ont été creusés. Ils s'enfoncent de plusieurs dizaines de mètres dans le sol. Des ces puits partent de très nombreux canaux (souterrains) reliant les puits entre eux et permettant, grâce à des systèmes de pompes situées en surface, de transporter de l'eau sur plusieurs dizaines de kilomètres. Ces canaux circulent dans des galeries souterraines assez grandes pour permettre le passage d'un homme. Tout ce réseau de galeries est l'œuvre d'ingénieurs nains qui ont conçu ce système unique il y a environ 60 ans. Une communauté naine habite encore à Tarasselmén et pourvoit à l'entretien de ce petit chef d'œuvre.

La ville est le plus grand grenier à blé de la région. D'importantes réserves sont stockées chaque année dans d'immenses greniers, à la périphérie de la ville. A côté de ces hangars se trouvent de nombreux pressoirs destinés à la production d'huile d'olive et de jus de fruits (datte, ananas, orange et citron). Près de 10 000 personnes vivent derrière les remparts de la ville, dans de petites maisons sans étage. Au centre de la ville se dressent trois grands bâtiments : le palais du gouverneur **Sinan Al Din**, la garnison municipale (hébergeant une centaine de miliciens commandés par le **Ka'id Nasser Nikudaris**) et un grand temple dédié à Ormazd. A proximité de la ville se dressent deux forteresses : L'Husun de Abaka (abritant un contingent de l'armée du Califat) et le Ribat de Akhmin, où vivent une cinquantaine de Mudjahids).

Hadjout

Deuxième centre agricole de la région, la ville de Hadjout est un important centre d'élevage et d'artisanat. C'est aussi une étape obligatoire pour les marchands de bois de construction, venant des monts de l'Alakaréham. La ville possède également le plus important centre d'élevage de dromadaires de

la régions (ces créatures demandent de longs mois de dressage avant de pouvoir être montées). La paisible communauté agricole (d'environ 8 000 personnes) est abritée derrière une enceinte de 5 mètres de haut, d'avantage destinée à se protéger des prédateurs comme les lions ou les hyènes qu'à empêcher les invasions. Le chef de la garde municipal **Arslan Kilidj** et la cinquantaine d'hommes qu'il commande ont pour mission de protéger les récoltes et d'éloigner les prédateurs qui se rapprochent trop des zones habitées

L'Emirat du Sud

Présentation générale

L'Emirat du sud est une région très peu fertile, entièrement tournée vers la pêche. Ce caractère est en grande partie dû aux chaleurs extrêmes que connaît la région durant 6 mois de l'année. Nombreux sont les voyageurs qui ont trouvé la mort en tentant de traverser le Désert du Sud car, outre sa chaleur, ce désert se caractérise par l'absence presque totale de puits ! Seul le littoral est donc habité mais, hormis la capitale Abu Sidrah, l'habitat est constitué de petits villages de pêcheurs, une agriculture côtière s'est développée grâce aux nombreux petits ruisseaux qui se jettent dans l'océan.

Le souverain de ce royaume est l'Emir **Mehmed Al Soukra**, un vieil homme dont l'œuvre principale aura été de doter son navire d'une flotte de 40 galéasses. Le but officiel de cette flotte était de protéger les navires de pêches de la région mais il n'est pas rare que ces navires se livrent à la piraterie au large de l'Emirat. L'Emirat du Sud se caractérise également par la grande piété de sa population. Chaque village abrite un monastère dédié à Ormazd. Les troupes de l'Emir (à peine plus de 300 soldats) font respecter sévèrement la loi Divine d'Ormazd. Ici encore plus qu'ailleurs, les étrangers ne sont pas les bienvenus.

Les principales villes de l'Emirat du Sud

Abu Sidrah

Capitale de l'Emirat, la ville d'Abu Sidrah est située sur un éperon rocheux se jetant dans l'Océan. Une langue de terre large d'à peine 100 mètres et longue d'un kilomètre relie la ville au continent, dans ces conditions, Abu Sidrah est l'une des seules capitales arabes à ne pas être entourée de remparts ; sa situation géographique la rend quasiment imprenable. Les principaux bâtiments de la ville sont le grand temple d'Ormazd, dirigé par l'Imam Khalal (un clerc particulièrement intégriste), le palais de l'Imam (une grande bâtisse en U entourée de jardins) et la forteresse de la ville. Située à l'extrémité du piton rocheux, ce bâtiment a plusieurs fonctions : Du fait de sa hauteur, le donjon fait office de phare pour les navires, les sous-sols de la forteresse abritent l'unique prison de l'Emirat et les hangars destinés à héberger les galériens de la flotte. La garnison de la ville (environ 100 gardes) est dirigée par **Kemal Al Soukra**, le fils de l'Emir

Le port de la ville est protégé des vents dominants, il abrite plus de 200 navires de pêche (des embarcations de petites taille, dotées d'une seule voile triangulaire). Une partie du port, sérieusement gardée, abrite la flotte de l'Emir, dont la valeur est inestimable si l'on considère la grande pauvreté de ce royaume.

Les villages du Littoral

On ne compte pas moins d'une cinquantaine de petits villages le long du littoral. Aucun d'entre eux ne dépasse les 1000 habitants. Les activités y sont multiples (agriculture, élevage, pêche...). Il est à noter que le littoral de l'Emirat est composé en grande partie de très grandes plages de sable fin.

L'Emirat de Songhai

Présentation générale

L'Emirat de Songhai est une bande terre de moins de 300 km de long, séparée du grand désert d'Arabie par une petite chaîne de montagne : Les Monts Dséria. A la différence des monts de l'Alkaréham, cette chaîne de montagne est aride et les forêts y sont rares, certains sommets culminent à plus de 2000 mètres d'altitude et sont constamment enneigés. L'homme est quasiment absent en ces lieux peuplés de chèvres des montagnes, bouquetins, léopards des neiges (et quelques lions des montagnes).

Le seul espace humanisé est donc une bande de terre d'à peine 50 km de large, coincée entre la mer et la montagne. Les collines de cette région sont vertes car baignées par le fleuve Akir et ses affluents. L'habitat est dispersé en petits villages agricoles, tandis que les premières pentes des montagnes sont consacrées à l'élevage (d'ovins principalement).

L'histoire de l'Emirat de Songhai est indissociable de celle de l'Emirat de Debeqra : en effet, les deux royaumes sont des ennemis héréditaires depuis plusieurs siècles (autrefois réunis en un seul royaume, les deux territoires se disputent la prééminence dans la région). Le souverain de Songhai est l'Emir **Kemal El Réjick**, un tyran maintenant son pouvoir sur la population grâce à la terreur que fait régner son armée personnelle. La capitale de l'Emirat est située sur le littoral, à l'embouchure du fleuve Akir. La seconde ville du pays, Arrasfez, est également située sur les rives du fleuve, 50 km en amont de la capitale. L'armée de l'Emirat varie en fonction des conflits mais n'excède jamais les 400 soldats. Il est également à noter qu'aucune flotte de guerre ne protège le littoral. Ce dernier est parcouru par un réseau de tours de guet communiquant entre elles par signaux lumineux.

Les principales villes de l'Emirat de Songhai

Songhai

Capitale de l'Emirat, Songhai est particulièrement marquée par le conflit qui l'oppose à sa rivale Debeqra. La ville ressemble à un camp fortifié : Le port est situé en retrait de la côte, à l'embouchure du fleuve, et la ville est protégée par deux ceintures de remparts. La première est haute de près de 5 mètres. 4 portes principales permettent de la franchir. Entre cette ceinture de muraille et la seconde ceinture, les habitations sont celles des artisans et des populations pauvres. Au delà de ce rideau, une gigantesque muraille de près de 10 mètres sépare le centre de la ville du reste de l'agglomération. A l'intérieur de ce dernier bastion se trouvent le quartier général de l'armée, le palais de l'Emir, le grand temple d'Ormazd et les greniers de l'Emirat (le palais lui-même est une forteresse particulièrement bien défendue). La famille régnante est protégée par une garde rapprochée formée de mercenaires étrangers dont l'efficacité suffit à expliquer le salaire énorme qui leur est alloué. Le chef de ce groupe de mercenaire est un impérial du nom de **Axel Von Lackzheim**. la ville est défendu par une garnison forte de près de

100 hommes dirigés par l'âme damnée de l'Emir : l'infâme **Abdul Raza** (un nécromancien cachant bien son jeu).

Arrasfez

Seconde ville du royaume, Arrasfez ne dépasse pas les 10 000 habitants. Cette cité fluviale est protégée à l'est par des remparts et à l'ouest par le fleuve. La ville est un centre de stockage des denrées destinées à l'exportation et à l'approvisionnement de la capitale. Céréales, fruits, bétail y transitent en permanence. Les hangars de stockage occupent près d'un tiers de la ville. Le consul **Omar Ben Beckra** règle la trafic commercial, aidé par la cinquantaine de gardes qu'il a sous ses ordres. Les denrées sont souvent expédiées sur de longues barges fluviales. La ville a l'habitude d'accueillir de nombreux réfugiés, venant de villages détruits par l'ennemi héréditaire. Un Ribat, situé à quelques kilomètres, fait souvent office d'hôpital et un contingent de l'armée protège régulièrement les abords de la ville.

L'Emirat de Debeqra

Présentation générale

Ce petit territoire d'à peine 20 000 km² est la copie conforme de son belliqueux voisin Songhai. Les deux territoires se ressemblent autant qu'ils se détestent. La partie nord de l'Emirat est occupée par les Monts Dséria, le littoral sud est plus fertile et abrite plus de 90% de la population. La capitale, Debeqra est situé au fond d'une baie, à l'embouchure d'un petit fleuve, le Dalar Missa. A l'instar de Songhai, les activités économiques se résument à l'élevage et à l'agriculture : Elevage extensif d'ovins sur les pentes des Monts Dséria, agriculture en plaine et pêche sur le littoral. Les quelques surplus vendus dans les territoires voisins ont permis à l'Emirat de se doter d'une flottille de 20 galères (ces dernières servent principalement à effectuer des razzias sur les côtes de l'Emirat de Songhai). L'Emir **Moustafa Ibn Yakoub** règne sur le territoire et dirige lui-même son armée composée d'environ 200 soldats.

Grâce à la fertilité du bassin fluvial du Dalar Missa, la population de l'Emirat pourrait jouir d'une relative prospérité mais le conflit qui l'oppose depuis des décennies à l'Emirat de Songhai provoque régulièrement la destruction des récoltes et de nombreux petits villages de la plaine. Certaines années, le peuple est au bord de la famine.

Les principales villes de l'Emirat de Debeqra

Debeqra

La capitale du territoire est une antique cité, s'étendant sur les deux rives du fleuve Dalar Missa, au fond de la baie du même nom. La ville est très ancienne car elle fut un comptoir de l'empire de Durbaïta (la civilisation du Fleuve Rouge) il y a plus de 3000 ans. Aujourd'hui, il ne reste de cette époque que quelques tumulus et ruines de palais. De nombreux tombeaux ont été mis à jours et ont permis de trouver des bijoux et du mobilier de luxe. Cependant, le risque est grand pour les pilliers de tombes car ils encourrent le châtimeut d'Ormazd (l'écartèlement). la ville actuelle de Debeqra est moins grandiose, bien que de dimensions respectables : les 17 000 habitants de la cité sont réfugiés derrière de hautes murailles de briques et de pierres. Un port abrite la flottille de guerre, quelques navires de commerce et les barques des pêcheurs. Les rues de la ville sont

très étroites et particulièrement sales, seules les places de marchés et le quartier riche sont nettoyés régulièrement. Cette saleté a une explication très simple : Chaque année des centaines de réfugiés, victimes de la guerre, viennent s'abriter derrière les remparts de la ville ; les ruelles des quartiers pauvres sont constamment jonchées de mendiants, d'estropiés, d'enfants abandonnés... Malgré tout, le quartier commerçant est relativement prospère, les denrées alimentaires venues de tout le territoire y sont échangées contre des produits d'importation (sel, bibelots, armes...). le palais de l'Emir est un fortin de briques situé sur les rives du fleuve, près du port. Son ministre de la guerre, **Pierre de La Mornais**, est un mercenaire d'origine bretonienne. Cet homme très cruel commande, en plus de l'armée, les 200 hommes qui composent la garnison de la ville. Il est au service de l'Imam depuis 5 ans et est accompagné de 20 mercenaires bretoniens (ces derniers effectuent souvent des opérations militaires dans l'Emirat de Songhai).

Tamadjert

A près de 100 km à l'ouest de la capitale, la petite ville de Tamadjert est le grenier à blé de l'Emirat, Située au centre d'une plaine céréalière, la ville regroupe derrière ses modestes remparts une population de près de 10 000 habitants, Tamadjert est entourée d'une immense palmeraie. Le Ka'id **Ahmed Alméda** dirige la communauté et a sous ses ordres une garnison de près de 100 soldats. Ces derniers sont chargés, outre la protection de la ville, de l'escorte des convois en direction de la capitale.

Al-Mahbas

Située à 10 km de la frontière entre Debeqra et Songhai, la ville agricole de Al-Mahbas est un véritable camp retranché : la population (5 000 habitants) se regroupe tous les soirs derrière de solides murailles, le ka'id **Youssef Hadj** dirige la communauté et commande les 100 hommes qui composent la milice urbaine. Un Ribat abritant une cinquantaine de Mudjahids se trouve au cœur de la ville

Le Califat de Nejaz

Présentation générale

Le califat de Nejaz est de loin le plus riche de tous les territoires montagneux de l'Arabie. les trois quarts de ce royaume de plus de 30 000 km² sont constitués de montagnes (le quart restant étant un désert aride vide d'hommes). Les habitants du califat de Nejaz sont des montagnards au caractère bien affirmé. Il y a 500 ans, les arabes ont colonisé la montagne de l'Alkaréham en chassant les derniers clans de gobelins qui y résidaient. Aujourd'hui Nejaz tire profit des richesses offertes par la montagne : exploitation forestière (ce califat est le premier exportateur de bois de construction), carrières, culture du pavot, élevage extensif, chasse, exploitation des mines de fer et de cuivre. Le territoire de Nejaz a souvent été l'objet de convoitises de la part de ses puissants voisins, Kuffra et Mahabbah, qui ont tenté de l'envahir à plusieurs reprises (Mahabbah fut le dernier à s'y essayer, entre 2482 et 2484). Mais les montagnards de Nejaz sont de valeureux combattants et leur connaissance de la montagne fait la différence. Le souverain de Nejaz est le Calife **Ali Assoun Kadar** (un lointain cousin du grand Sultan). Il règne sur ses sujets en monarque éclairé et tolérant. Il est à signaler qu'en 2500 le calife a vendu une concession de mines de fer et de cuivre à une colonie de nains venue des Montagnes du Bout

du Monde. Il sont actuellement environ 500 à travailler au cœur des monts de l'Alkaréham. Malgré la richesse du territoire, la vie n'est pas toujours facile en ces lieux, surtout à cause de la rudesse du climat (en hiver surtout) et du danger que peut représenter la faune des montagnes (Lion et ours des cavernes surtout)

Les principales villes du Califat de Nejaz

Nejaz

Capitale du califat, la ville de Nejaz est la moins élevée de toutes les agglomérations de la région, elle est située au pied de la montagne, dans une ancienne vallée glacière, aujourd'hui sèche. 12 000 hommes et femmes vivent derrière les murs de la ville, le calife Ali y réside dans un palais d'apparence modeste, mais qui s'enfonce dans le flan de la montagne (plusieurs pièces ont été creusées dans la roche et un passage souterrain mène à l'extérieur de la ville). La particularité des principaux édifices de la ville est d'être construits en marbre noir. Le palais califal abrite une immense bibliothèque, trésor qui fait la joie du calife (ce dernier envoie régulièrement des émissaires à travers le monde pour se procurer des livres rares). De ce fait, de nombreux érudits, sorciers ou étudiants se rendent à Nejaz d'en l'espoir d'être admis à consulter ces précieux ouvrages.

Nejaz est une ville où il fait bon vivre : les arènes sont petites (à peine 6 000 places mais elles sont un trésor d'architectures). la ville est également réputée pour ses sources thermales. La protection de la ville est assurée par une milice urbaine de 120 hommes commandés par le capitaine Ibrahim Ben Jazira

Al-Birkah

Ville de moyenne montagne, située à 1 000 mètres d'altitude, Al-Birkah est la capitale économique du Califat, la plupart des denrées produites dans les montagnes sont acheminées vers cette ville avant d'être vendues à la population locale ou exportées vers les royaumes voisins. Ainsi, d'immenses entrepôts stockent du bois, des fourrures, de la laine, du minerais et du bétail. La ville est très dynamique en été mais durant l'hiver, l'activité se ralentit, les troupeaux de moutons sont à l'étable, les trappeurs sont moins nombreux et l'exploitation forestière s'interrompt. Cependant, de nombreuses scieries et ateliers de tisserands fonctionnent toute l'année. Le Ka'id **Orhan Aklem** dirige la ville et ses 10 000 habitants qui n'ont pas besoin de remparts pour se protéger : l'escarpement rocheux sur laquelle la ville a été construite la rend quasiment imprenable

Tiguentourine

Située à plus de 2 000 mètres d'altitude, cette ville est probablement la plus haute d'Arabie, ses 8 000 habitants vivent de l'exploitation minière (fer et cuivre). La ville héberge la colonie de nain depuis 10 ans. Leur rapports avec les humains sont excellents : Les nains s'enrichissent et les humains sont moins nombreux à mourir dans les mines grâce au savoir-faire des ingénieurs de **Akan Grands Pieds**, le chef de la colonie naine. Ce dernier dirige la ville avec l'aide du Ka'id **Suleyman Alhazred**.

L'Emirat de Tambukta

Présentation générale

L'Emirat de Tambukta est un territoire englobant tout le sud des Monts de l'Alkaréham. Malheureusement pour ses habitants, cet espace montagneux est un des plus pauvres : Peu de forêts, une faune peu développée (quelques chèvres des montagnes, des mouflons...). Le sud de l'Emirat est un désert aride où les points d'eau sont peu nombreux. Les seules zones réellement habitables sont les contreforts de l'Alkaréham : La chaleur y est supportable. Au printemps, la fonte des neiges provoque quelques retenues d'eau que les paysans stockent en prévision des étés longs et secs. L'agriculture pratiquée est destinée à l'auto- subsistance. La seule culture réellement productive est celle de l'opium, que les paysans vont vendre chaque année à la capitale de l'Emirat : Tambukta. Le chef de cette pauvre contrée est **l'Emir Kali Aban Fir**. Il réside dans sa capitale toute l'année et ses seules distractions sont les randonnées en montagnes et les parties de chasse (il faut bien reconnaître qu'en ces lieux, ce sont les seules distractions nobles envisageables !). Malgré cette apparence de pauvreté, les habitants de cet émirat jouissent d'une tranquillité rare en Arabie : en effet, personne ne songe à conquérir ce territoire, éloigné des routes commerciales et à l'abri des pillards du désert. De plus, le commerce de l'opium bénéficie d'une grande stabilité des prix, ce qui permet à toutes les familles de paysans de subsister correctement. La fiscalité pesant sur la population est peu importante. Chaque paysan est propriétaire de sa terre, moyennant le versement au trésor de l'Emir une somme équivalente à un dixième de la récolte annuelle.

Depuis quelques années, la tranquillité de l'Emirat de Tambukta est remise en question par des événements étranges : Plusieurs personnes ont disparu dans la montagne et certains parlent de monstres chaotiques, tapis dans l'ombre et prêts à mettre à feu et à sang cette paisible contrée. Mais ce ne sont bien sûr que des balivernes...(en tout cas, c'est ce que déclarent les autorités)

Les principales villes de l'Emirat de Tambukta

Tambukta

Capitale de l'Emirat, Tambukta est située à 800 mètres d'altitude, au sud des monts de l'Alkaréham. La ville est implantée à flanc de vallée et est entourée d'une grande surface de cultures en terrasse. Contrairement à nombreuses villes arabes, Tambukta n'est pas enserrée derrière des remparts, elle s'étale au contraire sur plusieurs km² et il n'est pas rare de voir en centre ville des maisons entourées de jardins. Deux bâtiments émergent de cette agglomération : Le palais de l'Emir (une forteresse très ancienne) et le grand temple d'Ormazd. Une petite arène de 1000 place jouxte la forteresse. On y assiste surtout à des courses de chevaux (les combats de gladiateurs sont rares).

L'Emir ne dirige pas la ville, il confie cette tâche à un intendant. En 2510, il s'agit de **Darius Akan San**, Bien que la ville n'ait guère besoin de protection, une milice de 80 hommes est régulièrement entraînée par le **Ka'id Tarik Ben Griz**. Les tâches de la milice sont de protéger les habitants des villages aux alentours contre les éventuels prédateurs (il reste quelques lions des montagnes dans la région) et les brigands.

Deux fois par ans, aux équinoxes de printemps et d'automne, a lieu le marché de l'opium : De nombreux commerçants venus de tout l'ouest de la péninsule viennent s'approvisionner en pavot (bien souvent en troquant cette marchandise contre des céréales).

Hazerim

Petite ville située en plaine, à l'Ouest de l'Émirat, près de la frontière séparant Tambukta de l'Émirat de Ghafsa, Hazerim est un oasis (Une grande palmeraie entoure un petit lac et quelques puits permettent le développement d'une agriculture) C'est une étape incontournable pour tout voyageur désirant rallier la côte. De nombreuses caravanes, transportant de l'opium, mais aussi du fer, font halte en ce lieu. Une petite communauté de 4 000 habitants vit en permanence à Hazerim, Le chef de la communauté est **Nasir Al Tusi**, il commande également à une petite troupe constituée de 40 soldats dont la tâche est de réprimer les vols qui ont souvent lieu lors des haltes des caravanes

L'Émirat de Martek

Présentation générale

L'Émirat de Martek est un petit territoire situé au nord des monts de l'Alkaréham. les trois quarts de l'Émirat sont situés à une altitude variant de 800 à plus de 3 000 mètres d'altitude. Dans ce paysage très montagneux, une seule ville d'importance se détache : il s'agit de **Martek**, capitale de l'Émirat (située à 900 mètres d'altitude) Un tiers des 30 000 habitants de la région vivent dans cette ville. Le reste est constitué de petites communautés villageoises implantées à une altitude variant entre 500 et 1500 mètres. Au dessus de 1500 mètres, les températures hivernales deviennent trop rigoureuses et en dessous de 500 mètres la chaleur estivale, liée au manque d'eau, devient insupportable.

Le prince de ce territoire est l'émir **Sakura Isma'il**. Ce vieil homme est âgé de plus de 95 ans et on murmure dans certains milieux que la nécromancie ne serait pas étrangère à cette longévité (cette hypothèse permet d'expliquer les nombreuses disparitions qui ont lieu dans la région). Le problème de la succession est entier car le fils unique de l'émir est mort il y a dix ans, provoquant la fin inévitable de la dynastie.

Les principales activités économiques de la région sont l'élevage extensif (de moutons), la culture de l'opium (très lucrative), une agriculture vivrière et l'exploitation forestière (bien que les forêts ne couvrent qu'un cinquième du territoire).

Il faut noter qu'il existe, dans tout l'Émirat, une seule route permettant de franchir les monts de l'Alkaréham d'Est en Ouest. Cette route très dangereuse oblige les voyageurs à franchir le **col du Garid Soua**, situé à plus de 3 500 mètres d'altitude (et il est impossible de franchir ce col en hiver). De nombreux voyageurs ont trouvé la mort sur cette route, les principaux ennemis sont le froid, les bêtes sauvages (ours, léopards des neiges, lions des montagnes) et les pillards des montagnes.

Les principales villes de l'Émirat de Martek

Martek

Capitale de l'Émirat, Martek est une ville de moyenne montagne, située au fond d'une ancienne vallée glaciaire. Sur trois de ses côtés la ville est entourée de falaises abruptes quasiment infranchissables, la seule ouverture sur la vallée est défendue par un mur épais, haut de d'une quinzaine de mètres. Le responsable de la ville est le **consul Garid Al Koyunlu**, nommé par l'émir. Il dirige les 10 000 habitants de Martek avec l'aide du **Ka'id Malik Shâh**, responsable de la garnison urbaine (forte d'une cinquantaine d'hommes).

Seuls ces deux hommes ont des contacts réguliers avec le vieil émir qui n'apparaît presque plus en public. Il vit reclus dans un petit manoir surplombant la ville

L'imam **Masud Tilikan** est l'autorité religieuse de la ville, le temple d'Ormazd qu'il administre a la particularité d'être entièrement creusé dans la roche. Les principaux lieux de vie de Martek sont la place du marché et les arènes où ont lieu des courses de chevaux et des combats de gladiateurs contre les fauves capturés dans la régions. (tous les condamnés à mort sont exécutés de cette façon).

Ashdod

Petite ville de moyenne montagne (située à 1500 mètres d'altitude, à 80 km au nord-ouest de Martek), Ashdod présente le visage d'une communauté paisible dont les seuls ennemis sont les rigueurs de l'hiver et les bêtes sauvages qui rôdent autour des habitations et déciment les troupeaux. Les principales occupations de ses 4 000 habitants sont l'exploitation forestière, l'élevage de moutons et une agriculture peu productive.

Située à flanc de vallée, Ashdod est défendue par une palissade de bois et une garnison d'une vingtaine d'hommes, sous les ordres du **Ka'id Izz Al Dawla**. Le chef de la communauté est le **consul Idris Al Muttayad**, nommé par l'émir de Martek

Les royaumes du Golfe de Mèdès

Un peu d'histoire...

Les territoires appelés « royaumes du Golfe de Mèdès » constituent une région qui a de tous temps été autonome. Les deux grandes civilisations antiques qui se sont succédées en Arabie avant l'ère des prophètes d'Ormazd se sont peu intéressées à ce territoire. On n'y a trouvé aucun témoignage de l'empire de Fahal Sum et l'empire de Durbaita n'y a fondé que quelques comptoirs dont il ne subsiste aujourd'hui aucune trace.

En 125, lorsque le petit fils de Ali, le prophète Mulhaed Al Quyaç, acheva la conquête des côtes de l'Arabie, il décida de ne pas prolonger la conquête vers le golfe de Mèdès, qu'il jugeait inintéressant. Depuis lors, les habitants du golfe ont gardé leur autonomie, bien qu'ils aient adopté l'intégralité de la culture arabe (notamment dans le domaine religieux).

Toutefois, certaines différences frapperont le voyageur s'aventurant dans ces contrées. Il existe dans ces régions une grande tolérance envers les adeptes de la sorcellerie. Chaque village a son sorcier, ce dernier faisant à la fois office de guérisseur, d'oracle et de philosophe. Cette tolérance envers la sorcellerie a ses limites : les sorciers se servant de leur magie à des fins jugées mauvaises sont pourchassés et finissent souvent sur le bûcher.

Autrefois réunis en un seul territoire, le golfe de Durbaita est aujourd'hui divisé en 3 royaumes distincts : Le Califat de Mèdès, l'émirat de Lugash et l'émirat de Al-Anaim. Chacun de ces royaume est indépendant de ses voisins mais les familles dirigeantes sont cousines et il est arrivé par le passé que les trois royaumes soient réunis en un seul quand les héritiers viennent à manquer.

Un peu de géographie...

Les royaumes du golfe de Mèdès ont en commun un même climat, différent du reste de l'Arabie : en effet la région est sous l'influence d'un climat tropical sec : l'année est divisée en deux saisons : Une saison sèche (qui dure de 8 à 10 mois) et une saison humide (qui dure 2 à 4 mois). La végétation de cette région est variable : du désert de pierres à la savane

La région présente un relief vallonné et la quasi totalité des rivières s'assèchent dès le début de la saison sèche (provoquant souvent des crises alimentaires) mais peuvent se transformer en torrent lorsque vient la courte mais violente saison des pluies.

En résumé la nature est très difficile à maîtriser dans cette région qui souffre presque tout le temps du manque d'eau, à part durant la saison des pluies où elle subit les inondations. Dans ces conditions, aucune agriculture véritablement intensive n'a pu se développer et l'habitat principal est constitué de petits villages de bois et de toiles, où les habitants pratiquent une agriculture d'autosubsistance et un élevage extensif.

Le Califat de Mèdès

Situé dans la partie occidentale du golfe, ce califat est le plus riche de tous les royaumes de la région. L'essentiel du pays est constitué de savanes ou de déserts de rocailles. La population

est principalement regroupé autour du seul fleuve non asséché en été : il s'agit du **Halil**. La capitale du royaume est la ville de **Mèdès**, située en bordure du fleuve, à 20 km des rivages du golfe. Cette ville abrite environ 25 000 habitants, vivant de l'agriculture ou de l'artisanat. La ville possède un port où sont amarrés de nombreuses barques de pêche et la dizaine de galères de guerre de **l'émir Ali Ben Hamza**. Ce dernier dirige la ville avec l'aide du **Ka'id Kaydu** qui dirige la milice, forte d'environ 200 hommes. Ces derniers veillent à la sécurité de la ville, surtout lors des périodes de sécheresse, lorsque des centaines de paysans affamés se dirigent vers la ville dans l'espoir d'échapper à la disette.

Tout autour de la ville ont été dressées des barricades de pierres et de torchis pour contrôler les mouvements d'exodes.

Le palais de l'émir est une gigantesque maison, sans étage, située au centre d'un parc arboré, lui même entouré d'une enceinte fortifiée. Une vingtaine de guerriers Kamaluku veille sur la famille régnante.

Le reste du territoire est parsemé de villages ne dépassant jamais le millier d'habitants. Les populations rurales se divisent en deux catégories : les nomades, vivant de l'élevage et se déplaçant de village en village et les agriculteurs, qui sont sédentaires.

Les principaux dangers pour ces populations sont les fauves et la sécheresse.

L'émirat de Lugash

L'émirat de Lugash est le plus pauvre des trois royaumes du golfe. Dans cette région le climat y est plus rude. Il ne pleut que quelques jours par an et les rares puits de la région suffisent à peine à l'agriculture. C'est pourquoi la région est presque vide, seul le littoral de l'émirat est habité : On y trouve d'ailleurs les deux seules villes de la région : la capitale **Marib** (8 000 habitants) et **Qunfuda** (5 000 habitants).

Le prince de ce territoire est **l'émir Massati**, qui vit dans son palais de Marib. Cette ville est avant tout un port de pêche important, les eaux du golfe étant très poissonneuses, cette ressource est la principale richesse de l'émirat. La ville de Marib a donc été construite autour de son port, en fond de crique. (les eaux peu profondes ne permettent l'accès qu'aux petits navires à fond plat). Les deux tiers des habitants vivent de la pêche. La ville n'est pas entourée de remparts et la milice du **Ka'id Miran** (60 soldats) a bien peu de travail à faire.

La ville de **Qunfuda** est située 50 km au sud de la capitale ; elle présente un visage un peu similaire : la principale activité est la pêche, il faut noter que, grâce à la présence de marais à proximité de la ville, une intense activité d'artisanat de l'osier s'est développée, ainsi que le travail du cuir (produit de la dangereuse chasse au crocodile). Le **Ka'id Omar Ben Onsoni** dirige la communauté, à l'aide de sa garnison de 50 soldats.

En dehors de ces deux agglomérations, on trouvera sur le territoire quelques villages regroupés autour d'un puits et survivant bien difficilement lors des longues périodes de sécheresse.

L'émirat de Al-Anaim

Situé en bordure orientale du golfe de Mèdès, l'émirat de Al-Anaim a une bordure littoral très étendue, il est donc normal que les habitants de l'émirat se soient tournés vers la mer pour subvenir à leurs besoins. La particularité de cette

région réside dans l'activité choisie par un bon nombre de ses habitants : la flibuste. En effet, de nombreux villages ont à la fois une population de pêcheurs et de flibustiers. Ces derniers, réunis autour d'un chef, se rendent avec un navire léger sur les villages côtiers des royaumes voisins (Lugash, Mèdès, Zoan, Agade ou Debeqra) pour y faire des razzias. Officiellement, cette activité est condamnée par l'**émir Amir Ben Akham** mais il ne fait rien pour l'empêcher. Il faut reconnaître que du fait de la rudesse du climat et de la végétation (l'intérieur des terres est un désert de rocaille) les habitants de l'émirat ont peu de sources de revenus.

L'émir Ben Akham réside dans un fortin de pierre surplombant la ville portuaire de **Al-Anaim**. Cette cité est la capitale de la flibuste : on y dénombre pas moins de 25 groupes de flibustiers parmi une population de 10 000 habitants. La ville est protégée par des remparts de pierre ; deux grands canons protègent l'entrée du port. Chaque année, l'émir nomme un intendant, chargé de diriger les ventes qui ont lieu régulièrement dans le Grand Hôtel (sorte d'immense hangar doté de gradins). Les émirs voisins viennent s'y approvisionner en esclaves.

Seconde cité du pays, la petite ville portuaire de **Lahaiya** (5 000 habitants) développe les mêmes activités que la capitale de l'émirat : la pêche et la flibuste. Sa spécialité réside dans les combats de gladiateurs que le **consul Abu Hanifa** organise régulièrement dans ses arènes.

Il est à noter que dans ce royaume (comme dans les royaumes voisins), Ormazd est la principale divinité mais Sangrif a encore de très nombreux adeptes, les autorités religieuses ne faisant absolument rien pour nuire à ce culte très populaire auprès des flibustiers.

Les royaumes de Durbaita

Une histoire devenue légende...

En Arabie, seuls les érudits (et les pilliers de tombes) savent que les territoires situés autour du golfe de Durbaita ont été pendant près de 800 ans le cœur d'une civilisation brillante : La Civilisation du Fleuve Rouge (ou empire de Durbaita). Cet empire qui a fait chuter la civilisation antique de Fahal Sum a connu des siècles d'apogée dont les seuls témoignages sont les monuments architecturaux encore visibles en 2510 (notamment les monuments funéraires en forme de pyramide à degré). Tous ces monuments (palais, tombes, statues, forteresses, temples...) restent bien mystérieux aux yeux des érudits car l'écriture de Durbaita, à la différence de celle de Fahal Sum, n'a jamais pu être déchiffrée. Les très nombreuses inscriptions murales sont encore des énigmes pour les historiens. On ne sait donc rien non plus sur ce qui a fait chuter ce formidable empire en moins de 50 ans. Les hypothèses les plus extravagantes ont été avancées mais la plus sérieuse reste une mystérieuse épidémie qui aurait décimé la population.

Aujourd'hui, Adarbaita, capitale de cet empire légendaire, étend ses ruines sur plusieurs kilomètres et certaines parties de la ville n'ont encore jamais été explorées. Il faut dire que les guides ne se bousculent pas pour faire visiter l'endroit : une réputation de malédiction lui est attachée depuis la disparition de nombreux explorateurs. Cependant, quelques pilliers de tombes audacieux ont fait fortune en bravant cette malédiction et la loi qui punit de mort tous les profanateurs de sépultures. Il n'est pas rare de trouver des antiquités de Durbaita sur les marchés du Nord (à Al-Haïkk ou Zandri).

Si on sait peu de chose sur Durbaita, On se doute néanmoins que cette civilisation avait su maîtriser le débit capricieux du grand fleuve (et de ses affluents) qui traverse la région : Le Fleuve Rouge.

En effet, on trouve encore le long du fleuve des ruines de digues et de barrages gigantesques qui devaient réguler le cours d'eau qui, lors des saisons des pluies, inonde une grande partie de la région. Aujourd'hui, ces ouvrages monumentaux ont disparu et la population subit les caprices dévastateurs du fleuve rouge (on lui a donné ce nom à cause des limons qu'il transporte, et qui lui donnent une couleur ocre).

Des territoires récemment reconquis

Les historiens estiment que durant les siècles qui ont suivi la chute de l'empire de Durbaita, la région s'est vidée de sa population, laissant la nature reprendre ses droits sur les zones humanisées (les rives du Fleuve rouge se sont recouvertes de mangrove et de forêts tropicales, les zones les plus éloignées ont été gagnées par la savane). De même, une faune abondante a repris possession des lieux. Les rives du fleuve sont le lieu de prédilection des crocodiles (les sauriens du fleuve rouge peuvent dépasser les 6 mètres de long !) La mangrove est le domaine des serpents et des singes, la savane nourrit d'immense troupeaux d'antilopes et de gnous (ces derniers nourrissant les fauves qui peuplent ces endroits (les lions de la savane sont moins grands que leurs cousins qui vivent dans les montagnes de la péninsule arabique).

L'homme a refait son apparition dans ces contrées à l'occasion de la guerre de religion qui a opposé les adeptes de

Sangrif à ceux d'Ormazd dans les années 2100. De nombreux réfugiés sont venus coloniser les rives du fleuve pour fuir la guerre. De même, après la défaite des armées fidèles à Sangrif, (en 2119) de nombreux adeptes ont décidé de tenter leur chance dans ce territoire vierge.

Plusieurs colonies se sont installées aux abords du fleuve rouge et, en quelques décennies, des royaumes sont nés, avec à leur tête des lointains cousins des princes arabes (héritiers bannis, cadets déshérités, chevaliers ambitieux...)

En 2510, la grande vallée du Fleuve Rouge est divisée en 5 territoires autonomes dont les capitales bordent le fleuve. Ces états sont bien plus pauvres que leurs voisins du nord. Les sécheresses (qui durent parfois plus de 10 mois) sont aussi dures à surmonter que les inondations catastrophiques qui peuvent survenir durant la saison des pluies (cette saison dure entre 1 et 3 mois selon les années).

Le Califat de Zoan

Le califat de Zoan est le plus ancien des royaumes de Durbaita. Il fut fondé en 2160 par un cousin du sultan qui avait choisi l'exil plutôt que de renoncer à la divinité qu'il vénérât : Sangrif. En 2510, ce califat est en grande partie sauvage : Le nord Ouest du pays est une région de steppes et de savane tandis que la région sud-ouest, bordée par le fleuve rouge, est le domaine de la mangrove. On y trouve également les principales communautés (dont la capitale Wadi Haïfra). La région du fleuve est le domaine de l'agriculture : on trouve près des rives de nombreux villages, vivant de la pêche et de l'agriculture (riz et blé sont les productions les plus courantes). Les villages sont en général implantés sur des collines (pour se protéger des inondations) et sont entourés des palissades de bois (pour protéger les récoltes et les habitants des prédateurs et des pillards). Ces communautés ne dépassent jamais le millier d'habitants. Elles sont en général dirigées par un sage ou un sorcier. On trouve encore quelques villages sur pilotis en bordure du fleuve mais ils se font de plus en plus rares car les maisons résistent mal aux crues et les hommes subissent les maladies véhiculées par les moustiques de la mangrove.

La capitale du califat de Zoan, **Wadi Haïfra**, apparaîtra au voyageur comme un enchevêtrement d'habitations de bois, plus ou moins précaires. Cette ville gigantesque (près de 23 000 habitants sur plusieurs hectares) est l'une des plus pauvres de l'Arabie. Les mendiants y sont légions et lors des grandes périodes de sécheresse ou d'inondations, des centaines de paysans viennent se réfugier sur ce grand plateau surplombant le fleuve, dans l'espoir d'échapper à la disette. Les ruelles sont étroites et boueuses, seul le quartier riche présente un visage plus ordonné : les rues sont pavées et les bâtiments n'y sont plus de bois mais de pierre. On y trouve le palais du Calife **Banu Abd Al Wād**, la citadelle où l'intendant **Mehmed Aydin** dirige la ville au nom du calife. Cette citadelle fait également office de prison. On trouve également dans ce quartier riche des arènes (d'environ 5 000 places) où les gladiateurs s'affrontent et où les condamnés sont jetés en pâture aux fauves.

Le quartier religieux présente un grand temple dédié à Ormazd mais, en ces lieux la tolérance est de mise et il existe dans les quartiers populaires de nombreux oratoires dédiés à Sangrif. Certains voyageurs prétendent même y avoir trouvé des oratoires dédiés à Ranaid !

Au pied du plateau sur lequel Wadi-Haïfra a été construite se trouve un port fluvial : une vingtaine de galères de guerre du calife y sont amarrées. Elles ont pour mission de

protéger les villages des raids pirates (venus de Al-Anaïm) et de percevoir des taxes sur les marchandises transportées sur le fleuve.

Il faut noter que, de part et d'autre de l'estuaire du Fleuve Rouge, la côte est une mangrove gigantesque et inhabitable

Le Califat de Agade

Ce Califat fut fondé par **Isham**, le frère de Banu Al Mussur (qui fonda le Califat de Zoan). Ce territoire est situé sur les rives sud du Fleuve Rouge. Géographiquement, il présente le même visage que son voisin du nord (forêt et mangrove près du fleuve, savane et steppes vers le Sud). La particularité du califat de Agade est d'être à la frontière des terres du Sud, peuplées de **Sudrons** à la peau noire. A ce titre, on rencontre de nombreux Sudrons dans cette région (certains sont des esclaves, d'autres sont des hommes libres).

Les villages de pêcheurs et d'agriculteurs présentent le même visage que dans le Califat de Zoan. La capitale est la ville de **Al-Jawarah**. Cette cité de 6 000 habitants est entièrement sur pilotis, sur la bras sud du Fleuve Rouge (à près de 100 km de son estuaire) Cette ville entièrement en bois abrite le modeste palais du **Calife Ma'ad Al Din**, qui dirige la ville et l'ensemble du Califat. La vingtaine de navires de guerres qu'il possède sert à défendre la ville.

Sur les rives du bras sud du Fleuve Rouge, les voyageurs pourront apercevoir les ruines de nombreuses nécropoles en forme de pyramides à degrés. Certaines d'entre elles ont déjà été vidées de leurs trésors mais un bon nombre reste encore à explorer

Sur ses frontières Est, Agade est bordée par les montagnes du Bout du Monde. On y trouve quelques communautés de nains à la peau sombre. Ils descendent régulièrement le fleuve pour vendre des métaux, des armes et des pierres précieuses.

L'émirat de Symara

Symara est plus une ville qu'un véritable territoire. Cette petite enclave au centre de la plaine du Fleuve Rouge est un territoire sauvage duquel émergent deux villes : La première est la capitale : **Symara**. Cette ville abrite 8 000 des 11 000 habitants de l'émirat. Située à 50 km du Fleuve rouge, elle a été construite autour d'un gouffre d'un diamètre de 50 mètres. Au fond de ce gouffre (à environ 200 mètres en dessous du niveau du sol) des chercheurs ont découvert en 2350 un filon d'or d'une pureté exceptionnelle. Depuis, la ville de Symara vit de l'exploitation minière. Une grande zone cultivée s'est développée autour de la ville pour nourrir les 2 000 mineurs qui descendent chaque jour dans le gouffre. Ici, pas d'esclaves, les mineurs sont rétribués très honorablement mais il faut dire que les conditions de travail sont très précaires et les accidents mortels sont nombreux. L'or de Symara est vendu sur tous les marchés de l'Arabie. La ville est directement sous les ordres de **l'émir Rajad Abu-Abbas**. La fortune qu'il s'est constituée lui permet d'entretenir une armée personnelle d'une centaine de soldats et de payer une troupe d'une centaine de mercenaires aguerris, venus de l'Empire et dirigé par le **chevalier Andréa Eberhart Von Ospralia**.

Au Nord-Ouest de Symara, en bordure du fleuve, se trouve la seconde curiosité de l'émirat : Les ruines de **Adarbaïta**, capitale mythique de l'antique empire de Durbaïta, redécouverte

en 2380 par l'explorateur **Urudj Yeb** (de la Madrasa de Kufra). Ces ruines gigantesques s'étendent sur plusieurs kilomètres et sont envahies par la forêt tropicale. De nombreux explorateurs ont essayé, au péril de leur vie, de mettre la main sur des trésors cachés dans ces ruines. Certains y sont parvenus mais beaucoup ont péri durant leurs recherches et ces disparitions ont fait naître les rumeurs de malédictions pesant sur la cité interdite...

L'Emirat de Ka-Sabar

Situé au Nord de la plaine de Durbaïta, l'Emirat de Ka-Sabar a un climat beaucoup plus désertique que ses voisins du sud, et assez proche de celui des royaumes de Taïfas et du Sultanat. Il pleut très rarement dans cette région désertique. Seule la partie sud du pays, bordée par les rives du Fleuve Rouge, a été humanisée. On y trouve quelques villages de pêcheurs, d'agriculteurs et la capitale de l'émirat : **Ka-Sabar**. Cette ville de 7 000 habitants est entièrement vouée à l'agriculture irriguée et à la pêche. La cité n'est défendue par aucune muraille et la milice a comme principale occupation d'assurer la sécurité des marchés hebdomadaires et d'assurer le ravitaillement lors des périodes de disette.

L'émirat a la particularité d'être dirigé par une dynastie de puissants sorciers. En 2510, l'émir **Nikûdaris** dirige ce territoire depuis sa capitale. Ka-Sabar abrite une école de sorcellerie réputée dans toute l'Arabie. De nombreux sorciers arabes viennent y parfaire leurs connaissances. Par le passé, les sorciers de Ka-Sabar ont souvent apporté leur concours au Sultan dans sa lutte contre les nécromanciens.

En s'éloignant des rives du fleuve Rouge, l'émirat présente un visage de dunes à perte de vue : C'est le début du Grand Désert d'Arabie.

Le Califat de Ashur

Front pionnier de l'expansion arabe, le califat de Ashur est le plus septentrional des royaumes d'Arabie. il fut fondé en 2290 par un des fils cadet du Sultan Ali Al Musafir. Ce territoire fut conquis en chassant les derniers trolls du désert qui vivaient dans la région, puis en chassant les gobelinoïdes qui vivaient sur les premières pentes des Montagnes du Monde.

La capitale Ashur, est installée sur les rives du Fleuve Rouge.. La ville ressemble à un camp fortifié : Une épaisse ceinture de murailles protège les 5 000 habitants de la ville et les nombreux paysans des alentours qui courent se réfugier à l'ombre de la citadelle de l'émir, dès que sonne le Tocsin (annonçant un raid). L'émir **Mansur Nûh** défend son territoire et sa ville à l'aide d'une garnison de plus de 500 hommes (auxquels de nombreux Mudjahids viennent prêter main forte)

Les tribus nomades et les oasis du Grand Désert

Le désert : une étendue hostile et désolée

Le Grand désert d'Arabie s'étend sur près des deux tiers de la péninsule. A l'Ouest cette étendue est un océan de dunes, vers l'Est c'est un désert de roches. Cette région aride connaît l'alternance de deux saisons : l'une sèche et l'autre pluvieuse (en fait, la saison pluvieuse se caractérise par 3 ou 4 gros orages, suivant le relief). Quelle que soit la saison, les amplitudes thermiques atteignent les 50° en moyenne. (les nuits sont particulièrement fraîches, les températures en dessous de zéro sont fréquentes). Les tempêtes de sables sont régulières ; elles rendent la visibilité pratiquement nulle : Pas plus de 20 mètres, ce qui impose l'arrêt complet ou une connaissance parfaite du terrain. Pour les vents les plus violents (près de 200 km/h), l'obscurité est presque totale et, dans les parties rocailleuses, les projections de pierres peuvent s'avérer mortelles.

Il ne faut pas croire pour autant que la faune soit absente dans le désert : Les plateaux rocailloux de l'Est du désert arabe sont fréquentés par des meutes de loups, quelques troupeaux d'antilopes et quelques dromadaires. L'Ouest sableux abrite une faune plus discrète, et plus dangereuse. Le plus mortel de ces dangers est représenté par la **Ma'agrab** : Cette araignée géante au corps sphérique se dissimule sous le sable et attaque les voyageurs par surprise. Seuls les meilleurs guides parviennent à les repérer avant qu'elles ne sortent du sable (à l'âge adulte, cet animal solitaire peut mesurer jusqu'à 1m50 de haut). Le second danger du désert est l'**Olob** : Ce lézard géant, très vif, est un lointain cousin du varan, il est doté d'une force exceptionnelle mais, heureusement, il n'attaque l'homme que s'il se sent menacé.

Chaleur et soif dans les dunes

Les natifs du désert sortent rarement en plein soleil entre 11 heures et 16 heures. Durant de longues traversées, ces heures se passent donc impérativement à l'ombre et au repos total. Plus d'un voyageur s'est vu emporté par une violente insolation en moins d'une nuit. L'eau, toujours, constitue l'élément essentiel. Les guides en boivent à peine un litre par jour (en fait, ils la consomment exclusivement la nuit), alors qu'il faut au moins 5 litres pour un arabe n'ayant pas l'habitude du désert (pour un étranger venant du Vieux Monde, il faut prévoir environ 8 à 10 litres par jour).

Outre les dangers spécifiques au Grand Désert, la déshydratation provoque une extrême fatigue, éventuellement des hallucinations et rapidement (à peine 48 heures) la mort.

Les ruines des temps anciens

Cette vaste étendue que l'on appelle aujourd'hui le Grand Désert n'a pas toujours été une région aride. Les savants arabes pensent qu'au temps de l'empire de Fahal Sum, le climat était beaucoup plus propice à l'implantation humaine. De nombreuses ruines ont été découvertes par les nomades. Elles témoignent de ce passé glorieux. En Voici quelques exemples :

- **Les Cheminées** : Un trou béant s'ouvre dans le sol, entouré sur plusieurs kilomètres d'ouvertures plus modestes, semblables à des cheminées et desquelles s'élève parfois une fumée âcre (personne n'a jamais osé explorer ces puits sans fond).
- **Les Ruines de la Mort-Pierre** : dans le sable du désert repose une tête qui a dû être celle d'une immense statue à figure humaine. D'autres fragments parsèment la région mais leurs traits sont non-humanoïdes.
- **Sharif Oum'Nasser** : Ruines d'une cité datant de Fahal Sum, On trouve encore sur ce site de hautes et fines colonnes parfois écroulées, d'immenses dalles à moitié enfouies... Les nomades évitent ce lieu qu'ils jugent hantés par les mauvais esprits.
- **Azif Al'Wadi** : Dans le méandre d'un ancien fleuve aujourd'hui asséché, on devine les restes d'un vaste port (jetée, embarcadères...)
- **Néferméda** : Capitale de l'empire de Fahal Sum. On ignore où ce trouve cette cité qui, selon la légende, fut engloutie par le sable du désert, lors d'une gigantesque tempête. Les trésors qu'elle renferme seraient inimaginables.

Les Nomades Noirs

On distingue deux types de nomades fréquentant le grand désert d'Arabie. Le premier type est très craint des voyageurs : ce sont les nomades noirs. Ce peuple à la peau presque aussi noire que celle des Sudrons vit de vol, de pillage et de trafic d'esclaves. On ne sait pas grand-chose sur leur mode de vie. De nombreux califes ont tenté de leur faire la guerre mais ces nomades noirs ont une connaissance parfaite du désert. De plus, ils voyagent par groupe d'une centaine d'hommes femmes et enfants. La rapidité avec laquelle ils peuvent monter et démonter leur campement ferait pâlir d'envie n'importe quel général d'armée !

Il est difficile de dire combien sont les Nomades Noirs, mais il est probable qu'ils n'excèdent pas les 10 000 âmes. Leur religion est celle de Sangrif le Purificateur, dans sa version la plus violente. Il est à noter que, une fois tous les deux ans, tous les nomades noirs se réunissent dans un lieu appelé **N'Kalam**. Nul ne sait où se trouve cet endroit mais certains érudits pensent qu'il pourrait s'agir des ruines de la capitale de Fahal Sum : Néferméda.

Les Enfants d'Ishraïm

Les Enfants d'Ishraïm sont les nomades les plus nombreux d'Arabie (leur nombre avoisine les 50 000). Ce peuple a la particularité de vouer un culte aux Esprits-Servants.

Les Nomades d'Ishraïm pensent qu'ils ont tous un ancêtre commun du nom d'**Ishraïm**. Cet homme, d'une sagesse extrême, était entouré d'une dizaine de sages à qui il enseignait l'origine du monde. Son peuple nomade le suivait partout où il allait. Un jour, un de ses suivants, **Taïb Ozran**, tenté par le Chaos, complota pour prendre la place de son maître. Aveuglé par la haine, il tua celui que tous les Nomades vénéraient. Lorsque le poignard s'enfonça dans le cœur d'Ishraïm, le ciel s'assombrit et une tempête sans précédent s'abattit sur le désert. Elle dura plus d'une année au cours de laquelle de nombreux Nomades

moururent. Lorsque la tempête cessa, le peuple des nomades se scinda en 5 tribus. Les chefs de chacune d'entre elles prirent chacun un des organes de leur défunt maître et l'enterrèrent dans le désert. A l'emplacement des 5 organes jaillirent 5 grands lacs qui donnèrent naissance à des Oasis. Aujourd'hui, les 5 grandes cités des Nomades sont situées à proximité de ces oasis.

Kellat : Cette oasis abrite en permanence environ 5 000 personnes. Cette ville de tente est située en plein cœur du Désert (seuls les Nomades connaissent les emplacements des 5 Oasis. Ces dernières ne figurent sur aucune carte). Chaque année, tous les nomades se rendent à Kellat pour rendre hommage à leur Père, Ishraïm.

Al-Madan : Située sur une montagne escarpée Al Madan, est un refuge pour les Nomades en temps de guerre. Une muraille haute de 20 mètres entoure l'Oasis.

Zatcha : C'est la seule ville dont certains Arabes connaissent l'emplacement. Les Nomades y font du commerce (cuir, viande, artisanat...) qu'ils échangent contre des armes, du tissu...

Wedoun : L'Oasis de Wedoun abrite peu de permanent. Pour les enfants d'Ishraïm, c'est un lieu sacré car ils pensent que c'est ici qu'Ishraïm fut tué. Depuis, ils enterrent tous leurs morts à proximité de cette Oasis, dans d'immenses catacombes souterraines creusées dans la roche.

Djaïem : Cette Oasis est celle des plaisirs pour les Nomades. En cet endroit, dans d'immenses galeries souterraines, pousse un champignon dont la consommation éveille l'âme et endort la douleur. Ce champignon, appelé Azni, est vendu très cher aux riches Arabes qui en sont friands.

La religion pratiquée par les nomades est simple. Suivants les actions qu'ils souhaitent entreprendre, ils invoquent des Esprits (ce sont souvent les esprits des sages qui entouraient Ishraïm). Voici les plus courants :

Hidjaz le conteur, **Shoukria** la Bonne Parleuse, **Taïb Ozran** le violent, **Hicham** l'Instruit, **Shérin** la belle, **Salim** le soigneur, **Mohit** le soucier, **Wahab** le dompteur, **Najid** qui-lit-dans-les-yeux, **Lir-a**, la maîtresse du vent, **Mektou**, le gardien du feu.

Répertoire géographique de l'Arabie

| Site | CR ¹ | Suzerain | Pop. | Productions / Commerce | G/M ² |
|--------------------------------------|-----------------|------------------------------|--------|---|------------------|
| <i>Le Grand Sultanat</i> | | | | | |
| Zandri | 6 | Vizir Ibrahim Ya Qub | 92 000 | Agriculture, artisanat, banque, jeux, universités | 900 / - |
| Siwa | 6 | Gouverneur Ibn Al Khatib | 48 000 | Agriculture, pêche, commerce maritime et fluvial, arsenal | 500 / 1000 |
| Kaman Sala | 4 | Gouverneur Ibn Nafis | 10 000 | Pêche, chantier naval, arsenal | 100 / - |
| Mendaï | 3 | Malik Ibn Sahid | 5 000 | Pèlerinage, élevage | 80 / 200 |
| <i>Emirat de Teshert</i> | | | | | |
| Teshert | 5 | Emir Abdallah | 35 000 | Agriculture, pêche, artisanat | 500 / - |
| Djebellna | 2 | Général Al Mutadir | 5 000 | Agriculture, élevage | 1000 / 50 |
| <i>Emirat de Kamt</i> | | | | | |
| Meknès | 5 | Emir Abdula | 48 000 | Chantiers navals, pêche, arsenal | 600 / - |
| Surah | 3 | Ka'id Al Makta | 6 000 | Oliviers, pêche, pillage d'épaves | 80 / - |
| <i>Emirat de Copher</i> | | | | | |
| Zuwarah | 4 | Emir Tarik Haydar | 21 000 | Commerce maritime, arsenal, agriculture | 250 / 50 |
| Muwhalid | 3 | Ka'id Mustafa Ibn Adjmer | 5 000 | Opium, élevage | 100 / - |
| <i>Camifat de Kufra</i> | | | | | |
| Abu Hamed | 6 | Conseiller Ibrahim Al Kalish | 75 000 | Université, commerce maritime, agriculture, bois, minerais, arsenal | 700 / - |
| Sankara | 4 | Abdul Mujin | 10 000 | Agriculture, bois, carrières | 150 / - |
| Djebel Esna | 3 | Sharif Al Raadi | 8 500 | Textile, élevage de chevaux, agriculture | 100 / 50 |
| Akka | 3 | Intendant Firuz Kurban | 8 000 | Pêche, école de gladiature | 150 / - |
| <i>Emirat de Al-Haïkk</i> | | | | | |
| Al-Haïkk | 6 | Emir Haroun Al Otman | 50 000 | Piraterie, commerce maritime, Esclavage | 400 / - |
| Baskra | 5 | Emir Haroun Al Otman | 30 000 | Chantiers navals, agriculture, joaillerie, université | 400 / - |
| <i>Califat de Mahabbah</i> | | | | | |
| Mahabbah | 6 | Gouverneur Hadji Ibn Maskan | 40 000 | Chantiers navals, tanneries, commerce maritime, marbre, poterie | 500 / - |
| El Mansurah | 4 | Gouverneur Abu Djazuli | 15 000 | Carrière de marbre, élevage, cuir | 150 / 200 |
| Simyra | 2 | Gouverneur Hamid Khirman | 5 000 | Poterie, élevage de chevaux | 50 / - |
| <i>Califat de Ghafsa</i> | | | | | |
| Ghafsa | 6 | Consul Toghrul Beg Muhamat | 60 000 | Commerce maritime, chantier naval, arsenal, université, artisanat | 450 / - |
| Tarasselmén | 4 | Gouverneur Sinan Al Din | 10 000 | Agriculture, irrigation | 1500 / 50 |
| Hadjout | 3 | Arslan Kilidj | 8 000 | Elevage, artisanat, bois, agriculture, élevage de dromadaires | 50 / - |
| <i>L'Emirat du Sud</i> | | | | | |
| Abu Sidrah | 3 | Emir Mehmed Al Soukra | 20 000 | Pêche, commerce, Piraterie | 100 / - |
| <i>Emirat de Songhai</i> | | | | | |
| Songhai | 3 | Emir Kamal El Réjick | 14 000 | Elevage, agriculture, pêche | 100 / - |
| Arrasfez | 3 | Consul Omar Ben Beckra | 10 000 | Céréales, fruits, bétail | 50 / 20 |
| <i>Emirat de Debeqra</i> | | | | | |
| Debeqra | 3 | Emir Mustafa Ibn yakoub | 17 000 | Agriculture, pêche, arsenal | 200 / - |
| Tamadjert | 3 | Ka'id Ahmed Almèda | 10 000 | Agriculture | 100 / - |
| Al-Mahbas | 2 | Ka'id Youssouf Hadj | 5 000 | Agriculture | 100 / 50 |
| <i>Califat de Nejaz</i> | | | | | |
| Nejaz | 4 | Calife Ali Assoun Kadar | 12 000 | Commerce, Bois, agriculture, élevage, thermes, bibliothèque | 120 / - |
| Al-Birkah | 4 | Ka'id Orhan Aklem | 10 000 | Fourrure, laine, bois, minerai, bétail | 70 / - |
| Tiguentourine | 3 | Ka'id Suleyman Alhazred | 8 000 | Minerais de fer et de cuivre, exploitation forestière | 40 / - |
| <i>Califat de Tambukta</i> | | | | | |
| Tambukta | 3 | Intendant Darius Akan San | 11 000 | Opium, agriculture, élevage | 80 / - |
| Hazerim | 2 | Nasir Al Tusi | 4 000 | Péages, agriculture | 40 / - |
| <i>Emirat de Martek</i> | | | | | |
| Martek | 3 | Consul Garid Al Koyunlu | 10 000 | Agriculture, élevage, opium | 50 / - |
| Ashdod | 2 | Consul Idris Al Muttayad | 4 000 | Exploitation forestière, élevage Agriculture | 20 / - |
| <i>Califat de Mèdès</i> | | | | | |
| Mèdès | 3 | Emir Ali Ben Hamza | 25 000 | Agriculture, artisanat, pêche | 200 / - |
| <i>Emirat de Lugash</i> | | | | | |
| Marib | 2 | Emir Massali | 8 000 | Pêche | 60 / - |
| Qunfuda | 2 | Ka'id Omar Ben Onori | 5 000 | Pêche, Tanneries | 50 / - |
| <i>Emirat de Al-Anaïm</i> | | | | | |
| Al-Anaïm | 3 | Emir Amir Ben Akham | 10 000 | Flibuste, Pêche | 120 / - |
| Lahaiyya | 2 | Consul Abu Hanifa | 5 000 | Flibuste, gladiature, pêche | 70 / - |
| <i>Royaumes du Golfe de Durbaita</i> | | | | | |
| Wadi Haïfra | 3 | Intendant Mehmed Aydin | 23 000 | Agriculture, pêche, commerce, artisanat | 500 / - |
| Al-Jawarah | 2 | Calife Ma'ad Al Din | 6 000 | Agriculture, pêche, commerce, artisanat | 50 / - |
| Symara | 3 | Emir Rajad Abu-Abbas | 8 000 | Exploitation minière, agriculture | 200 / - |
| Ka-Sabar | 2 | Emir Nikûdaris | 7 000 | Agriculture, pêche, artisanat | 50 / - |
| Ashur | 2 | Emir Mansur Nûh | 5 000 | Agriculture | 300 / 150 |

¹ : Coefficient de richesse

1 : Petite ville ayant une économie de subsistance

2 : Ville de faible importance dégageant très peu de bénéfices de son commerce

3 : Ville ayant une activité commerçante importante mais générant peu de richesses

4 : Ville d'importante moyenne dont le commerce est une activité principale et lucrative

5 : Très grande ville ayant d'importantes fonctions commerciales et politiques

6 : Capitale économique et politique de toute une région

² : G = gardes,

M = mudjahids

Le bestiaire de l'Arabie (et des Terres du Sud)

Aigle

Origine : Toutes

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 2 | 60 | - | 5 | 4 | 12 | 40 | 1 | - | 43 | 18 | 43 | 43 | - |

Attaque par coup de serres : +1 aux dégâts

Antilope

Origine : Désert d'Arabie, Terres du Sud

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 7 | 43 | - | 3 | 3 | 6 | 30 | 1 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | - |

Attaque par coup de corne et de sabots : + 1 aux dégâts

Chat sauvage

Origine : Vieux Monde, Cathay, Arabie, Lustranie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 8 | 41 | - | 3 | 3 | 8 | 50 | 3 | - | 10 | 10 | 43 | 43 | - |

Attaque par griffe : +1 aux dégâts

Attaque par morsure : +1 aux dégâts

Cheval de Course

Origine : Arabie, Vieux Monde

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 9 | 33 | - | 3 | 3 | 5 | 40 | 1 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | - |

Cheval de selle standard

Origine : Vieux Monde, Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 7 | 33 | - | 4 | 3 | 7 | 30 | 1 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | - |

Chien de berger

Origine : Vieux Monde, Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 33 | - | 4 | 4 | 7 | 30 | 1 | 12 | 24 | 14 | 43 | 24 | - |

Attaque par morsure : +1 aux dégâts

Chien de chasse

Origine : Vieux Monde, Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 33 | - | 2 | 4 | 5 | 50 | 1 | 12 | 24 | 14 | 43 | 43 | - |

Attaque par morsure : +1 aux dégâts

Chien de combat

Origine Vieux Monde, Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 43 | - | 3 | 3 | 6 | 40 | 1 | 12 | 43 | 14 | 14 | 43 | - |

Attaque par morsure : +2 aux dégâts

Chien de course

Origine : Vieux Monde, Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 7 | 33 | - | 2 | 2 | 5 | 55 | 1 | 12 | 24 | 10 | 24 | 43 | - |

Attaque par morsure : +1 aux dégâts

Crocodile

Origine : Fleuves d'Arabie, de Lustranie et des Terres du Sud

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|-------|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 3 | 33 | - | 6 | 4 | 18 | 50/20 | 1 | 12 | 14 | 14 | 24 | 14 | - |

Attaque par morsure : +2 aux dégâts

Peau écailleuse : 2 PA

Dromadaire (et chameau)

Origine : Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 7 | 33 | - | 3 | 3 | 7 | 30 | 1 | 12 | 10 | 10 | 10 | 10 | - |

Eléphant

Origine : Terres du Sud

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|----|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 33 | - | 10 | 7 | 35 | 25 | 1 | 15 | 66 | 24 | 24 | 24 | - |

Attaque par empalement : +1 aux dégâts

Attaque par écrasement : +4 aux dégâts

Faucon

Origine : Vieux Monde, Arabie, Terres du Sud

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 1 | 57 | - | 2 | 2 | 5 | 50 | 1 | 05 | 24 | 14 | 24 | 24 | - |

Attaque par serres : +1 aux dégâts

Attaque par coup de bec

Gnou

Origine : Désert d'Arabie, Terres du Sud

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 43 | - | 3 | 3 | 7 | 30 | 1 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | - |

Attaque par coup de corne et de sabots : + 1 aux dégâts

Gorille

Origine : Montagnes des Terres du Sud et d'Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 33 | - | 6 | 5 | 18 | 40 | 2 | 18 | 29 | 18 | 29 | 29 | - |

Attaque par morsure : +1 aux dégâts

Guépard

Origine : Arabie, savanes des Terres du Sud

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|----|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 14 | 57 | - | 4 | 3 | 11 | 70 | 1 | 18 | 10 | 18 | 43 | 43 | - |

Attaque par morsure : +1 aux dégâts

Hyène

Origine : Arabie, Terres du Sud

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 7 | 45 | - | 3 | 4 | 8 | 35 | 1 | - | 10 | 14 | 14 | 14 | - |

Attaque par morsure : +2 aux dégâts (30% de risques d'infection)

Lion

Origine : Terres du Sud, Montagnes d'Arabie d'Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 41 | - | 6 | 4 | 13 | 40 | 3 | 18 | 43 | 10 | 66 | 43 | - |

Attaque par morsure : +2 aux dégâts
Attaque par griffes : +1 aux dégâts

Loup de meute

Origine : Forêts du Vieux Monde, Arabie, Cathay, Lustranie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 7 | 33 | - | 3 | 4 | 6 | 30 | 1 | - | 10 | 10 | 14 | 14 | - |

Attaque par morsure : +1 aux dégâts

Panthère

Origine : Terres du Sud, Lustranie, Cathay

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|-----|-----|----|-----|----|----|-----|
| 8 | 57 | - | 5 | 3 | 12 | 50 | 3/5 | 18 | 24 | 14 | 43 | 43 | - |

Attaque par morsure : +2 aux dégâts

Attaque par griffes : +1 aux dégâts

Perroquet

Origine : Terres du Sud, Arabie, Lustranie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 2 | 25 | - | 2 | 2 | 5 | 30 | 1 | - | 18 | 10 | 14 | 14 | - |

Renard

Origine : Vieux Monde, Cathay, Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 33 | - | 3 | 3 | 6 | 40 | 1 | - | 14 | 14 | 14 | 14 | - |

Rhinocéros

Origine : Terres du Sud

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 33 | - | 7 | 7 | 29 | 20 | 2 | - | 43 | 06 | 14 | 18 | - |

Attaque par empalement : +1 aux dégâts

Peau rugueuse : 2 PA

Attaque par écrasement : +2 aux dégâts

Sanglier

Origine : Vieux Monde, Terres du Sud, Lustranie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 33 | - | 5 | 3 | 12 | 30 | 1 | - | 10 | 14 | 14 | 14 | - |

Attaque par empalement : +2 aux dégâts

Scorpion

Origine : Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 4 | 33 | - | 1 | 2 | 3 | 70 | 1 | - | 24 | 06 | 14 | 02 | - |

Attaque par piqûre mortelle en 1D6 rounds sans antipoison (il n'est pas nécessaire que l'attaque ait fait des dégâts)

Singe (petit)

Origine : Arabie, Terres du Sud, Cathay, Lustranie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|---|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 25 | 17 | 2 | 2 | 5 | 40 | 1 | 25 | 14 | 18 | 10 | 14 | - |

Attaque par Morsure : +1 aux dégâts

Tigre

Origine : Terres du Sud, Cathay

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 6 | 65 | - | 6 | 6 | 17 | 40 | 3 | 18 | 43 | 14 | 66 | 66 | - |

Attaque par morsure : +2 aux dégâts

Attaque par griffes : +2 aux dégâts

Ver des sables

Origine : Désert d'Arabie

| M | CC | CT | F | E | B | I | A | Dex | Cd | Int | Cl | FM | Soc |
|---|----|----|---|---|----|----|---|-----|----|-----|----|----|-----|
| 5 | 55 | - | 5 | 6 | 20 | 45 | 1 | - | 24 | 10 | 24 | 24 | - |

Taille entre 7 et 15 mètres

Attaque par morsure : +1 aux dégâts (test de Force à -20% pour faire lâcher prise)

Glossaire

Adarbaïta : Capitale de l'antique civilisation de Durbaïta. Abandonnée vers -150, on pense qu'elle fut détruite par un tremblement de terre vers l'an 200.

Ali : Premier prophète d'Ormazd, il prêcha dans toute l'Arabie et commença à constituer le royaume d'Arabie.

Aïd El Saar : Course de chevaux traditionnelle se déroulant dans les grandes villes du Nord de l'Arabie. Cette course voit s'opposer des cavaliers représentant les différents quartiers de la ville.

Astrolabe : Instrument astronomique figurant le mouvement de la voûte céleste, inventé en 2501 par le professeur Husayn, de la Madrasa d'Abu Hamed.

Dinar : Unité d'or du système monétaire arabe

Dirham : Unité d'argent du système monétaire arabe

Djund : Nom donné à une escouade militaire en Arabie

Durbaïta : Très grand fleuve se jetant dans le golfe du même nom (au sud de l'Arabie). Durbaïta est également le nom d'une antique civilisation installée sur les bords du fleuve (de -850 à -150). Sa capitale, Adarbaïta a été entièrement détruite par un tremblement de terre. Des vestiges de cette civilisation sont encore visibles en 2510 le long du fleuve (pyramides en escaliers).

Equatoire : Instrument astronomique inventé en 1493 par le professeur Al Kashi. C'est un outil très utile à la navigation car il donne sans calcul, la position des astres.

Fahal Sum : Civilisation la plus ancienne de la péninsule arabique (de -1300 à -400), installée le long du Grand Fleuve. Sa capitale était peut-être la mythique Nefernéda. Les vestiges de cette civilisation sont encore nombreux en 2510 (pyramides, tombeaux..)

Fatwa : Décision législative ou religieuse d'un Imam, faisant jurisprudence

Funduk : Quartiers réservés aux voyageurs et commerçants étrangers dans les ports d'Arabie

Husun : Petite forteresse et le territoire qui en dépend

Imam : Chef, « celui qui guide la prière ». Plus généralement, ce terme désigne les clercs d'Ormazd

Ishraïm : Grand esprit vénéré par les nomades comme le créateur des **Perles d'As-sa'a**.

Ka'id : Chef militaire ou dirigeant d'une communauté urbaine désigné par un Emir ou un calife.

Kanat : Système de captage des eaux au moyen de puits reliés par des galeries souterraines. Ce système permet d'alimenter en eau les grandes villes.

Kamaluk : Guerrier d'élite, eunuque, capturé enfant dans le Vieux Monde et entraîné au combat

Kura : (ou kanya) village

Madrasa : Ecole ou collège où l'on étudie les sciences, la théologie et le droit (équivalent de l'université du Vieux Monde)

Mahdi : Nom donné par la théologie d'Ormazd au personnage mythique qui détruira le Chaos et qui instaurera le règne de l'Unique sur toute la planète.

Matadriza : Poignard à la longue lame effilée, utilisé uniquement par les Mudjahids

Malik : C'est le religieux qui commande un Ribat et les mudjahids qui y habitent

Mudéjar : Nom donné aux Arabes qui vivent dans le Vieux Monde.

Mudjahid : Nom donné aux templiers d'Ormazd

Mulhaed al Quyat : Second prophète de la religion d'Ormazd, il imposa son culte à toute l'Arabie.

Nefernéda : Capitale mythique de la civilisation de Fahal Sum. Cette cité gigantesque aurait été engloutie lors d'une tempête de sable provoquée par la colère d'Ormazd. Nul ne sait où se trouve cette cité.

Ormazd : « *L'Unique* » (Al Alnon) Divinité principale de l'Arabie, vénérée par 80% de ses habitants

Rial : Plus petite unité du système monétaire arabe, composée de cuivre et de fer

Ribat : Monastère fortifié dédié à Ormazd et destiné à la pratique du Djihad. Lieu de vie des Mudjahids

Sangrif : « *le Purificateur* ». Divinité rivale d'Ormazd, officiellement interdite en Arabie mais son culte concerne encore 10% de la population

Sudrons : Nom donné aux hommes à la peau noire, vivant dans les Terres du Sud.

Taïb'Ozran : Nom de l'esprit vénéré par la caste des Maculés (caste d'assassins). Dans la mythologie des peules du désert, Taïb'Ozran est celui qui a tué Ishraïm, le père de tous les nomades du désert

Taïfa : Nom donné aux provinces du Sultanat qui ont acquis leur indépendance vis à vis du Grand royaume d'Arabie.

Vizir : Nom donné aux hauts fonctionnaires (ministres) dans les royaumes d'Arabie.

Carte de l'Arabie

