

يحيى
Legendes
des
Mille et Une Nuits.

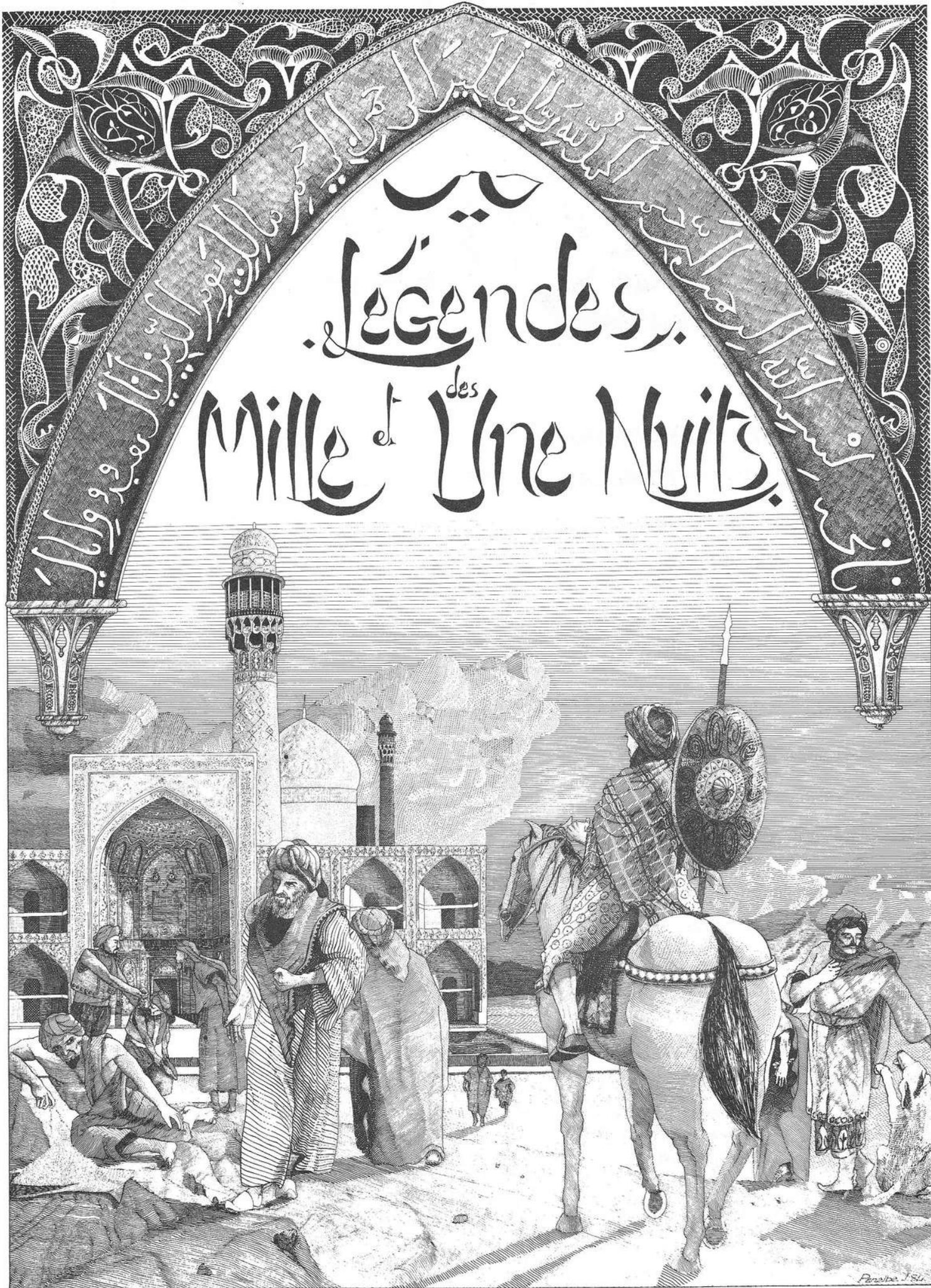


© JEUX DESCARTES 4^{ème} trimestre 1984
N° I.S.B.N. 2 - 904 - 783 - 09 - 1

Ce livret fait partie de l'ouvrage LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS et ne peut être vendu à part.

Et voici le chant de guerre clamé par la colère de Hozeilah-Les-Lunes, pour exalter l'ardeur de ceux qui entouraient le drapeau des Bani-Zimman, aux côtés de son père Find, qui avait coupé les jarrets de son chameau pour être sûr de ne pas reculer d'un pas :
«Courage, enfants de Zimman, courage nobles Békrides.
Frappez de vos sabres coupants.
Secouez sur leur tête les milles brandons de la guerre rouge.
Egorgeons, égorgeons tout».

Et telles sont les histoires splendides nommées Mille et Une Nuits, avec ce qu'il y a en elles de choses extraordinaires, d'enseignements, de merveilles, de prodiges, d'étonnements, et de beauté. Mais Allah est plus savant. Et seul, il peut distinguer dans tout cela ce qui est vrai de ce qui n'est pas vrai.



Legendes des Mi

1^{ere} PARTIE : PRESENTATION	p. 2
2^{eme} PARTIE : HISTOIRE DE L'EMPIRE MUSULMAN	p. 14
2.1 PERIODE PREISLAMIQUE.....	p. 14
2.2 NAISSANCE DE L'ISLAM.....	p. 14
2.3 L'EXPANSION ARABE.....	p. 16
2.4 L'EMPIRE OMEYADE.....	p. 20
2.5 LE KHALIFAT ABBASSIDE.....	p. 22
2.6 LES PREMIERS SIGNES DE FAIBLESSE.....	p. 22
2.7 LE REVEIL DE L'OCCIDENT.....	p. 23
2.8 LES TURCS SELDJOUKHIDES.....	p. 23
3^{eme} PARTIE : LA VIE DANS L'EMPIRE MUSULMAN	p. 24
3.1 LA VIE AU TEMPS DE LA DJAHILIYA.....	p. 24
3.2 LE PAYS ET LES HOMMES.....	p. 25
3.3 ORGANISATION SOCIALE ET RELIGIEUSE.....	p. 32
3.4 LA VIE QUOTIDIENNE.....	p. 36
3.5 LE COMMERCE DANS L'EMPIRE MUSULMAN.....	p. 37
3.6 LE CORAN ET LA RELIGION.....	p. 41
3.7 LES VILLES DE L'EMPIRE MUSULMAN.....	p. 41
3.8 LES PRODUCTIONS AGRICOLES ET INDUSTRIELLES.....	p. 43
3.9 ARTS, SCIENCES ET LETTRES.....	p. 45
3.10 DIVERS.....	p. 48
4^{eme} PARTIE : L'ART DE LA GUERRE ET DU COMBAT	p. 50
4.1 L'EVOLUTION DU GUERRIER ISLAMIQUE.....	p. 50
4.2 LES HOMMES : DIFFERENTS TYPES DE GUERRIERS MUSULMANS.....	p. 52-55
4.3 ORGANISATION DE L'ARMEE MUSULMANE.....	p. 50
4.4 L'ARMEMENT.....	p. 51
4.5 LES REGLES DU COMBAT A CHEVAL.....	p. 59
PLANCHES ARMES ET BOUCLIERS.....	p. 60-63
TABLEAUX DES DOMMAGES.....	p. 64-65

Le Une Nuits.

5^{ème} PARTIE : MONSTRES ET ANIMAUX..... p. 66

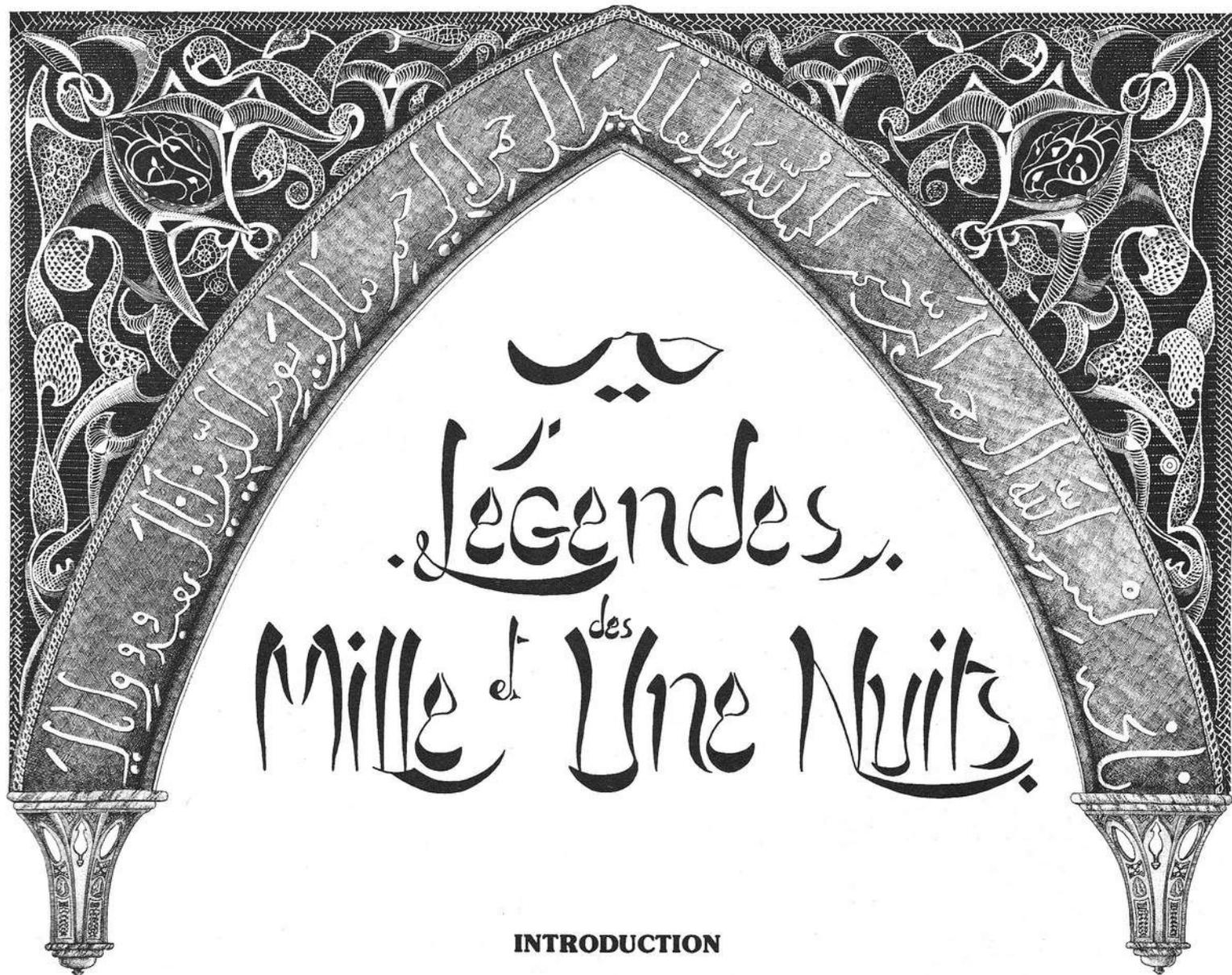
FICHES MONSTRES.....	p. 67-86
FICHES ANIMAUX.....	p. 87-106
LES ANIMAUX DE BAT ET DE MONTE.....	p. 107

6^{ème} PARTIE : LES COMPETENCES..... p. 108

6.1 INTRODUCTION.....	p. 108
6.2 LES PERSONNAGES.....	p. 108
6.3 DESCRIPTION DES COMPETENCES.....	p. 118
6.4 ACQUIS ETHNIQUES.....	p. 124
6.5 LES INITIATIONS.....	p. 125
TABLEAUX DES COMPETENCES.....	p. 126-134
TABLEAU DES METIERS.....	p. 134
TABLEAUX DES COMPETENCES ARMES.....	p. 135-137
TABLEAUX SIMPLIFIES DES COMPETENCES.....	p. 138-140
TABLE DE CALCUL DU SCORE.....	p. 141

7^{ème} PARTIE : DE LA MAGIE DES MILLE ET UNE NUITS..... p. 142

PHYLLUM.....	p. 143-145
SORTILEGES N° 1.....	p. 146
SORTILEGES N° 11.....	p. 148
SORTILEGES N° 21.....	p. 150
SORTILEGES N° 31.....	p. 154
SORTILEGES N° 41.....	p. 156
SORTILEGES N° 51.....	p. 159
SORTILEGES N° 61.....	p. 162
SORTILEGES N° 71.....	p. 164
SORTILEGES N° 81.....	p. 167
SORTILEGES N° 91.....	p. 169
SORTILEGES N° 101.....	p. 172



INTRODUCTION

Cet ouvrage est la deuxième civilisation destinée à LEGENDES. Tous les éléments de règle définis dans les «règles» et les «règles avancées», restent valables. Par contre tout ce qui a trait au monde des «mille et une nuits», (monstres, compétences, armes, magie), et qui se trouve dans ce livret, est nouveau. A aucun moment il n'est fait référence à «LEGENDES CELTIQUES», ce livret n'est donc pas nécessaire pour jouer.

Nous sommes cette fois loin des guerriers celtes chevelus, des druides mystiques, et des tertres aux fées balayés par le vent. LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS, ce sont des villes grouillantes de monde, dardant leurs minarets dans un ciel sans nuage; c'est le pas du chameau parcourant le désert au rythme millénaire des grandes caravanes; c'est la voie du muezzin appelant les fidèles à la prière; c'est le «Allah akbar» du cavalier arabe fondant sur l'infidèle. Mais c'est aussi un monde peuplé de magiciens inquiétants, de génies aux pouvoirs effrayants, où tapis volants et lampes magiques sont les signes de l'omniprésence du merveilleux.

La «CIVILISATION DES MILLE ET UNE NUITS» représente quatre siècles d'histoire de pays aussi différents que l'Espagne, l'Egypte, la Syrie, ou le Kurashan. Pour être plus précis, cet ouvrage décrit les éléments de jeux concernant l'empire musulman de la naissance de l'islam au XIème siècle. Evoquer tout cela en 200 pages peut sembler une mission impossible, et s'en est effectivement une. Heureusement, l'équipe de LEGENDES ne le savait pas.

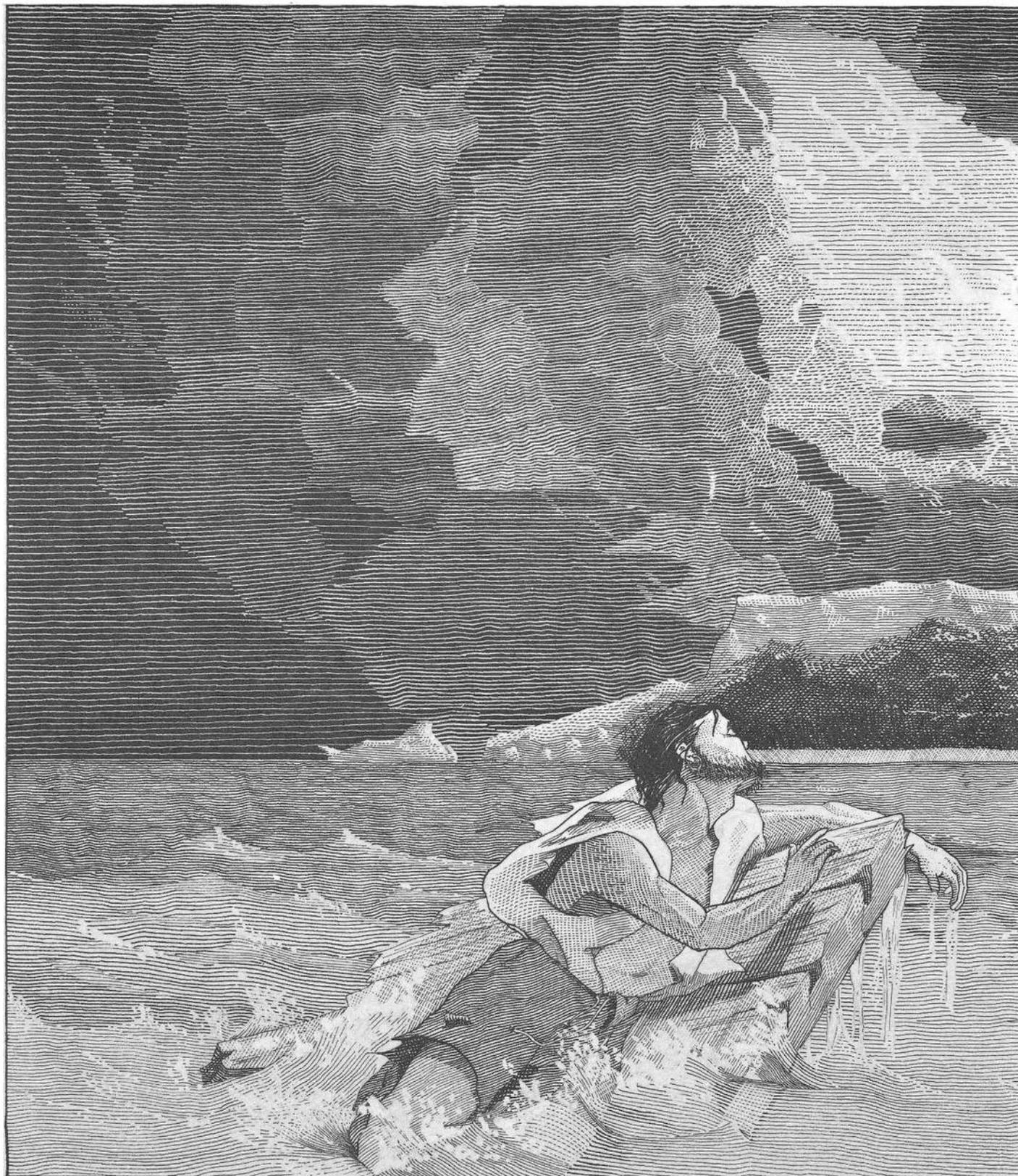
AVERTISSEMENT

Il est délicat, dans le cadre d'un jeu d'évoquer une civilisation encore vivante, et surtout une religion pratiquée par des centaines de millions d'hommes. L'islam est l'âme de la civilisation musulmane, et doit donc faire partie du jeu. Nous espérons n'avoir pas écrit quoique ce soit qui puisse être interprété comme une offense à la religion musulmane ou aux peuples du monde islamique. Si cela était le cas, ce serait bien involontaire de notre part.

Sur un autre plan, il faut bien avoir à l'esprit que cet ouvrage n'est pas un livre d'histoire. l'important n'est pas tant de faire évoluer les personnages dans un monde historiquement exact, que de recréer une ambiance orientale qui satisfasse l'imagination des joueurs. La réalité historique doit servir de support, de toile de fond, de source d'inspiration au jeu de rôle, mais en aucun cas ne doit devenir un carcan nuisant au plaisir du jeu. Quelques libertés ont donc été prises avec l'histoire, les spécialistes voudront bien nous en excuser.

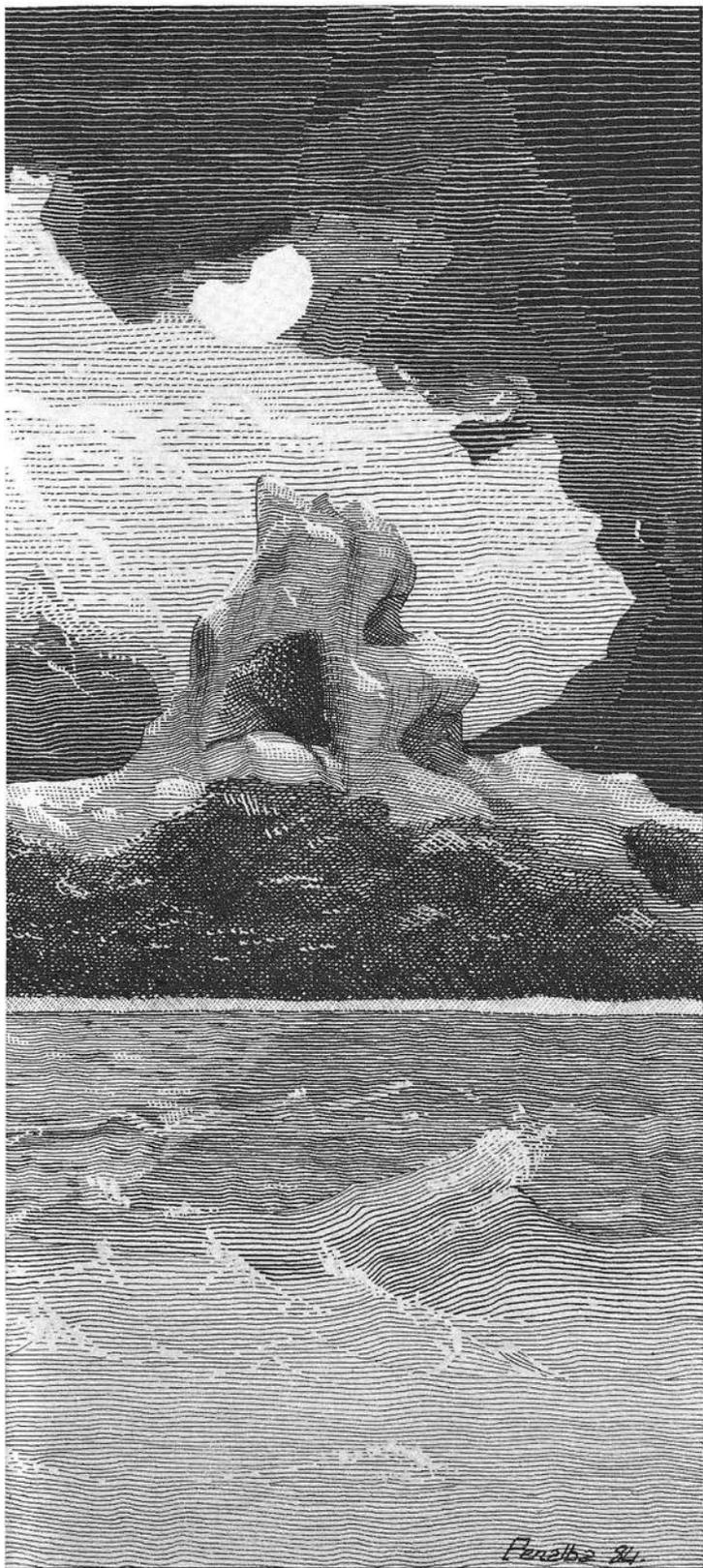
Rajustez votre turban, ceignez votre qalachur, enfourchez votre méhari, la piste est longue, et qu'Allah vous fasse la route clémente.

1^{ère} PARTIE : PRESENTATION





SINBAD - ...le navire fait naufrage...



LES SOURCES

L'ouvrage nommé «Alf lailah oua lailah» est un recueil de contes, d'histoires et de nouvelles d'origines diverses. On connaît l'existence dès le IX^{ème} siècle, d'un recueil de contes nommé «hasard afsanah», qui utilise déjà l'artifice de Schéhérazade. La plus grande masse des contes semble pouvoir être attribuée à la période s'étalant du X^{ème} au XVI^{ème} siècle. Une grande partie des contes à caractère fantastique semble être antérieure au XI^{ème} siècle.

LA FORME

L'histoire de Schéhérazade et du roi Schariar sert de fil conducteur à l'ouvrage. On rencontre souvent le procédé des récits imbriqués, c'est à dire qu'un personnage dans le récit en rencontre un autre, qui lui raconte une histoire dans laquelle le héros rencontre un personnage. . . et ainsi de suite, parfois jusqu'à avoir 5 ou 6 récits gigognes s'emboîtant les uns dans les autres.

On trouve aussi bien des contes fantastiques peuplés de Gens et d'Efrit, que des contes érotiques persans, des récits guerriers de la Djahyliad, d'innombrables histoires de marchands, et même de simples anecdotes. Le style est très imagé, parfois savoureux, les récits sont souvent interrompus par de courtes poésies.

LE MERVEILLEUX DANS LES MILLE ET UNE NUITS

Le merveilleux des contes musulmans est articulé autour de deux pôles : les invisibles, et les magiciens. Tour à tour bienveillants ou terrifiants, farceurs ou méchants, stupides ou clairvoyants, les invisibles sont l'âme des Mille et une Nuits. Les histoires avec des magiciens sont un peu plus rares. Ils ne sont jamais les héros des contes, préférant les rôles de conseillers ou de compagnons, à moins qu'ils n'incarnent, et avec quel brio, les vilains, méchants et autres affreux sans lesquels il n'est pas de vrai héros. Leur magie est en général puissante et facile à mettre en œuvre, et ils font un large usage d'objets magiques de tous types.

LES HEROS DES MILLE ET UNE NUITS

La principale caractéristique du héros des mille et une nuits, est que ce n'est pratiquement jamais un guerrier. Rares sont les héros qui possèdent une arme, et bien plus rares encore ceux qui savent s'en servir. Généralement, le héros des mille et une nuits est un homme simple, fils de marchand, artisan, pêcheur, parfois roi ou fils de roi. Bien souvent il est le jouet du destin, ballotté par les événements. Se remettant entre les mains d'Allah, il ne cherche pas à lutter contre la destinée; simplement, lorsque la situation devient trop désespérée, il imagine quelque ruse pour se tirer d'affaire. Seuls les plus grands héros, tel Sinbad, Hassan al Bassri, ou le prince Diamant font preuve d'une réelle volonté face aux événements.

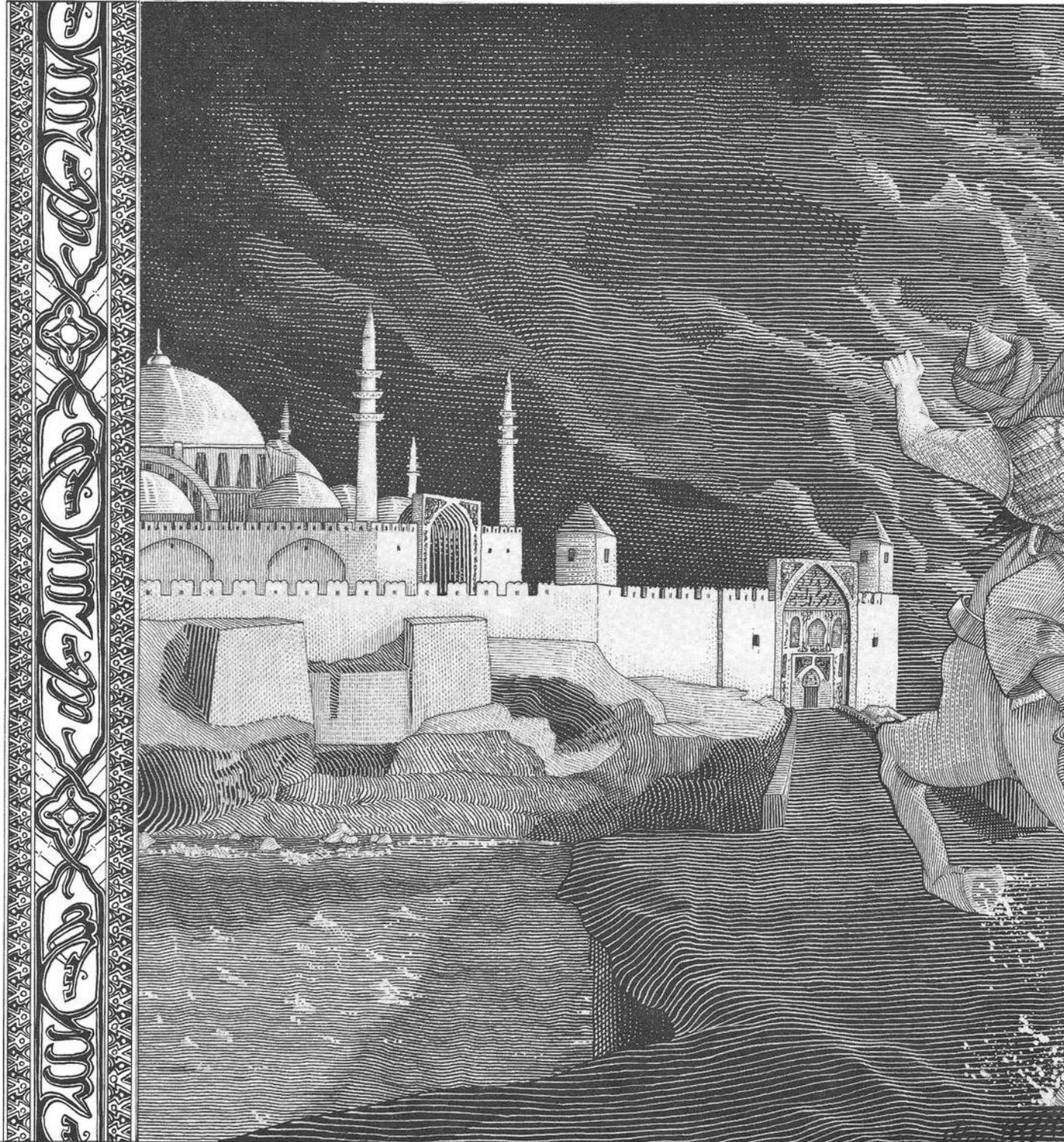
SINBAD LE MARIN.

Sinbad n'est pas un marin, mais le fils d'un riche marchand de Bagdad. A la mort de son père, il s'empresse de dilapider l'héritage paternel, et, réduit à la misère, embarque sur un navire à destination de l'Extrême Orient dans l'espoir de refaire fortune. Le navire fait naufrage et pour Sinbad, débute une longue suite d'aventures toutes plus merveilleuses les unes que les autres. Dès son premier

voyage, après bien des dangers, Sinbad est devenu l'un des plus riches marchands de Bagdad, et c'est le goût de l'aventure qui le pousse à reprendre la mer. Sinbad est un héros courageux et intelligent, animé d'une volonté de vivre hors du commun. Il est l'archétype du marchand-aventurier, qui aime l'aventure, mais profite de chaque occasion pour s'enrichir.

MOUSSA

Moussa est l'émir du Maghreb. Sur ordre du khalife, il se lance à la recherche de la Ville D'Airain, située à l'extrême ouest de l'Afrique du Nord. En chemin, il rencontre Daesh Ben Alaemash, enchaîné, qui commandait l'armée des Genns rebelles. Il raconte à Moussa l'histoire de



la Révolte des Invisibles et la Bataille de La Ville D'Airain. Après bien des dangers il atteint la cité endormie, et ramène à Damas plusieurs jarres contenant des Efrits autrefois enfermés par Salomon. Moussa est un guerrier valeureux, mais il se distingue surtout par sa piété, sa sagesse, et son respect des morts.

MOUSSA - ...Il atteint la cité endormie...

BELOUKIA

Nulle quête ne fut plus insensée que celle de Béloukia. Béloukia est le fils d'un roi. Son père a découvert où se trouvait le tombeau de Salomon, et comment l'on peut y parvenir. Sur son lit de mort il fait jurer à son fils d'aller chercher l'anneau d'Adam, celui-la même qu'Allah offrit au



Roi d'entre les rois. Avec l'aide d'Offan, le plus grand magicien de l'Histoire après Salomon et fidèle serviteur de son père, il peut rencontrer Yamilka. Elle lui offre le suc de la plante qui fait marcher sur l'eau, mais elle l'avertit cependant qu'une ancienne prophétie affirme que l'Anneau d'Adam ne sera jamais plus porté par un homme. Le voyage au travers les mers dure plus de deux mois mais le courage de Béloukia et la magie d'Offan leur permettent de

trionpher de toutes les épreuves. Après avoir traversé les sept Mers, et les six îles (Ile de Soufre, Ile de Diamant, Ile des Fruits, Ile de Sable, Ile des Fleurs, Ile d'Or, Ile des Filles de la Mer), ils parviennent enfin à l'Ile des Sept Mers, où repose Salomon. Le corps du grand roi gît dans une caverne de Diamant. Offan tente de s'emparer de l'anneau, mais il est foudroyé par une goutte de diamant fondu, qui se détache de la voûte. Prisonnier de l'Ile des Sept Mers,

BELOUKIA - ...Offan tente de s'emparer de l'anneau,...



Béloukia est surpris par l'Armée du roi des Genns. Impressionné par son courage, celui-ci le laisse partir.

HISTOIRE DE LA CREATION DU MONDE

L'histoire de la création du Monde a été rapportée par Béloukia, qui la tenait du Roi des Genns. Lorsqu'Allah créa le feu, il l'enferma dans un globe divisé en sept parties, qui

formèrent l'enfer. La première de ces régions, il la nomma Gehannan, elle est destinée aux créatures rebelles. La seconde Lazy, est la demeure de ceux qui sont restés dans l'erreur après le venue du prophète. La troisième, El-Jahim, est la prison où furent enfermés les démons Gog et Magog. La quatrième, Sair, est le royaume d'Eblis le rebelle. La cinquième, Saqhar, est réservée aux impies, aux meneurs, et aux orgueilleux. La sixième, Hitmat, est destinée aux juifs



et aux chrétiens. Enfin, la septième, Hawya, est réservée au surplus de juifs et de chrétiens. Au dessus de l'enfer se trouve la Mer de l'Eternité, dans laquelle nage un énorme poisson. Sur son dos, se tient un taureau, qui lui-même porte un Genn qui soutient les sept étages du monde invisible. Le dernier étage du monde invisible est surmonté par le monde des hommes, qui ne s'appuie sur le monde invisible que par le Caucase. Le Caucase occupe une place à part dans l'univers. Il appartient à la fois au monde invisible et au monde des humains. Au coeur du Caucase se trouve le royaume de Yamilka, ainsi que le Gennistan, où habite Jan-Ben-Jan, le roi des Genns. Au cœur du Gennistan coule la fontaine de vie, qui rend les invisibles immortels, gardée par Kirhz, le père des Baharis.

HISTOIRE DES INVISIBLES

Ayant créé le Feu, Allah créa les deux premiers genns. A l'un, qu'il baptisa Whallit, il donna l'aspect d'une louve, et au second, Khallit, il donna l'aspect d'un lion. Il leur ordonna alors de copuler, et de ce premier accouplement, naquirent toutes les créatures répugnantes des enfers. D'un deuxième accouplement naquirent sept esprits mâles et sept esprits femelles. Sur sept couples six donnèrent naissance aux six types d'invisibles : Genns, Efrits, Mareds, Kotrobs, Baharis, et Saals. Le septième esprit mâle, nommé Eblis, le plus beau et le plus doué des esprits primitifs, refusa de se prosterner devant Adam. Courroucé, Allah le précipita, avec tous ses fidèles, au fond du Sair. Le septième esprit femelle devint la Reine Yamilka, auquel Allah confia la garde des végétaux. Après la faute d'Adam, les invisibles reprirent leur liberté vis à vis de l'homme. Lorsque Salomon reçut d'Allah l'anneau d'Adam qui donne le pouvoir de commander à toutes les créatures vivantes, certains invisibles, commandés par le roi des Saals, se révoltèrent contre Salomon. La capitale de la rébellion était la Ville d'Airain, où l'on adorait une idole d'agate rouge, habitée par un kotrobs du nom de Daesh Ben Alaemash. Rassemblant toutes les créatures croyantes, hommes commandés par Assaf Ben Barkhia, invisibles commandés le Roi des Efrits Domriat, et de nombreux animaux, Salomon se porta sous les murs de la Ville d'Airain. A l'issue d'une gigantesque bataille, opposant des millions de créatures, les rebelles furent défaits. La Ville fut mise «hors du temps» par Salomon, et les invisibles rebelles, enfermés dans des jarres de cuivre scellées par le tout-puissant «sceau de Salomon», furent jetés à la mer. Daesh Ben Alaemash, chef des armées rebelles, fut enchaîné sur la route de la Ville d'Airain, pour témoigner de la défaite des infidèles.

LA REINE YAMILKA

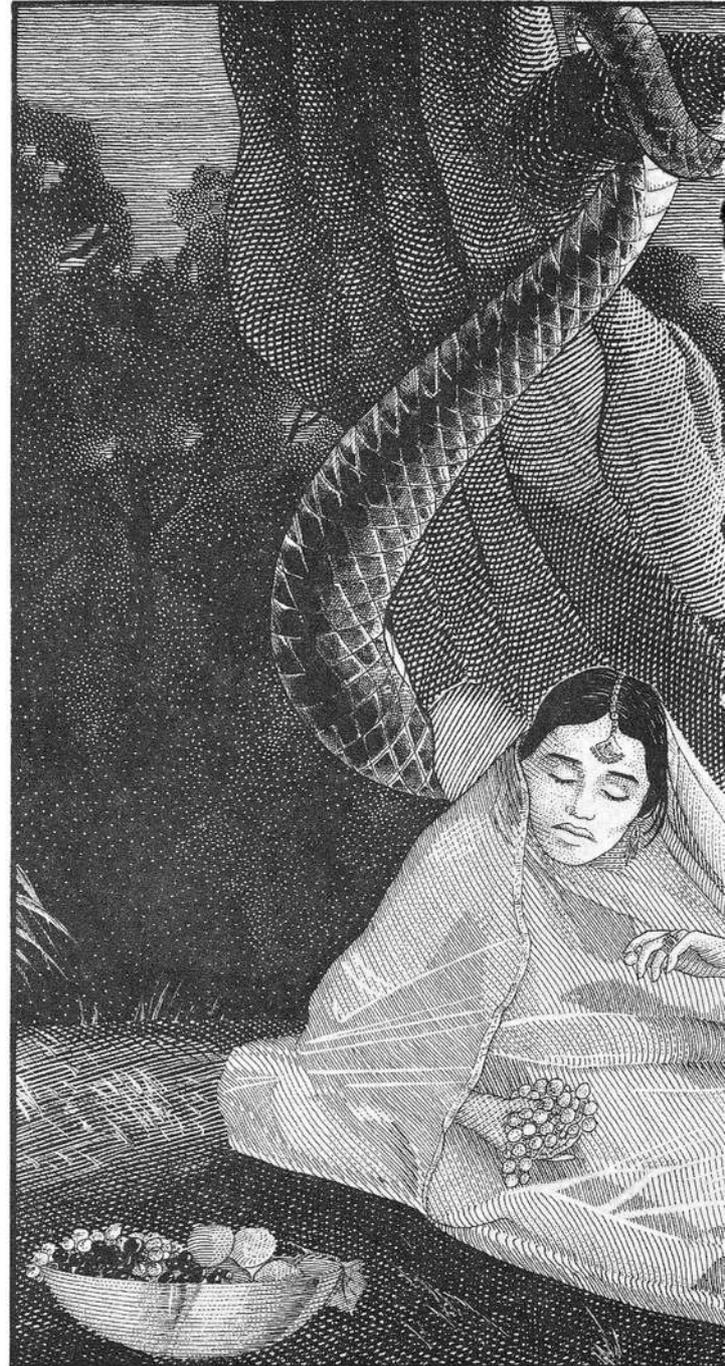
La Reine Yamilka demeure dans une vallée du Caucase. C'est l'un des esprits primitifs, à l'origine la compagne d'Eblis. Après la chute de celui-ci, Allah lui a confié la garde des végétaux. Elle a l'aspect d'une femme très belle, et il émane de tout son être une grande sagesse et beaucoup de beauté. On dit que la méchanceté d'Eblis, (qu'il pourrisse pour toujours dans les mondes inférieurs !), ne pourra jamais égaler la bonté de Yamilka. Elle est capable de guérir toutes les maladies, et toutes les blessures, et connaît toutes les plantes. On trouve dans son royaume des fleurs merveilleuses, telle la fleur qui fait marcher sur l'eau, la fleur qui rend immortelle, la fleur de guérison, et bien d'autres encore qu'elle seule connaît. On dit que ceux qui sont allés au royaume de la Reine Yamilka, ne peuvent aller

au Hammam sous peine de voir leur ventre noircir. Yamilka vit entourée de femmes serpents dont on sait peu de choses.

LE TRESOR DE AL-SHAMARDAL

Le trésor de Al-Shamardal est formé de quatre objets :
- Le sceau d'Al-Shamardal, qui permet de contrôler l'efrit «Tonnerre Tonitruant», gardien du trésor, réputé pour son mauvais caractère.
- L'épée d'Al-Shamardal, qui peut détruire des armées entières par la foudre et le feu.

YAMILKA - ...Yamilka vit entourée de femmes serpents...



- Le globe d'Al-Shamardal, qui permet de voyager instantanément d'un point à l'autre du monde.
- Le Khol de richesse, qui, lorsque l'on s'en enduit les yeux, donne la possibilité de voir tous les trésors, même cachés ou enfouis.

C'est le magicien Abd-Al-Samad qui a retrouvé la trace du fabuleux trésor. Après avoir consulté les astres, il découvre que seul, un modeste pêcheur du nom de Jouder peut pénétrer dans le palais secret où est dissimulé le trésor. Après de longues recherches, il trouve enfin Jouder et parvient à le convaincre de l'aider dans sa tâche. Grâce au conseil du magicien, le jeune pêcheur parvient à déjouer tous les maléfices qui protègent le trésor, et parvient à

ramener à Abd-Al-Samad les quatre objets. Homme simple, Jouder préfère laisser «la magie aux magiciens», et se contente en guise de salaire, d'un sac magique qui lui garantit trois copieux repas par jour.

L'HISTOIRE D'HASSAN AL BASSRI.

L'histoire d'Hassan Al Bassri est considérée comme étant la plus belle histoire que puisse raconter un homme. Elle fut consignée par écrit par l'illustre Abou-Ali, attaché au service du roi Kendamir, roi du Kurashan. Il l'avait apprise du Cheikh Ischak Al Monnabbi, le plus grand conteur de l'histoire. Celui-ci n'accepta de lui transmettre



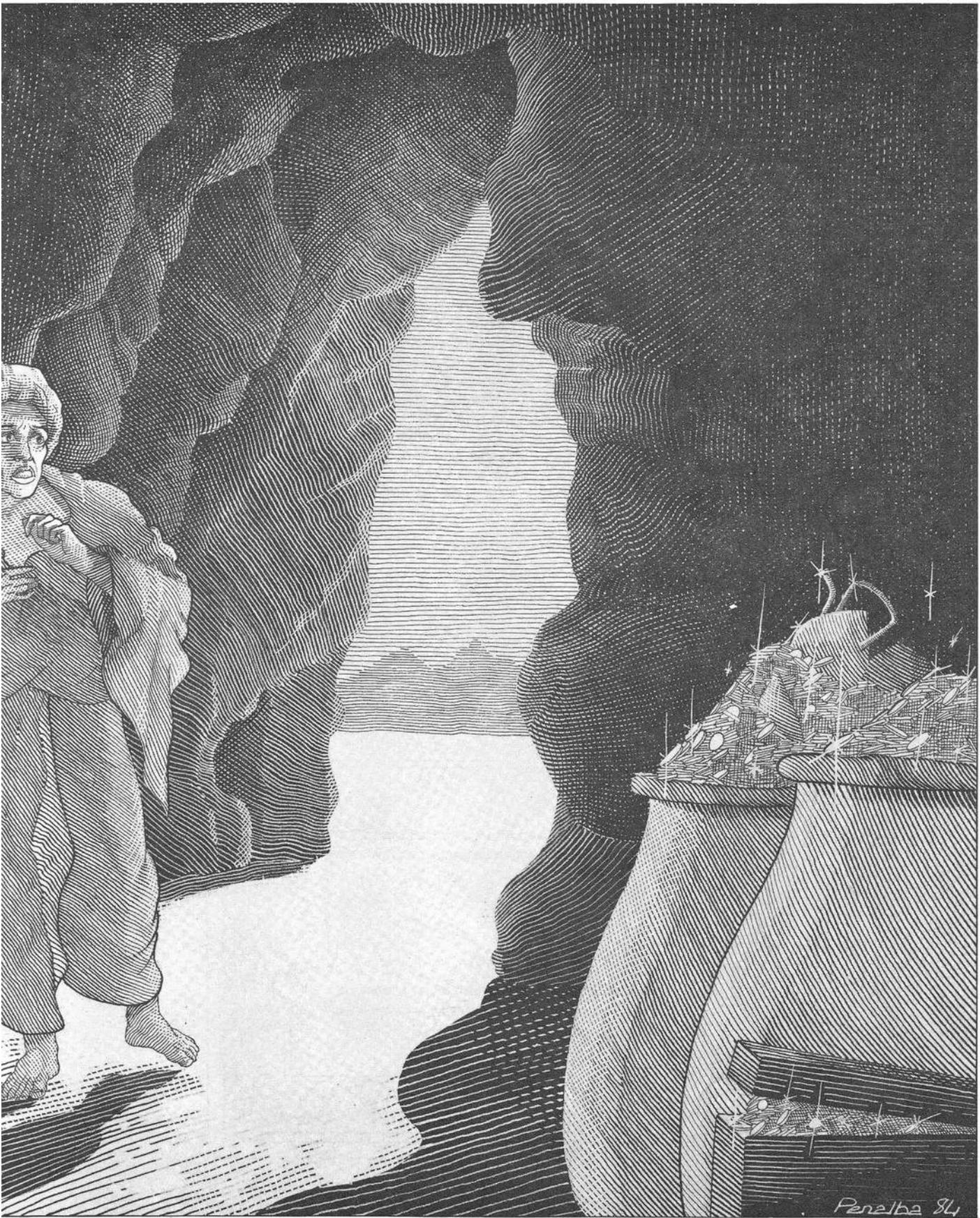
qu'à condition qu'elle ne fut jamais racontée, selon les propres paroles du Cheikh, à « cinq sortes de personnes : les ignorants, car ils ne sauraient l'estimer avec leur esprit grossier; les hypocrites, qui en seraient offusqués; les maîtres d'écoles, qui, impuissants et épais, ne la comprendraient pas; les idiots car ils sont comme les maîtres d'écoles; et les mécréants, qui n'en pourraient tirer un enseignement profitable».

Hassan Al Bassri, est le fils d'un riche marchand de Bassra. A la mort de son père, d'un naturel peu courageux, il se contente de dépenser les économies que celui-ci lui avait laissées, sans se soucier de travailler. Bientôt il tombe sous l'emprise d'un magicien persan, le sinistre Barham le Guèbre. Celui-ci l'entraîne dans le monde invisible, sur la Montagne aux Nuages, et tente de le forcer à renoncer à l'Islam. Le jeune homme se rebelle et le précipite dans un ravin. Perdu, Hassan se dirige vers le palais qui couronne la Montagne aux Nuages. Il est habité par les sept filles du Roi des Mareds, qui charmées par la beauté du jeune persan, l'adoptent comme leur frère. Un jour que les jeunes filles sont parties, laissant à Hassan la garde du palais, il ne peut s'empêcher d'ouvrir la Porte Interdite qui mène au Jardin Merveilleux. Tous les jours, la fille du Roi des Genns, Splendeur, vient se baigner en ce lieu. L'apercevant dans toute sa beauté, Hassan en tombe éperduement amoureux. Avec l'aide de Bouton de Rose, la plus jeune des filles du Roi des Mareds, Hassan parvient à séduire Splendeur et l'emmène vivre à Bagdad. Après être devenue sa femme, Splendeur donne naissance à deux jumeaux, Nasser et Mansour. Un jour que Hassan était allé rendre visite à ses sœurs adoptives sur la Montagne aux Nuages, Splendeur, avec ses fils, retourne auprès de son père aux îles Wak-Wak, laissant un message à Hassan. Fou de douleur, l'infortuné jeune homme décide d'aller chercher sa bien aimée aux îles Wak-Wak. Par la seule force de son amour, par la profondeur de son désespoir, Hassan surmonte tous les obstacles. Abd-Al-Kaddams, l'oncle de Bouton de rose, le vieux père des plumes descendant de Salomon, les géants de la Terre de Camphre, tous, émus par le désespoir du jeune homme, finissent par lui venir en aide. Même la vieille Mère des Lances, doyenne des amazones, gardienne des îles Wak-Wak, ne peut se résoudre à le tuer. Elle le présente à la Reine Nour al-Houda, sœur aînée de Splendeur. Celle-ci accepte de convoquer ses sept sœurs. Apercevant son époux, Splendeur s'évanouit de joie. Le père de la jeune fille, furieux de la voir souillée par un humain, l'enferme dans un cachot avec l'intention de la faire mettre à mort, et fait jeter Hassan hors du palais. Miraculeusement, Hassan trouve, par hasard, (ou par la volonté d'Allah ?) un casque qui rend invisible, grâce auquel il peut délivrer Splendeur, et la ramener, avec ses enfants à Bagdad.

ALI BABA

Héros populaire par excellence, Ali-Baba, coupeur de bois de son état, est le type même du brave homme, pas vraiment rusé, ni vraiment courageux, mais pieux, travailleur, et modeste. Un jour, par hasard, il découvre l'antré d'une bande de brigands, et surtout le «mot de commandement», qui déclenche l'ouverture et la fermeture de la grotte «sésame-ouvre toi». Ayant soutiré quelques sacs d'or au trésor des 40 voleurs, il est pourchassé par les brigands. Il aura besoin de toute la ruse et la magie de sa fille adoptive pour déjouer le plan des brigands.





ALADIN

L'histoire d'Aladin est certainement l'une des plus connues des Mille et Une Nuits. Aladin est le fils d'un modeste tailleur. C'est un enfant particulièrement puéril et irresponsable, qui à la mort de son père, refuse de travailler, préférant passer son temps à jouer avec les gamins de son âge. Un jour se présente un Magicien qui prétend être son oncle, mais qui, en réalité, est à la recherche d'un prodigieux trésor : une lampe qui permet de contrôler un puissant éfrit. Une étude astrologique lui ayant montré que seul Aladin pouvait s'en emparer, il parvient à décider celui-ci d'aller la chercher pour lui. Aladin parvient à garder la lampe, et devenu riche, épouse la fille du Khalife, après quelques démêlés avec l'ignoble magicien.

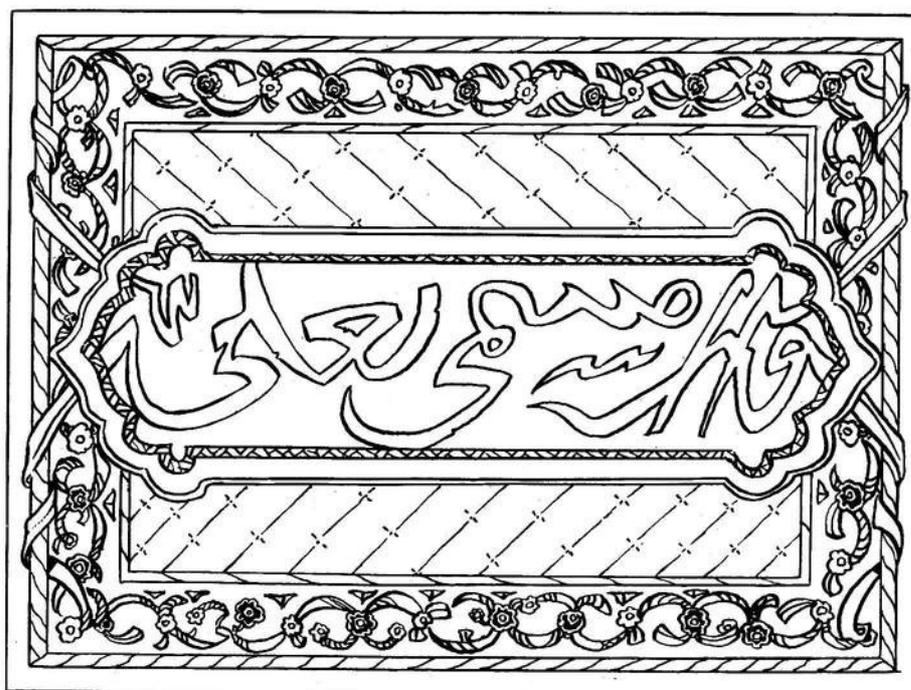
Type du héros dépourvu de qualité, Aladin n'a pour lui que le fait d'être prédestiné, et d'avoir su saisir sa chance au bon moment.

HISTOIRE DU PRINCE DIAMANT

Un jour qu'il poursuivait un daim dans le désert, le prince Diamant, rencontre le vieux roi de Babyl, qui lui raconte l'histoire de ses sept fils, amoureux de la princesse Mohra, décapités pour n'avoir pas su répondre à l'énigme proposée par la princesse à tous ceux qui désirent devenir

son époux : «quel rapport y a-t-il entre pomme de pin et cyprès ?». Le prince Diamant impressionné par la douleur du vieux roi, décide d'aller demander la main de la princesse Mohra. On lui répond que l'élu sera celui qui saura résoudre l'énigme, mais que toute réponse fausse entraîne la mort. Ebloui d'amour par la beauté de la jeune fille, le prince se jure de l'épouser. Se faisant passer pour fou, il s'introduit dans le palais de la princesse, et il parvient à apprendre par l'une de ses suivantes, qu'il peut probablement trouver la solution de l'énigme en se rendant à Wakak, ville du Gennistan. Il se met en route immédiatement et rencontre Khirz, le Gardien, qui lui indique la voie à suivre. Bientôt il atteint le palais où vivent les deux princesses, Fatila la sorcière, et Gamila, la bonne. Après avoir tenté de le détourner de son projet, Gamila offre au Prince trois armes magiques : l'épée nommée «Scorpion de Salomon», l'Arc et les flèches d'or du prophète Saleh, et le Khanjar de Tammouz. Grâce au pouvoir de ces trois armes, il peut défaire les armées du terrible roi Tak-Tak, et atteindre ainsi l'ancre de Simourg, oncle de Gamila. Celui-ci emmène le prince à Wakak, où, après bien des dangers, il apprend enfin le secret de l'énigme et peut ainsi épouser la princesse.

Le prince Diamant est l'exemple rare d'un héros des mille et une nuits vraiment exceptionnel par son courage, et son intelligence, et qui atteint son but aussi bien par la force de ses armes que par la profondeur de ses ruses.





J. Penabaz 84.

LE PRINCE DIAMANT

2^{ème} PARTIE : HISTOIRE DE L'EMPIRE MUSULMAN

2.1 PERIODE PREISLAMIQUE

2.1.1 LES BEDOUINS

La péninsule Arabe n'est qu'un immense désert desséché, parsemé d'un archipel d'oasis. C'est pourtant de ce néant que vont surgir un peuple et une religion qui vont faire trembler le monde.

Au Sud du désert, en bordure de l'Océan Indien, une étroite bande de terre arrosée régulièrement par les derniers lambeaux de la mousson, échappe à l'emprise du désert. C'est là que naît le peuple Arabe. Malheureusement, aussi fertile soit-elle, cette immense oasis ne peut nourrir qu'une population limitée, vite dépassée par une explosion démographique permanente. Progressivement le trop plein de population se déverse dans le désert. Obligé de s'adapter, le paysan se fait nomade, guerrier, en un mot, bédouin. Au moment où va surgir l'Islam, l'ensemble de la péninsule est occupée par des tribus indépendantes et belliqueuses, alors que les plus grandes oasis sont devenues des villes comme Médine, La Mecque, ou Ocazh.

2.1.2 LES ROYAUMES PREISLAMIQUES :

LE ROYAUME DE SABBAT

C'est la plus ancienne des nations arabes. Fondée dès le X^{ème} siècle avant J.C. elle occupait l'extrême Sud-Est de la péninsule. Profitant de conditions météorologiques exceptionnelles, s'épanouit une civilisation raffinée et prospère, basée sur une agriculture maîtrisant des techniques d'irrigation très sophistiquées. Pendant de longs siècles, le Royaume de Sabbat détient le monopole du commerce avec l'Inde et l'Afrique Occidentale, en particulier le commerce de l'encens par l'intermédiaire d'une route millénaire unissant la Syrie au Sud de l'Arabie.

En 550, la rupture de la Grande digue de Ma'rib, capitale du royaume, détruit les ouvrages hydrauliques, et précipite le royaume dans le Chaos. Au même moment, les Romains et les Egyptiens de l'époque ptolémaïques ouvrent de nouvelles routes commerciales vers l'Inde et l'Extrême Orient.

LE ROYAUME DES NABATEENS

Etablis autour de Petra, ce petit peuple de Caravanners sédentarisés a fourni à Jules Cesar des cavaliers de grande valeur.

PALMYRE

Ville caravanière située sur la route de la soie, Palmyre est la capitale d'un petit royaume qui se rebelle contre l'autorité Romaine en 270. Cette année là, la reine Zénobie s'empare de la Syrie, d'une partie de l'Asie mineure, du Nord de l'Arabie et d'Alexandrie. L'Empereur Aurélien mate cette première rébellion avec tant de clémence, que

Zénobie récidive quelques mois plus tard. Cette fois Palmyre est rasée, et la reine Zénobie emmenée comme esclave à Rome.

2.2 NAISSANCE DE L'ISLAM

2.2.1. LA VIE DU PROPHETE

Celui qui allait fonder une des religions majeures du monde est né en l'an 571, au sein de la puissante tribu arabe des Qoraïchites, qui régnait alors sur La Mecque.

Le nom de Mohammet (le Loué) ne lui fut donné que par les fidèles musulmans. Dans sa tribu on l'appelait Al-Amince qui signifie : le fidèle.

Orphelin de bonne heure, il est élevé par son grand-père, puis par ses oncles. C'est un homme simple, peu instruit, mais qui avait reçu une forte instruction religieuse. Berger, puis pilote de caravane, il entre à 25 ans au service d'une riche veuve, Khadidja, qu'il épouse peu après. Préoccupé de questions religieuses, il avait l'habitude, une fois par an, de se retirer au sommet d'une colline proche de La Mecque pour méditer. C'est là qu'en 611, il reçoit sa première révélation.

Bientôt, la place du marché de La Mecque résonne des prêches enflammés du Prophète, ce qui ne lui attire pour l'instant que rires et indifférence.

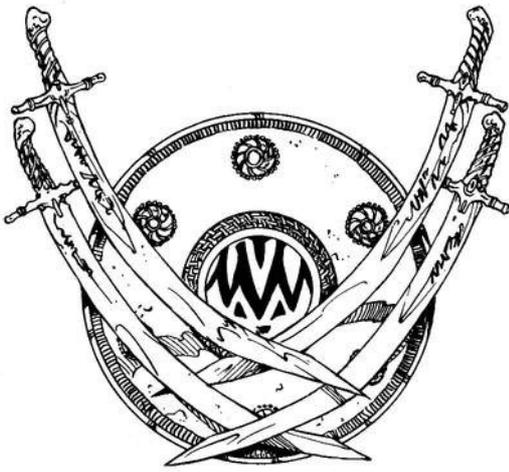
La Mecque, fief des Qoraïchites, tire sa prospérité des pèlerinages payens à la pierre sacrée que l'on appelle aujourd'hui Kaaba. C'est une cité dirigée par des commerçants peu enclins à la piété, mais tirant profit du paganisme polythéiste alors pratiqué en Arabie.

Bientôt, les sarcasmes font place au respect; petites gens et esclaves écoutent avec ferveur les discours de ce prophète qui annonce des temps meilleurs. L'audience croissante de Mahommet, inquiète les bourgeois mecquois, qui craignent pour le bon déroulement des pèlerinages. Malgré les attaques incessantes dont est l'objet son leader, et les persécutions qui frappent ses fidèles l'audience de la nouvelle religion ne cesse de s'étendre.

L'HEGIRE

Sur l'invitation des habitants d'une ville voisine, Yatrib, toute acquise à sa cause, Mohammet décide de quitter La Mecque où la situation est sans issue. Après une longue préparation, le 24 Septembre 622, le Prophète et une partie de ses fidèles quittent La Mecque pour Yatrib, qui porte depuis le nom de Madina an Nabi(Médine), ce qui signifie la ville du prophète. A la suite de cet épisode nommé Hégire, l'année 622 deviendra l'an 1 du nouveau calendrier musulman.

Le Prophète a compris que l'action religieuse devait se doubler d'une action politique. Rejetant l'antique organisation tribale, il fonde l'*Omma* communauté des croyants. Il instaure les bases d'un culte monothéiste qu'il veut très



différent des cultes juifs et chrétiens. Le jour saint est le vendredi pour le différencier du dimanche chrétien, et du sabbat juif; la voie du muezzin répond aux cloches chrétiennes et aux trompes juives, enfin le Ramadan remplace le Carême; d'autre part il institutionnalise le pèlerinage à la Kaaba.

Ayant ainsi assuré l'assise politique de son mouvement, Mohammed se fait chef de guerre. Nul événement, en effet ne peut autant frapper les esprits Arabes qu'une victoire militaire.

LA BATAILLE DE BADR ET LES PREMIERS COMBATS

En l'an 2 de l'Hégire, Mohammed, à l'occasion d'une attaque de caravane, défait une troupe de plus de mille Mecquois avec à peine trois cents fidèles. Cet événement, baptisé *bataille de Badr*, devient la sanction divine qui légitime sa mission religieuse.

En l'an 5, les Mecquois viennent mettre le siège devant Médine, qui tient bon, (Guerre des Fossés). Le prestige du prophète s'accroît alors considérablement; il a toute liberté pour régler leurs comptes, à Médine même, aux juifs qui l'avaient pourtant soutenu dans un premier temps. Toutes les tribus juives sont expulsées, sauf une qui, coupable d'avoir pactisé avec les Mecquois lors de la Guerre des Fossés, est tout simplement détruite: 600 hommes sont passés au fil de l'épée, les femmes et les enfants sont vendus comme esclaves. Pour la première fois, l'Islam montre sa violente intransigeance vis à vis des «infidèles».

Les notables mecquois considèrent bientôt avec respect le chef politique même s'ils ne reconnaissent pas encore le chef religieux. En l'an 6, un traité de paix pour dix ans est signé entre les deux villes. Une à une, les tribus du désert viennent se soumettre à Mohammed. En l'an 8, à la tête de ses troupes, le prophète marche sur La Mecque, qu'il prend sans résistance. Encore en arme, il pénètre dans le temple et fait abattre toutes les idoles; puis posant la main sur la «pierre noire», il fait résonner le temple du cri que reprendront les légions islamiques déferlant sur le monde: *Allah Akbar* (Allah est le plus grand).

En ce jour il ne doit y avoir ni vainqueurs ni vaincus, mais seulement un grand peuple, unis par l'islam au sein de l'Omma. De toute l'Arabie les tribus viennent se soumettre. En l'an huit, il reçoit la soumission de certaines tribus juives et chrétiennes; moyennant un tribut appelé «*djizya*», il leurs laisse tous leurs biens et les place sous la protection de l'Omma.

A peine l'Arabie conquise, le Prophète, secondé par Omar, s'attaque aux royaumes voisins. Il somme les monarques étrangers de se soumettre, et pour la première fois, lance une armée Arabe, unie par la foi, hors de la péninsule Arabe, pour mettre un terme aux visées expansionnistes du Basileus de Constantinople en Syrie.

La vie du Prophète touche à sa fin. Il lance alors un appel à son peuple pour qu'il parte à la conquête du monde, répandre la révélation suprême de l'Islam. Dans les derniers mois de sa vie, conscient du faible degré de pénétration de la véritable foi au sein des tribus arabes, il développe le côté législatif de son œuvre. Le 8 juin 632, emporté par une fièvre, il meurt à Médine entouré de ses amis.

PORTRAIT DU PROPHETE

Mohammed est un homme simple qui n'a jamais cherché ni les honneurs, ni la richesse, ni le pouvoir. Nombreux sont ceux qui l'ont vu ravauder lui-même ses vêtements, ou traire ses brebis. Il ne se pose jamais en chef de l'Omma, mais simplement comme inspiré de Dieu pour transmettre une Vérité aux hommes. Il s'efface derrière son œuvre, le Coran, et sa religion ne comporte ni clergé, ni hiérarchie. Ce mode de vie si simple (*sharya*) deviendra un modèle pour des millions d'hommes à travers le monde.

2.2.2 LES KHALIFES ORTHODOXES

À la mort du prophète, survenue bien tôt, l'Islam n'est que faiblement implanté dans les cœurs. De nombreuses tribus ne se sont soumises que par intérêt et comptent regagner leur indépendance à la première occasion. Le successeur du prophète doit donc réussir à s'imposer sans bénéficier du statut d'envoyé de Dieu. Il n'y avait qu'un homme capable de relever ce défi, Omar, fidèle compagnon de Mohammed. Toutefois sentant que son heure n'est pas encore venue, il pousse sur le devant de la scène Abou Bakr, beau-père du prophète, vieillard de mœurs simples, d'une piété exemplaire. Il reçoit les serments d'allégeance des chefs de tribus, et le premier prend le titre de «khalife» (*al khalifa*: le successeur). Dès la première année il doit faire face à une révolte générale des tribus. La répression menée par un excellent chef militaire, *Khalid ibn al Walid*, est brève, sans pitié et victorieuse. Ce succès sans partage, et la personnalité douce et modeste du vieux khalife achève de gagner l'Islam à l'Arabie. En 634, à la mort d'Abou Bakr, Omar lui-même accède au pouvoir. Jusqu'en 644, il gouverne avec poigne tout en suivant le mode de vie exemplaire des deux premiers khalifes. Malheureusement, en 644, il meurt assassiné par un esclave persan chrétien. La réaction triomphe alors. Le parti des ennemis de Mohammed réussit à imposer Othman au Khalifat. Celui-ci mène la répression contre les premiers musulmans. En 656, à l'occasion d'une révolte du parti légitimiste, Ali, gendre du prophète, succède à Othman, tué par ses partisans. Mais déjà, les musulmans de la première heure sont dépassés par le mouvement qu'a suscité Mohammed en lançant ses troupes à la conquête du monde. L'Omma est devenu un empire qui a beaucoup plus besoin d'un homme d'état que d'un chef religieux. La tribu Omeiyade, originaire de Syrie, puissance montante de l'état Arabe naissant, se déchaine contre Ali et les purs musulmans. Mo'awya, leader des Omeiyades, va jusqu'à assiéger les fidèles dans la Kaaba, et utilise des machines de guerre contre l'édifice sacré. De cet affrontement sans pitié naîtra le mouvement Chiite, qui, proclame que le khalife n'incarne pas l'esprit du prophète.

Mo'awya, premier khalife omeiyade, transfère la capitale à Damas, et désigne son fils Yasid comme successeur. Au mépris des enseignements du prophète, il modifie profondément la structure de l'Omma pour en faire un empire arabe fortement centralisé. Mais qu'importe, le peuple des bédouins, au cri de Allah Akbar, porteur de la

langue arabe, vecteur de l'Islam, s'est lancé à la conquête du monde, à la stupeur des vieilles civilisations endormies dans leur décadence, et pour la terreur des jeunes nations engluées dans leur barbarie.

2.3 L'EXPANSION ARABE

2.3.1 EN ASIE

Alors que l'Arabie est déchirée par les luttes internes qui entourent la succession du Prophète, les généraux

Arabes, font exploser les limites du monde Islamique. Le premier objectif est la Syrie, alors sous la domination de Byzance. Menées par *Khalid ibn al Wâlid*, surnommé «le Sabre d'Allah», les armées musulmanes, se livrent dans un premier temps, à une guerre d'usure, procédant par escarmouches et raids très mobiles. Mais bientôt, Khalid s'empare du Jourdain, puis, traversant le désert avec quelques milliers de vétérans, il surgit, à la stupeur générale sous les murs de Damas, qu'il prend six mois plus tard. Khalid se tourne alors vers l'Armée envoyée par Byzance, et l'écrase en 636, à la bataille de Yarmuk, avec des forces à moitié moindres.



La Palestine est envahie à son tour, et en 638, après un siège de deux ans, Jérusalem tombe. Entre temps la conquête de la Syrie se poursuit avec les prises d'Antioche, Emèse, et Héliopolis. Les Grecs, battus sur tous les fronts, abandonnent Beryte, Gaballah, Lascidae, Palmyre, Alep, et se retirent derrière la chaîne du Taurus.

Bientôt les généraux arabes se jettent sur la Perse, et en 637, après trois jours de bataille, l'armée sassanide, battue dans la plaine de la Qadiya, abandonne la Mésopotamie jusqu'au Tigre. Battu de nouveau à Djamilah, l'empereur perse s'enfuit mais est rattrapé et de nouveau défait

à Nehawend en 642, bataille surnommée «Victoire des Victoires».

A l'Est le Kurdistan, et l'Azerbaïdjan tombent à leur tour. Chiraz, Ispahan, Hamadan, Kaswin, Tauris, Suze, sont prises. Au Nord, c'est au tour de l'Arménie et de la Géorgie de succomber, et en 642, le Caucase est atteint.

2.3.2 EN AFRIQUE

Enfin, à l'Ouest, *Amr ibn al As*, à la tête de 4000 guerriers, partant de Jérusalem, franchit l'isthme de Suez, s'empare de Péluse en 639, de Memphis en 640, et remonte mettre le siège devant Alexandrie. Après un siège héroïque, manquant de vivres, de navires, et bien que moins nombreux, les Musulmans investissent la ville le 21 décembre 641.

Pendant ce temps, Mo'awya, alors gouverneur de la Syrie, fait construire à Tyr et Sidon une puissante flotte. A la tête de 700 navires, il s'empare de Chypre en 647, puis en 649-650, de Rhode et de Crète.

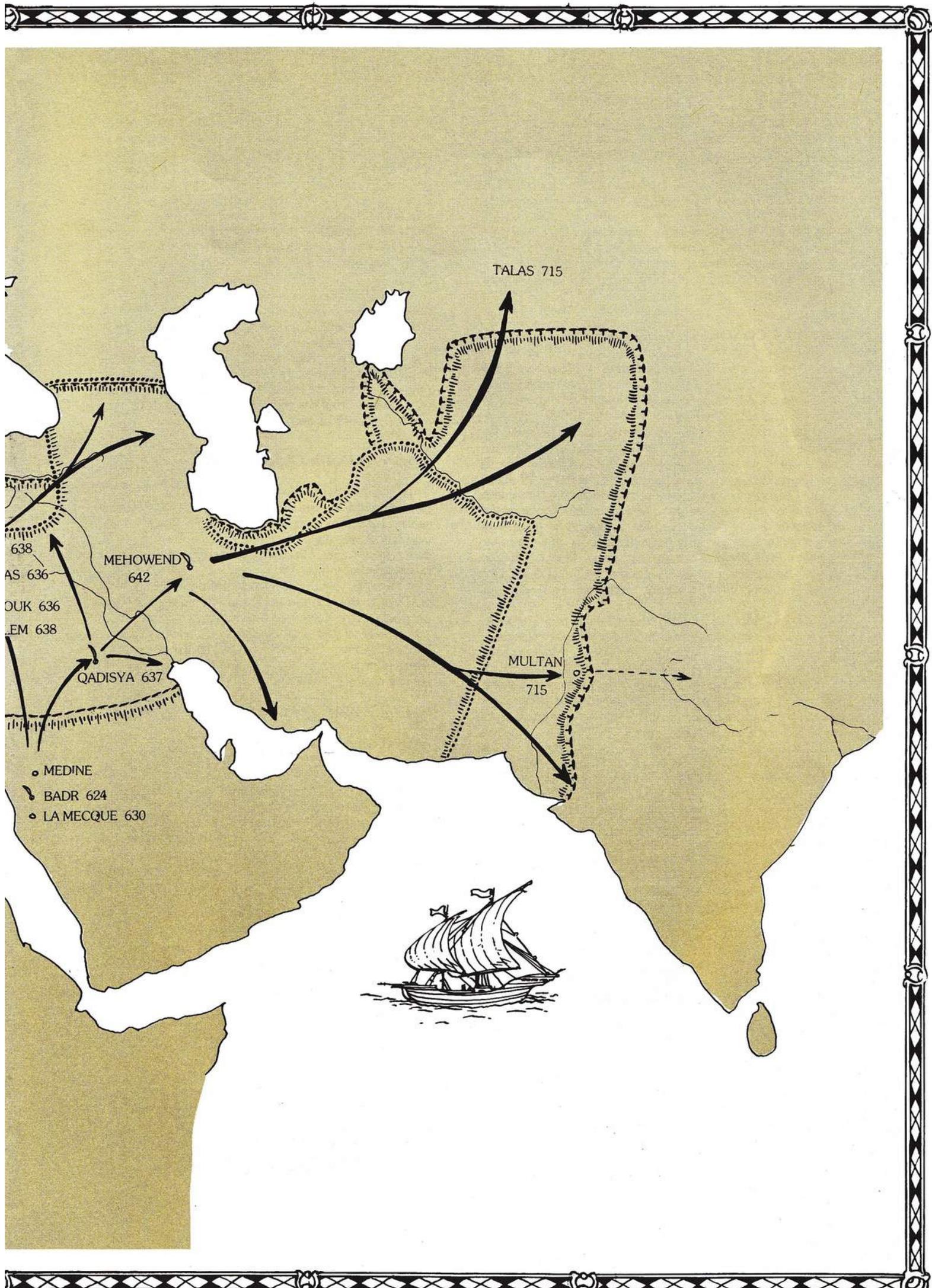
En 670, Mo'awya, traversant l'Hellespont, plante la bannière du Prophète sous les murs de Constantinople. Le siège dure plus de sept ans, mais les Grecs, en particulier grâce à l'utilisation du feu grégeois, résistent victorieusement aux armées Arabes.

Entre temps, Amr, à la tête de ses troupes, déferle sur la Lybie, et s'empare de Tripoli, Barcka, et Gabès. En 675, l'un de ses lieutenants, remonte vers le Nord, fonde Kairouan, et contournant Carthage, se rue sur le Maghreb. Au prix d'immenses difficultés il se fraie un chemin aux travers des populations berbères, et atteint l'Océan Atlantique. A la vue de cette mer inconnue, se croyant arrivé aux confins de l'univers, il jette son cheval dans les flots, et s'écrie : «si les flots ne m'avaient arrêté, ô dieu de Mohammed, j'aurais conquis à notre foi les pays les plus lointains». Mais un raid ne suffit pas pour conquérir l'Afrique du Nord, et il faudra attendre quelques années avant de voir cette partie de l'Afrique sous contrôle musulman. L'expansion arabe marque alors une pause. Mo'awya organise l'empire, le dote de structures administratives centralisées, organise l'armée, diversifie l'armement, et met sur pied une formidable machine de guerre. Sous Walid I (705-715), les légions islamiques se lancent de nouveau à la conquête du monde.

Qoutaibah, franchissant l'Oxus (Amou Daria), s'attaque à l'Asie centrale, et après avoir battu les Turcs, s'empare de Boukhara, Tashkent, et Samarcande. Poursuivant sa progression, il atteint les frontières de la Mongolie, et écrase les troupes de l'Empereur de Chine à Talas. Il faudra toute l'habileté des diplomates chinois, et pas mal d'or pour détourner le flot des guerriers arabes de l'immense Chine. Une autre armée, sous les ordres de Mohammed ibn Kassen, traverse le Bélouchistan, s'empare de Dayba, Byroun, Alor, et Multan. En 712, tout le Sindh est conquis, et l'Indus devient un fleuve Musulman. Poursuivant sa progression, il atteint le Gange et s'apprête à envahir le Pendjab. Mais Soleiman, le nouveau Khalife, s'inquiétant des succès de Mohammed, lui enjoint de mettre un terme à ses conquêtes et de faire demi-tour.

A l'Ouest, sous les ordres de Hassan, les légions islamiques entreprennent de reprendre les territoires qu'avait conquis puis abandonnés Abkha. Leur premier objectif, Carthage, tombe après une courte résistance. Livrée à la fureur des conquérants, la grande cité punique est définitivement rayée de la carte du monde. Hassan se lance alors à la conquête du Maghreb. Il rencontre une forte résistance, les tribus berbères, menées par une prophétesse





TALAS 715

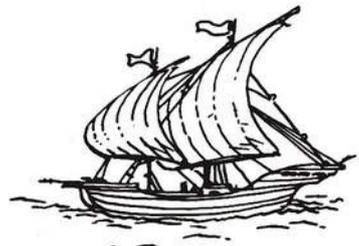
MEHOWEND
642

MULTAN
715

638
AS 636
OUK 636
EM 638

QADISYA 637

- MEDINE
- BADR 624
- LA MECQUE 630



du nom de «la Kahéna», remportent quelques succès avant d'être, en 708, écrasées dans les défilés de l'Atlas. Cette victoire militaire ne suffit pas pour soumettre les farouches Maghrebins. Hassan tente de briser l'âme berbère par la violence, la destruction, et la captivité, sans succès. Son successeur, Moussa ibn Noseir, fin politique, obtient par la diplomatie ce que la force n'a pu obtenir. D'ailleurs les affinités sont grandes entre les maîtres arabes et le peuple berbère. Nomades, guerriers dans l'âme, enfants du désert, ils sont prêts à se laisser entraîner dans une grande aventure militaire, au côté de ces conquérants qui les éblouissent de leur gloire.

2.3.3 LA CONQUETE DE L'ESPAGNE

Se sentant soutenu par les berbères, Moussa projette de conquérir l'Espagne. Après avoir obtenu l'autorisation de Damas, il envoie Tarik, son affranchi berbère, tester le terrain à la tête d'une avant-garde de 12000 hommes, essentiellement des berbères. Après avoir traversé les Colonnes d'Hercule, celui-ci brûle ses navires, et s'installe sur un haut rocher qui reçoit le nom de «*djebel Tarik*» (la montagne de Tarik), qui deviendra Gibraltar. Le 19 Juillet 711, l'Armée wisigothique du roi Rodrigue, largement supérieure en nombre, mais essentiellement composée d'esclaves enrôlés de force, est balayée par la charge impétueuse de la cavalerie musulmane. Fort de ce premier succès, Tarik s'empare coup sur coup d'Ecija, Malaga, Elvira, Archidona, puis de Cordoue et de Tolède, et enfin, dans un ultime effort, il atteint Saragosse, Pampelune et Gijon.

Jaloux, Moussa, en 712, traverse à son tour le détroit, et après de longs sièges, s'empare des places fortes espagnoles de Merida, Carmona, et Seville. Moussa peut maintenant régler ses comptes avec Tarik. L'insubordination était un crime grave aux yeux des Arabes, et Tarik est fouetté et enchaîné pour avoir dépassé de sa propre initiative les objectifs qui lui étaient assignés. Reprenant alors la marche en avant, Moussa conquiert le Léon, les Asturies, et la Gallice. Mais ce faisant, il dépasse lui aussi les objectifs qui lui étaient fixés en Espagne par le Khalife. Sur un simple ordre de Damas, Moussa emmenant tout son butin, et plus de 400 princes Wisigoths enchaînés, fait route vers Damas pour y recevoir son châtement. L'entrée du cortège dans la grande mosquée de Damas fut l'un des grands moments de l'Islam, et la popularité de Moussa était alors immense. Toutefois, un acte d'insubordination étant considéré comme une injure personnelle au Khalife, même le plus glorieux des généraux de l'empire musulman ne put échapper au châtement. Après que l'écho de ses victoires se fut un peu apaisé, Moussa, dépouillé de tous ses biens fut exilé dans un village perdu du Hedjaz et obligé de mendier pour vivre.

2.3.4 A L'ASSAUT DE LA GAULE.

Contemplant du haut des Pyrénées la plaine française s'étalant à leurs pieds, les conquérants arabes sentent de nouveau la fièvre de la conquête les envahir. Les opérations militaires en Gaule commencent par une série de raids, menés par *Al-Hor ibn Abdel Rahman al-Thaqal*, successeur de Moussa. En 720, *Al-samh ibn Malik al-Khawlani*, son successeur, s'empare de Carcassonne, Agde, Bézier, Nîmes, Narbonne, mais il est battu sous les murs de Toulouse par le duc Eude d'Aquitaine. En 725, une colonne Arabe déferle sur l'Albigeois, le Rouergue, la Velay, la Bourgogne,

dévaste Beaune et Autun, atteint Sens, puis se retire. Ce succès incite *Abdel-Rahman ibn Abdallah al-Qhafiqi*, nouveau maître de l'Espagne à organiser une véritable conquête du royaume franc, dont il a pu apprécier la richesse. Au printemps 732, il franchit les Pyrénées à la tête d'une forte armée. De nouveau le duc Eude se porte à sa rencontre, mais, battu sur les bords de la Garonne, il doit leur abandonner l'Aquitaine. Abdel Rhamman décide de marcher sur Tours, capitale religieuse de la France, qui abrite les reliques du grand Saint Martin. Cette menace directe qui pèse sur le plus grand sanctuaire de la Gaule, provoque la mobilisation des princes francs contre l'envahisseur. A la tête d'une armée inspirée elle aussi par la foi, fermement décidée à mourir sur place plutôt que de laisser les Arabes dévaster le sanctuaire, Charles Martel se porte à la rencontre des troupes musulmanes. Malgré ses charges impétueuses, la cavalerie arabe est incapable de briser les rangs de l'infanterie franque, bardée de fer, et s'épuise en vains assauts toute la journée. A la faveur de la nuit, les troupes islamiques démoralisées se retirent.

2.3.5 LA FIN DE LA CONQUETE

A l'autre extrémité de l'Europe, en un ultime effort, pour prendre Constantinople, les armées Arabes traversent l'Hellespont pour mettre le siège devant la ville du Basileus. Après un an de siège, l'armée musulmane à bout de force, se replie, et renonce à tout jamais à s'emparer de la capitale byzantine.

Ainsi la vague d'invasion Arabe, après un siècle de victoires, ayant conquis un immense empire à la cause du prophète, vient s'échouer sous les murs de Constantinople comme elle s'était écrasée sur les bataillons cuirassés de l'armée franque. Il est maintenant temps pour le peuple Arabe d'organiser l'empire et de se tourner vers d'autres plaisirs moins guerriers.

2.4 L'EMPIRE OMEYADE

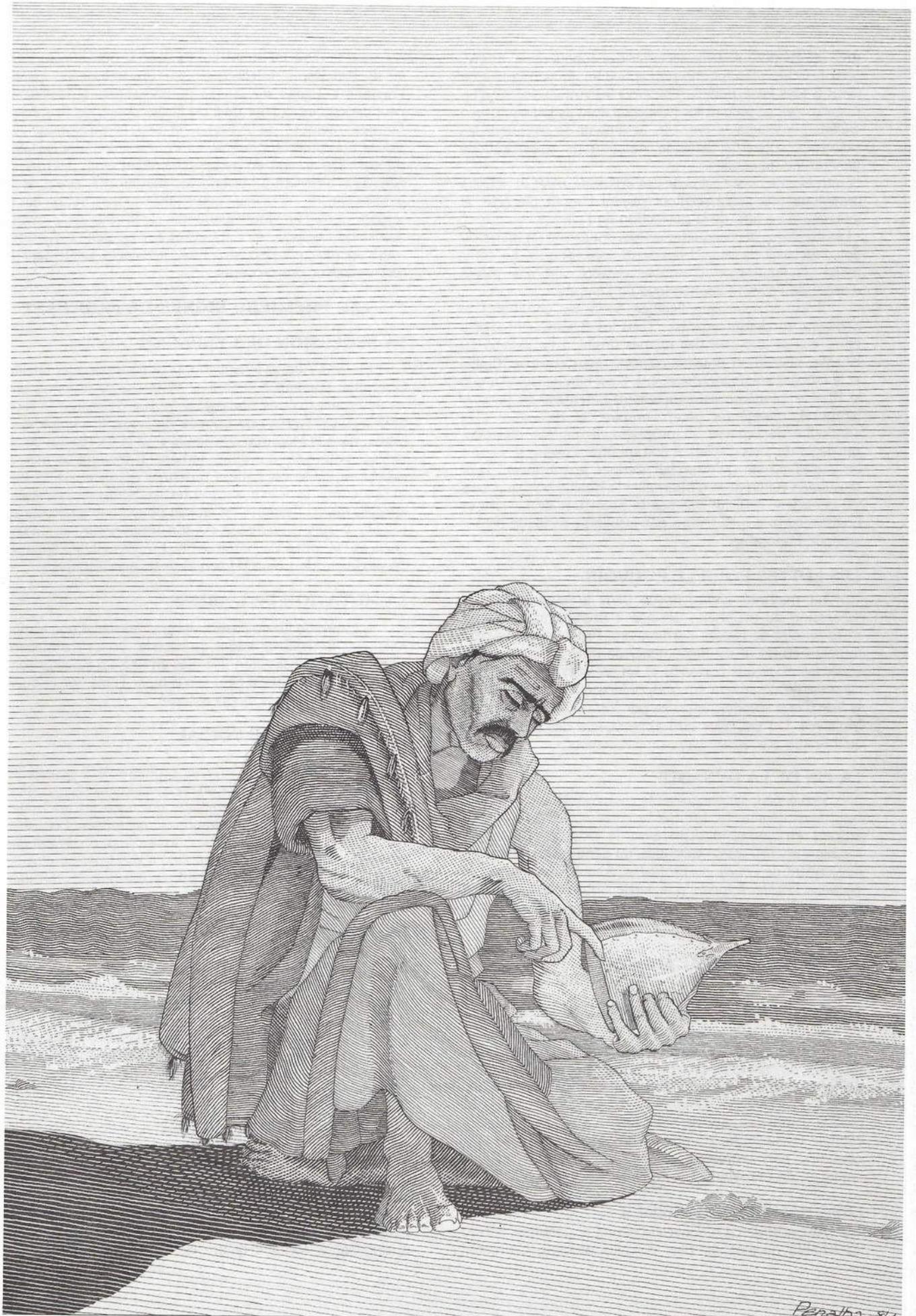
L'ASSIMILATION DES POPULATIONS

Il a fallu un peu moins d'un siècle aux généraux arabes pour conquérir un empire s'étendant de l'Indus aux Pyrénées. Après avoir conquis les terres, il reste à conquérir les hommes. Cela est d'autant plus facile que dans la plupart des cas les Arabes se contentent de régner, laissant le soin de l'administration aux autochtones, imposant simplement l'usage de l'Arabe comme langue officielle. De plus l'extrême tolérance avec laquelle ils laissent chacun pratiquer sa religion, en échange d'un impôt par tête, permet d'éviter bien des conflits avec les communautés juives et chrétiennes. D'ailleurs l'Islam connaît un grand succès parmi les populations chrétiennes fatiguées des innombrables querelles entre les divers schismes. Les chrétiens d'Afrique du Nord, las d'être toujours en position d'accusés face à un dieu autoritaire et culpabilisant, sont séduits par la sérénité du musulman face à son dieu.

LES CLASSES SOCIALES

A l'époque où s'arrêtent les conquêtes, on peut distinguer quatre classes sociales.

- Les conquérants Arabes, maîtres de l'Empire, devant lesquels s'effacent toutes les autres classes.
- Les nouveaux convertis, populations locales acquises à la cause de l'Islam, soit par conviction religieuse, soit par intérêt. S'étant de la sorte intégrés à l'omma, ils font de



Peratho. 84.

HASSAN AL BASSRI

gros efforts pour se faire accepter des conquérants, apprenant l'Arabe, prenant une part active au gouvernement de l'état à tous les échelons. Toutefois les Arabes voient d'un mauvais œil se réduire les privilèges dont ils jouissent; peu enclins à partager le pouvoir, ils tentent de maintenir les nouveaux convertis, dans la situation de sujet, attitude génératrice de conflits.

- La troisième classe est celle des *dhimmis*, races et peuples pratiquant une autre religion, payant l'impôt par tête, et jouissant à ce titre de la protection de l'Omnia.

- Les esclaves : les conquêtes arabes ont drainé un immense flot d'esclaves provenant des territoires conquis. Le commerce et l'utilisation d'esclaves devient vite une pierre d'angle de l'activité économique de l'empire.

Il est à noter que l'édifice social ne comprend ni noblesse, ni clergé organisé. Tous les Arabes sont égaux entre eux et jouissent des mêmes droits, à l'exclusion du Khalife, nanti d'un pouvoir colossal; mais entre le Khalife et le croyant aucun intermédiaire. Il est bon de signaler que le Khalife lui-même est simplement détenteur du pouvoir temporel, chargé de gérer l'empire, et de veiller à la continuité de l'œuvre du prophète. Il n'a pas de statut privilégié vis à vis d'Allah. Il doit montrer l'exemple suivant les règles de vie qu'avait fait siennes le prophète. Tout musulman est en droit d'interpeller le Khalife publiquement s'il considère qu'il ne suit pas la Shari'a et de lui refuser obéissance tant qu'il n'aura pas justifié sa conduite ou fait amende honorable.

LES LUTTES POUR LE POUVOIR

La minorité *chiite*, noyée dans le sang lors de la succession du prophète, décidée à prendre sa revanche, reste en état de révolte permanente. Profitant du nombre toujours croissant de mécontents de tous poils, en particulier les nouveaux convertis et les esclaves, son influence ne cesse de s'accroître. En 680, Al-Hossain, fils d'Ali, prend la tête d'une révolte, réprimée par Yazid, le successeur de Mo'awya. Un peu plus tard apparaissent des anti-khalifes qu'il faudra eux aussi vaincre militairement.

LA FIN DE LA DYNASTIE

Peu à peu, les conquérants clairvoyants sont devenus des tyrans dégénérés. En 747 la Perse et la Mésopotamie entrent en guerre ouverte avec le pouvoir. Le conflit s'achève en 750 avec l'exécution du dernier Omeyyade. Un descendant de l'oncle du prophète, Aboul Abas, devient le nouveau khalife. Il fonde la dynastie Abbasside, et en 762, la capitale de l'empire est transférée dans la nouvelle ville de Bagdad, l'heure de la Perse a sonné.

2.5 LE KALIFAT ABBASSIDE

LE RENOUVEAU DE LA PERSE

Le transfert de la Capitale, de Damas à Bagdad, est le symbole du renouveau de la Perse. Le guerrier arabe découvre avec ravissement les plaisirs raffinés de la vieille civilisation Persanne. Bagdad qui draine tout ce que le monde compte de savants, d'artistes, et d'érudits devient la capitale intellectuelle du monde civilisé. Les perses prennent une part croissante dans la direction de l'état, et assument de nombreuses charges administratives.

LES KHALIFES ABBASSIDES

Au cœur de ce renouveau culturel et politique, le rôle du Khalife devient de plus en plus ambigu. Comment

concilier la dure loi de la Shari'a avec la douceur de vivre et le libéralisme intellectuel issu du renouveau perse. Lorsqu'il s'engage sur la voie du libéralisme, le khalife ne peut cependant oublier qu'il est le successeur du Prophète, premier membre de l'Omnia, et que la religion qui lui assure un immense pouvoir, lui impose aussi une certaine rigueur. De temps en temps, sacrifiant amis viveurs et penseurs, il revient à l'orthodoxie musulmane, avant de se passionner de nouveau pour l'essor inexorable de la science et de l'art. Plus que jamais, le khalife est le maître absolu de l'empire, et s'appuyant sur un édifice administratif de plus en plus structuré, il devient réellement le «commandeur des croyants».

2.6 LES PREMIERS SIGNES DE FAIBLESSE

LA SECESSION DE L'ESPAGNE

En 750, Abdhel Rhamman, petit fils du dernier khalife Omeyyade, parvient à échapper au massacre ordonné par les nouveaux maîtres Abbassides en vue d'anéantir la race de Mo'awya. Après une épopée de 5 ans il réapparaît à Ceuta, dans le Maghreb occidental sous la protection de sa famille maternelle d'origine berbère. Il traverse la mer et rallie à sa cause les armées syriennes qui voient d'un très mauvais œil la Perse supplanter la Syrie. En quelques années, toute l'Espagne est en son pouvoir, et il renvoie au Khalife la tête embaumée de son gouverneur, accompagnée de sa lettre de nomination. En 773 Abdel Rhaman cesse de dire la prière de vendredi au nom du khalife.

LA MUTATION DE L'ARMEE

L'intrépide fils du désert, devenu, au sein d'une armée redoutée, le meilleur soldat du monde, goûte maintenant aux joies de la civilisation. De plus en plus les Khalifes sont obligés de faire appel à des mercenaires Turcs, sur lesquels leur autorité est bien moins assurée.

LE DESEQUILIBRE SOCIAL

Alors que les commerçants profitent de la prospérité générale pour s'enrichir de façon considérable, la situation du paysan reste aussi dramatique que sous les anciennes dominations sassanides, byzantines, ou autres. Foncièrement pauvre, écrasé d'impôts, cultivant le plus souvent des terres qui ne lui appartiennent pas, il voit avec de plus en plus de rancœur ses cousins citadins construire des fortunes considérables.

LES SEGREGATIONS SOCIALES

Bien que la nature de l'Omnia eut dû accorder une parfaite égalité entre tous les pratiquants de l'Islam, les conquérants Arabes, fiers de leur qualité de «race bénie d'Allah», maintiennent les nouveaux convertis dans des rôles subalternes. Se réservant le droit de régner, ils laissent les convertis administrer le pays à leur place. Conscients de diriger effectivement l'empire, ceux-ci désirent de plus en plus accéder au pouvoir réel.

LES PROBLEMES RELIGIEUX

L'orthodoxie sunnite représente la doctrine officielle et majoritaire de l'empire Arabe. Elle tire son enseignement du Coran et de la Sunna, livre rapportant tout ce qu'est censé avoir dit ou fait le Prophète, tiré des Hadit (dires). A l'intérieur du Sunnisme, quatre courants de pensées se distinguent et forment quatre écoles juridiques distinctes,

qui quoique rivales, ne s'affronteront jamais militairement (écoles Malikite, Hanifite, Chafite, Hanbalite).

L'OPPOSITION CHIITE

Issu des troubles ayant entouré la mort du prophète, le mouvement chiite, constamment dans l'opposition, ne cesse de provoquer émeutes, révoltes et complots. S'alliant par intérêt à toutes les causes visant à destabiliser le Khalifat, le mouvement chiite se maintient dans une quasi clandestinité. La doctrine chiite développe plusieurs pratiques hérétiques, comme le culte d'Ali, dernier khalife orthodoxe et de sa femme Fatima. La communauté est dirigée par l'imam, choisi dans la lignée d'Ali, successeur spirituel et temporel du prophète. Une idée messianique accompagne cette conception : Ali, imam secret, n'est pas vraiment mort, il doit revenir pour triompher de l'hérésie sunnite. Déchiré par des luttes internes, le mouvement chiite est incapable de maintenir son unité, il éclate en trois tendances : Ismaéliens, Duodécimains, Saitites. Le mouvement Ismaélien éclate à son tour en diverses sectes : Druzes, Nizaris ou Achichiya (assassins), Rosta'éliens.

L'ECLATEMENT DE L'EMPIRE

En 909, Obaid Allah, imam de la secte ismaélienne, se disant descendant du Prophète par Fatima, s'empare de Kairouan et se proclame Khalife. Ecrasant le pays d'impôts, persécutant tous ceux qui ne se convertissent pas au Chiisme, il prépare une expédition visant à soumettre l'Orient musulman. En 969, Al Mo'izz, son successeur, s'empare de l'Egypte, où il fonde Le Caire (Al Kahira : la victorieuse), puis s'empare de la Syrie. L'Egypte, centre d'un nouveau khalifat «fatimide», devient le berceau d'une des plus brillantes civilisations qu'elle ait jamais connue.

A l'autre bout de l'empire, au Khorashan, les royaumes Iraniens se multiplient : Tahiride (820-873), Caffarides (873-902), Samanides (902-999). Important des esclaves turques en grande quantité, ces royaumes sont responsables de la conversion des turques à l'Islam.

Au milieu du Xème siècle, l'empire musulman est en gros, éclaté en trois khalifats : Abasside à Bagdad, Omeyade à Cordoue, et Fatimide au Caire. Ces Khalifats sont déchirés par des luttes internes permanentes, des petits royaumes éphémères se multiplient. Le khalife n'est bien souvent qu'un jouet entre les mains des chefs de guerre ou des hommes politiques.

2.7 LE REVEIL DE L'OCCIDENT.

EN EUROPE

L'arrêt de la vague de conquête musulmane ne signifie pas la fin des hostilités entre les islamiques et les occidentaux. Retrouvant l'instinct de la razzia, les troupes orientales montent de nombreux raids relevant plus du brigandage organisé que de la guerre sainte. En 827 la Sicile est occupée après avoir fait dès 650, l'objet de nombreux raids. En 838, les arabes s'emparent de Bari et Tarente, et poussent jusqu'à Venise. En 850, les troupes Musulmanes atteignent Rome et pillent la cathédrale Saint-Pierre-Hors-des-Murs.

En Espagne, la Reconquista, menée à partir du Nord de l'Espagne, repousse les Arabes vers le Sud. En 1064, Alphonse de Castille chasse les Sarrasins de Tolède. Les andalous, incapables de résister aux armées des Rois Catholiques, font appel à leurs alliés Berbères Almoravides qui occupent le Nord-Ouest du Maghreb. Traversant en

trombe l'Espagne, les berbères se ruent à la rencontre des chrétiens, et les écrasent à Zalacca en 1086.

LA RECONQUETE BYZANTINE

En 870, Basile 1er, décide de rendre à Byzance ses provinces d'Asie Mineure. A l'issue d'une campagne difficile, mais victorieuse, les Grecs atteignent l'Euphrate. Sur un autre front ils reprennent Bari et Tarente ainsi qu'une grande partie de l'Italie. En 959, le légendaire Nicéphore Phocas, commandant la flotte byzantine, instaure le blocus de la Crète, véritable repaire de pirates musulmans, et l'enlève en 960. Il s'attaque alors à la Syrie, et s'empare d'Antioche. Couronné empereur à la suite de Romain II, il reconquiert Chypre en 964, et Antioche en 969. Peu à peu, l'offensive s'épuise, et Jean Trimites, successeur et meurtrier de Phocas, préfère signer un traité de paix avantageux avec les Musulmans désarmés. En 974, il reprend la tête de ses armées, et s'empare de la Mésopotamie, de la Syrie, et de la Palestine, sans pouvoir prendre ni Jérusalem, ni Damas.

2.8 LES TURCS SELDJOUKHIDES

Peuple de nomades aux mœurs guerrières, les Turcs Seldjoukides, installés dans la région de Boukhara, se convertissent à l'Islam au cours du Xème siècle. Ardents défenseurs de leur nouvelle foi, ils sont d'obédience Sunnite, alors que la dynastie Bouyide régnant à Bagdad a imposé le Chiisme dans toute la partie centrale du domaine musulman. En 1035, les Turcs s'emparent du Khurashan, en 1038 de Nichapur, puis de Khwarezu (1042), Hammadan et Hispahan (1050). En 1055, le Sultan turc Seldjoukide fait son entrée à Bagdad, se désigne comme «protecteur du Khalife», et épouse sa fille.

Sous l'impulsion turque, les légions Islamiques entreprennent de reconquérir les provinces perdues. En 1064, l'Arménie est entre leurs mains, et en 1070, Alep tombe. Enfin, en 1071, les nouveaux maîtres du Moyen Orient, écrasent les troupes Byzantines à Malazgerd. L'Islam cesse d'être un fait Arabe pour devenir un fait Turc.

LE ROYAUME TURC

Mettant rapidement fin à l'anarchie régnant dans l'empire, les Turcs établissent un régime fort et centralisé. Tout en reconnaissant pour la forme l'autorité du Commandeur des Croyants, c'est le Sultan turc, «protecteur du Khalife», qui gouverne. Profitant des dissensions qui déchirent Byzance, ils poursuivent leur poussée en Asie Mineure, menaçant directement Constantinople. En 1078, les Armées du Sultan arrachent la Palestine aux Khalifes Fatimides. Les nouveaux maîtres de la Palestine, beaucoup moins tolérants que les Arabes multiplient les persécutions à l'égard des Chrétiens et principalement envers les pèlerins se rendant à Jérusalem.

Au moment où le désastre de Zalacca fait écho au désastre de Malazgerd, au moment où les Turcs sont aux portes de Constantinople, au moment où les persécutions se multiplient contre les pèlerins de Palestine, l'Occident prend enfin conscience de la nécessité de s'unir face au danger musulman. Le dernier espoir de voir les Byzantins reprendre le tombeau du Christ s'étant envolé à Malazgerd, l'Occident Chrétien, à l'appel du Pape Urbain II, le 27 novembre 1095, se jette dans une des plus folles aventures du Moyen-Age Européen. Bientôt, sur les champs de bataille de Palestine, le «Allah Akbar» des guerriers musulmans se heurte au «Dieu le veut» des premiers croisés.

3^{ème} PARTIE : LA VIE DANS L'EMPIRE MUSULMAN

3.1 LA VIE AU TEMPS DE LA DJAHILIYA

Au cœur d'un des milieux les plus hostiles du monde, se forge une race d'hommes durs et fiers pour qui faiblesse signifie mort, guerre signifie gloire, et entraide signifie survie.

3.1.1 ORGANISATION SOCIALE

Directement issue de leur mode de vie, l'organisation sociale des peuples du désert est simple; à chaque tente correspond une famille, à chaque campement un clan, plusieurs clans formant une tribu.

L'homme ne vaut que par ses capacités propres; nulle notion de naissance ou de caste n'a de place dans le désert. L'idéal de l'homme est de posséder la «*muwuwa*», mélange d'honneur et de virilité, qui fait la force du clan. Le bédouin est un démocrate né, le conseil du clan, formé des chefs de famille, choisit et révoque les chefs de clan baptisés «*sheik*» (doyen, vieil homme), ou «*Sayed*» (seigneur). Le sheik est choisi pour sa sagesse, son courage, son honneur, sa générosité, sa ruse, son intelligence, et ses qualités de chef de guerre. Dès qu'il n'est plus en mesure d'assurer la survie du clan, il est destitué, et un autre prend sa place.

3.1.2 LA LOI

Chaque clan possède ses propres coutumes qui ont force de loi. L'homme arabe n'obéit qu'aux règles de sa tribu, toutes les autres valeurs n'ont pas de sens pour lui. Toute faute est sévèrement sanctionnée, selon les coutumes du clan, toute marque d'indulgence est interprétée comme un signe de faiblesse. C'est sans doute pour cela qu'une tribu ne laissera jamais impuni un affront venant d'une autre tribu. Des «*vendettas*» pouvant durer de longues années, ensanglantent l'histoire de la Djahiliya.

3.1.3 LA GUERRE

La guerre est l'acte le plus noble que puisse accomplir le bédouin. D'ailleurs c'est un combattant de très grande valeur, résistant, habile au maniement des armes, fin tacticien. L'intelligence du combat est une de ses principales qualités, et la ruse et la fourberie sont honorées au même titre que le courage ou la force.

La Rhazzia :

La rhazzia, c'est la guerre utilitaire, jugée d'ailleurs toute aussi noble que les guerres d'honneur. Le but est d'amasser le maximum de butin, de richesses, et d'esclaves avec le minimum de risques. L'idéal est d'assaillir un campement par surprise alors que les guerriers en sont absents. La rhazzia était une sorte de sport national bédouin, et bien souvent, les tribus sédentarisées des oasis préféraient payer un tribut annuel plutôt que de s'exposer aux raids incessants de leurs frères nomades.

3.1.4 LES RELIGIONS PREISLAMIQUES

Le fait religieux n'a que peu d'importance dans la vie du bédouin. L'homme du désert adore des divinités locales, liées au clan et à la tribu. Très souvent il s'agit de divinités astrales : dieux lunaires, Sirius, Vénus (Al Ozza), ou d'animaux sacrés, comme les chameaux Bahira, Saiba, Vasila, Ham.

Ces divinités sont sensées résider dans des pierres sacrées nommées bétyles, dont la plus célèbre était la Kaaba à la Mecque.

De plus les bédouins imaginent le désert peuplé d'êtres invisibles comme les démons (Cheitans), les Genns, les Gûls, susceptibles d'être asservis par les magiciens. Ce sont des êtres malfaisants alors que les dieux sont plutôt bienfaisants. En outre l'Arabe accorde une grande importance au culte des ancêtres qui, après la mort deviennent des esprits.

3.1.5 LA LANGUE

Malgré leur dispersion et leurs rivalités, toutes les tribus arabes parlent la même langue, fer de lance de leur unité.

Le bédouin est immensément fier de sa langue et s'attache à en préserver la pureté. D'ailleurs le guerrier n'en a-t-il pas besoin pour que ses exploits deviennent légendes et qu'ils soient chantés de par le désert ?

Le rôle du Poète :

Le poète assume de multiples fonctions au sein de la société tribale bédouine : chanteur, orateur, oracle, porteparole, écrivain, ses fonctions les plus importantes sont de chanter les exploits des guerriers, et de veiller à la pureté de la langue. C'est un homme important et respecté. Pour une tribu arabe, le verbe de son Poète est aussi important que le sabre du Sheik.

Dès le III^{ème} siècle, se tient à Occazh, une réunion où s'affrontent les meilleurs poètes du désert. A cette occasion les tribus arabes concluent une trêve pour toute la durée du tournoi.

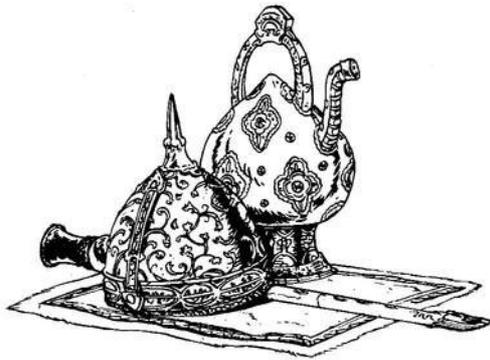
3.1.6 LA VIE COURANTE

La vie du bédouin est faite d'errance, à la recherche de pâturages pour ses animaux.

Elevage

Le chameau (en fait le Dromadaire), est le plus précieux des dons du ciel. C'est grâce à lui que l'homme a pu conquérir le désert. La langue arabe contient plus de mille mots pour désigner un chameau. Ses rôles sont multiples :

- moyen de transport et de chargement infatigable
- son lait et sa chair servent d'aliment
- son crottin sert de combustible
- son poil permet de confectionner la tente



- il sert de monnaie d'échange et de base à de nombreuses transactions

- son urine étalée sur le visage forme une couche grasse qui protège des insectes

De plus l'eau absorbée par un chameau peut être récupérée, soit en abattant l'animal, soit en enfonçant un bâton dans sa gorge pour le faire vomir.

Le cheval

Le cheval connu sous le nom de cheval arabe est répandu dans toute l'Arabie. C'est un signe de richesse que d'en posséder un. L'entretien d'un cheval au cœur du désert tient un peu du miracle malgré la résistance de la race. C'est un excellent cheval de guerre, rapide, vif, intelligent, facile à dresser.

Autres animaux

En plus de ces animaux «nobles», les bédouins élèvent souvent moutons et chèvres.

Nourriture

Le bédouin est habitué à une nourriture frugale à base de dattes, de lait et de viande.

Habitat

La tente bédouine est formée d'une vaste pièce de tissu rectangulaire en poils de chèvre, de mouton, et de chameau. Elle est formée de bandes de tissu cousues parallèlement, auxquelles se superposent des bandes transversales, permettant de l'arrimer dans deux directions, assurant une meilleure résistance au vent. La taille de la tente et le nombre de poteaux la soutenant sont proportionnels à l'importance de son propriétaire. La tente est basse, pour résister aux tempêtes de sable, et tourne le dos aux vents dominants. De ce côté on installe une toile ancrée dans le sol, c'est le seul côté qui soit fermé. Les cordes maintenant la tente sont très longues, plus de 20 m, ce qui leur confère une certaine élasticité. Les cordes sont ancrées dans le sol par des buissons épineux ensevelis dans le sable. Intérieurement la tente comporte un rideau nommé «qata», qui sépare le côté des femmes de celui de l'homme, légèrement plus petit. La partie de la femme est réservée à la vie familiale, alors que celui de l'homme est l'endroit où il reçoit ses hôtes. Il y dispose sa selle, et son bât de chameau, signe de sa richesse.

La tente est la propriété de l'homme, mais jamais il ne s'abaîsserait à s'en occuper, c'est la femme, aidée des enfants et des esclaves, qui la monte. Cette opération prend en général moins d'une heure. Le campement se forme par famille, la tente du chef de famille, la plus grande, est placée le plus près du point d'eau, les tentes des autres membres s'alignant sur elle suivant la direction du vent dominant.

3.1.7 LES LOIS DU DESERT

Malgré les haines farouches qui opposent les tribus arabes, le bédouin garde à l'esprit le fait que son ennemi le plus implacable, c'est le désert. De cette soumission à un ennemi commun, sont nées des lois respectées par toutes les tribus du désert :

- L'hospitalité

C'est le premier devoir du bédouin. En ce monde où refuser à boire signifie la mort, l'homme du désert se fait un devoir d'accorder gîte et couvert à celui qui en a besoin. De ce fait, l'hôte se place sous la protection de celui qui l'accueille. Même si c'est son pire ennemi l'hôte a le devoir d'accueillir et de défendre celui qui lui a demandé asile.

- Le meurtre

On apprécie mieux au milieu du désert la valeur de la vie humaine; il n'est pas de plus grand crime que de tuer un membre de sa propre tribu. S'il n'est pas exécuté sur l'heure, et s'il parvient à s'enfuir, l'assassin devient un réprouvé auquel aucune autre tribu ne voudrait accorder protection. Passé une nuit d'hospitalité, le meurtrier, rejeté, doit rechercher un autre asile.

- L'eau

Dans le désert, il n'est pas d'élément plus sacré que l'eau. Au plus fort des luttes tribales, jamais une tribu n'a empoisonné un point d'eau, jamais un bédouin n'a effacé les signes qui indiquent un puits.

- La monture

Au cours de combats entre tribus ou entre héros, jamais le guerrier arabe ne tentera de frapper la monture de son adversaire.

3. 2 LES PAYS ET LES HOMMES

3. 2. 1 INTRODUCTION

L'Empire musulman dans sa plus grande extension, recouvre une multitude de peuples fort dissemblables. Quel point commun en effet peut-il y avoir, en dehors de la religion, entre un Sindh de la vallée de l'Indus, un Arabe de La Mecque, un Nubien de la haute vallée du Nil, ou un Wisigoths andalou ? Les joueurs ont la possibilité de choisir leur race et leur pays d'origine. Il est évident que le choix d'une nationalité influence fortement le profil du personnage, c'est à dire en gros sa profession. Il n'est pas raisonnable d'envisager un guide de caravane né à Tolède ou un montagnard Arménien expert en travaux d'irrigation.

3. 2. 2 L'ARABIE

Les peuples

L'Arabie, peuplée essentiellement d'Arabes (Al arab : le nomade), voit se différencier trois ensembles sociologiques :

- les bédouins irréductibles, occupant le désert, maîtres des caravanes, excellents guerriers.
- les citadins, commerçants et artisans, répartis entre deux pôles : les habitants des villes saintes, vivant du commerce lié au pèlerinage, et les habitants des ports du Sud, tirant leurs ressources du commerce maritime, ou des produits de la mer : poissons, perles, corail, etc.
- Les cultivateurs sédentaires des oasis, qui produisent les



AL-ANDALOUS

CORDOUE

MAGHREB

IFRIQUIA

BYSANCE

TAURUS

LE CAIRE

Sarragosse

Tolède

Tortosa

Tanger

Carthage

Kairouan

Gabes

Tripoli

Crète

Chypre

Tyr

Alexandrie

Peluse

Alep

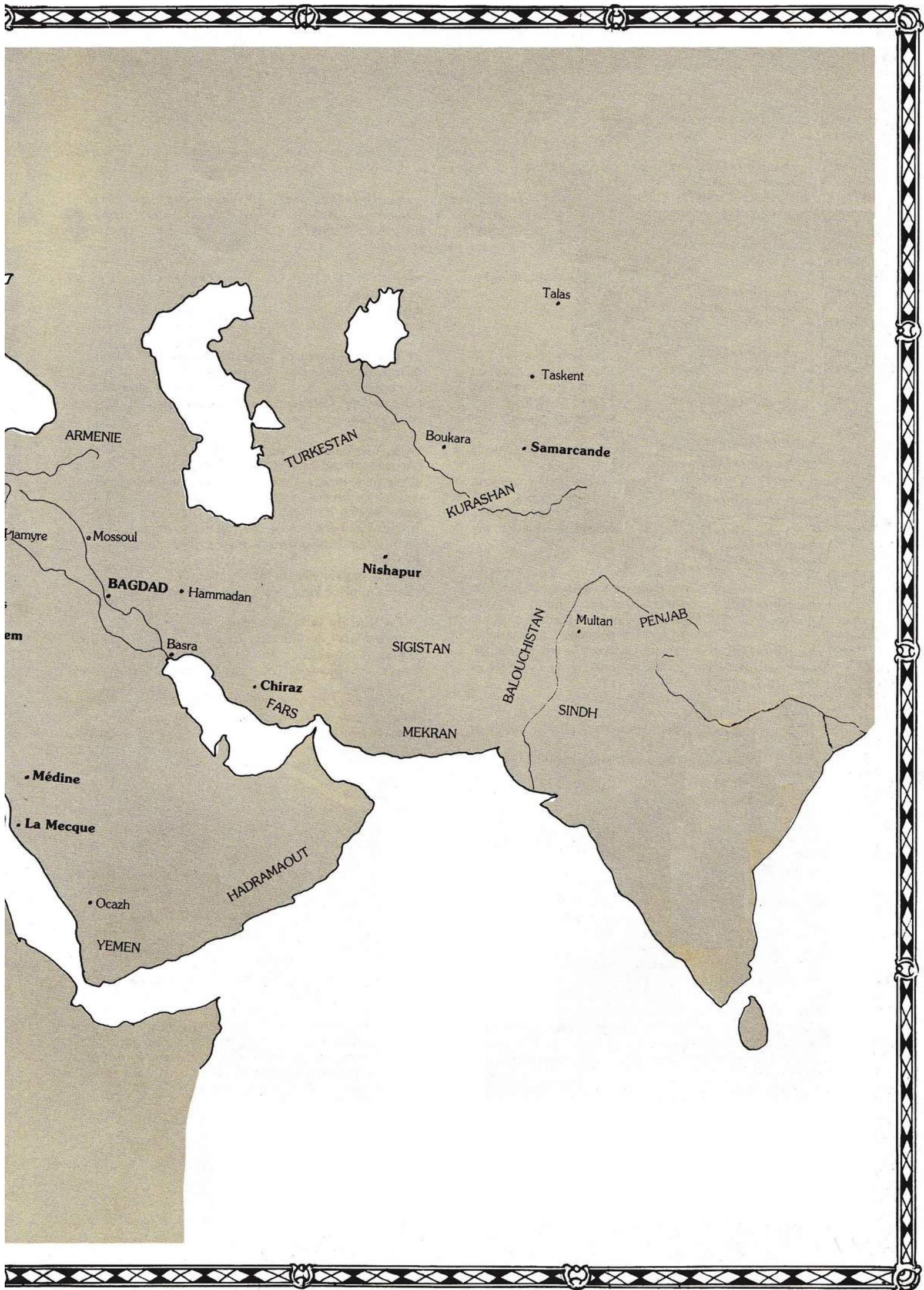
Antioch

Dan

Jérusalem

Petra

HEDJ



ARMENIE

TURKESTAN

KURASHAN

BAGDAD

Nishapur

SIGISTAN

Chiraz
FARS

MEKRAN

BALOUCHISTAN

PENJAB

SINDH

HADRAMAOUT

YEMEN

Talas

Taskent

Samarcande

Boukara

Mossoul

Basra

Multan

Médine

La Mecque

Ocazh

7

denrées nécessaires à l'alimentation des grandes villes, grands éleveurs de chevaux arabes.

Les grandes villes

La Mecque, autrefois ville caravanière, est le centre spirituel du monde musulman, et le siège d'une grande foire pendant le mois de Muharam.

Médine, seconde ville de pèlerinage, devient un centre d'apprentissage pour esclaves de luxe, en particulier les chanteurs et les danseuses.

Zabid, au Yémen est un grand marché aux esclaves.

3.2.3 LA MESOPOTAMIE :

Le pays

La Mésopotamie est un désert parsemé d'oasis et de marais, articulés autour du Tigre et de l'Euphrate. C'est un pays extraordinairement fertile, pour peu que l'homme se donne la peine d'y entretenir un système d'irrigation.

L'immense oasis que constitue l'axe des grands fleuves, peut-être divisée en trois parties :

- Le Khuzistan, ancienne Suziane, terre d'élection de la canne à sucre.
- Le Sawad, région des terres noires et des marais, couverte de champs de blé, d'orge, de riz, et de palmeraies.
- La zone de contact avec la Syrie est un vaste plateau, peuplé de nomades pratiquant l'élevage de chevaux iraniens et de chameaux.

Les peuples

Au vieux fond mésopotamien, se superposent des populations importées, nécessaires aux cultures : Zanj et Bantous d'Afrique occidentale, Zott des bords de l'Indus, qui ont introduit le buffle en Mésopotamie. L'implantation de Bagdad et d'autres grandes villes, draine une population cosmopolite issue de toutes les régions de l'empire, et même d'au-delà.

Les Villes

- Bagdad, capitale du monde musulman (plus de 2 millions d'habitants)
- Basra, grand port de l'océan indien (500.000 habitants)
- Mossoul, grand centre textile
- Al Qufa
- Wasit

3.2.4 SYRIE, PALESTINE, LIBAN

Population

Au fond sémite juif, arabe, et araméen, viennent se mélanger des groupes de toutes régions : turcs, slaves, noirs, arméniens, iraniens. La région, véritable carrefour de l'empire, est le siège d'un intense brassage de population. Une grande part de la population vit de l'agriculture, mais les Syriens chrétiens, à partir du Liban, dominent les échanges commerciaux en Méditerranée.

Les villes

- Damas, capitale des khalifes oméyades, reste la ville phare de la région, et un grand centre industriel et commercial, réputé pour ses armes, ses étoffes «damassées», et ses confitures.
- Jerusalem est un centre de pèlerinage pour les communautés juives, chrétiennes et musulmanes (mosquée d'Omar).
- Les ports de la Méditerranée, tels Tyr ou Sidon, sont des centres d'affrètement importants, utilisant les ressources des cèdres libanais.

3.2.5 IRAN

L'Iran est formé d'un ensemble de déserts, de steppes arides, et de montagnes desséchées, parsemé d'oasis.

→ **Le Khurdistan et le Luristan** occupent le rebord du plateau qui débouche sur la Mésopotamie. Peuplées de nomades Khurdes et Lours très indépendants, ce sont des régions mal contrôlées, où l'on élève les grands chevaux iraniens. Trois routes principales, sévèrement gardées, assurent la liaison avec la Mésopotamie. L'une se dirige vers le Nord, l'Arménie, en suivant le Tigre. Une autre se dirige vers Hammadan et l'Asie centrale, et la troisième conduit vers le Sud, Shiraz, et le Fars.

→ **L'Afghanistan et le Balucistan** sont des régions de montagne peuplées de nomades farouches. Cette zone de contact avec l'Inde est traversée par quelques routes commerciales fortement gardées, parsemées de villes-étapes fortifiées.

→ **L'Azerbaïdjan** est un pays montagneux, jouxtant l'Arménie. Il est traversé par une route Est-Ouest menant d'Asie mineure vers l'Arménie, et par une route Nord-Sud, unissant les fleuves russes à la Mésopotamie. C'est aussi un poste avancé de l'empire face aux nomades Khazars et Turans. Les habitants de ces régions sont essentiellement des montagnards, guerriers, mineurs, ou commerçants.

les villes

- Tabriz, grande ville de foire
- Barda'a, place forte, avant-poste de l'Islam vers le nord.

→ Le Sud de la Caspienne

Le Massif de l'Elbrouz coupe l'Iran de la Mer Caspienne. A ses pieds, côté sud, se développe un chapelet d'oasis qui jalonnent la route menant de Bagdad au Khurashan.

Un climat chaud et humide fait de la bordure Nord de l'Elbrouz une zone malsaine, occupée par des jungles infestées de léopards et de tigres. La région du Daylam, légèrement plus à l'Ouest, est la patrie des farouches Daylamis, considérés comme les meilleurs fantassins de l'empire.

Les villes

- Ravy, grande ville caravanière, célèbre pour ses céramiques. C'est là que les marchands slaves et scandinaves viennent vendre épées, fourrures, esclaves, miel, hydromel, etc.
- Amal est le seul port Iranien sur la mer Caspienne. C'est là que débarquent les marchands slaves et scandinaves, après avoir traversé la Caspienne.

→ Le Khurashan

Le pays

C'est une région montagneuse au pied de laquelle s'épanouissent quelques très fertiles oasis. On y cultive surtout riz, coton et céréales. Traversée par les routes qui mènent en Chine et en Inde, c'est une région à forte structure militaire. L'activité minière y est importante, produisant argent et surtout fer, qui, travaillé sur place suivant la technique Indienne de l'acier au creuset, alimente une importante industrie d'armement.

Les peuples

Les kurashanis sont d'excellents cavaliers et des archers de grand talent. Les ressources minérales du pays sont exploitées par des mineurs et des sidérurgistes renommés. Enfin la mise en valeur des oasis est effectuée par

des cultivateurs et des ingénieurs hydrauliciens maîtrisant parfaitement les techniques d'irrigation.

Les villes

- Balkh : c'est la base de départ du commerce vers l'Inde. C'est par là que sont introduites les coutumes indiennes dans l'empire musulman. L'influence indienne y est si forte qu'un monastère bouddhique y fut implanté.

- Marw : oasis en plein désert, importante étape de caravane.

- Nishapur : grande cité commerciale, porte de l'Islam vers l'Est. Cette ville est la seconde de l'empire et devient même la première au cours du Xème siècle par sa population et son rôle économique (1,5 million d'habitants).

→ **Le Sijistan**

On distingue deux régions : le nord où passe une des routes menant vers l'Inde, et le Sud, cuvette désertique entourant la lagune du Hamun, qui, grâce à d'importants travaux d'irrigation, est un grand centre de production de blé, et une zone d'élevage du zébu indien.

Les villes

- Qandahar, point de départ de la route qui mène en Inde par le Balucistan.

- Zarang, centre agricole en bordure de l'Hamun.

→ **Le Mekran**

C'est une zone désertique quasi impraticable; seules, quelques oasis en bord de mer abritent de petits ports de pêche et quelques centres de production de dattes, riz, et canne à sucre. Dans l'arrière-pays, passe une route commerciale qui unit le Fars au bas Indus.

→ **Le Kirman**

C'est une zone montagneuse de basse altitude, encadrée par le Mekran et le Fars, traversée par la route qui relie Nishapur et Zarang, au port d'Ormuz. Les oasis alignées au pied des rides montagneuses produisent riz, henné, indigo, et dattes. C'est une région d'élevage de chameaux, de chèvres et de moutons, fournissant la matière première à une industrie textile qui utilise le procédé indien de la xylographie (bloc de bois gravé), pour produire des textiles imprimés. D'importantes exploitations minières, fournissent cuivre, plomb, et fer, qui, transformé en acier indien, alimente des fabriques d'armes et d'armures.

Les villes

- Ormuz, port important

- Kirman, ville caravanière.

→ **Le Fars**

Le pétrole qui suinte un peu partout dans la zone côtière rend cette région extrêmement malsaine, seuls quelques grands ports se développent. Le pays des gorges, qui domine la région côtière, est peuplé de nomades caravaniers éleveurs de chameaux et de moutons. Le plateau intérieur désertique est parsemé d'oasis où se développent des centres textiles. Le Fars est le plus important centre textile de l'empire.

Les villes

- Shiraz, centre textile, oasis chanté par les poètes.

- Shiraf, grand port du commerce avec l'Inde, centre d'importation des armes et du bois indien.

→ **Le Jibal**

Epaisse région montagneuse aride traversée uniquement par la route caravanière qui relie Bagdad au Khurashan, et qui suit le cours de la Diyala.

Les villes

- Hammadan et Hispahan, centres caravaniers implantés sur des oasis.

3.2.6 LES MARCHES DE L'ASIE CENTRALE

Le pays

Au contact des peuples barbares nomades, se développent de grands centres d'échanges liés au commerce avec la Chine et les pays slaves. L'organisation militaire y est forte, le pays est parsemé de ribats, et les oasis s'entourent de murs longs parfois de plusieurs dizaines de kilomètres.

Les peuples

Cette région est le domaine des peuples turcs aux vertus guerrières indiscutables.

Les villes

- Talas, ultime ville islamique avant la Chine

- Tashkent

- Boukhara

- Urgenc

- Samarcande, villes caravanières sur la route de la Chine.

3.2.7 LES MARCHES DE L'ASIE MINEURE

Le Pays

Les régions montagneuses de la Cilicie et du Taurus, au contact de l'Empire byzantin, sont fortement militarisées.

Les peuples

L'introduction de troupes musulmanes formées de slaves, de turcs, de noirs, ou d'arméniens, provoque un fort brassage de population.

3.2.8 L'AFRIQUE DU NORD

Le pays

On peut distinguer trois pôles :

- à l'Est, l'Ifriquya, qui commande le détroit de Sicile

- à l'Ouest, le Maghrib al Qasa, qui commande les Colonnes d'Hercule

- au Sud, la bordure saharienne, où se situent les points d'arrivées du commerce de l'or soudanais au travers du Sahara. Les deux plaines côtières est et ouest sont des régions agricoles importantes, on y cultive les céréales, la vigne, et l'olivier. Le Djérid (Sud tunisien), produit les meilleures dattes du monde musulman. Les hauts plateaux et les zones montagneuses sont consacrés à l'élevage du mouton, on y trouve aussi des exploitations minières, et quelques-unes des plus belles forêts de l'empire.

Les Façades maritimes

Les ports d'Afrique du Nord sont particulièrement actifs. Souvent protégés par des fortifications des expéditions de la flotte byzantine, ils jouent de multiples rôles :

- centres d'exportation des productions locales : huile d'olive, dattes du Djérid, blé, laine, chevaux berbères.

- ports de pêche dans les régions des détroits, utilisant le sel des salines et le sel gemme du Sahara pour fabriquer des salaisons.

- centres d'armement de navire utilisant le bois et le fer de l'arrière-pays montagneux.

- centres d'exploitation du corail rouge méditerranéen exporté dans le monde entier.

- centres exportateurs de l'or et des esclaves d'Afrique noire.

La façade saharienne

Au débouché des routes transsahariennes, se développent des terminaux caravaniers où s'organise l'acheminement de l'or et des esclaves soudanais vers Bagdad et Cordoue.

Les villes

- Kairouan, fondée par les conquérants arabes, centre culturel et commercial de première grandeur.
- Tripoli, Gabès, débouchés du Djerid sur la Méditerranée
- Sfax, port d'exportation de l'huile d'olive.
- Tunis, ancien faubourg de Carthage, centre d'armement des flottes musulmanes.
- Tanger, port d'embarquement vers l'Espagne.
- Sigilmasa, Ouargla, villes caravanières au débouché du Sahara.

Les Peuples

A l'origine ces régions sont peuplées de nomades berbères, par la suite on pourra distinguer trois ensembles sociologiques :

- les populations sédentaires des villes, des zones cultivées, des ports : ce sont essentiellement des pêcheurs, des paysans, des commerçants, et les ouvriers des chantiers navals.
- les populations nomades berbères : caravaniers, marchands d'esclaves, trafiquants d'or, guerriers, pasteurs.
- les populations importées : esclaves noirs, coptes experts en construction navale, juifs commerçants.

3.2.9 L'EGYPTE

Le pays

L'Égypte assume de multiples fonctions dans l'empire musulman. C'est tout d'abord une voie de communication entre l'Afrique Occidentale et la Méditerranée. Les marchandises empruntent le Nil, ou le «Mur de la vieille», levée de terre surmontée d'une chaussée qui suit le cours du fleuve d'Assouan jusqu'au delta. C'est aussi le plus court chemin entre l'Océan Indien (et donc le commerce avec l'extrême Orient) et la Méditerranée. Les pharaons avaient fait creuser un canal unissant la Mer Rouge au Nil, véritable canal de Suez avant l'heure, qui devient, sous le nom de «canal de l'Emir des Croyants», une voie de communication vitale entre l'Orient et l'Occident.

L'Égypte est aussi le grenier à blé de la Méditerranée occidentale. Le travail inlassable du Fellah et la générosité du Nil ont fait de l'Égypte une grande région agricole produisant blé, lin, canne à sucre, et coton. Les ports égyptiens aussi bien sur la Méditerranée que sur la Mer Rouge, assurent l'exportation des productions locales et l'importation de produits d'importance vitale pour l'Égypte tels que le bois de Teck et les armes de l'Inde, les armes franques et le bois de l'Adriatique achetés aux contrebandiers Vénitiens. L'Égypte est un pays riche, en partie grâce à la remise en circulation de l'or des tombes pharaoniques.

Les peuples

La population égyptienne est essentiellement constituée de coptes, qui perpétuent les acquis des très anciennes civilisations pharaoniques. De fortes colonies juives sont implantées à Assouan et Alexandrie, qui compte aussi une communauté grecque.

Les Villes

- Le Caire, capitale des khalifes fatimides, centre commercial, industriel et culturel, qui atteint 500.000 habitants au Xème siècle.
- Alexandrie, vieux centre culturel grec et romain, port important.

3.2.10 L'ESPAGNE

Le pays

Seule partie de l'Europe sous contrôle islamique, l'Espagne est une terre d'affrontement entre l'Islam et l'Occident chrétien. Toute la partie Nord du domaine musulman est puissamment organisée militairement, garnie de villes citadelles. C'est aussi la base de départ pour les raids organisés en pays Franc. La principale route traverse l'Espagne du Nord au Sud, unissant Saragosse à Cordoue par Tolède.

Les plaines côtières sont exploitées en utilisant les méthodes d'irrigation venues du Moyen Orient. Les conquérants arabes ont introduit des plantes orientales telles que le riz, le coton, la canne à sucre, l'oranger, le bananier, ainsi que l'élevage du vers à soie. Les ports sont des centres d'armement utilisant les bois espagnols, ainsi que des centres de pêche et de commerce à destination de l'Afrique du nord et de l'Égypte. Le plateau central Espagnol est peuplé de nomades berbères éleveurs de moutons.

Les peuples

Le vieux fond ibéro-germanique issu de la fusion entre les peuples ibères et les envahisseurs wisigoths, parle un latin en voie de romanisation qui se maintient parallèlement à l'arabe. Les Chrétiens très nombreux, bénéficient du statut de dhimmis, et sont peu islamisés.

Les berbères, à la suite de la conquête de l'Espagne se sont implantés dans la zone centrale montagneuse.

En plus des arabes, la population espagnole compte de forts contingents de Syriens, de Juifs, et de Syris.

Les villes

- Cordoue, capitale des khalifes Oméyades d'Espagne, est une superbe citée qui compte plus de 700 mosquées, 300 hammams publics, et 70 bibliothèques, pour une population d'au moins 300.000 habitants.
- Tolède, réputée pour ses armes.
- Saragosse, ville de garnison, sentinelle de l'Islam face à l'Occident chrétien.
- Aléria, Malaga, Gadès, principaux ports.

3.2.11 LES PEUPLES EXTERIEURS A L'ISLAM

LES SLAVES

Le pays slave, au nord du domaine musulman d'Asie centrale, est un immense réservoir d'esclaves. L'Islam en importe un grand nombre, pour les utiliser principalement dans les travaux de force. Les marchands Slaves, importateurs de fourrures, de miel et d'armes fréquentent les marchés et les villes caravanières d'Asie Centrale. Certains jeunes slaves éduqués dans les meilleures écoles d'Arabie, peuvent devenir des danseurs et des musiciens renommés. Enfin certaines unités des armées musulmanes sont formées de soldats slaves, essentiellement des fantassins. Généralement animistes ou shammanistes, ils sont nombreux à se convertir à l'Islam.

LES TURCS

Avant d'être le fer de lance du renouveau de l'Islam, les turcs sont des nomades aux mœurs guerrières, menace

permanente pour les villes d'Asie Centrale. Très tôt ils sont enrôlés comme esclaves dans les armées des khalifes. Bientôt islamisés ils accèdent aux plus hautes responsabilités dans l'armée musulmane, puis à certaines fonctions politiques et administratives.

LES NOIRS

L'Afrique noire est l'autre grand réservoir de main-d'œuvre servile à cette époque. Les esclaves Zanj, Soudanais ou Bantous, sont utilisés principalement dans les plantations de coton, de canne à sucre, et de riz. Certains deviennent des esclaves de luxe, alors que d'autres sont incorporés dans des bataillons d'infanterie nègre. A côté de cela les Africains assurent le commerce de l'or et des esclaves en Haute Egypte, en Nubie, en Ethiopie, et au travers du Sahara, conjointement aux Coptes et aux Berbères.

LES INDIENS

Le domaine indien fournit lui aussi des hommes à l'empire islamique. Tout d'abord des esclaves comme les Zott, implantés en Mésopotamie; ensuite des techniciens comme ceux qui introduisirent la culture de la canne à sucre, la technique de l'acier au creuset, les techniques de xylographie, etc. Enfin des scientifiques (médecins, mathématiciens et astronomes notamment) et des philosophes, attirés par la renommée des métropoles musulmanes.

LES JUIFS

Les colonies juives implantées sur le pourtour du bassin méditerranéen, Syrie et Mésopotamie, jouent un rôle primordial sur le plan commercial, en particulier en ce qui concerne le commerce lointain. Organisés en communautés autonomes placées sous l'autorité des rabbins, ils bénéficient du statut de dhimmis. Les juifs sont essentiellement des commerçants, des artisans, des banquiers, et surtout d'excellents médecins.

LES SYRIS

Ce sont des marchands chrétiens originaires du Liban et du Nord de la Syrie. Organisés en communautés, ils dominent le commerce en Méditerranée jusqu'à l'avènement des villes italiennes.

3.2.12 LES LANGUES

LES LANGUES SEMITIQUES

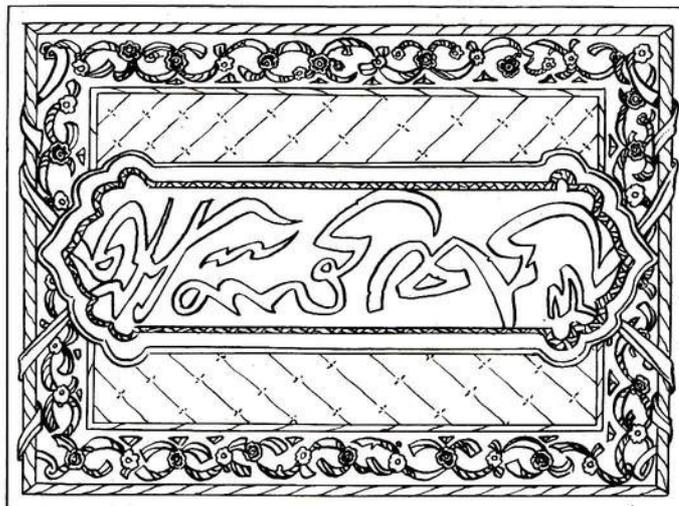
Au moment de la naissance de l'Islam, le paysage linguistique du Moyen Orient est le suivant :

- en Syrie il existe une langue parlée : l'Araméen, une langue écrite en usage chez les chrétiens jacobites, le Syriaque, une langue écrite utilisée par les juifs de Palestine, l'Hébreu, et une langue administrative, le Grec.
- en Mésopotamie, le Syriaque, l'Araméen et l'Hébreu existent aussi, mais la langue officielle est le Pelvi.
- en Arabie, l'Arabe classique, langue du Coran, se répand au court du VIIème siècle comme langue unique.

Il existe donc deux langues parlées, l'Arabe, et l'Araméen. Les deux langues sont très proches l'une de l'autre, et utilisent le même alphabet. L'expansion arabe est fatale à l'Araméen, qui disparaît vers 800. De même, dès le VIIIème siècle, l'Arabe, langue officielle, remplace le Grec et le Pelvi. Le Syriaque, quant à lui, reste une langue savante réservée aux traductions des auteurs antiques.

LES LANGUES NON SEMITIQUES

- Le Copte est issu de l'égyptien ancien, il utilise un alphabet grec légèrement modifié. Plus résistant que l'Araméen, il disparaît au Xème siècle en tant que langue parlée, mais reste jusqu'au XIIIème siècle une langue savante.
- Le Berbère est parlé dans les régions s'étendant de la Cyrénaïque à l'Atlantique. Il est supplanté assez rapidement par l'Arabe dans les centres urbains, mais ne laisse place que très progressivement à la langue des conquérants dans l'arrière pays berbère.
- Le Punique, dont l'usage à des fins essentiellement administratives et commerciales est encore assez répandu autour des anciens centres Carthaginois, est rapidement supplanté par l'Arabe.
- En Espagne, le latin en passe de devenir une langue romane, continue à être employé parallèlement au Berbère importé par les conquérants, et à l'Araméen employé par les Juifs. L'Arabe donne naissance à un parler utilisé en Espagne, en Sicile, et à Malte, baptisé Al Gharbiyya (charabia). L'Arabe classique est la langue administrative, scientifique et littéraire.



3.3 ORGANISATION SOCIALE ET RELIGIEUSE

3.3.1 LES CLASSES SOCIALES

LES MUSULMANS

Tous ceux qui se convertissent à l'Islam bénéficient du statut de croyant et deviennent membres à part entière de l'Omma. Ils ne peuvent être soumis à l'esclavage, et peuvent accéder à toutes les fonctions administratives.

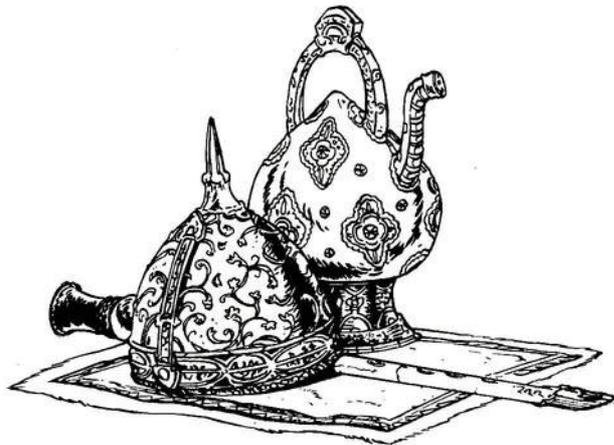
LES DHIMMIS

L'Islam enseigne la tolérance envers les infidèles, surtout s'ils croient en Dieu et connaissent l'enseignement des premiers prophètes. S'ils n'ont pas l'audace de se rebeller contre les vrais croyants, ces «gens du livre», sont considérés comme des croyants imparfaits, et ont le droit de vivre normalement leur foi et leurs coutumes sous la protection de l'Islam.

Les dhimmis sont organisés par province en communautés placées sous l'autorité d'un dignitaire choisi par l'autorité musulmane sur proposition de la communauté (en Espagne il prend le titre de «comte», «vicaire», ou «viguier»). Il est assisté d'un «wazir», indépendant, faisant office de juge, et d'un «al-arif», chargé de la comptabilité des impositions. L'ensemble de la communauté est responsable des exactions de chacun, et les cas de massacres de communautés entières par la faute d'un seul, ne sont pas exceptionnels.

Le non paiement de l'impôt par tête est considéré comme un attentat à la foi islamique, de même que le fait de laisser exposer à la vue des musulmans une croix (ou un autre objet impie), du vin, ou un porc. La célébration des fêtes religieuses est tolérée à condition qu'elle se limite aux quartiers réservés aux Dhimmis.

Les Musulmans pieux s'abstiennent de parler aux dhimmis, et ceux-ci s'adressent toujours aux musulmans avec une certaine déférence. Les dhimmis n'ont le droit, ni de monter à cheval, ni de posséder ou porter une arme. Ils ne doivent pas passer devant une mosquée sans descendre de leur mule. La maison d'un dhimmi doit être marquée d'un signe distinctif, et ne peut porter aucune inscription en arabe. Bien souvent les dhimmis sont astreints à porter un signe distinctif, pièce d'étoffe jaune pour les juifs, bonnet de couleur pour les chrétiens.



LES ESCLAVES

La plus grande partie des esclaves est issue de peuples extérieurs à l'Islam. Ils sont la propriété d'une personne, ou d'une administration. En général bien traités dans les familles musulmanes, ils sont en revanche tristement exploités par les grands propriétaires terriens et l'état. L'affranchissement d'un esclave, acte pieux recommandé par le Coran, reste rare, il est décidé par le maître, ou par testament. De plus, l'esclave a souvent la possibilité de se racheter moyennant une somme d'argent fixée à l'avance. L'esclave affranchi est rattaché à la tribu de son maître.

LES EUNUQUES.

L'eunuque est l'esclave de luxe par excellence, celui qui s'achète le plus cher sur le marché aux esclaves. La castration est pratiquée par des médecins juifs dans les principaux centres de commerce des esclaves tels, Verdun, Alméria ou Zabid. L'opération est très risquée, et entraîne bien souvent la mort du patient. Elle se pratique sur un jeune enfant, beau de préférence. Adulte, l'eunuque garde sa voix d'enfant, le poil est inexistant, et les cheveux, très fins, ne blanchissent que fort tard, par contre, l'embonpoint vient vite. Moralement c'est un être faible, à tempérament soumis, quoique souvent intelligent.

LA COUR ET LES HAUTS FONCTIONNAIRES

Profitant des immenses revenus que procurent les impôts et les terres d'état, le système administratif de l'empire draine une quantité d'or prodigieuse. Si la cour est bien sûr la première à profiter de cet excès de richesse, la splendeur des palais des gouverneurs de ville et de province montre bien l'opulence générale des hauts fonctionnaires de l'état musulman.

LES NEGOCIANTS

Artisans de la richesse et de la prospérité économique de la société musulmane, les commerçants en sont bien sûr les premiers bénéficiaires. Par leur audace, leur sens des affaires, leur esprit d'entreprise, certains négociants édifient des fortunes colossales. L'érosion monétaire, lente mais constante, oblige les détenteurs de capitaux à réinvestir en permanence leurs avoirs, et incite à une fructueuse spéculation.

LE PETIT PEUPLE DES VILLES

La situation des artisans et des petits commerçants des villes musulmanes est toute autre. Subissant la loi des grands financiers, sévèrement contrôlés par les inspecteurs de l'administration, jouets de la spéculation sur les matières premières, ils ont beaucoup de mal à assurer des revenus, leur permettant de faire vivre leur famille suivant la loi du prophète.

LE PEUPLE DES CAMPAGNES

Ecrasés d'impôts, ne pouvant lutter avec les grands propriétaires terriens et les organes administratifs gérant les terres de l'état, les petits propriétaires sont de plus en plus rares. Ils sont contraints de s'embaucher comme ouvriers agricoles, et mènent une vie misérable. Parfois attirés par les mirages de la ville, ils tentent leur chance dans les grandes métropoles où ils constituent une sorte de sous-prolétariat, vivant souvent à la limite de la légalité.

3.3.2 LA FAMILLE

La famille est la structure de base de la vie tribale berbère arabe, et reste celle de la société musulmane.

La famille musulmane est constituée de l'époux, de ses femmes et concubines, et des enfants, souvent très nombreux. L'homme a droit à quatre femmes « officielles » et à autant de concubines qu'il le désire. Le mariage fécond est une obligation sociale issue de la Loi Coranique.

La primauté est donnée à la lignée du père. Ainsi il suffit de descendre d'un arabe par la lignée mâle pour être considéré comme un pur arabe. De même, n'importe quel enfant né d'un père musulman est musulman et appartient de ce fait à l'Islam.

LES REGLES DU MARIAGE

Le mariage est légal à partir du moment où les deux époux sont pubères. Le père ou le tuteur légal dispose du droit du « djibr », qui permet de marier les enfants impubères contre leur gré. De toute façon, le consentement de la femme n'est requis que si elle est émancipée, veuve ou divorcée, ou si l'on veut la marier à un fou, un épileptique ou un homme difforme.

Le mariage d'un musulman avec une juive ou une chrétienne est autorisé, mais l'inverse sévèrement prohibé. Posséder des femmes d'une nation étrangère, particulièrement si elles sont de haute naissance est un signe de puissance. La coutume veut que la première femme d'un musulman soit la fille de son oncle paternel. Il dispose même d'un véritable droit de priorité s'il désire l'épouser.

Le mariage est un grand événement, précédé de longues tractations concernant la dot et la composition du trousseau de l'épouse. Le plus souvent on consulte un astrologue qui détermine la date la plus favorable. Le jour des noces, l'épouse baignée, lavée, parfumée et soigneusement voilée, est accompagnée jusqu'à la maison de son époux, munie de son trousseau, au sein d'un cortège formé de sa famille, de ses amis et de musiciens. Un repas de nocé uni les hommes des familles autour du fiancé, tandis que les femmes et la mariée se réunissent dans une autre pièce.

LE POUVOIR DU MARI

L'époux est le chef de famille, il a le droit d'infliger de légères punitions corporelles à ses femmes. Bien que le prophète ait voulu limiter les pouvoirs du mari, et surtout les abus concernant la répudiation, l'époux reste le maître incontesté et surtout incontestable de la cellule familiale. La situation de la femme est celle d'une esclave soumise aux moindres désirs de son mari.

LE DROIT DE LA FEMME

Le Coran reconnaît formellement la supériorité de l'homme sur la femme, jugée futile, peu digne de confiance, et irresponsable. Toutefois Mohammet a tenté de donner un statut social à la femme musulmane en établissant un certain nombre de préceptes plus ou moins bien appliqués.

La femme musulmane jouit d'une identité juridique et économique réelle. Elle reste propriétaire des biens qui lui sont propres et a toute latitude pour gérer ses possessions. La Loi Coranique reconnaît à la femme le droit à l'héritage, alors que la coutume bédouine n'accordait ce droit qu'à ceux qui sont capables de monter à cheval et de combattre à l'épée. Il est à signaler que l'indépendance des femmes musulmanes des premiers temps de l'Islam allait assez loin puisque certaines d'entre elles ont participé à la conquête arabe le sabre à la main. Ceci ne dure qu'un temps, et rapidement, les femmes officielles sont cloîtrées chez elles, ne sortant qu'accompagnées et toujours voilées. Seules les concubines et esclaves jouissent d'une certaine liberté : non voilées, elles participent à la vie publique de l'époux bien plus que les femmes officielles.

Notons enfin que l'époux est tenu de partager ses nuits entre ses femmes et ses concubines suivant la plus stricte égalité. La femme ayant commis une faute peut, à titre de réprimande, voir son tour supprimé. Une nouvelle épouse bénéficie de sept nuits consécutives si elle est vierge, et de trois si elle ne l'est pas.

LES ENFANTS

La naissance d'un garçon est regardée comme un don d'Allah, alors que l'arrivée d'une fille est considérée comme une calamité. Le prophète a fait cesser la coutume bédouine qui consistait à les enterrer vivantes. En souvenir de cette coutume, lors de la naissance d'une fille, on sacrifie la chevelure de l'enfant et on immole un animal. La naissance de l'enfant est célébrée dans l'intimité, le septième jour après sa naissance, le fils reçoit un nom et un surnom en gage de paternité. Il est souvent confié à une nourrice, dans la maison même ou à l'extérieur.

Jusqu'à sept ans, le jeune garçon est élevé par les femmes. A cet âge il est circoncis, et passe sous l'autorité de son père, qui lui fait apprendre un métier, ou l'envoie dans une école Coranique. Il échappe à l'autorité paternelle dès qu'il se marie, et devient à son tour chef de famille. Ceci arrive assez vite car la coutume en pays musulman est de marier les enfants jeunes.

Quant aux filles elles sont la plupart du temps laissées dans l'ignorance. Il arrive que dans les familles les plus riches on leur apprenne à lire, écrire, réciter la prière, composer des poèmes, chanter, ou jouer du luth. Elles quittent la tutelle paternelle pour passer sous celle de leur mari. Seuls les statuts de femme répudiée ou de veuve peuvent lui donner une certaine indépendance.

LES RITES FUNERAIRES

Pour les hommes comme pour les femmes, les rites sont des plus simples. On prie autour du corps, on le lave et on l'enveloppe dans un linceul. Puis il est transporté au cimetière le plus proche, enseveli à même la terre, sur le côté, la tête tournée vers La Mecque. Sur la stèle, pour les personnages importants, le nom du défunt, la date de sa mort, un verset du Coran.

LA MAISON

La maison musulmane est un monde clos sur lequel règne, tout puissant, le chef de famille. C'est lui qui fait le marché le matin, ou le fait exécuté par un portefaix. L'autorité féminine est assurée par la première femme légitime. Dans les maisons les plus importantes, un harem regroupe les femmes légitimes, les concubines, et les esclaves. La maison est dans ce cas dirigée par un eunuque.

La seule ouverture sur le monde extérieur est une porte étroite, conduisant par un vestibule toujours coudé au patio sur lequel donnent les différentes pièces. Un escalier extérieur conduit au premier étage où se trouvent les chambres. Le mobilier est sommaire, il comprend des nattes, tentures et tapis, des coussins, des sofas. Les seuls éléments « solides » sont des coffres de bois garnis de serrures et de cadenas, et des tables basses.

Le lit est placé dans une alcove surélevée, fermée par un rideau, il comprend matelas, draps, couvertures, oreillers, et couvre-lit.

L'éclairage est assuré par des chandeliers de suif et de cire, ou par des lampes à huile.

3.3.3 LES DETENTEURS DE L'AUTORITE

Le Khalife

Le Khalife est le successeur du prophète, il est donc de plein droit le chef de l'Omma, ce qui lui vaut le titre de «amir al-mu'minin», Commandeur des Croyants. En tant que tel, il se voit confier les trois rôles que le prophète avait assumés : chef politique, chef religieux, et chef militaire. A lui seul il détient toute l'autorité de l'Empire. Il n'est aucun pouvoir qui n'émane de sa personne, toutes les autorités morales, politiques, religieuses, administratives, ou militaires, ne sont que des représentants du Khalife. Pour gouverner il délègue ses pouvoirs à différents types de représentants :

- l'émir, représente le pouvoir militaire du Khalife, et l'«amir al amir», émir des émirs, est le chef de l'armée.
- le vizir, représente le pouvoir politique et administratif du Khalife, il délègue à son tour son autorité aux gouverneurs des provinces, des villes, et aux chefs des administrations.
- le cadî représente le pouvoir juridique et en partie religieux puisqu'il doit juger suivant la loi du Coran.
- l'imam, qui dirige la prière, toujours au nom du Khalife, et prêche le vendredi, dirige la vie spirituelle des croyants.

Le palais et l'administration centrale sont placés sous l'autorité du «hadjib», véritable maire du palais. Il est à la tête d'un corps de fonctionnaires lettrés, les «secrétaires», qui sont regroupés en ministères dirigés par les vizirs. Seuls deux secteurs échappent à l'autorité des secrétaires : la Garde Khalifale, commandée par l'émir des émirs, et le service des postes qui dépend directement du hadjib.

Cependant, le Khalife, chef de l'Omma, est lui aussi soumis à la Shar'ya, qu'il doit suivre avec d'autant plus d'exactitude que son mode de vie a valeur d'exemple pour des millions d'hommes. N'importe quel musulman est en droit de demander au Khalife de se justifier de ses actes et de lui refuser obéissance jusqu'à ce qu'il se soit exécuté. D'ailleurs l'histoire des souverains musulmans fourmille de récits montrant le Khalife s'humiliant devant un humble mendiant auquel il avait causé du tort, pratique qui n'est

pas sans rappeler la coutume des rois francs qui était de laver les pieds des pauvres à l'occasion des fêtes religieuses.

Dans la réalité, le Khalife respecte assez peu la Shar'ya. Bénéficiant de richesses fabuleuses, il vit dans un luxe inouï, entouré d'esclaves, d'eunuques, disposant d'un fabuleux harem.

On peut remarquer que l'état musulman ne comprend ni clergé organisé et hiérarchisé, ni noblesse, facteur qui a certainement facilité l'instauration d'un pouvoir central fort, garant du développement économique de l'Empire. Il existe un vide social entre le Khalife et le peuple, dont auraient pu profiter les artisans de la conquête militaire, mais qui est finalement occupé par les riches marchands et les banquiers. Or les civilisations gouvernées par les commerçants ont toujours connu une grande prospérité et un élan culturel et scientifique considérable. Aussi n'est-il pas étonnant que la civilisation arabe ait brillé d'un tel éclat.

3.3.4 L'IMPOT

Suivant le Coran et la Sunna, le musulman n'est pas soumis à l'impôt, mais doit simplement verser à la communauté l'argent qu'il a en trop. Avec l'organisation de l'Empire, cette coutume devient un impôt obligatoire nommé «aumone légale».

Les infidèles sont eux soumis à un impôt foncier, le «khradj» (1/5 des récoltes), et à un impôt par tête. Cet impôt s'élève à quatre dinars pour un riche, la moitié si le contribuable est jugé moyennement riche, et le quart s'il est pauvre. En sont dispensés : les femmes, les enfants, les aveugles, les invalides, les estropiés, les esclaves, les prêtres et clercs.

3.3.5 LA LOI

LES SOURCES

La loi musulmane est tirée du Coran et de la Sunna. L'assimilation d'éléments issus des codes législatifs byzantins et sassanides complète l'enseignement du prophète.

L'AUTORITE LEGISLATIVE

Le Khalife est détenteur du pouvoir législatif, il délègue ce pouvoir au Cadi, chargé de juger, et au Walis, chargé d'appliquer les sentences. Il existe dans la ville plusieurs tribunaux :

- le cadî al askar, chargé de régler les litiges entre militaires.
- le cadî dar al aralin réglant les différents entre les particuliers et l'administration.
- le cadî hagib, qui règle les problèmes entre marchands.
- le cadî salib as sarta, habilité à traiter les affaires de droit commun.

Le Cadi est un homme respecté et considéré. Le tribunal, qui siège à la mosquée, est constitué d'un seul juge, assisté d'experts en jurisprudence et en Loi Coranique. Chacun doit venir personnellement défendre ses intérêts, toutefois, les incapables, les fous, les femmes et ceux qui sont en voyage, peuvent se faire représenter. Le système juridique islamique repose sur le témoignage bien plus que sur la preuve matérielle. Le témoignage d'une femme vaut la moitié de celui d'un homme, sauf lors d'affaires purement féminines. Il existe un corps de jurés choisis parmi les personnages les plus respectables de la ville, qui peut être amené à témoigner dans certains cas (constatation d'adultère, contrats de mariages, héritages, etc).



LA PERSONNE

- Les musulmans sont libres et égaux entre eux, ils sont membres de l'Omma et soumis à la même loi.
- Les dhimmis ne sont soumis à la loi musulmane qu'en cas de litige avec des croyants, ou avec l'état. Les problèmes entre dhimmis sont réglés par les chefs des communautés.
- Les étrangers, à partir du moment où leur situation est régulière, bénéficient du même statut que les dhimmis, mais s'ils restent plus d'un an dans le domaine musulman, ils doivent acquitter l'impôt par tête. Les étrangers sont porteurs d'un passeport délivré par l'administration musulmane.

LE SYSTEME REPRESSIF

Il est placé sous l'autorité du Walis. Le système répressif comprend des punitions en argent, des châtiments corporels et des peines d'emprisonnement.

Pour la plupart des délits, il existe une peine fixe (hadd), et une peine discrétionnaire, fixée par le Cadi suivant les circonstances (tazir).

- *homicide* :

- S'il est volontaire, le châtiment est la mort.
- S'il est involontaire, le criminel est contraint de verser à la famille de la victime une somme d'argent fixée par le Cadi, baptisée «prix du sang». Ce prix est environ de 400 dirrhems dans le cas où un musulman tue un dhimmis, et 800 dans le cas contraire.

- *fornication* :

Si elle est adultère, elle est punie de mort par lapidation, sinon elle est punie d'un certain nombre de coups de fouet.

- L'usage de boissons alcooliques est en principe interdit, mais il est toutefois assez répandu malgré les efforts de quelques souverains orthodoxes. La culture de la vigne est autorisée.

- Les voleurs ont selon la tradition la main coupée, mais ce châtiment n'est pas toujours appliqué.

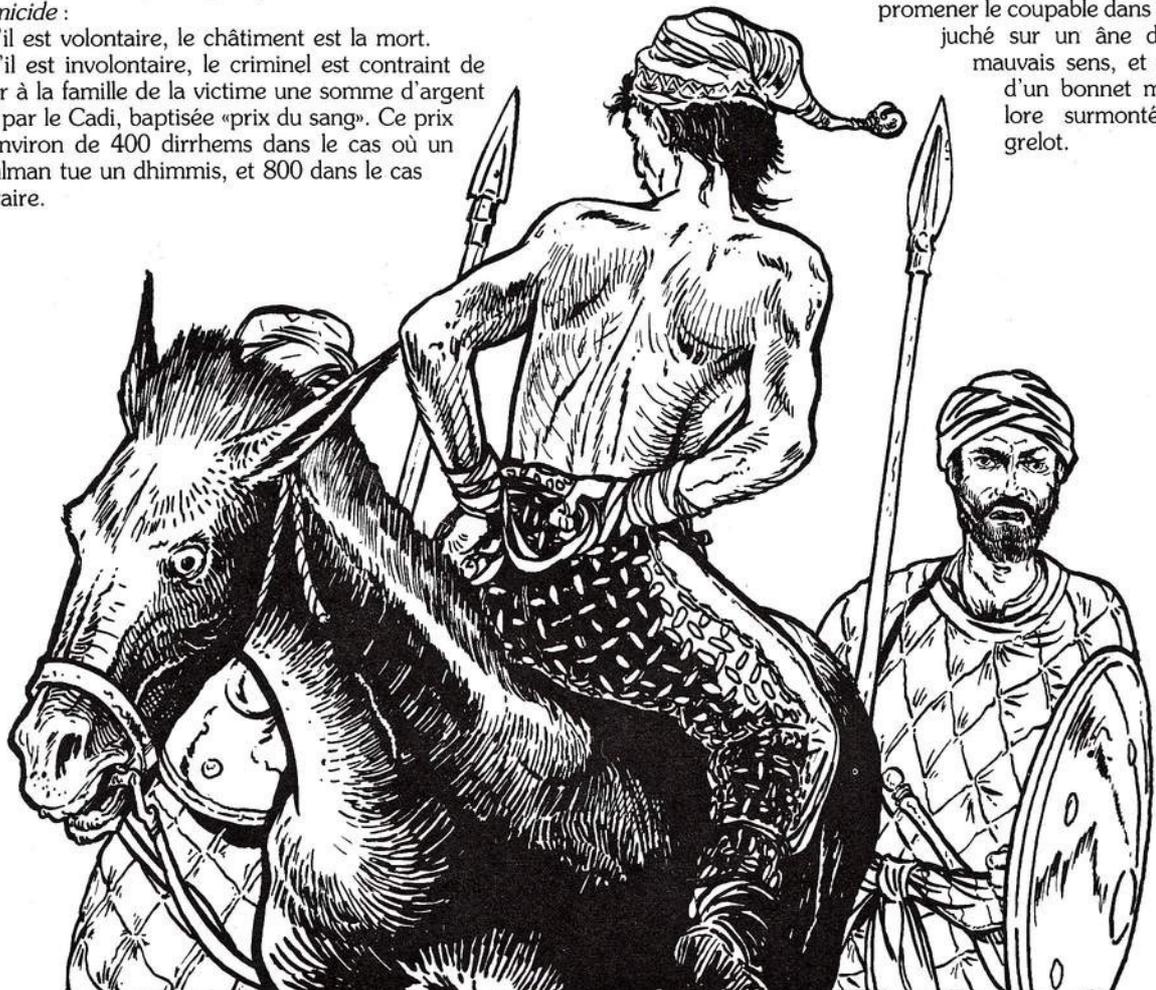
- Les brigands sont crucifiés

- Les crimes les plus sévèrement réprouvés sont les *insultes à l'Islam*. Le condamné est étranglé, égorgé, le plus souvent décapité, et son corps est exposé sur une potence en forme de T.

- Quant aux rebelles, comploteurs, et révoltés en tous genres, la mort par la torture est le plus souvent leur châtiment.

- Les menus délits, fraude, insultes, manque de respect aux autorités, sont punis de flagellation, d'emprisonnement, ou d'amendes. Une pratique courante est de promener le coupable dans la ville,

juché sur un âne dans le mauvais sens, et affublé d'un bonnet multicolore surmonté d'un grelot.



3.4 LA VIE QUOTIDIENNE

3.4.1 LE COSTUME

Le port du pantalon est assez général pour tous, hommes et femmes. Il est bouffant, ou étroit, s'arrête au dessous du genou ou couvre les chevilles.

Sur une chemise de coton l'on porte un court boléro, une tunique descendant jusqu'à la taille ou une longue blouse s'arrêtant aux genoux.

Les pieds sont chaussés de bottes ou de sandales, alors qu'à la maison, hommes et femmes enfilent volontiers de luxueuses pantoufles.



Le burnou est surtout porté en Afrique du Nord et en Syrie-Palestine.

Le turban est en principe réservé aux arabes et à ceux qui ont fait le pèlerinage à La Mecque. Les hommes sont souvent tête nue, les plus riches arborant de luxueux bonnets brodés.

Les citadins accordent une grande importance à leur apparence. Les hommes portent les cheveux longs, sur les oreilles, ou se font raser le crâne pour porter le turban plus aisément. Le port de la barbe et de la moustache est soumis aux exigences de la mode. L'usage de parfums est très répandu, les plus appréciés sont le jasmin, la violette, le musc, et la rose. On mastique des gommages à forte saveur pour garder une haleine agréable. Les femmes se maquillent avec soin : yeux cernés de khol, ongles passés au héné, lèvres colorées au brou de noix. Dès que ses moyens le lui permettent, l'homme offre de somptueux bijoux à ses femmes : colliers, boucles d'oreilles, broches, diadèmes, bagues, bracelets, qui témoignent de sa générosité.

3.4.2 L'ALIMENTATION

L'alimentation des peuples orientaux et méditerranéens, à dominante végétarienne, repose sur les céréales, l'huile d'olive, les fruits, les légumes et la vigne. La cuisine fait un large usage d'épices pour agrémenter les plats. L'alimentation des nomades est basée sur la viande, les matières grasses et les produits laitiers d'origine animale.

Dans les villes, l'alimentation est dominée par les céréales consommées sous forme de semoules, de bouillies, de galettes ou de pain. Lentilles, pois chiches et fèves constituent la nourriture des pauvres. La friture est très utilisée, principalement pour fabriquer une grande variété de beignets.

Les viandes les plus prisées sont l'agneau, le mouton, les volailles et le gibier, mais chèvre, boeuf, et chameau sont également consommés. Le poisson remplace bien souvent la viande à la table des pauvres, il est conservé sous forme de salaisons.

Les fruits sont consommés frais, secs ou en confiture : citons les confitures de carottes, de courges, d'aubergines, de pétales de roses, à côté de préparations plus classiques qui font la gloire des confiseurs damasquins.

Le miel, les amandes, les noix, et les fruits entrent dans la fabrication de succulents desserts, réservés aux plus riches.

À côté des boissons «licites», lait, jus de fruit, eaux aromatisées à la violette ou à la rose, sirops délicats et variés, on trouve aussi le vin, l'hydromel, et divers alcools blancs.

Productions importées en Méditerranée à cette époque par les arabes :

- | | |
|-----------------|-------------|
| - riz | - épinard |
| - canne à sucre | - échalotte |
| - oranger | - banane |
| - dattier | - cédrat |
| - coton | - citron |
| - indigo | - orange |
| - artichaut | |

3.5 LE COMMERCE DANS L'EMPIRE MUSULMAN

3.5.1 LES PEUPLES MARCHANDS

Le grand commerce est entre les mains de trois peuples : les Juifs, les Syriens, et les Arabes. Le marchand de l'époque est un aventurier audacieux, il n'hésite pas à faire des investissements énormes avec de gros risques, pour peu que les bénéfices soient à la hauteur. Il paie beaucoup de sa personne, accompagnant les caravanes dans les régions les plus hostiles, dirigeant lui-même les expéditions maritimes vers l'extrême orient. Les riches marchands sont des personnages importants, ils prêtent de l'argent au Khalife ou aux gouverneurs, et ils jouent parfois un rôle politique direct. Le marchand est le seul personnage à s'enrichir vraiment dans le monde musulman. Il est lettré, cultivé, et connaît suffisamment la science du calcul pour gérer avec précision son commerce. Il accorde une très grande importance à son image de marque.

3.5.2 ORGANISATION COMMERCIALE

L'entreprise commerciale est au départ une organisation familiale. Elle s'appuie sur un réseau de comptoirs et de succursales, qui s'étend jusqu'en extrême orient, et même Madagascar. Il existe par exemple une communauté musulmane de plusieurs milliers de personnes à Canton dans le Nord de la Chine. Ce réseau possède de nombreux avantages : l'existence de points sûrs où le marchand puisse s'approvisionner, se réfugier, embaucher guides et montures, limite les risques des grandes expéditions. La communauté est organisée autour d'une mosquée et dirigée par le «shah bundar», le roi des marchands. L'usage du «shakk», (chèque), évite au marchand de se déplacer avec de grosses sommes d'or. Il lui suffit pour payer, d'émettre des billets à ordre à tirer sur ses propres succursales, pour obtenir de l'argent liquide des banquiers et marchands locaux.

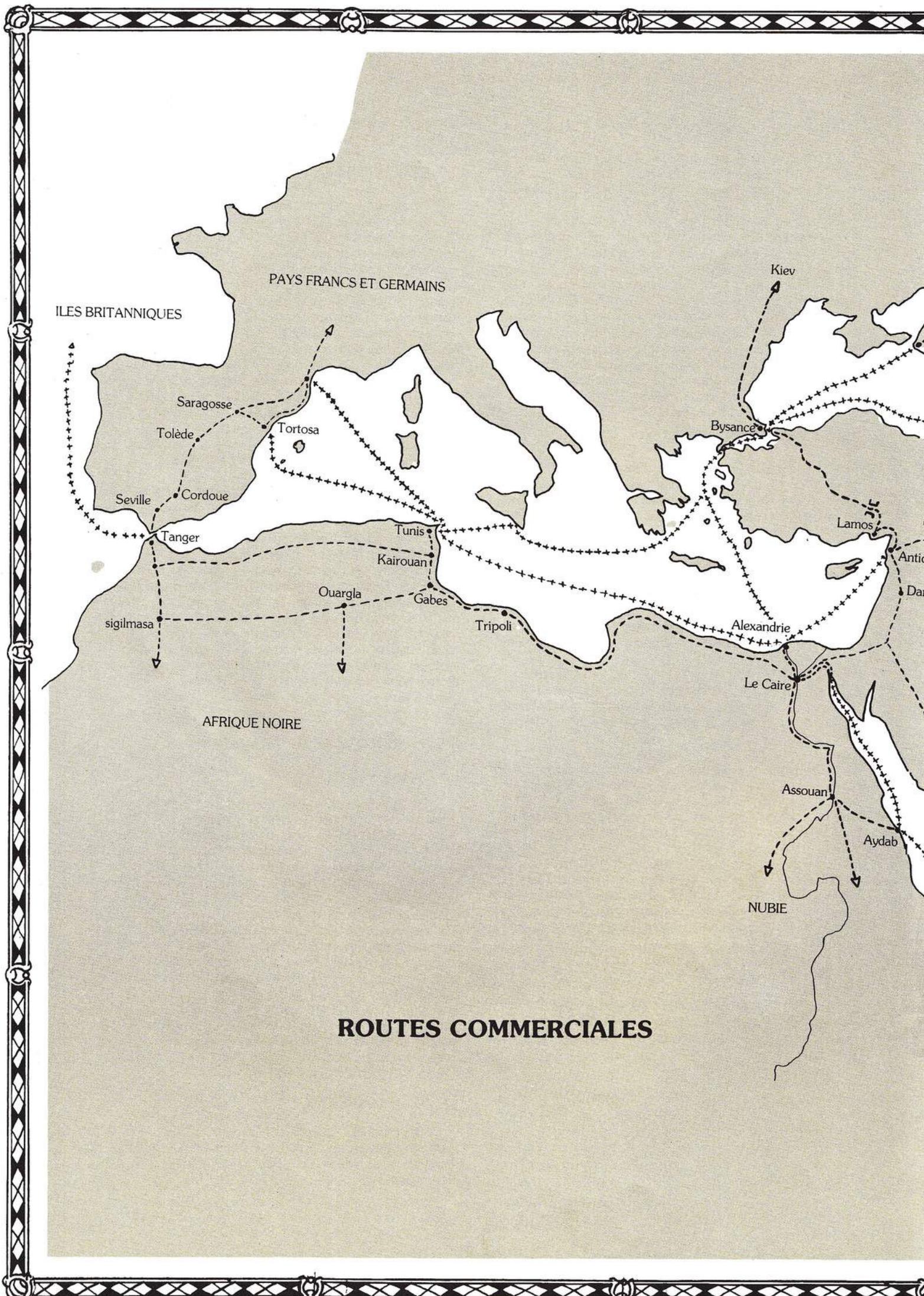
3.5.3 LES MOYENS DE TRANSPORT

LA CARAVANE

La caravane est le seul moyen à peu près sûr pour traverser des contrées hostiles et peuplées de nomades imprévisibles. Elle est formée d'une longue file d'animaux de bât : chameaux, dromadaires, chevaux, mulets, suivant le climat et les difficultés du parcours. Elle est dirigée par un chef de convoi qui connaît parfaitement le pays. Il connaît les habitudes des pillards et brigands locaux, les conditions météorologiques, parle de nombreuses langues. Il a sous ses ordres des chameliers qui ont la charge d'un animal. Quand il l'estime nécessaire, il s'assure les services d'une escorte armée. Enfin, il a toute autorité pour admettre dans sa caravane des voyageurs isolés cherchant ou offrant protection. Il est personnellement responsable du chargement qui lui a été confié. Son salaire dépend de la nature du chargement, de la difficulté du parcours, de sa réputation et de ses talents pour le marchandage. Les étapes sont de 30 à 50 km par jour, entrecoupées de pauses marquant l'heure de la prière.

LE CARAVANSERAIL

Le caravansérail est le complément indispensable au système des caravanes. Il assure un point de repli, de repos, de remise en condition du matériel et des animaux entre les villes étapes.



ILES BRITANNIQUES

PAYS FRANCS ET GERMAINS

Saragosse

Tolède

Seville

Cordoue

Tanger

Tortosa

Tunis

Kairouan

Ouargla

Gabes

Tripoli

sigilmasa

AFRIQUE NOIRE

Bysance

Kiev

Lamos

Antioch

Dar

Alexandrie

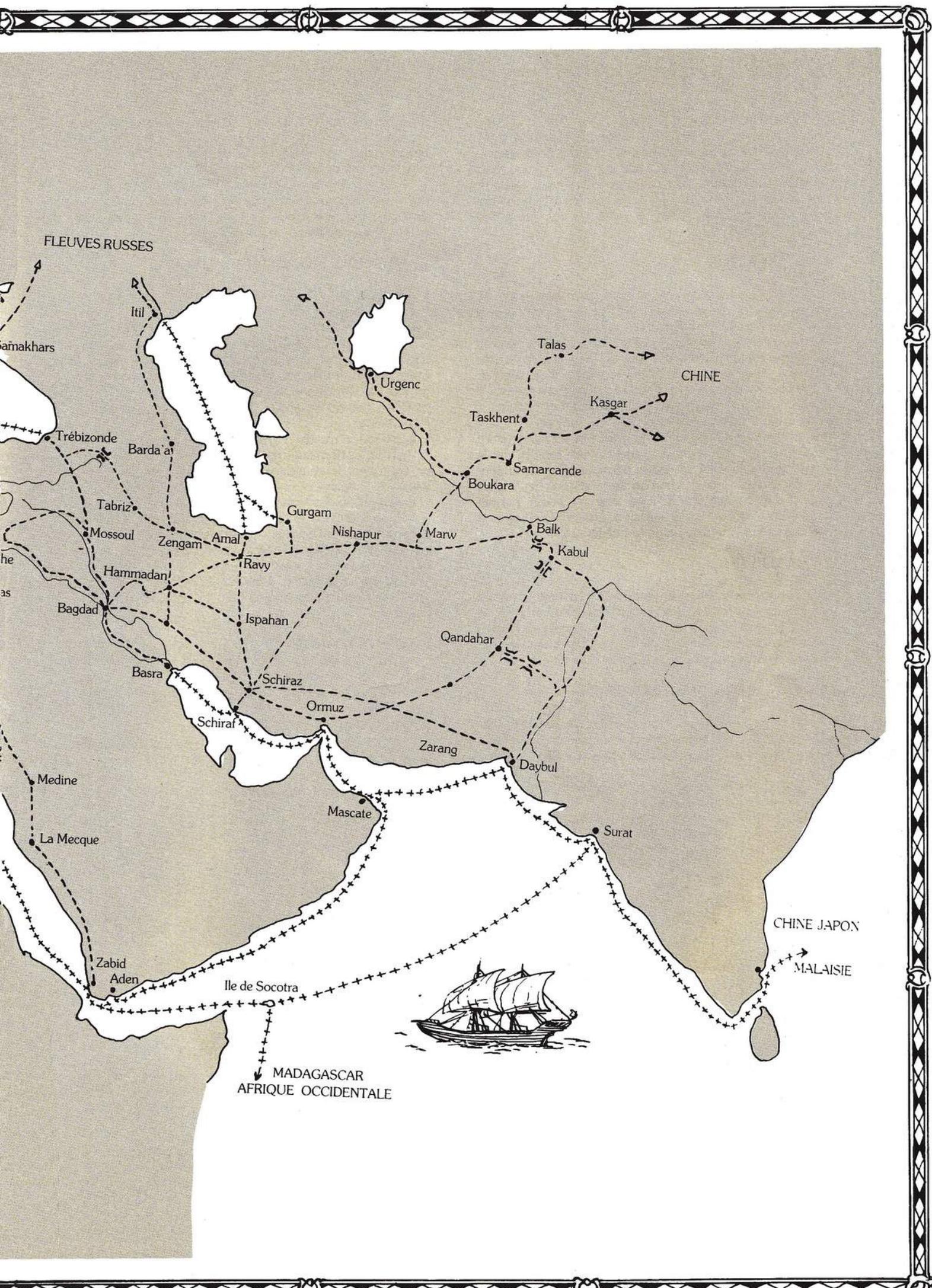
Le Caire

Assouan

Aydab

NUBIE

ROUTES COMMERCIALES



FLEUVES RUSSES

Amakhars

Trébizonde

Itil

Barda a

Tabriz

Mossoul

Hammadan

Bagdad

Basra

Schiraf

Medine

La Mecque

Zabid

Aden

Ile de Socotra

MADAGASCAR
AFRIQUE OCCIDENTALE

Urgenc

Gurgam

Nishapur

Amal

Ravy

Ispahan

Schiraz

Ormuz

Mascate

Taskhent

Boukara

Samarcande

Marw

Balk

Kabul

Qandahar

Daybul

Zarang

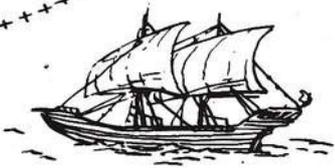
Talas

Kasgar

CHINE

CHINE JAPON

MALAISIE



Extérieurement, il se présente comme une micro-forteresse pourvue de remparts, parfois de tours, ne comportant qu'une entrée fermée par une lourde porte de bois et de métal. L'intérieur est organisé autour d'une cour centrale, on y trouve : un oratoire, un hammam, des logements pour les hommes et les animaux, des artisans et des commerçants prêts à subvenir aux besoins des caravaniers et des voyageurs.

LA NAVIGATION COMMERCIALE

Les navigateurs arabes utilisent l'astrolabe pour déterminer la latitude, et apprécient la distance parcourue à l'estime. L'introduction de la voile triangulaire dite «latine», et, dès 850, du gouvernail d'origine chinoise, accroît grandement la maniabilité des navires. Ceux-ci sont de gros cargos équipés d'un bazar, d'une épicerie, d'un cabaret, d'une blanchisserie, d'un barbier et peuvent avoir jusqu'à une centaine de cabines pour les passagers. Les principaux ports sont balisés par des phares au sommet desquels brûlent des feux de bois ou de pétrole. Les navigateurs ont longtemps été les seuls à connaître les secrets de la mousson, ils utilisaient des tables permettant de déterminer le meilleur itinéraire en fonction de la saison. Les arabes sont les inventeurs de la rose des vents qui permet d'orienter un bateau avec précision. La boussole apparaît dès le XI^{ème} siècle dans le golfe persique.

LA BATELLERIE

Les grands fleuves sont parcourus par d'innombrables embarcations assurant le transport des marchandises. A côté de grosses barques de bois on trouve quelques embarcations originales : barques de papyrus égyptiennes, paniers d'osier mésopotamiens, radeaux de roseaux.

LES LANGUES COMMERCIALES

Il s'agit de langues composites qui se sont développées en bordure de l'empire musulman. Elles sont destinées au commerce avec les populations non arabisées.

- Le *SWAHILI*, d'origine africaine, mélange de termes arabes, persans et indous, est utilisé pour le commerce à destination de l'Océan Indien.
- L'*AZER*, formé de berbère, d'arabe et de parlers africains, est la langue du commerce du Sahara.
- Le *SOGDIEN*, à base d'Iranien est utilisée en Asie Centrale.
- La *LINGUA FRANCA*, langue du commerce en méditerranée, d'origine latine, a connu une longue prospérité puisque le dernier homme à la parler est mort au XIX^{ème} siècle en Italie.

3.5.4 LE SYSTEME MONETAIRE

SITUATION A LA VEILLE DE LA CONQUETE ARABE

- Il existe à l'époque trois domaines économiques :
- l'occident barbare où la pénurie d'or oblige à recourir à des monnaies d'argent de faible titre. Le commerce est très réduit, l'autarcie rurale est prédominante.
 - le domaine byzantin :

L'apport d'or d'origine minière en provenance du Soudan et de l'Europe centrale se fait de plus en plus irrégulier, de plus la thésaurisation ecclésiastique réduit la

quantité d'or en circulation. Toutefois, les byzantins parviennent à maintenir la valeur du «denarios chrusous», monnaie d'or qui sert de base au commerce méditerranéen.

- le domaine sassanide :
Bien que disposant d'immenses réserves d'or sous forme de bijoux et de mobilier de luxe s'entassant dans les palais des rois, la Perse est le domaine du dirhem, monnaie d'argent qui domine le commerce en Asie.

LE SYSTEME MONETAIRE MUSULMAN

L'AFFLUX DE L'OR

Il provient de trois sources :

- la remise en circulation de l'or thésaurisé :

Les conquêtes arabes entraînent la remise en circulation de l'or enfoui dans les palais sassanides, les églises de Syrie, et les tombeaux pharaoniques. L'exploration des tombes de l'ancienne égypte, menée par les «ashab al matalib», permet de découvrir des quantités fabuleuses de métal jaune.

- l'exploitation minière :

Tous les domaines miniers aurifères, ou les routes qui en contrôlent le commerce sont sous la main des musulmans. Ils connaissent un regain d'activités.

- l'amélioration des techniques de production :

La généralisation de la technique de l'amalgame, qui utilise le mercure espagnol, permet d'améliorer considérablement le rendement de l'extraction de l'or.

Les régions productrices :

Arabie occidentale, Caucase, Arménie, Oural, Altai, Tibet, Dekkan, Afrique orientale, et enfin et surtout le Soudan.

L'AFFLUX D'ARGENT

L'empire arabe contrôle toutes les grandes régions productrices de l'antiquité : Espagne méridionale, Atlas marocain, Arménie, Nord de l'Iran, Asie centrale, Taurus.

L'AFFLUX DE CUIVRE ET D'ETAIN

Destinée à la fabrication de menues monnaies à usage local, l'exploitation du cuivre grâce aux musulmans connaît un regain d'activité. L'étain est importé de la péninsule Malaise ou des Iles Cassitérides (îles britanniques).

LA MONNAIE

LE DINAR

Le dinar est une monnaie d'or pesant 4,25 g, soit un peu moins que le dynario byzantin. Frappé avec un grand soin, il comporte à l'avant la date d'émission et le nom de la ville où s'effectue la frappe, ainsi qu'une formule pieuse, et au revers une louange à Mahomet, et une formule pieuse.

LE DIRHEM

C'est une monnaie d'argent de 3,96 g, il se présente sous le même aspect que le dinar quoique nettement plus grand. Un dinar vaut 20 dirhems.

LE FALS

C'est une monnaie de bronze à usage local, qui n'est pas liée aux monnaies d'or et d'argent par une parité bien définie. Pour les commodités du jeu on pourra tout de même considérer qu'il existe un fals unique tel que 1 dirhem ↔ 20 fals.

3.6 LE CORAN ET LA RELIGION

ORIGINE DU CORAN

Le Coran est la parole de Dieu, révélée à Mohammet mais écrite par ses disciples car le Prophète lui-même ne savait ni lire ni écrire. C'est en 633 que le Khalife Abou Bakr, sur les conseils d'Omar, charge le poète Saïd de réunir les révélations du prophète. L'édition définitive ne fut prête que 20 ans plus tard.

LA FORME

Le Coran se présente comme un recueil des prêches du prophète. Il est divisé en 114 sourates (chapitres), elles mêmes divisées en versets. Le style est varié, le charme de la poésie arabe alternant avec l'aridité pesante des épisodes juridiques. Toutefois le ton général est celui d'un prêche qui, multipliant invectives et interpellations, prend le lecteur à partie.

LE MESSAGE RELIGIEUX

Il n'y a qu'un seul Dieu, Allah, omnipotent, devant qui l'homme doit s'anéantir totalement (Islam → la soumission). C'est un dieu sans pitié pour les impies, mais clément pour ceux qui se repentent. Le Coran promet l'accès au paradis aux croyants et un enfer de souffrances sans fin aux infidèles. Aucune allusion à un quelconque Messie n'y est faite, alors que le jugement dernier y est évoqué à de nombreuses reprises. Le Coran reconnaît l'authenticité de la mission sacrée des prophètes juifs et de Jésus, ainsi que le caractère sacré des deux testaments, dont il reprend de nombreux passages. Il condamne le concept de trinité, et dénie toute ascendance divine à Jésus.

LE MESSAGE LEGISLATIF

Le Prophète, en incluant dans le Coran de nombreux préceptes à caractères législatifs, leur donne un caractère divin qui fait accepter avec plus de facilité les idées somme toute assez révolutionnaires qu'ils contiennent. Dans une civilisation où les esclaves sont amputés ou tués pour un rien, où les filles sont tuées à la naissance, ou la femme n'est guère mieux traitée qu'un animal, où l'orphelin est démuné de tout, et où la loi du Talion sert de code pénal, il s'est attaché à défendre l'esclave, l'enfant, et la femme des excès d'une tradition impitoyable envers les faibles.

LA RELIGION

Elle s'appuie sur ce que l'on appelle «les cinq piliers de l'Islam» :

- *CHAHADA* (le témoignage) :

C'est à dire la «profession de foi», qu'il suffit de prononcer une fois pour devenir musulman : «il n'est d'autre dieu qu'Allah, et Mahommet est son envoyé».

- *SALAT* (la prière) :

Elle doit être faite cinq fois par jour : entre l'aurore et le lever du soleil, aussitôt après midi, à quatre heures de l'après-midi, le soir, et à une heure quelconque de la nuit. Avant la prière le croyant se met en état de pureté légale, c'est à dire qu'il se lave totalement ou en partie, éventuellement il se purifie avec du sable ; il s'oriente vers La Mecque, et délimite un espace qui l'isole du monde : trait sur le sol, tapis de prière. La prière peut être pratiquée en tout lieu, sauf celle du vendredi midi, qui doit être publique,

à la grande mosquée, sous la direction du représentant du Khalife. La prière se fait à l'appel du Muezzin : «Allah est grand (4 fois), j'atteste qu'il n'est d'autre dieu qu'Allah (2 fois), j'atteste que Mahommet est l'envoyé d'Allah (2 fois), venez à la prière (2 fois), venez au salut (3 fois), Allah est grand (2 fois), il n'est d'autre dieu qu'Allah».

- *ZAKAT* (la purification), c'est à dire l'aumone légale :

L'aumone légale est due par tous ceux qui possèdent du bien, elle est destinée à «purifier» les biens acquis par le commerce ou la guerre. Perçue par des collecteurs réguliers et gérée par le pouvoir central, elle est destinée aux pauvres, aux volontaires pour la guerre, aux esclaves désirant s'affranchir, et à la construction des mosquées. Par la suite elle devient un simple impôt.

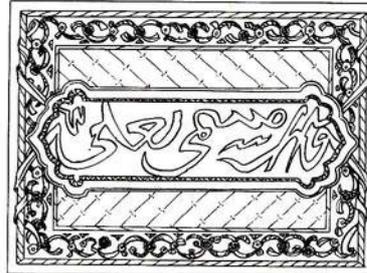
- *LE RAMADAN* :

Au cours de ce mois sacré, il est interdit de faire la guerre, d'avoir des relations sexuelles, et d'absorber toute nourriture liquide ou solide entre le lever et le coucher du soleil (tant que l'on peut distinguer un fil noir d'un fil blanc).

- *LE PELERINAGE AUX LIEUX SAINTS* :

Tout musulman est tenu d'accomplir une fois dans sa vie le pèlerinage à la Ka'aba. Ce pèlerinage a lieu une fois par an. Sur le chemin du retour, le croyant visite le tombeau du prophète à Médine, et éventuellement va prier à la mosquée d'Omar à Jerusalem.

La dernière obligation du croyant est la guerre sainte (dijhad), destinée à propager la parole du prophète. Le guerrier qui meurt les armes à la main pour le bien de l'Omnia et la grandeur d'Allah, a la certitude d'accéder au paradis.



3.7 LES VILLES DE L'EMPIRE MUSULMAN

Plus que toute autre, hormis l'époque moderne, la civilisation musulmane est une civilisation urbaine. Le tissu des villes est l'ossature même de l'empire et la base de l'autorité du Khalife.

3.7.1 LA STRUCTURE DE LA VILLE

L'IMPLANTATION

La ville musulmane est implantée sur des sites classiques : carrefour de routes commerciales (Samarcande), port (Basra), pont sur les grands fleuves (Le Caire, Cordoue), site stratégique (Saragosse), mais le type de la ville islamique est la ville-oasis. La cité devient le centre d'un vaste domaine irrigué, soigneusement organisé. L'eau est gérée avec une rigueur toute scientifique par les ingénieurs hydrauliciens de l'administration urbaine.

LES ENCEINTES FORTIFIEES

Comme toute ville de cette époque, la ville musulmane est protégée par des enceintes fortifiées qui jouent de multiples rôles. Tout d'abord, elles servent évidemment à

protéger la ville des expéditions armées, des incursions des nomades, des révoltes d'esclaves, etc. Elles permettent aussi de surveiller les entrées et les sorties, et donc la perception des taxes et le contrôle des personnes. Enfin à l'époque où les représentants du Khalife s'établissent fréquemment hors de la ville pour échapper à l'agitation populaire, les enceintes permettent de boucler facilement la cité et de mater toute révolte avant qu'elle ne gagne une ville voisine.

Un exemple particulièrement démonstratif est celui de Samarcande. Le système défensif comporte quatre enceintes concentriques. Toute l'oasis est protégée par un mur de plusieurs dizaines de kilomètres de long. La ville et les faubourgs sont protégés par une seconde enceinte. La ville elle-même est entourée de remparts, et au cœur de la cité, la citadelle se protège derrière de fortes murailles.

PLAN GENERAL

Les villes fondées par les musulmans s'organisent autour de trois édifices principaux : la mosquée, le palais du représentant du khalife, et le marché. Lorsqu'il s'agit d'asseoir l'autorité du khalife sur un ancien centre urbain, les conquérants préfèrent créer une ville jumelle à quelque distance de la vieille cité. Le développement considérable des villes musulmanes amène les représentants du pouvoir central à créer hors de l'agglomération un centre administratif moins vulnérable à l'agitation populaire (comme Samarra pour Bagdad). Bien vite une nouvelle agglomération se crée autour de la ville nouvelle, et les deux cités fusionnent.

À l'intérieur de la cité, les populations se regroupent par confession (quartier juif, quartier chrétien), par profession (quartier des artisans), ou par statut social (quartier des palais, quartier des pauvres).

L'eau, signe de richesse, est diffusée par un système complexe de canalisations qui alimente fontaines et jets d'eau. Il est parfois complété par de grandes citernes destinées à récupérer l'eau de pluie.

3.7.2 LES PRINCIPAUX EDIFICES DE LA VILLE

LA MOSQUEE

La structure de la mosquée, qui reproduit le plan de la maison du prophète à Médine, est la suivante. Un mur, dans lequel une niche (mihrab), indique la direction de La Mecque, une chaire (mindbar), destinée au prêche du vendredi, et un minaret, d'où le muezzin appelle les fidèles à la prière. Très vite on ajoute trois autres murs afin de clore l'enceinte sacrée, et on crée une partie couverte (zulla), et une cour (salm), ornée de fontaines, et bordée de portiques (ziwaq). Puis on met en place une nef conduisant de la cour au mihrab, et une autre bordant la quibla. On obtient alors un plan en T caractéristique. Autour du mihrab, un espace appelé maqura est réservé au khalife ou à son représentant.

La Décoration :

La loi Coranique interdit la représentation des êtres vivants, aussi la décoration de la mosquée est-elle à base de motifs géométriques souvent fort complexes, rehaussés de versets du Coran. La coupole et l'arc exagéré sont les principaux éléments de décoration architecturaux.

Rôle de la mosquée :

La mosquée n'est pas seulement un lieu de prière, c'est aussi le lieu de rencontre privilégié, l'« agora » de la ville musulmane. C'est là qu'officie le Cadi, et que l'on enseigne

le Coran. Le prêche du vendredi, en plus du message religieux, permet de diffuser toutes les informations officielles : avis militaires ou fiscaux, notification d'investiture, etc.

LE PALAIS DU GOUVERNEUR

Le palais est le siège des représentants du khalife, gouverneurs et fonctionnaires dépendant de l'administration centrale. Il se doit d'être un édifice imposant afin de témoigner de la grandeur du pouvoir de Bagdad, et de la magnificence de son représentant. C'est souvent une micro-ville comprenant :

- les appartements des hauts dignitaires
- une mosquée
- un hammam
- des casernes abritant les troupes du khalife, la garde personnelle du gouverneur, et les milices urbaines
- les artisans et commerçants nécessaires à la bonne marche de la communauté
- les bureaux administratifs : service des postes, service de la monnaie, collecteurs d'impôts, scribes, etc
- les protégés du gouverneur, poètes, philosophes, penseurs, voir magiciens
- et bien sûr une masse d'esclaves destinés au travail ou au plaisir.

La structure de l'édifice lui-même est fonction de l'importance des diverses parties. Il est presque toujours fortifié, l'intérieur est très aéré, organisé autour de jardins, cours et patios, ornés de fontaines et de bassins, témoins de la magnificence du maître des lieux.

L'ameublement est en grande partie constitué d'éléments textiles : rideaux, tapis, tentures, coussins, sofas, etc. Le meuble en bois est un objet de luxe, il est souvent somptueux.

LE BAZAR ↔ LE SOUK (suq)

Le bazar est le cœur vivant de la ville. Le plus souvent, c'est le résultat de la croissance anarchique du centre commercial primitif, mais il est parfois inclus dans un ensemble architectural édifié au moment de la fondation de la ville. C'est un immense marché au sein duquel échoppes et ateliers s'entassent dans un joyeux désordre. Il est le plus souvent divisé en quartiers regroupant les commerçants et artisans par profession : rue des tanneurs, rue des potiers, marchands de légumes, etc. Les ruelles résonnent des cris des marchands, des exclamations d'un client en train de marchander, des braiements d'un âne. La présence de l'administration se manifeste par la présence de quelques miliciens chargés de faire régner l'ordre, et d'inspecteurs vérifiant la régularité des transactions et l'origine des produits. Le souk est en effet le lieu idéal pour écouler la marchandise de contrebande, les objets volés, ou quelque trésor non déclaré. C'est aussi le lieu de refuge des esclaves échappés, des opposants politiques ou religieux, et des criminels de droit commun. De nuit le souk est désert, toutes les échoppes sont fermées, et l'enceinte est étroitement surveillée par les miliciens.

LA QAYSARIA

C'est le marché officiel où se vend tout ce qui est rare, précieux et cher. Ce sont en général des objets ou des matières dont le commerce est soumis à certaines réglementations et dont la vente est sujette à des taxes : or, bijoux, perles, corail, ivoire, parfums, épices, et de nombreuses matières aux pouvoirs magiques reconnus : corne

de rhinocéros, dents et griffes de fauves, encens. C'est en général un quartier calme, sévèrement gardé et réglementé.

LES KHANS ↔ FUNDUNQ

Le khan est l'équivalent citadin du caravansérail. Il comprend d'immenses entrepôts, des étables pour les animaux, une hôtellerie pour les commerçants et voyageurs. Les chambres sont de simples pièces vides dans lesquelles les voyageurs sont libres de préparer leur repas comme ils le désirent. Le khan propose divers services : établissements bancaires, hammams, artisans, etc.

LES HAMMAMS

Ce sont les bains publics fort appréciés des musulmans. Ils comprennent un ensemble de déshabillage, et de repos, et trois salles de bains : froid, tiède, et chaud. Les salles sont chauffées par un système d'hypocaustes hérité des civilisations antiques. Ils sont ouverts alternativement aux hommes et aux femmes.

LES ECOLES CORANIQUES

On trouve de telles écoles dans toutes les villes musulmanes. Chaque communauté religieuse et chaque école juridique possède la sienne. On y enseigne bien sûr la lecture du Coran, mais aussi, la langue arabe, le calcul, les mathématiques, la géométrie, l'astronomie, etc. Elle comporte des locaux d'enseignement, une mosquée, des logements pour les religieux, les scientifiques et les étudiants. Les riches familles envoient leurs enfants se former dans les écoles les plus réputées, véritables temples de la science arabe.

LES ECOLES DE QUARTIER

Ceux qui sont trop pauvres pour envoyer leurs enfants à la mosquée, les envoient dans les écoles de quartier. C'est en général une simple boutique ouverte sur la rue où un maître d'école enseigne la lecture, l'écriture, la grammaire, et bien sûr le Coran. L'enseignement est considéré comme terminé lorsque l'enfant sait le Coran par cœur.

LES MAISONS DE PLAISIR

Dans pratiquement toutes les villes islamiques, on trouve ces maisons de délices peuplées de ravissantes créatures. Placées sous l'autorité d'une mâtresse, elles sont en général contrôlées par les associations de malfaiteurs. Les plus luxueuses de ces maisons proposent de nombreux services, hamman, repas fins, alcools, drogues, éventuellement salles de jeux. On y trouve des esclaves de toutes origines : franques aux cheveux blonds, nubienne à la peau sombre, indienne au teint cuivré, et bien souvent aussi de jeunes garçons; la patronne garde toujours quelques jeunes vierges pour ses hôtes de marque. Ces maisons sont bien sûr interdites par les religieux mais rarement par les autorités civiles.

LE CIMETIERE

C'est un simple endroit clos, où sont enterrés les morts, chaque communauté possédant le sien.

3.8 LES PRODUCTIONS AGRICOLES ET INDUSTRIELLES

3.8.1 L'AGRICULTURE

L'ELEVAGE

- Les chameaux

Les chameaux sont les auxiliaires indispensables du commerce aux travers des déserts. Le dromadaire résiste bien aux fortes chaleurs, c'est un bon porteur et certaines races sélectionnées (méharis), donnent des coureurs infatigables. Le chameau à deux bosses, dit chameau de bactriane est un porteur très puissant, il résiste bien au froid mais ne supporte pas la chaleur. Les chameaux sont essentiellement des animaux de bât et de monte, mais on les élève aussi pour leur lait, leur viande et leur poil.

Les dromadaires les plus réputés viennent de Nubie, d'Ethiopie, et du centre de l'Arabie. Les meilleurs chameaux viennent de la région de l'Oxus.

- Les chevaux

On distingue plusieurs races :

→ le cheval arabe, vif, rapide, intelligent, excellent cheval de combat,

→ le cheval iranien, grand, robuste, puissant, capable de porter un cavalier en armure.

→ le cheval berbère, petit, vigoureux, très résistant

→ le cheval turco-mongol, aux formes ramassées, très robuste, sobre, c'est le cheval des grandes invasions asiatiques.

Les éleveurs musulmans ont mis au point des techniques très évoluées de sélection et d'amélioration des races. L'élevage des chevaux nécessite parfois l'implantation de prairies artificielles irriguées et plantées de luzerne.

- Le mouton

Les grandes régions d'élevage sont l'Afrique du Nord et l'Espagne.

- Les bovidés.

Les seules régions qui se prêtent à peu près à l'élevage des vaches, sont les plaines océaniques du Maroc, de l'Algérie et d'Espagne.

Le buffle, originaire du delta de l'Indus, est introduit en basse Mésopotamie par les esclaves Zott déportés au VIII^{ème} siècle.

LES CULTURES

Les céréales

On cultive essentiellement le blé et l'orge, les régions productrices sont l'Egypte, la Syrie, et l'Afrique du Nord. Le Sorgho est importé d'Afrique noire. Le riz est cultivé en Mésopotamie, le Sud Marocain, les oasis lybiennes, certaines régions d'Espagne, et dans la dépression du Ghor (axe Jourdain-Mer morte).

L'olivier

Il est quasi exclusivement cultivé en Afrique du Nord, en Espagne et en Syrie. Il sert à faire de l'huile et du savon.

La vigne

On la trouve dans les anciennes provinces romaines : Palestine, Nord de la Syrie, Sud de l'Espagne. Les vins les plus réputés sont ceux de Baytras en Syrie, d'Ascalon en Palestine, de Malaga, Priego, Jerez en Espagne. La vigne sert également à produire du raisin exporté sous forme de raisins secs tels ceux de Damas, Esne (haute Egypte), Malaga, Hébrout (Palestine).

Les dattes

C'est la nourriture de base des peuples des déserts. Les principales régions productrices sont l'Arabie, la Syrie, l'Afrique du Nord, et la Mésopotamie. Les plus estimées sont les dattes du Djérid (Sud Tunisien).

La canne à sucre

Originnaire de l'Inde, la canne à sucre se répand à cette époque sur le pourtour de la Méditerranée. On l'exploite principalement en Suziane, en Egypte, en Syrie, dans le Sud du Maroc, en Sicile, et dans le Sud de l'Espagne. Elle sert à faire du sucre, bien sûr, mais aussi des confiseries dont les plus célèbres sont les confitures de Damas.

3.8.2 LES PRODUITS DE LA FORET

LE BOIS

Les ressources naturelles

Les forêts sont rares dans le domaine musulman. On en trouve quelques unes sur la côte sud de la Caspienne, (forêt tropicale), en Syrie, au Liban (cèdres), en Sicile, en Espagne et en Afrique du Nord. Les forêts du Moyen Orient et de la Méditerranée ont été activement exploitées au cours de l'antiquité et sont presque totalement détruites.

Les besoins

L'empire musulman a besoin de beaucoup de bois :

- comme combustible :

→ comme combustible :

- pour la métallurgie (il faut environ 150 m³ de bois pour produire 10 kg de fer).

- pour la verrerie

- pour le raffinage du sucre

→ comme matériau technologique :

- pour le cuvelage des puits

- pour les machines d'irrigation

- pour les constructions navales

- pour l'ébénisterie

- pour les échafaudages nécessaires à la création des grandes métropoles.

Les sources d'approvisionnement

Le bois est un matériau précieux, il est donc employé avec efficacité, les moindres morceaux de bois sont utilisés et réutilisés, les techniques d'assemblage et de travail du bois sont très élaborées. Les forêts existantes sont gérées avec soin par un corps de forestiers qui réservent les plus belles pièces de bois pour la marine de guerre.

De nombreux raids contre les côtes d'Asie Mineure et d'Europe, n'ont d'autre but que de «faire du bois» : pins, cyprès et sapins sont les essences les plus recherchées.

Mais la plus grande partie de l'approvisionnement en bois du monde musulman est assurée par le commerce avec l'Inde (teck), importée par les ports mésopotamiens ou égyptiens. Le bois Arménien transporté par flottage sur le Tigre est une autre source d'approvisionnement.

LES AUTRES PRODUITS

Ce sont le miel, l'hydromel, et les fourrures, achetés aux marchands slaves sur les marchés d'Asie centrale.

3.8.3 LES FIBRES TEXTILES

Les textiles anciens

La laine est fournie par les moutons, principalement les Mérinos d'Afrique du Nord.

La culture du lin ne se maintient qu'en Egypte.

Les textiles nouveaux

Le coton, originaire de l'Inde à été introduit au IIème siècle en Mésopotamie. Sous la domination musulmane, il se répand tout autour de la Méditerranée; les principales régions productrices sont la Syrie, l'Afrique du Nord, l'Espagne, et la Sicile.

La production de soie, originaire d'Inde, et basée sur la culture du murier, est introduite en Méditerranée à cette époque. Les principaux centres de production sont l'Arménie, les Bords de la Caspienne, le Sud de la Syrie, Chypre, le Sud tunisien, la Sicile, et le Sud-Est de l'Espagne.

3.8.4 LES PRODUITS DE TEINTURE

- L'indigo, teinture bleue, originaire d'Inde, est une des productions les plus importantes dans le Ghor, les oasis lybiennes, et le Sud Tunisien, faisant reculer la culture du pastel.

- Le kermès est un insecte parasite du chêne-vert, utilisé comme pigment rouge. Les principales régions productrices sont l'Espagne et l'Arménie.

- Le «bois de Brésil», est un pigment rouge importé d'Inde

- La garance et la pourpre sont de moins en moins utilisées.

- Le safran, fort prisé comme épice, est de plus utilisé comme pigment jaune, couleur qui connaît une grande vogue dans le monde musulman.

3.8.5 LES PRODUCTIONS INDUSTRIELLES

LES METAUX

LE FER

Le monde musulman est pauvre en gisements de fer, on en trouve quelques-uns au Liban, en Afrique du Nord, en Espagne et en Iran. Une fois de plus c'est le commerce qui supplée aux insuffisances des ressources naturelles. On n'importe pas du minerai, mais du fer, métal ou des objets manufacturés, principalement d'Inde, des pays slaves et d'Europe Occidentale.

LE CUIVRE, LE ZINC ET L'ETAIN.

La production de cuivre a déjà été évoquée dans le chapitre consacré à la monnaie. Le zinc est exploité en Afrique du Nord et en Arménie.

3.8.6 LA METALLURGIE

L'ACIER

- *Le Caucase.*

Héritiers d'une des plus vieilles traditions métallurgiques du monde, les armuriers du Daghistan produisent des armures et des cottes de mailles réputées dans le monde entier.

- *L'Inde*

Les indiens, au début de l'ère chrétienne, ont découvert le procédé de fabrication de l'acier au creuset. Ils en font des armes réputées, en particulier des épées légendaires. Le minerai d'origine africaine, grossièrement raffiné, est importé en Inde par les marchands Arabes, transformé en acier en Inde, puis exporté vers le monde musulman sous forme de produits manufacturés (armes), ou sous forme d'acier brut qui sera retravaillé et transformé en

armes dans les grands centres manufacturiers comme Tolède et Damas. La qualité de cet acier est tout à fait remarquable, puisqu'il faut attendre le XIX^{ème} siècle pour voir les métallurgistes Européens capables de produire des aciers susceptibles de rivaliser avec le célèbre «acier de Damas».

- *L'Occident barbare*

L'occident barbare est un gros producteur d'armes de bonne qualité. Elles sont importées par les marchands slaves ou par les trafiquants Italiens qui n'hésitent pas à braver l'embargo byzantin sur le commerce des armes et du bois avec les musulmans, dans l'espoir de réaliser des gains substantiels.

LES TEXTILES

Les industries textiles sont particulièrement actives dans tout le monde musulman. Profitant des nouvelles fibres textiles, des nouvelles teintures, les artisans musulmans améliorent considérablement les techniques de fabrication. Chaque centre de production, chaque fabricant s'ingénie à mettre au point «son» étoffe, dont il conservera jalousement le secret. L'art du tissu atteint à cette époque une perfection inégalable. Toiles damassées, mousseline (toile de Mossoul) de laine ou de coton, textiles mélangés, textiles imprimés, brocart de soie, étoffes rehaussées de fils d'or et d'argent, parsemées de pierres précieuses, le vêtement se fait parure, œuvre d'art.

Les principales régions de production sont le Fars et le Delta du Nil.

3.8.7 LES PRODUITS DE LA TERRE

Les pierres précieuses

Le monde musulman draine une grande partie de la production de pierres précieuses d'Europe, d'Asie et d'Afrique. Elles sont parées de vertus magiques et médicales. Les techniques de taille sont en tout point remarquables, l'art du camé et le travail du cristal de roche sont totalement maîtrisés. Les pierres les plus recherchées sont l'émeraude (haute Egypte), le rubis (Inde, Pamir), le diamant (Inde, Ceylan), le saphir (Inde, Ceylan), le cristal de roche (Espagne, Maghreb).

Les matériaux de construction.

Le matériau de construction le plus courant est la brique. La pierre est peu utilisée, le marbre provient souvent des ruines des anciens monuments romains. Pour dissimuler les briques, on les recouvre de plâtre décoré, ciselé, peint, doré, ou de carreaux de faïence colorés suivant les techniques Persanes. On utilise aussi la mosaïque de cubes de verre colorés, d'inspiration byzantine.

Les céramiques

Les techniques anciennes de la Mésopotamie et de l'Iran, sont complétées par l'introduction des méthodes chinoises de fabrication de la porcelaine. Une technique particulière permet de fabriquer la céramique lustrée, aux reflets d'or, qui émerveille les Européens.

Les Verres

La Syrie et l'Egypte, héritières des techniques antiques, restent les principaux centres de production de l'empire. L'Andalousie et l'Iran produisent des objets de verre de grand luxe, colorés, ciselés, dorés, émaillés, qui feront l'émerveillement des croisés. Au X^{ème} siècle, un

verrier arabe découvre le moyen de fabriquer le cristal artificiel.

Les Hydrocarbures

Le pétrole brut, qui suinte dans certaines régions de l'Iran, est exploité comme combustible. Le bitume sert au calfatage des bateaux, et parfois comme revêtement pour les routes principales.

3.8.8 LES PRODUITS DE LA MER

La pêche

Les principales zones de pêche sont la Mer Rouge, le Golfe persique, le Sud de l'Arabie, le Détroit de Gibraltar, le détroit de Sicile, les côtes de l'Atlantique, et les lagunes du Nil. Le poisson est consommé sur place ou salé pour être exporté.

Le Sel

Il provient d'une part des salines, et d'autre part des gisements du Sahara.

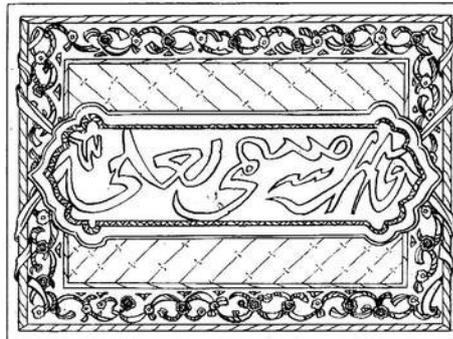
Les matériaux précieux.

Le corail rouge, que l'on ne trouve qu'en Méditerranée, est un porte-bonheur très recherché.

Les perles sont pêchées dans le golfe persique.

L'ambre gris, base de l'industrie du parfum, est activement recherché sur les côtes de l'Atlantique.

Les écailles de tortue, pêchées sur les côtes de l'Afrique australe, approvisionnent les ateliers du Caire, où elles servent à fabriquer de menus objets tels que peignes, broches, bijoux, etc.



3.9 ARTS, SCIENCES ET LETTRES

Les grandes métropoles du monde arabe, comme Bagdad, Cordoue, Le Caire, Damas, Samarcande, sont le siège d'une activité culturelle et scientifique extraordinaire. Les princes musulmans qui respectent les grands savants, fondent des universités, des bibliothèques, des hôpitaux, véritables temples de la connaissance. Les auteurs grecs, égyptiens, indiens, assyriens, hébreux, sont traduits en arabe, et des centaines de scribes copistes reproduisent les principaux ouvrages scientifiques et littéraires. Si dans un premier temps, les auteurs arabes se contentent d'assimiler et de synthétiser les œuvres antiques, rapidement, ils ajoutent leurs propres découvertes aux acquis antiques. Selon le grand historien Ibn Khaldoun, les différents domaines de la science s'organisent de la façon suivante : (les compétences dont dépendent chaque domaine sont indiquées entre parenthèses).

SCIENCES HUMAINES

- exégèse du Coran (COR)
- lecture du Coran (COR)
- science des traditions (CPP)
- sciences des fondements du droit (MMP)
- théologie dogmatique (MMP)
- mystique (MMP)
- interprétation des songes (INS)

SCIENCES EXACTES

- logique
- physique
 - médecine (MED I, II, III)
 - agriculture (CPL, HYD)
 - magie
 - talismans (écritures mystiques)
 - prestidigitation (SUB, DIS, MAN)
 - alchimie (maître de la matière)
- mathématique
 - science du nombre
 - arithmétique (MAT)
 - science du calcul (CLC)
 - algèbre (MAT)
 - transactions commerciales (CLC)
 - partages des successions (CLC)
 - géométrie
 - géométrie sphérique et conique (MAT)
 - arpentage (HYD)
 - optique (MAT)
 - astronomie (AST)
 - tables astronomiques
 - astrologie judiciaire

On peut remarquer que, très souvent, chaque domaine comprend une branche fondamentale (arithmétique, par exemple), et une branche appliquée (transactions commerciales). Ceci exprime le fait que les savants arabes n'omettent pas de faire profiter leurs contemporains de leurs connaissances. Loin de se complaire dans un élitisme dédaigneux, ils s'efforcent de mettre en valeur les aspects pratiques de leurs travaux et de les diffuser.

La Médecine.

Reprenant les enseignements des médecins grecs et indiens en les épurant de leurs pratiques magiques et superstitieuses, les médecins arabes font de leur art une science vivante, rationnelle, basée sur l'observation clinique de cas concrets. Ils s'appuient sur un corps de pharmaciens tout aussi brillants. Malgré l'interdiction absolue de pratiquer la dissection de l'homme, la chirurgie fait d'immenses progrès. Les meilleurs médecins sont juifs, ils bénéficient à cet égard de la totale confiance des populations. Par ailleurs, les résultats des travaux de recherche des médecins sont toujours mis à la disposition du public, qui peut les consulter dans les bibliothèques et les hôpitaux.

L'agriculture.

L'agriculture est considérée comme une science à part entière, en particulier tout ce qui concerne les travaux d'irrigation et la gestion de l'eau.

Les mathématiques.

Le progrès le plus important dans ce domaine est l'introduction de la numération de position d'origine indienne, qui simplifie l'exécution des calculs, et qui facilite le

développement de méthodes de comptabilité et de gestion nécessaires au commerce.

Les mathématiciens arabes font faire d'énormes progrès à la trigonométrie (ils inventent la trigonométrie sphérique), utile à la navigation, l'astronomie, la cartographie, l'architecture et surtout pour déterminer la direction de La Mecque.

L'astronomie.

L'astronomie reste intimement liée à l'astrologie, et le terme d'astrologie judiciaire désigne la science qui permet de déterminer la date la plus favorable pour la réalisation de certains projets. L'instrument de base de l'astronome est l'astrolabe, qui permet de mesurer avec précision la hauteur des astres.

La mesure du temps.

Il n'est pas de science exacte sans moyen de déterminer avec précision l'écoulement du temps. Cadran solaire et sabliers sont couramment employés, mais seule la clepsydre, qui utilise l'écoulement d'un liquide au travers d'une tuyauterie calibrée, permet de mesurer l'écoulement du temps avec suffisamment de précision pour faire des calculs astronomiques précis.

LA PHILOSOPHIE

La philosophie musulmane, nourrie de textes grecs, en particulier de l'œuvre de Platon, croit pouvoir donner plus d'ampleur au message Coranique en lui appliquant les principes de la philosophie grecque. Malheureusement les dogmes islamiques, fondamentalement irratinels, ne supportent pas une approche logique. Malgré leur bonne foi, les philosophes s'attirèrent les foudres des gardiens de la parole du Prophète. Après avoir donné au monde quelques-uns des plus grands philosophes de l'histoire tels Ibn Sina (Avicenne), ou Ibn Rochd (Averroès), la pensée gréco-islamique, persécutée par l'orthodoxie théologique, disparaît. L'œuvre des philosophes n'est toutefois pas inutile, puisque les traductions arabes des textes grecs atteindront l'occident médiéval quelques siècles plus tard, provoquant la renaissance philosophique de la pensée occidentale.

MUSIQUE ET POESIE

La musique arabe est fort complexe. Elle utilise nombre de modes et de rythmes parfois difficiles à suivre. On peut distinguer grossièrement deux types de musique:

La musique populaire, assez simple, qui utilise des instruments sonores :

- la gasba, sorte de pipeau de roseau.
- la zorna, espèce de bombarde en bois de jujubier
- le mezoud, cornemuse à deux tuyaux.
- divers instruments de percussion : tabla, gasaa, darbouka, etc.
- l'argoul, flûte à deux tuyaux dont l'un fait office de bourdon.

L'autre type de musique est la musique d'intérieur, qui utilise principalement le luth, mais aussi les rébabs, instruments à archet à une seule corde, le Naï, flûte de roseau, et de petits instruments de percussion.

Le chanteur est un personnage important chez les bédouins, non seulement en raison de ses qualités d'artiste, mais aussi parce qu'il sait chanter la «Houda», chant de



caravanier qui rythme le pas des chameaux, et leur fait oublier la fatigue de la marche. Chanter la Houda fait partie de la compétence «chanter», le chanteur doit réussir un jet de compétence toutes les 30 minutes. S'il est réussi, l'animal se sent comme s'il était en pleine forme, sinon il ressent normalement la fatigue. Chanter la houda coûte 1 point de fatigue par 1/2 heure.

Le plus grand poète et musicien de cette époque fut Ali Ibnou Nafaa, surnommé Ziriab, qui, chassé de Bagdad

par la jalousie de son maître, le grand Ischak El Maoussili, se réfugia à Cordoue.

La Poésie.

Le rôle du poète au cours de la Djaihyad a déjà été souligné. Le poète islamique garde la nostalgie de cet «âge d'or» de la poésie arabe. Sous l'influence persanne, les thèmes d'inspiration changent, on ne chante plus le courage du guerrier ou la beauté du désert, mais plutôt les charmes des jeunes esclaves ou la générosité des mécènes.

3.10 DIVERS

LE CALENDRIER MUSULMAN

Les musulmans utilisent un calendrier lunaire de 12 mois comptant alternativement 29 et 30 jours. Le début du calendrier est fixé au 16 juillet 622, jour de l'Hégire. Une année normale compte donc 354 jours. Onze années sur trente sont augmentées d'une journée (années abondantes). Ce sont les années 2/5/7/10/13/16/18/21/24/26, d'un cycle de trente ans. Les mois de l'année musulmane ne correspondent donc pas à une saison fixe, en particulier, le Ramadan, peut se situer à une période quelconque de l'année. Une journée commence au coucher du soleil marquant la nuit précédant.

Les 12 mois : *Mouharram (30 jours), safar, rabi'oul, aouona, rabi'out tani, djouma-da-l-Oula, djouma-da-tania, radjab cha'ban, ramadan, chaou-onal, dou-l-qu'da.*

LE ZOROASTRISME

Le Zoroastrisme (de Zarathoustra, son fondateur), ou mazdéisme, est la religion d'état de l'empire Sassanide au moment de la conquête Arabe. Bien que fortement ébranlé par l'arrivée de l'Islam, il reste pratiqué en Iran et dans le Nord de l'Inde, jusqu'à l'époque actuelle.

Le panthéon Mazdéiste est dominé par un dieu suprême, Ahura Mazda, qui règne sur une hiérarchie de divinités inférieures.

Le Culte :

Les principaux éléments du culte sont :

- l'usage de l'Haoma, liqueur fabriquée avec les tiges de la plante du même nom, que l'on consomme mélangée à du lait et de l'eau en offrande aux dieux et aux éléments.
- les sacrifices d'animaux.
- le culte du feu, considéré comme étant le fils d'Ahura Mazda. Les prêtres Zoroastriens classent les différents types de feu :
- feux d'origine naturelle, Feu de la Vie, Feu du Paradis, Feu du Ciel.
- feux d'origine humaine : Feu des guerriers, Feu des prêtres, Feu des cultivateurs, etc.

Enfin, les rites mazdéistes consacrent l'existence de feux sacrés, obtenus par collecte de différents feux, puis sanctifiés par des processus de purification. Ces feux sacrés sont entretenus par les prêtres dans les temples du feu, très répandus en Iran. On peut distinguer :

- Le feu Varharam, obtenu par la collecte de 15 feux différents, dont il n'existe qu'un foyer par région ou ville.
- Le feu Avas Adin, qui n'a que 4 composantes, et que l'on peut établir dans toute communauté de 10 familles.
- Enfin le feu que l'on consacre lors de l'établissement d'un temple, et qui est le plus souvent confié à la garde d'une famille, qui l'entretient génération après génération.

Les prêtres dirigent les cérémonies religieuses, qui comportent des sacrifices, des prières, et de nombreux actes de purification. Ils sont choisis parmi les grandes familles à vocation sacerdotale, et accèdent aux différentes dignités religieuses après de longues périodes d'initiation et de purification.

Les Zoroastriens bénéficient du statut de dhimmis, mais ils ne sont pas des «gens du Livre». Ils sont accusés de polythéisme et d'animisme.

QUELQUES DROGUES

Opium

Il est fabriqué à partir du suc obtenu par incision de capsules de pavots. Il peut être consommé par voie ingestive, ou fumé. Le pavot est cultivé en Perse et en Haute Egypte. Il est utilisé par les médecins arabes, comme somnifère, et comme anesthésiant, il est aussi utilisé comme soporifique. L'opium se présente sous forme solide. On peut considérer qu'il agit comme un poison, en faisant perdre des points de fatigue. A très forte dose, la consommation d'opium peut être très dangereuse, voire mortelle.

Caractéristiques :

VIR :19

DMA :1/2 gramme

LAT :5 mn

RAC :21 mn

DET :8

Une DMA fait perdre 80 points de fatigue.

Le haschich

Le haschich est un produit stupéfiant dérivé du chanvre (cannabis), végétal bien connu en Afrique du Nord et au Moyen Orient. A l'époque des Mille et une Nuits, le haschich est consommé dans la nourriture, dans un but euphorisant. On ne peut décrire avec précision les effets du haschich comme s'il s'agissait d'un poison. Les effets de l'accoutumance et la qualité du haschich ayant une bien trop grande importance. On peut considérer qu'il y a deux stades au cours de l'intoxication.

- Excitation : le facteur de bravoure et la Perception sont augmentés de 2 points, intelligence et santé mentale en état 50.

- Engourdissement : le personnage se sent de plus en plus fatigué, il est gagné progressivement par le sommeil. Chaque tranche de 10 mn agit comme une heure d'éveil, (voir «fatigue due à l'éveil», tableau AD1, règles avancées).

Caractéristiques : (titre indicatif)

VIR :16

DMA :1 gramme

LAT :1 mn

RAC :spéciale

DET :4

1 DMA provoque un état d'excitation de 30mn, chaque DMA supplémentaire divise la période d'excitation par 2. Au delà, 1 DMA provoque une période d'engourdissement de 2 heures, chaque DMA supplémentaire ajoute 2 heures d'effet.

Le Bang

C'est un composé opiacé et cannabiné, utilisé comme soporifique.

VIR :15

DMA :2 grammes

LAT :10 mn

RAC :2/mn

DET :6

ETT :solide

ABS :ingestif

1 DMA entraîne la perte de 40 points de fatigue.

QUELQUES EXPRESSIONS TYPIQUES :

- «Faire voir la largeur de son dos» : s'enfuir;
- «faire rentrer sa longueur dans sa largeur» (à quelqu'un) : frapper très violemment;
- «qu'Allah vous écrive la sécurité» : formule de bonne route;
- «à peine le temps de distinguer sa main droite de sa main gauche» : instantanément;
- «baiser la terre entre les mains de quelqu'un» : s'incliner profondément;
- «le coq sans voix» : sexe masculin;
- «le lapin sans oreille» : sexe féminin;
- une histoire qui, «si elle était écrite avec le poinçon sur le coin intérieur de l'œil, serait une leçon pour l'observateur attentif» : histoire édifiante;
- «la fille de mon oncle» : ma femme;
- en parlant du Prophète : «sur lui la lumière et la paix», «je pourrai en parler tant, que ma langue risquerait d'en devenir poilue»;
- «la destructrice des délices et la séparatrice des amis» : la mort;
- «la mère de la sureté» : la fuite;
- quelques insultes relevées dans les «Mille et une nuits» : face de goudron, calamiteux, cochon, entremetteur. Il y en a beaucoup d'autres qui malheureusement ne sont pas publiables.

NOMS ET PRENOMS

Voici quelques prénoms et surnoms courants accompagnés parfois de leur signification :

- Abdallah
- Abdel-malek
- Abderrahman
- Abelmajid

Tous ces prénoms, commençant par Abd, préfixe arabe qui signifie «serviteur de», sont suivis d'un qualificatif divin.

Prénoms masculins

- Amin : le fidèle
- Ahmeb
- Ali
- Bani
- Farès : le cavalier
- Haroune : prénom d'origine égyptienne, de l'époque des pharaons
- Hichame : de la racine «chahm» ↔ majestueux
- Hossein
- Khaled

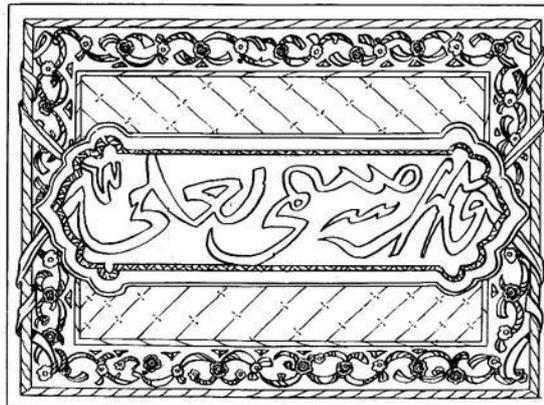
- Mahmoud : honnête et bienfaisant
- Mustapha
- Mubarak
- Othman
- Oualid : fécond
- Rachid
- Saad : chanceux

Prénoms féminins

- Fatéma
- Kalthoum
- Khadija
- Latifa : douce ou mignonne
- Miriam
- Najate : le salut
- Nasma : arôme ou doux souffle de vent
- Ouafae : fidélité
- Rabéa : brin d'herbe
- Salma : saine ou sauve
- Soraya

Voici aussi quelques qualificatifs divins qui peuvent servir de surnom à vos personnages :

- Er rahman : le clément
- Er rahim : le miséricordieux
- El malik : le seigneur
- El mouahimin : le protecteur
- El aziz : le doux
- El bari : celui qui façonne
- El alim : celui qui connaît
- El hakim : le sage
- El adl : le juste
- El halim : le bon
- El kabir : le grand
- El karim : le généreux
- El madjid : le glorieux
- El quaout : le fort
- El moumit : celui qui tue
- El khabir : le vigilant
- El barr : le vertueux
- El djamil : le beau
- El ghani : le riche
- El chadid : le terrible
- El darr : le dangereux
- El mouqsit : l'équitable
- El nazir : celui qui voit tout
- El hadi : le guide
- El çadiq : le sincère
- El mountaquim : le vengeur



4^{ème} PARTIE : L'ART DE LA GUERRE ET DU COMBAT

4.1 L'EVOLUTION DU GUERRIER ISLAMIQUE

4.1.1 LES BEDOUINS

Si l'organisation tribale primitive ne laisse pas de place pour une armée organisée, chaque bédouin est un guerrier né, toujours prêt à prendre les armes pour défendre la tribu ou pour razzier un campement voisin. Le gros des combattants est constitué de fantassins qui utilisent leur propre dromadaire pour se déplacer. Les chevaux sont assez rares, et le cavalier ne l'utilise qu'une fois sur le lieu de la bataille, préférant le dromadaire pour les longs déplacements à travers le désert. Les armes les plus répandues sont la lance et l'épée, parfois complétées, à des fins défensives par des armes de jet : javelots et arcs. Haches et masses sont employées localement. Le haubert de maille semble relativement répandu, mais le port du casque reste tout à fait exceptionnel.

4.1.2 LES ARMEES DU PROPHETE

Les premières légions islamiques utilisent l'armement et les techniques de combat des bédouins, toutefois le développement des tactiques inspirées de l'armée byzantine, premier adversaire de l'islam, entraîne une spécialisation progressive des actes de combat, et donc de l'équipement.

Conscient de l'impact offensif de la cavalerie, le prophète cherche à la renforcer, en se procurant un nombre toujours croissant de chevaux. L'armure reste l'apanage de l'infanterie, le cheval arabe perdant ses qualités de vitesse et de vivacité lorsqu'il est monté par un cavalier lourdement chargé.

4.1.3 LE DEVELOPPEMENT DE LA CAVALERIE LOURDE

Le cheval iranien puissant et robuste, supporte aisément le poids d'un cavalier en armure, aussi dès la conquête de la Perse, la cavalerie lourde, inspirée des cataphractaire Assyriens, devient le fer de lance de l'armée musulmane.

4.1.4 LE DEVELOPPEMENT DES ARCHERS MONTES

Les cavaliers turcs, enrôlés dans l'armée musulmane, y introduisent l'usage de l'arc composite, aux performances exceptionnelles. Ce type de cavalier-archer, capable de tirer en pleine course dans toutes les directions, est particulièrement représenté par les Ghulams, qui formeront longtemps l'élite des troupes khalifales.

4.1.5 EVOLUTION DU FANTASSIN

L'armée musulmane incorpore dans ses rangs des unités issues des peuples soumis au cours de la conquête. Continuant d'utiliser l'armement et les méthodes de combat qui leur sont propres, ces unités confèrent aux armées de l'islam une grande souplesse et beaucoup de capacité d'adaptation.

4.2 LES HOMMES : DIFFERENTS TYPES DE GUERRIERS MUSULMANS

(VOIR PLANCHES)

4.3 ORGANISATION DE L'ARMEE MUSULMANE

4.3.1 LES MISSIONS

La cavalerie :

La cavalerie est l'élément brisant de l'armée musulmane. Son rôle est de rompre la cohésion des troupes ennemies et de les disperser. Elle procède par charges furieuses mais soigneusement organisées, se repliant entre deux assauts sous la protection de son infanterie.

La cavalerie forme aussi l'élément de poursuite et de dispersion des unités disloquées.

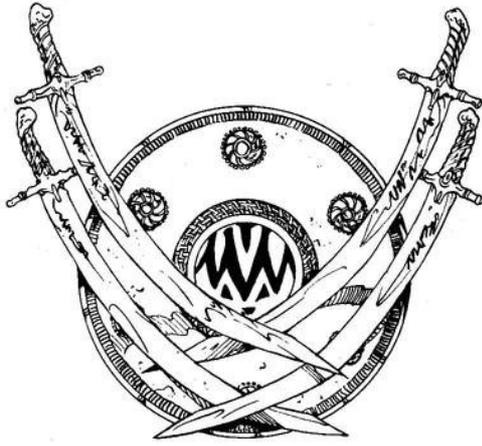
Enfin la cavalerie légère sert à la reconnaissance et l'exploration, souvent jusqu'à plus de 150 km de ses bases.

L'infanterie :

C'est d'abord la partie défensive du corps de troupe derrière laquelle se replie la cavalerie entre deux assauts. Elle participe aussi au combat rapproché, profitant de l'effet disloquant de la cavalerie. Très souvent, au moins pour les corps d'élite, l'infanterie est montée, c'est à dire qu'elle est transportée par chameaux, dromadaires, mulets, ce qui lui donne une grande rapidité d'intervention sur le champ de bataille.

Le soutien logistique :

L'armée musulmane fait un large usage d'animaux de bât : chameaux, dromadaires, mulets, chevaux, suivant les impératifs des opérations militaires. La règle est évidemment de vivre sur le pays, mais dans des régions aussi désertiques que celles où se déroulent la plupart des campagnes, il faut prévoir une certaine autonomie en vivres et en eau. A ce titre, les techniques bédouines héritées des premiers conquérants font merveille. Lors de la traversée du désert syrien en 635, Khalid ibn al walid emmène avec lui de vieux dromadaires qui seront abattus au cours de la



progression, fournissant la viande, mais surtout l'eau destinée aux chevaux, récupérée directement dans la bosse de l'animal.

4.3.2 LES CORPS SPECIALISES

Les naffatins

C'est un corps de spécialistes, munis d'appareils destinés à projeter des substances enflammées similaires au feu grégeois des Byzantins. Les musulmans n'atteindront jamais la maîtrise des Grecs en ce domaine, et l'utilisation de cette arme reste très limitée.

Les Messagers

Equipés de chevaux arabes et de dromadaires rapides, ils assurent les liaisons d'un bout à l'autre de l'empire. Il est à signaler que les khalifes disposaient par ailleurs d'un corps de messagers soudanais, excellents coureurs à pied, qui dépendaient directement de son autorité.

Les Arbalétriers

L'arbalète, d'origine chinoise, est connue des musulmans. Ses performances encore modestes n'étant pas en mesure de rivaliser avec l'arc composite, elle est exclusivement réservée au combat naval, l'arc supportant mal l'air marin.

Les Sapeurs

La mine est bien souvent le meilleur moyen de pratiquer une brèche dans une muraille. Les meilleurs sapeurs sont issus des peuples des régions montagneuses d'Asie centrale, rompus aux techniques minières.

Les Artilleurs

C'est un corps de techniciens et d'ingénieurs, capables de mettre en œuvre les machines de guerres nécessaires au siège d'une ville. Les meilleurs artilleurs sont les byzantins, héritiers de la technologie romaine.

Les Héros

L'armée musulmane est précédée de «héros», prêts à affronter les meilleurs guerriers adverses en combat singulier. Cette coutume permet parfois de décider du sort d'une bataille sans affrontement généralisé. On voit souvent, au cours des guerres de la Reconquista espagnole, les princes arabes affronter les barons chrétiens en combat singulier avant le déclenchement de la bataille proprement dite.

4.3.3 LES RIBATS

Les ribats sont des points fortifiés implantés dans les zones où la domination musulmane n'est pas bien établie. C'est à la fois un monastère, et une forteresse dont la tour

de guet sert aussi de minaret. Ils sont occupés par des confréries de moines soldats : les soufis, traquant sans répit les infidèles pour la plus grande gloire d'Allah.

4.3.4 LE RAID

Directement issus de la coutume ancestrale de la razzia, les raids musulmans créent une atmosphère d'insécurité permanente le long des rivages chrétiens de la Méditerranée, ainsi que dans le sud de la France et le nord de l'Espagne. Débarquant le plus souvent de nuit, les pillards musulmans rafflent tout le butin possible, massacrent ceux qui leur résistent, profanent les lieux saints, s'acharnant particulièrement sur les cloches qui sont systématiquement brisées. La tactique employée, baptisée al-karr wa-l-farr (l'attaque et la fuite), est pratiquement impossible à contrecarrer. Seul le développement d'un réseau de châteaux et de points fortifiés permet de limiter les conséquences des raids «sarrasins» pour les hommes et les animaux. De plus les combattants arabes, passés maîtres dans l'art de l'embuscade, se jouent des contre-attaques des occidentaux.

4.4 L'ARMEMENT

4.4.1 LES ARMES DE CONTACT

(VOIR TABLEAU)

4.4.2 LES ARMES DE JET

L'arc

On trouve deux sortes d'arc : l'arc arabe, d'origine antique, et l'arc turquo-mongol, dit «composite», aux performances remarquables. Le guerrier turc porte sur lui deux ou trois arcs réglés suivant différentes tensions, et utilise différents types de flèche suivant la distance de l'objectif et le pouvoir de pénétration désiré.

Les projectiles :

- Il en existe de quatre sortes :
- flèche légère, de bonne caractéristique aérodynamique, destinée au tir lointain;
- flèche moyenne;
- flèche lourde armée d'une forte pointe métallique à bon pouvoir de pénétration;
- flèche courte destinée au combat rapproché, baptisée javalduz, utilisée avec un guide-flèche donnant une grande précision au tir.

Réglage de la tension

La tension d'un arc composite est égale à son facteur de force, elle varie de 1 à 5. L'augmentation de la tension d'un arc augmente sa portée, et le pouvoir de pénétration des projectiles, mais diminue sa précision.

La tension d'un arc ne peut être réglée que par un archer compétent. Il faut réussir un jet de compétence «arc composite», avec un malus égal à la différence entre les deux classes de tension.

EXEMPLE :

L'arc de Khaled, jeune guerrier syrien, est réglé avec une tension de 2. Apercevant une cible à grande distance, il veut régler son arme avec une tension de 4. Son score dans la compétence «arc composite» est de 12. Il veut modifier la tension de son arc de 2 classes, ses CDS finales sont donc égales à $12 - 2 = 10$.

CAVALIER ARMENIEN

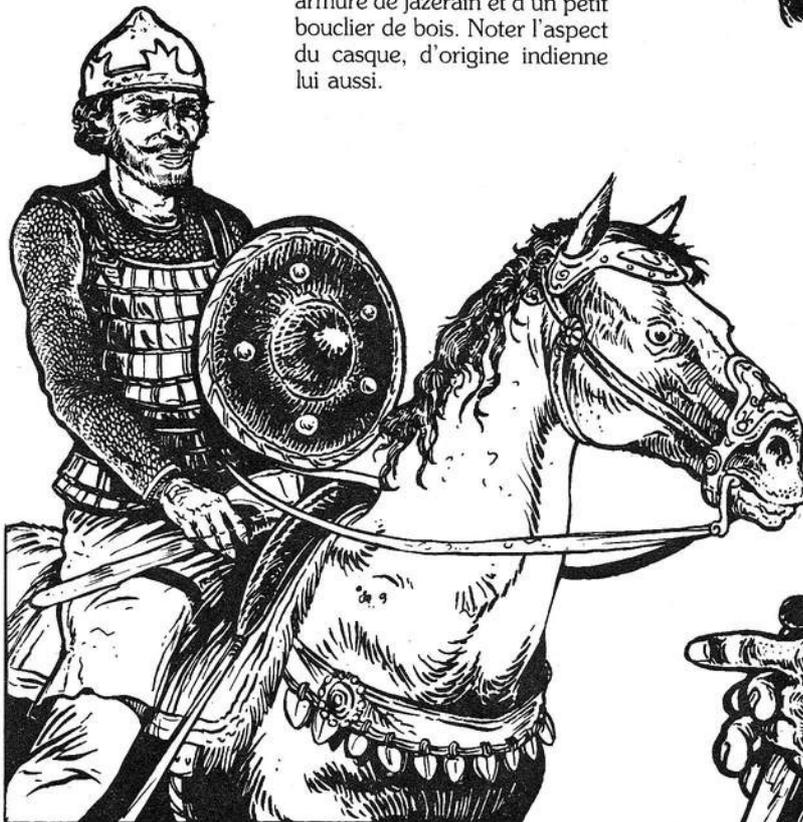
Les Arméniens servant dans l'armée musulmane sont essentiellement des cavaliers légers, capables de démonter très rapidement pour combattre à pied. Il est équipé : d'une longue épée portée dans le dos, d'une lance et d'une hache arménienne à double tranchant, entièrement métallique, arme redoutable entre les mains d'un homme entraîné. Il porte une lourde cape de laine, utilisée comme bouclier.

GUERRIER AFRICAIN

L'armée musulmane compte d'importants contingents de noirs, principalement des fantassins. Il se bat avec des éléments traditionnels africains, tels le bouclier de forme typique, en peau de girafe, et une sagaie à manche court, utilisée comme arme de contact beaucoup plus que comme arme de jet. Il porte une armure de feutre et un casque à nasal renforcé, très répandu à cette époque.

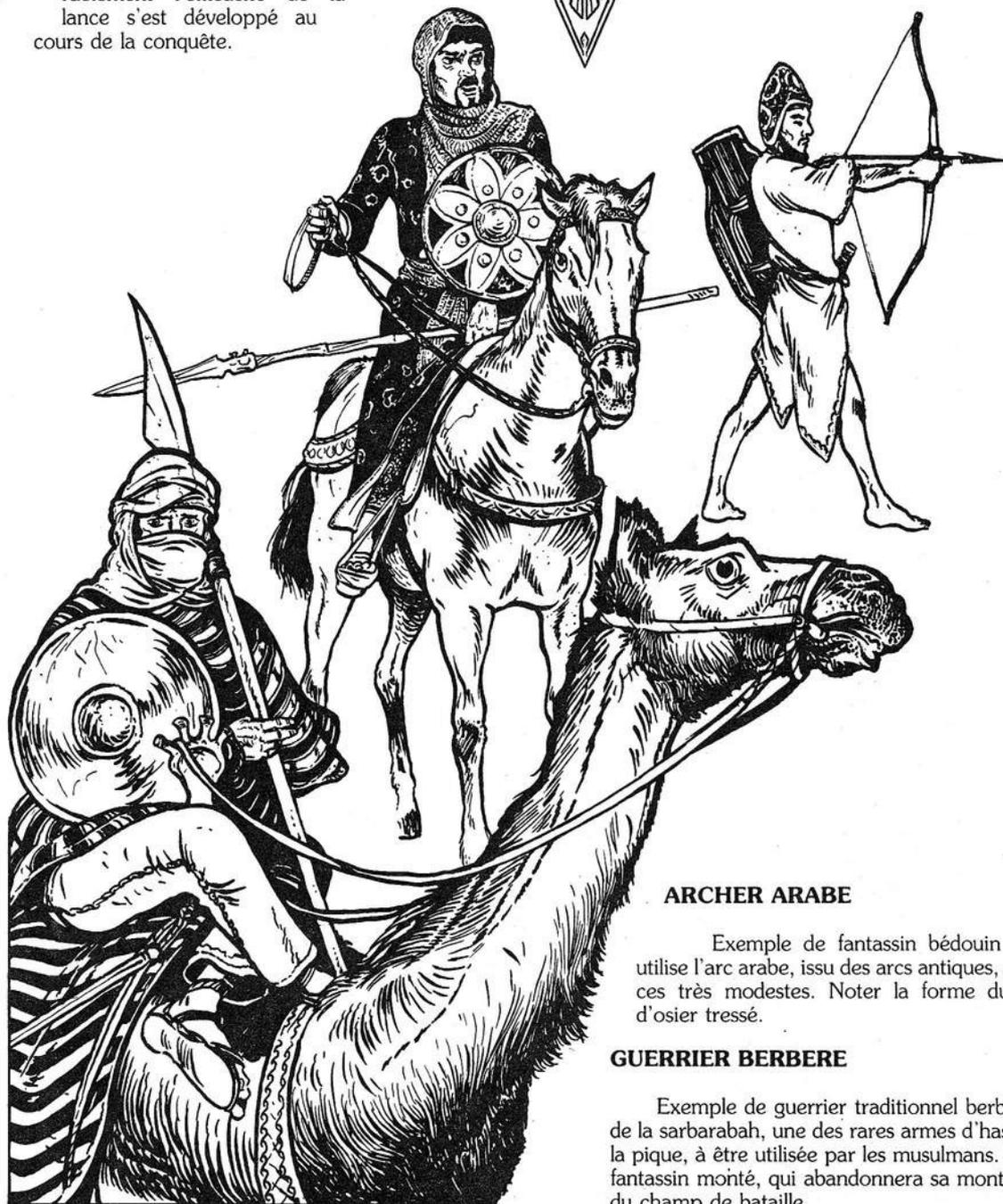
CAVALIER SINDH

Autre réservoir d'hommes de l'armée musulmane : l'Inde. Ce cavalier utilise des armes typiquement indiennes : masse à ailettes, et hache à très large lame, baptisée naschak. Il est équipé d'une armure de jazerain et d'un petit bouclier de bois. Noter l'aspect du casque, d'origine indienne lui aussi.



GUERRIER BEDOUIN

Ce type de cavalier arabe constituait l'essentiel des premières armées de l'Islam. Son équipement est très simple : une épée droite, une rumh et un petit bouclier rond de cuir et de bois. L'usage des étriers, qui assure une meilleure assise au cavalier et accroît considérablement l'efficacité de la lance s'est développé au cours de la conquête.



ARCHER ARABE

Exemple de fantassin bédouin traditionnel. Il utilise l'arc arabe, issu des arcs antiques, aux performances très modestes. Noter la forme du carquois, fait d'osier tressé.

GUERRIER BERBERE

Exemple de guerrier traditionnel berbère. Il est muni de la sarbarabah, une des rares armes d'hast, en dehors de la pique, à être utilisée par les musulmans. C'est en fait un fantassin monté, qui abandonnera sa monture à proximité du champ de bataille.

GUERRIER DAYLAMIS

Les Daylamis, montagnards chevelus, grands mangeurs d'ail, malgré un équipement sommaire sont des guerriers exceptionnels. Leur arme favorite est le zhupin, sorte de lourd javelot, qu'ils manient avec une dextérité redoutable. Ils tiennent énormément à leurs boucliers de bois peints de couleurs vives. Il n'est pas de plus grand déshonneur pour un Daylamis que de se faire brûler son bouclier. Ils sont le plus souvent accompagnés d'un jeune garçon, à qui ils confient leur bouclier au moment de monter au corps à corps. Leur tactique favorite est de progresser derrière un mur de boucliers, puis une fois à distance convenable, de jeter leurs zhupins, l'attaque se terminant généralement par un assaut brutal à la hache (balta ou aybalta).

GUERRIER ARABE

L'équipement assez complet de ce fantassin suggère qu'il appartient sans doute à une grande famille ou à un corps d'élite des premiers temps de la conquête. Il porte une armure de jazerain sur un haubert de maille, et manie une épée droite à deux tranchants, ainsi qu'un grand bouclier de bois.



CAVALIER KHURASHANIS

L'Asie centrale, en particulier le Khurashan, est la principale source d'hommes des armées islamiques. Ce type de cavalier devient le fer de lance de l'armée musulmane à partir du 9ème siècle. Il porte une armure lamellaire, et utilise le qalachur, sabre recourbé, arme traditionnelle des nomades turcs. Le petit bouclier convexo-concave, fait de cuir et de bois renforcés de pièces métalliques est particulièrement résistant. L'usage d'armure pour les chevaux reste tout à fait exceptionnel.

LES GHULAMS

Les Ghulams, corps formé essentiellement d'esclaves et de mercenaires turcs, forment la garde personnelle du Khalife. Ce sont des archers montés, utilisant avec une égale adresse l'arc composite, le qalachur, ou la lance. Ce sont des cavaliers de grand talent, capables de tirer à l'arc en pleine course, dans n'importe quelle direction. Ils portent une armure lamellaire, parfois sur un haubert de maille.

LES ABNAS

C'est certainement le corps le plus prestigieux de toute l'infanterie musulmane. Il est basé à Bagdad, et dépend directement de l'autorité du Khalife. Ils portent une armure lamellaire et un grand bouclier de bois. Ils manient la pique, le khanjar, et une épée courte à large lame. Disciplinés et courageux, rompus aux manœuvres en formation serrée, ils apportent beaucoup de cohésion et de stabilité au corps de bataille musulman.



GUERRIER CILICIEN.

Ces peuples de montagnards, originaires des chaînes du Taurus, sont des guerriers redoutables. Ils excellent dans la guérilla et dans l'art de l'embuscade. Leur arme favorite est la hache cilicienne, arme terriblement efficace. Celui-ci porte une armure de feutre, sur une tunique de drap épais.

TABLE DE RESOLUTION DES TIRS A L'ARC COMPOSITE

TYPE DE FLECHE	Jv	Lg	Ld	No	1	2	3	4	5	tension (FF)
	c	c	c	c	10	15	20	25	30	
	ef	c	c	c	20	30	40	50	60	
CLASSES	ln	c	ef	c	30	45	60	75	90	PORTEE
DE	max	c	ln	ef	60	90	120	150	180	EN
PORTEE	ex	ef	max	ln	90	115	180	225	370	METRES
	-	ln	ex	max	180	270	360	450	540	
	-	max	-	ex	300	400	500	550	600	
	-	ex	-	-	400	500	550	600	700	
DOMMAGES	4	6	10	7						
CLASSE DE PRECISION	5	1	1	2						
PREPARER	2b	1b	1b	1b						
CHARGER	2s	1b	1b	1b						

- courte : + 3
- efficace : 0
- longue : - 2 (Force état 25)
- maximum : - 5 (Force état 50)
- portée extrême (Force état 75)

EXEMPLE :

Khaled, (ACO : 12, F : 17), aperçoit un guerrier ennemi à 110 m. Il a le choix entre deux arcs, l'un tendu à 5, et l'autre à 2. Il dispose de trois sortes de flèche : lourde, normale, légère. Il choisit l'arc tendu à 5, et une flèche normale. Dans la colonne 5 de la table on voit que la distance de 110 m est immédiatement inférieure à 180 (4^{ème} ligne). Sur la même ligne, on voit que cela correspond, pour une flèche normale, à la portée efficace. Dans la même colonne, dans la partie inférieure du tableau, on peut voir aussi que le tableau de dommage à utiliser est le 7, que la classe de précision de la flèche est 2 et qu'il lui faut une action de base pour préparer le lanceur et une autre pour emmagasiner l'énergie.

On sait donc que ACO = 12, ff = 5, cpf = 2, por = 0 d'où CDS = 12 - 5 + 2 - 0 = 9. On considère que la cible ne dispose d'aucun moyen de protection. Le jet de dé donne 5, donc une Mr de 4, la flèche fait 7 points de dégâts.

S'il avait utilisé une flèche lourde : cpf = 1, por : - 2 (portée longue) ses CDS auraient été de 12 - 5 + 1 - 2 = 6, ce qui avec le même jet de 5, donne une Mr de 1. Les dommages sont calculés avec le tableau 10, mais une force de 13 (portée longue, donc F état 25), ce qui donne 2 points de dégâts seulement. Il vaut donc mieux utiliser une flèche normale.

Imaginons qu'un adversaire surgisse à 50 m de Khaled, avec une flèche lourde et l'arc tendu à 5, ses CDS sont de 12 - 5 + 1 + 3 = 11, avec un jet de dé de 4, il inflige 15 points de dommages.

S'il avait utilisé une flèche normale on aurait obtenu : CDS = 8, Mr = 8, dommages : 14. La flèche lourde est ici légèrement plus efficace.

Utilisation de la table de résolution

La table de résolution de l'arc composite peut se subdiviser en trois parties. La partie droite, c'est à dire les cinq colonnes de droite, donnent différentes échelles de portée en fonction de la tension de l'arc. La partie gauche (quatre premières colonnes) indiquent à quelles classes de portée correspondent les distances figurant dans la partie droite, en fonction de chaque type de flèche. La partie inférieure donne les caractéristiques de chaque type de flèche.

Il existe cinq types de tension (de 1 à 5), quatre types de flèche (javalduz : ja, légère : lg, lourde : ld, normale : no), et cinq types de portée, (courte : c, efficace : ef, longue : ln, maximum : max, extrême : ex).

Procédure à suivre :

- déterminer la distance de la cible, (en utilisant la compétence «Déterminer une distance»),
- se reporter dans la colonne correspondant à la tension de l'arc,
- repérer la ligne correspondant à la portée immédiatement supérieure à la distance de la cible. Regarder sur la même ligne, à quelle classe de portée cela correspond pour le type de flèche choisi.

Les CDS finales sont égales :

$$ACO + cpf - ff + por$$

ACO : score dans la compétence arc composite.

cpf : classe de précision de la flèche.

ff : classe de tension.

por : facteur de portée (règles page C 29).

AUTRES ARMES DE JET

ARME	ORIGINE	ff	c	ef	ln	max	ex	pds	l (m)	TYPE	TAB.	Préparer	CH./EM.
JAVELOT	diverses	2	10	15	25	45	75	1,3	1,2	2	4	2s	1b
ZHUPIN	daylamis	3	10	20	30	50	100	1,2	1,3	2	5	2s	1b
LANCE	diverses	4	5	10	15	25	50	1,4	1,8	2	6	2s	1b
FRONDE	diverses	1	25	50	75	150	200	0,1	-	3	8	1b	3b
KANJHAR	arabe	1	5	10	20	25	30	0,3	0,3	2	3	2s	1b
BALTA	turque	2	5	10	15	20	25	0,3	0,5	1	6	1s	1b
ARC ARABE	arabe	3	20	60	90	120	150	0,6	1,4	2	5	1b	1b

1 = taille; 2 = estoc; 3 = contondant; CH./EM.: charger emmagasiner l'énergie.

LES ARMES DE CONTACT

NOM	ORIGINE	LONGUEUR	POIDS	FF	v	ra	DOMMAGE	TABLEAU	TEMPS
KHANJAR	arabe	0,3	0,3	1	1	5	2	2	1
QALACHUR	turque	0,9	1,8	3	4	9	1	9	1
EPEE LARGE	diverses	0,6	1,5	2	3	10	1-2	5	1
EPEE LONGUE	diverses	1,10	2,5	5	6	10	1	11	1
NIMCHA	indienne	1	1,6	3	4	8	1	9	1
EPEE DROITE 2 tranchants	diverses	0,9	2	4	5	10	1	10	1
RUMH (★)	arabe	4,20	2,5	4	7	6	2	9	3
LANCE (☆)	diverses	1,8	1,5	3	6	5	2	9	2
SARBARABAH	berbère	2,3	2,5	6	6	7	1	10	1
BALTA	turque	0,5	1,6	3	4	8	1	6	1
NACHAKH	indienne	0,6	2	4	5	9	1	8	1
HACHE CILICIENNE	taurus	1	2,6	6	5	11	1	11	1
HACHE ARMENIENNE	arménienne	0,8	2	5	3	12	1	7	1
AYBALTA	turque	0,6	1,7	4	5	8	1	7	1
KASRULLA	arabe	0,7	1,2	3	3	12	3	6	1
MASSE A AILETTES	diverses	0,7	1,8	4	4	12	3	7	1
DABUS	arabe	0,7	1,3	3	3	8	3	7	1
SAGAI DE COMBAT	africaine	0,8	1,5	3	3	8	1	7	1
MATRAQUE	diverses	0,5	0,8	2	2	8	3	5	1
KAMCHA	turque	1,2	1,3	2	1	4	1	2	1
PIQUE	diverses	3,5	2,5	6	7	6	2	9	1

1 = Taille; 2 = Estoc; 3 = Contondant; Poids en kilogrammes, longueur en mètres, temps en secondes; ★ : utilisable uniquement à cheval; ☆ : utilisable à pied et à cheval

TABLEAU DES BOUCLIERS

groupe	zones couvertes	poids Kg	ff	sp	sd	p.g.m.	matériau	vitesse
1	5-7-11-13	1	2	7	15	+1	bois, métal	2
2	7-9-11-13	1,2	2	7	18	+1	cuir, métal	2
3	3-5-7-9-11-13-14-15	4	4	12	25	+2	bois, métal	5
4	5-7-11-13	0,6	1	5	10	+1	cuir, peau	1
5	3-9-11-5-7-13	1,6	3	7	12	+2	bois, cuir	3
6	3-4-5-6-7-9-11-13	2,5	3	7	15	+2	bois	3
7	5-7-14-15	4	1	2	20	0	toile	1

7 donne les caractéristiques décrivant la lourde cape utilisée par les Arméniens comme bouclier; p.g.m. : protection globale face aux missiles.

TABLEAU DES PROTECTIONS

Code	t	e	c	Poids	Rig	Etc	Description	zones possibles
NU	0	0	0	0	S	0	peau nue	1-20
TL	1	0	0	0,08	S	0	tissu léger	1-20
TE	1	0	1	0,20	S	0	tissu épais	1-20
CL	1	1	1	0,22	S	1	cuir léger	1-20
FO	2	1	2	0,24	S	1	fouffure	1-20
CE	3	2	1	0,32	S	1	cuir épais	1-11, 17-20 ☆
FT	3	1	1	0,22	S	1	feutre	3-8, 14-16
MA	6	5	2	1,12	S	0	mailles	3-8, 14-16
JZ	8	6	4	1,15	SR	1	écailles sur cuir	3-8, 14-16 ☆
LM	9	6	4	2	SR	1	plaques sur cuir	3-8, 14-16
CB	3	3	3	0,30	S	1	cuir bouilli	1-11, 14-16
FE	10	6	3	1,30	R	2	fer	1-2
TU	3	2	1	0,6	S	0	turban	1

☆ : sauf articulations.

4.4.3 LES ELEMENTS DE PROTECTION

4.4.3.1 ARMURES ET CASQUES

Les combattants islamiques font un large usage d'armures de différents types. Il existe des armures pour les chevaux, le plus souvent partielles, en feutre, en jazerain, lamellaires, ou en mailles, leur utilisation reste très limitée.

L'armure de jazerain est formée d'écaillés métalliques cousues sur une pièce de cuir de façon à se recouvrir. L'armure lamellaire est constituée de plaques métalliques fixées sur du cuir.

(VOIR TABLEAU)

4.4.3.2 BOUCLIERS

De nombreux modèles de boucliers sont utilisés dans l'armée musulmane : on peut les regrouper en sept groupes :

- 1 : petit bouclier rond et plat,
- 2 : petit bouclier rond convexe-concave,
- 3 : grand bouclier plat,
- 4 : petit bouclier ovoïde d'inspiration africaine,
- 5 : bouclier en cerf-volant,
- 6 : grand bouclier rond,
- 7 : cape.

(VOIR TABLEAU)

4.4.4 LES ARMES SPECIALES

KAMCHA

Le kamcha est un fouet à manche de bois utilisé par les guerriers turcs. Il inflige de faibles dommages de type taille, mais il peut devenir un instrument redoutable entre les mains d'un expert. Les effets spéciaux du kamcha ne peuvent être décrits qu'en utilisant la procédure de localisation des blessures.

Si le fouet touche en zones :

3 - 8 - 8a - 9 - 9a - 10 - 10a - 11 - 11a - 12 - 12a - 15 - 17 - 17a - 19 - 19a, il s'enroule autour de la partie touchée; dans ce cas l'attaquant bénéficie des avantages suivants :

→ en zone 3 :

- strangulation : après qu'il se soit écoulé une action de base de l'attaquant, celui-ci peut entamer une strangulation qui fait perdre à son adversaire 2 points de souffle par seconde.

- déséquilibrer : l'attaquant peut tenter de déséquilibrer l'adversaire en l'attirant vers lui. Ses chances de réussite sont de FOU + Mr - FF (défenseur) - (p/20) (défenseur). Il doit s'écouler une action de base de l'attaquant entre le moment où le fouet s'enroule et le moment où il peut tenter de déséquilibrer son adversaire. Les dommages dus à la chute sont égaux à 5 points de souffle + Mr de «déséquilibrer». Les dommages sont réduits de moitié si le défenseur réussit un jet de réflexe lui permettant de se protéger le visage de ses bras.

→ zones 11a 11 13a 13 10a 12 12a

l'avant-bras est paralysé pour une base du défenseur, l'attaquant doit réussir, au début de chaque action de base du défenseur un jet FOU + Mr (du jet précédent), pour voir s'il arrive à maintenir sa prise.

→ zones 9 9a 8 8a :

Le défenseur est peu gêné, mais l'attaquant, après une

action de base peut tenter de le déséquilibrer.

CDS : FOU + Mr + FF + ECO

→ zones 16 15 :

L'attaquant peut tenter de déséquilibrer le défenseur :
CDS = FOU + 2 Mr - (C/4)⁰ du défenseur - ECO du défenseur

En cas d'échec d'une attaque au fouet, si celui-ci est du à une parade avec une arme, il s'enroule autour de celle-ci, et l'attaquant peut désarmer son adversaire en réussissant un jet : FOU + Mr - FF (adversaire). Chaque fois que l'attaquant rate un jet correspondant à une action spéciale, c'est que le fouet s'est détaché du défenseur.

Réaction du défenseur :

Tout d'abord il doit réussir un jet de réflexe, ensuite il peut :

- couper le fouet avec une arme de taille, en réussissant un jet de compétence pour cette arme, sans malus ni bonus.
- arracher le fouet des mains de l'attaquant, action nécessitant une préparation de une base. CDS : Force (défenseur) - Mr (attaquant) - FF (attaquant).

USAGE DE LA NAPHTHE

L'usage de la naphthe dépend d'une compétence : NAP (naphthe). La naphthe est un hydrocarbure fabriqué soit à partir de résines végétales, soit à partir d'hydrocarbures naturels, que l'on trouve dans certaines régions (Fars par exemple). Il fut utilisé en combat par les musulmans à l'instar du feu grégeois grec de meilleure qualité. L'usage le plus courant consiste à lancer des «grenades» de terre cuite, contenant de la naphthe, que le lanceur allume au moment de les lancer.

Portée d'une grenade : courte : 5m, efficace : 10m, longue : 15m, maximale : 25m, extrême : 50m. Il faut deux bases pour sortir une grenade et une base pour l'allumer. Une fois le jet de la grenade résolue et la marge de réussite déterminée on procède comme suit :

- la zone touchée détermine le point d'impact de la grenade.

- une zone supplémentaire par Mr est atteinte par le liquide enflammé. La naphthe agit comme une flamme et non comme un fluide chaud. Sa classe de température est 4. Les dommages infligés sont 4 points de souffle par seconde, par zone atteinte. Si le système de localisation des blessures n'est pas appliqué, les dommages sont égaux à 4 × Mr + 1, ce qui revient au même nombre de points de souffle global.

- effet des protections :

Une protection agit en retardant l'effet des flammes sur la peau. Dans le cas où le système de protection global est utilisé, il suffit de retrancher la valeur de la protection des dommages totaux.

cuir : 4s	jazerain : 4s
fouffure : 2s	armure lamellaire : 5s
vêtement épais : 3s	fer : 5s
vêtement léger : 1s	acier : 5s
vêtement moyen : 2s	turban : 4s
armure de mailles : 3s	

- en cas d'impact sur le bouclier, il s'enflamme, mais protège le défenseur pleinement, il est malheureusement hors d'usage.

Réaction du défenseur :

- la grenade est considérée comme une arme lancée, il est donc possible de la parer.

- une fois atteint, la seule parade possible est d'éteindre le feu après avoir réussi un jet de réflexe. Pour cela les deux meilleurs moyens sont :

→ se rouler par terre, le feu s'éteint en $(2 + 1d4)$ secondes.
→ étouffer le feu avec une cape ou un manteau : cela prend $1d3$ secondes, mais ne peut être fait que par une personne extérieure.

- l'eau n'a aucun effet sauf en cas d'immersion complète des parties enflammées.

LE LASSO

Le lasso est considéré comme une arme de type «arme lancée». On ne considère que deux portées : efficace (jusqu'à 10 m), et longue (jusqu'à 20 m). En cas de réussite de l'attaque, le défenseur se retrouve dans une des situations suivantes, déterminée par le jet de $1d10$.

1 : pris à la gorge.

2-3-4 : pris au tronc, avec un bras immobilisé.

5-6 : pris au tronc avec deux bras immobilisés.

7-8 : le tronc est pris, mais les bras sont libres.

9 : une jambe de prise.

10 : deux jambes sont prises.

- pris à la gorge : l'attaquant peut tenter une strangulation qui fait perdre 2 points de souffle par seconde à sa victime, la mise en œuvre de cette action prend une action de base. Il peut aussi tenter de déséquilibrer son adversaire :

$CDS = LAS + Mr - ECO$ (défenseur) - FF (défenseur).

- pris au tronc : l'attaquant peut tenter de faire chuter le défenseur : $CDS = LAS + Mr - (C/4)^\circ$. Il peut aussi tenter de l'attirer vers lui. Pour cela il doit tenter, toutes les actions de base, un jet F - ECO (défenseur). En cas de réussite, il rapproche sa victime de Mr mètres; en cas d'échec, il perd Me mètres. Cette opération coûte 1 point de souffle par 2 secondes aux deux protagonistes.

- prise sur une jambe : l'attaquant peut faire chûter son adversaire : $CDS = LAS + Mr$.

- prise sur deux jambes : idem, mais $CDS = LAS + 2 Mr$.

Réaction du défenseur

Après avoir réussi un jet de réflexe, il peut :

- trancher le lasso, pour cela il doit réussir un jet de compétence dans l'arme qu'il utilise, sans malus ni bonus. Cette action prend une base.

- se dégager, il lui faut réussir un jet : C - Mr (attaquant), ce qui lui prend une base.

4.5 LES REGLES PARTICULIERES CONCERNANT LE COMBAT A CHEVAL

Chaque fois qu'un guerrier veut tenter une action de combat à cheval, il doit auparavant réussir un jet de compétence «monter à cheval» (facteurs pondérateurs, règles, page C25). Toutefois l'acquisition de la compétence «combattre à cheval» (CBC), permet de s'affranchir de cette contrainte. Les personnages se voient simplement attribuer un malus à toutes les actions entreprises, en fonction de leur score (voir chapitre concernant les compétences).

Combat entre deux cavaliers :

On règle le combat comme un combat normal, sauf que l'on ne prend en compte que certaines actions de combat : AR, AN, AC, FC, PR, PN, RC (qui sert à recevoir AC), enfin FC, qui correspond à un plongeon du haut de son cheval (d'une hauteur de 2m), et qui nécessite donc un jet de réception de chute.

Combat entre cavalier et fantassin :

Le cavalier peut utiliser : AR, AN, AC (Mr augmentée de +6), FC, PR, PN, et PP, AP, ES, en sautant du cheval.

Le fantassin peut utiliser : FC, ES, PR, PN, RC pour recevoir AC, AR, AN, AC, PP.

La localisation des blessures peut être modifiée comme suit : si le cavalier ne dispose pas d'une arme de plus de 1,50 m, on peut utiliser $1d80$ pour localiser les blessures du fantassin. Si le fantassin ne dispose pas d'une arme de plus de 1,80 m, on peut localiser les blessures du cavalier en jetant $1d80 + 20$.

Attaques portées sur un cheval :

Lorsqu'une attaque est portée sur un cheval, celui-ci a droit à une feinte de corps, obligeant son maître à réussir un jet de compétence «monter à cheval» pour éviter la chute. De plus, sous réserve de réussir un jet de réflexe, celui-ci peut tenter de protéger son cheval par une parade réflexe.

Chutes consécutives à une blessure :

Chaque fois qu'un cavalier est touché, il doit, pour rester en selle, réussir un jet «monter à cheval», avec comme malus le nombre de points de souffle qu'il vient d'encaisser. On considère dans ce cas tous les points, y compris ceux absorbés par l'armure ou le bouclier.



RUMH



PIQUE



SARBARABAH



LANCE



ZHUPIN



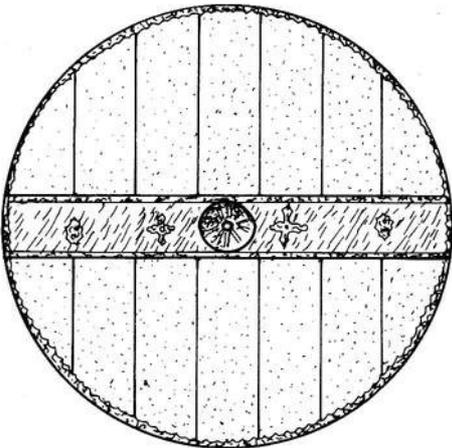
JAVELOT



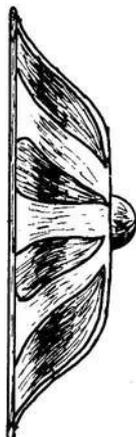
ARC ARABE

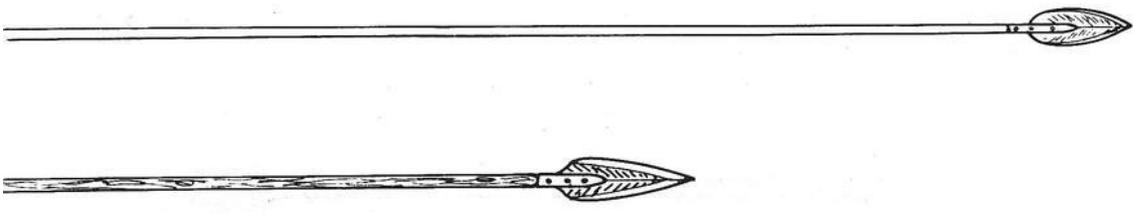


PETIT BOUCLIER ROND PLAT

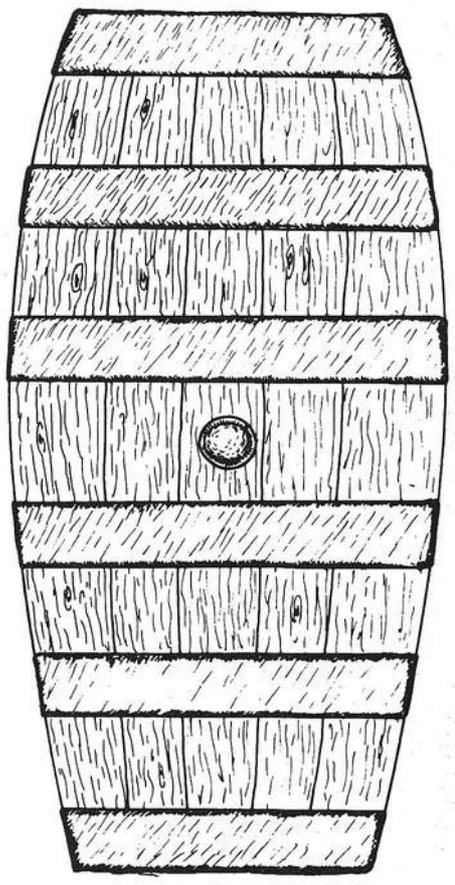


PETIT BOUCLIER ROND
CONVEXO-CONCAVE

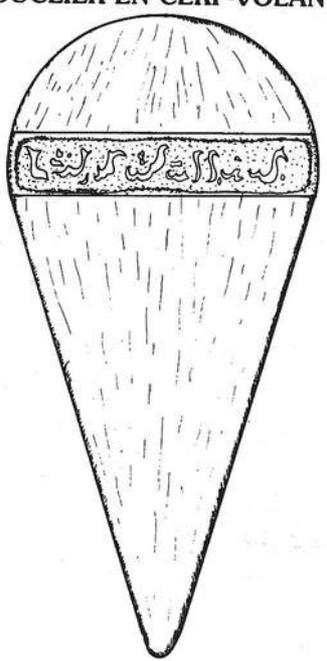




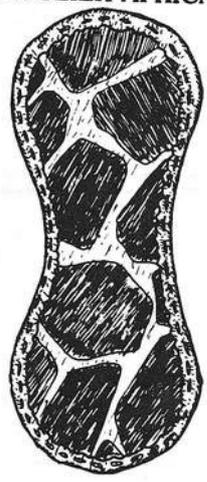
GRAND BOUCLIER



BOUCLIER EN CERF-VOLANT



BOUCLIER AFRICAIN



10 cm



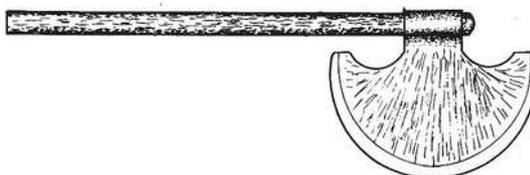
HACHE ARMENIENNE



HACHE CILICIENNE



NACHAKH



BALTA



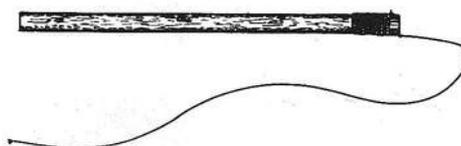
AYBALTA



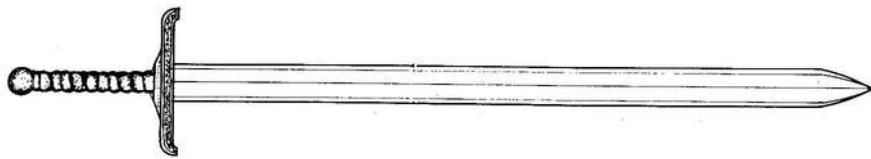
SAGAIÉ DE COMBAT



KAMCHA



10 cm



EPEE LONGUE



NIMCHA



EPEE LARGE



EPEE DROITE A DEUX TRANCHANTS

QALACHUR



KHANJAR



DABUS



MASSE A AILETTES



KASRULLA



MATRAQUE

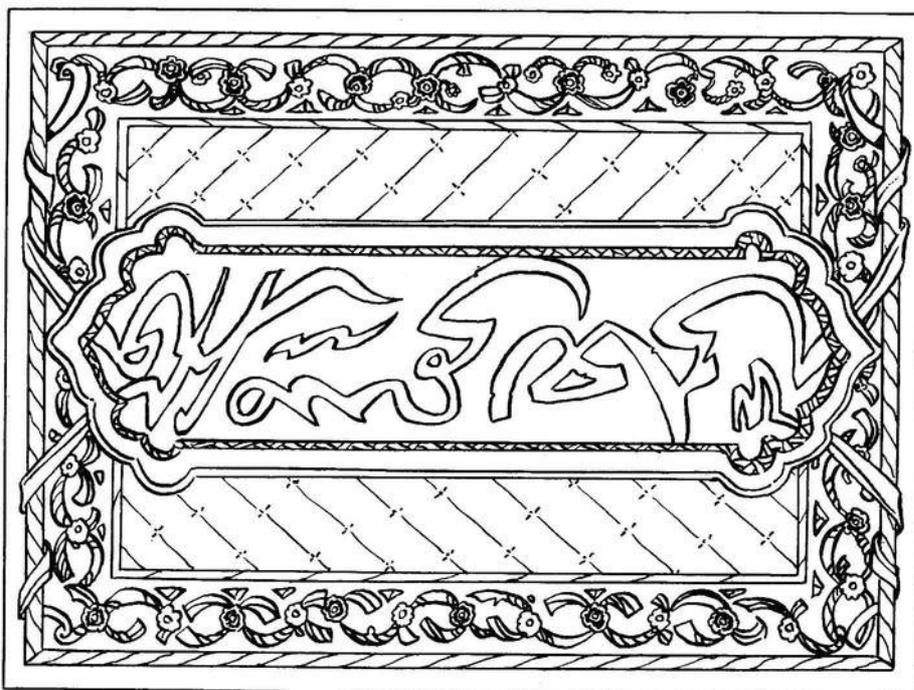


5^{ème} PARTIE : MONSTRES ET ANIMAUX

NOTE SUR LES INVISIBLES

Les invisibles sont nés des sept esprits primitifs issus de la copulation de Wallit et Khallit. Il existe 6 types d'invisibles : les genns, esprits du feu, les efrits, esprits de l'air, les mareds esprits de la terre, les kotrobs, esprits du désert, les baharis, esprits des forêts, et les saals, esprits de la mer et des lacs. Les cheitans, sont les esprits maléfiques soumis à Eblis.

On les appelle les invisibles car ils vivent dans un monde parallèle au nôtre avec lequel ils ne communiquent qu'en certains points tel que le Caucase, certaines îles, ou certaines grottes. Du monde invisible, ils voient tout ce qui se passe dans le monde des hommes, mais ils ne peuvent intervenir qu'en se matérialisant dans notre plan. Passer d'un plan dans l'autre ne leur pose aucun problème, sauf s'ils sont enchaînés, c'est à dire liés par une partie de leur corps au monde des humains. Seule compte l'existence d'un lien, un simple morceau de ficelle enroulé autour du poignet et coincé sous une pierre peut faire l'affaire. Un invisible ne peut en aucun cas rompre ces liens par ses propres moyens il doit attendre que quelqu'un le libère. Ces créatures sont immortelles sauf par mort violente. S'ils sont tués sur notre plan, ils sont tout simplement renvoyés dans le monde invisible.





LES GENNS (djenn)

Type de créature : Monstre
 Morphologie : Humaine
 Gabarit : G (10/30), Fat (20,10,5,0), Sfl (25,35,40,45)
 Poids : humain, nul
 Taille : humaine, 5m sur 1m de diamètre
 Armes : humaine, flammes de type 5
 Base : 2s
 Vitesse : humaine, rapidité 20/30 m/s
 Surprise : humaine, (17) en venant du monde invisible.
 Modes d'attaque : humains, CP (18)
 Défense : FC (5), ES (9), invulnérable aux armes
 Protection : mêmes armures que les humains, RS (8), RP (6)
 Dommages : sous forme humaine, d'après les armes employées avec une force au moins égale à 15.
 flammes :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CP	1	3	7	10	17	16	19	22	25	28	30	33	36	39	42	45	48	51	56	60	70

Les Genns sont les esprits du feu, leur forme originelle est celle d'une flamme, cependant, ils se montrent toujours sous la forme d'humains légèrement plus grands que la moyenne, et richement vêtus. Leurs filles sont merveilleusement belles, mais ne possèdent pas le pouvoir de voler, tant qu'elles sont vierges. Elles utilisent un manteau de plume qui leur permet de se transformer en cygne. Les Genns ont préséance sur tout les autres invisibles, et leur roi est considéré comme leur souverain à tous. La plupart des Genns sont plutôt bienveillants, mais ils évitent de se mêler aux humains. Bien sur il existe quelques brébis galeuses, dévouées au Malin, qui abusent de leurs pouvoirs pour tourmenter les humains. Un Genn peut à tout moment assumer sa forme de flamme, mais il évitera de la faire car dans ce cas, il ne peut plus en assumer d'autres. Les Genns utilisent la même magie que les humains, ils ont un MS pour tous les sorts du phylum du feu compris entre 15 et 20. Ils utilisent les mêmes armes que les humains, en particulier celles d'origine turque.

LES EFRITS (éfrite)

Type de créature : Monstre
 Morphologie : H
 Gabarit : G (15), Fat (40,25,10,6), Sfl (25,35,45,55)
 Poids : 110 kg
 Taille : 3m
 Armes : g (25), s (10)
 Base : 3s
 Vitesse : 15 m/s au sol, 20 m/s en vol
 Surprise : forêt (13), désert (4), rocailles (11), sur une attaque en vol (15), surgissant du monde invisible (15)
 Modes d'attaque : AN (14), PP (10), Qalachur (13)
 Défense : FC (4), ES (6)
 Protection : (3) uniforme sauf les yeux (0), RS (5), RP (5)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (g)	1	3	5	8	10	12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42	45	47	50
AN (s)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Qalachur PP	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
PP	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30

Les Efrits sont les esprits de l'air. Malgré leur aspect effrayant, ils ne sont pas particulièrement méchants, mais ont fort mauvais caractère. Ils ne sont pas très intelligents, et en général plus leur aspect est effrayant, plus ils sont bêtes. Ils aiment intervenir dans les affaires des humains, mais se laissent facilement bernier. Ils se battent avec leurs griffes, et leur pieds pourvus de sabots, et souvent un énorme qalachur (FF8).

SOUFFLE DES EFRITS : MS = 20 Fat = 5 C = 2s NDS = 1jour NPS = 300km NIS = 20 NES = 10km
 MESSAGE DU VENT : MS = 20 Fat = 5 C = 5s NDS = 20mm NPS = 500km NIS = 20 NES = 1cr
 CONTROLLER LA TEMPERATURE : MS = 20 Fat = 15 C = 4s NDS = 2h NPS = 5km NIS = 20 NES = 5km
 MIRAGE : MS = 20 Fat = 6 C = 12s NDS = 1h NPS = 30km NIS = 20 NES = 2km
 VOYAGER SUR LE SOUFFLE D'ALLAH : MS = 20 Fat = 6 C = 7s NDS = 24h NPS = 3km NIS = 20 NES = 2000 kg
 VISION COURBE : MS = 20 Fat = 7 C = 15s NDS = 10mm NPS = 0 NIS = 20 NES = 20m
 OBSCURCISSEMENT : MS = 20 Fat = 7 C = 12s NDS = 7j NPS = 150m NIS = 20 NES = 100m
 OBSCURITE : MS = 20 Fat = 8 C = 13s NDS = 24h NPS = 00m NIS = 20 NES = 500m
 INVISIBILITE : MS = 20 Fat = 9 C = 15s NDS = 3h NPS = 0 NIS = 20 NES = 50m
 CONSTRUCTIONS MAGIQUES : MS = 20 Fat = 10 C = 30s NDS = 1j NPS = 130km NIS = 15 NES = 1km
 SONGE : MS = 17 Fat = 10 C = 30s NDS = 10s NPS = 100km NIS = 17 NES = 1cr
 ENDORMIR : MS = 14 Fat = 15 C = 5s NDS = 40mm NPS = 100m NIS = 17 NES = 300m
 EGAREMENT : MS = 12 Fat = 12 C = 10s NDS = 7j NPS = 1km NIS = 12 NES = 10km
 PASSAGE DANS L'INVISIBLE : MS = 20 Fat = 30 C = 2s NDS = Per NPS = 0 NIS = 20 NES = 20m
 TRANSFORMER UN HUMAIN EN ANIMAL : MS = 16 Fat = 40 C = 10s NDS = 10j(15mm) NPS = 70m NIS = 20 NES = 0
 PRENDRE L'APPARENCE D'UN HUMAIN : MS = 18 Fat = 30 C = 10s NDS = 10j NPS = 20m NIS = 20 NES = 0
 SE TRANSFORMER EN ANIMAL : MS = 19 Fat = 40 C = 3s NDS = 20h NPS = 0 NIS = 20 NES = 0
 CLAIRVOYANCE : MS = 17 Fat = 20 C = 20s NDS = 4s NPS = 300km NIS = 17 NES = 5m



LES BAHARIS (baharisse)

Type de créature : Monstre
 Morphologie : H
 Gabarit : G (10), Fat (20,10,5,0), Sfl (25,35,40,45)
 Poids : humain
 Taille : humaine
 Armes : bâton
 Base : 2s
 Vitesse : 10 m/s
 Surprise : forêt (19), rocailles (17), autre (14)
 Modes d'attaque : AN (19), AR (16), PN (6), PR (4)
 Défense : ES (8), FC (4)
 Protection : aucune, RS (5), RP (11)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Bâton	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30

Les baharis sont les plus rares de tous les invisibles. Ils habitent les forêts du Moyen-Orient et d'Afrique du Nord. D'un naturel jovial, ce sont d'incorrigeables farceurs. Si par hasard un baharis rencontre un humain, il ne peut s'empêcher de lui jouer mille tours à sa façon, sans se rendre compte du mauvais goût de certaines de ses facéties. S'il en a la possibilité, il invite ses camarades à venir s'amuser aux dépens des pauvres humains. Leur bâton de cèdre est une arme redoutable entre leurs mains (ff6) Ils utilisent une magie étrange, connue d'eux seuls.

PARLER AUX NUAGES : MS = 18 Fat = 10 C = 20s NDS = 8h NPS = 200 km NIS = 18 NES = 1km
 PARLER AUX ANIMAUX : MS = 20 Fat = 3 C = 2s NDS = 1h NIS = 20 NES = 1km
 CHASSER LES CREATURES MONSTRUEUSES : MS = 14 Fat = 30 C = 10s NDS = 30mm NPS = 50m NIS = 14 NES = 10m
 ENDORMIR : MS = 16 Fat = 5 C = 3s NDS = 1h NPS = 300m NIS = 16 NES = 50m
 TRANSFORMER UN HUMAIN EN ANIMAL : MS = 19 Fat = 10 C = 7s NDS = 1an NPS = 100m NIS = 20 NES = 1cr

SE TRANSFORMER EN ANIMAL : MS = 20 Fat = 1 C = 2s NDS = per NPS = 0 NIS = 20 NES = 0
 SONGE : MS = 17 Fat = 5 C = 20s NDS = 4s NPS = 200km NIS = 17 NES = 3cr
 PASSER DANS LE MONDE INVISIBLE : MS = 20 Fat = 40 C = NDS = per NPS = 0 NIS = 20 NES = 0
 PRENDRE L'APPARENCE D'UN HUMAIN : MS = 16 Fat = 10 C = 10s NDS = 1j NPS = 0 NIS = 16 NES = 0
 PRENDRE L'APPARENCE D'UN MONSTRE : MS = 14 Fat = 30 C = 10s NDS = 2h NPS = 0 NIS = 14 NES = 0

LIRE LES PENSEES : MS = 13 Fat = 30 C = 5s NDS = 2mm NPS = 20m NIS = 13 NES = 1cr
 PROTEGER DE LA MAGIE : MS = 14 Fat = 40 C = 3s NDS = 30mm NPS = 0 NIS = 15 NES = 10m
 ILLUSION : MS = 17 Fat = 20 C = 15s NDS = 40mm NPS = 70m NIS = 17 NES = 20m
 SPECIAL : PARLER AVEC LA TERRE : MS = 18 Fat = 10 C = 20s NDS = 10mm NPS = 0 NIS = 20 NES = 100m. Grace à ce sort, le baharis peut converser avec le sol et les rochers, qui peuvent ainsi lui rélater tous les événements survenus il y a moins de mille ans, et dont ils ont été les témoins.
 SPECIAL : NON AGRESSION MS = 18 Fat = 25 C = 20s NDS = 2h NPS = 0 NES = 20m (diamètre). L'effet de ce sort est de créer autour du baharis une zone à l'intérieur de laquelle aucune créature ne peut pénétrer si elle nourrit des intentions agressives à son égard.

SPECIAL : PRENDRE L'APPARENCE D'UN ARBRE MS = 20 Fat = 2 C = 3s NDS = 1j En utilisant ce sort le baharis se donne l'apparence d'un arbre indistinguable d'un arbre véritable.
 SPECIAL : AVANCER SUR L'EAU MS = 17 Fat = 5 C = 10s NDS = 30mm
 SPECIAL : FAIRE JAILLIR L'EAU MS = 20 Fat = 30 C = 2jours NDS = per En utilisant ce sort un baharis est capable de faire surgir une source absolument n'importe où.
 SPECIAL : HILARITE MS = 16 Fat = 10 C = 3s NDS = 10mm NPS = 100m NES = 20m. Les victimes de ce sort, c'est à dire tous les humains situés dans l'aire d'effet circulaire, sont pris d'une crise de fourrire qui les met en état 75 pour toute la durée du sort.

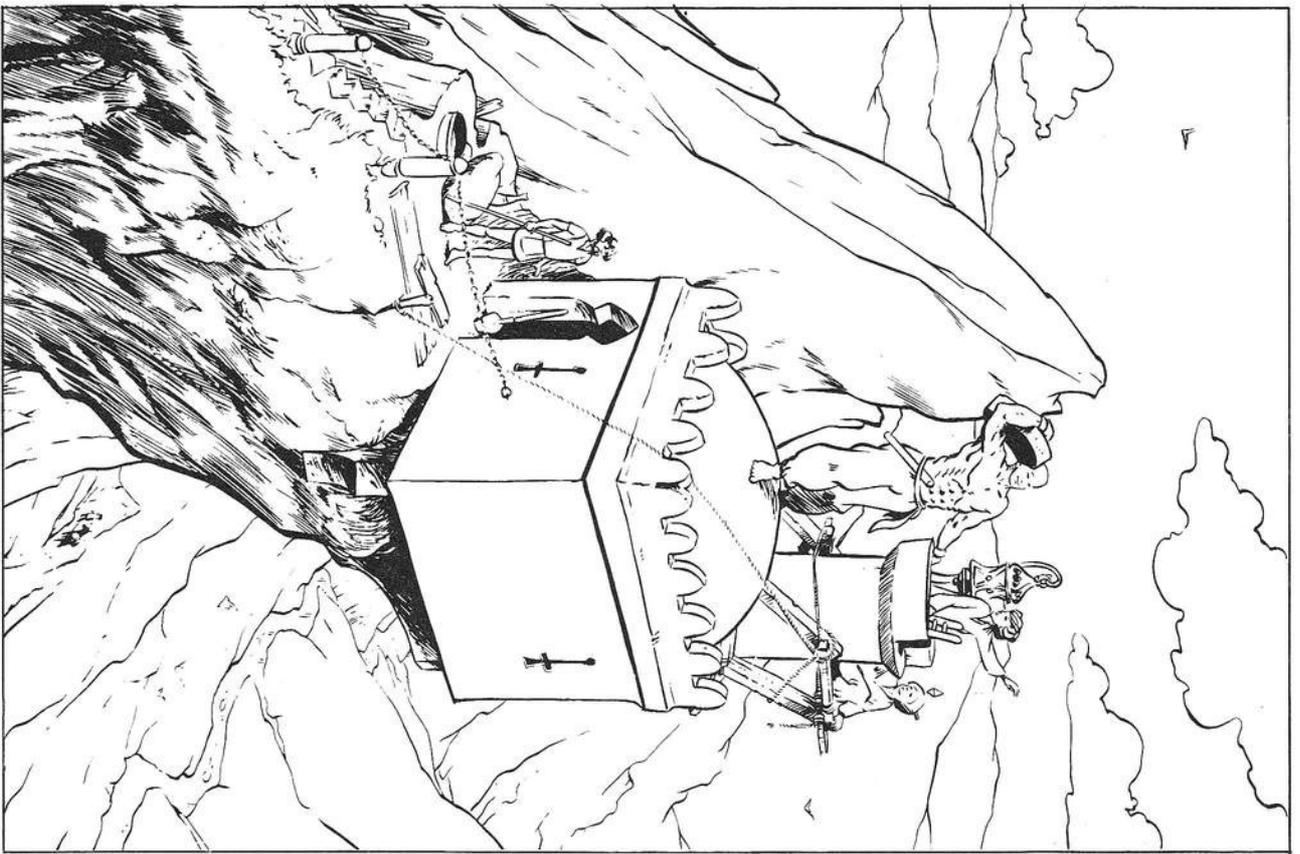
LES KOTROBS (kotrobse)

Type de créature : Monstre
 Morphologie : Q-A
 Gabarit : G (25), Fat (60,30,10,0), Sfl (40,55,65,75)
 Poids : 1500 kg
 Taille : 2m de haut, 4m de long
 Armes : c (20)
 Base : 4s
 Vitesse : marche 4 m/s, course 14 m/s, vol 20 m/s
 Surprise : désert (15), rocailles (10), autre (8)
 Modes d'attaque : CP (17), AN (14)
 Défense : FC (3)
 Protection : (3) uniforme, RS (6), RP (8)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (c)	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
CP	3	5	11	17	22	28	33	39	44	50	55	61	67	72	78	83	89	94	100	105	110

Les Kotrobs sont les invisibles du désert. On les rencontre rarement, car ils sont particulièrement sauvages et évitent les contacts avec les humains. Une faible proportion seulement d'entre eux ont été soumis par Salomon. Pour la plupart, ils errent dans le désert, poursuivant des desseins connus d'eux seuls. Ils sont les seuls invisibles à ne pouvoir assumer d'autre aspect que le leur.

TROUVER DE L'EAU : MS = 20 Fat = 10 C = 2mm NDS = 12h NIS = 20
 EVAPORATION : MS = 20 Fat = 10 C = 1mm NDS = Per NPS = 10m NIS = 20 NES = 1000m
 CONTROLER LA TEMPERATURE : MS = 20 Fat = 20 C = 20s NDS = 2h NPS = 200km NIS = 20 NES = 5km
 TOURBILLON DE POUSSIERE : MS = 20 Fat = 15 C = 5s NDS = 24h NPS = 10km NIS = 20 NES = 3km
 MIRAGE : MS = 20 Fat = 20 C = 2mm NDS = 1h NPS = 30km NIS = 20 NES = 2km
 LIRE LES PENSEES : MS = 16 Fat = 25 C = 10s NDS = 5mm NPS = 500m NIS = 16 NES = 10m
 ENDORMIR : MS = 17 Fat = 20 C = 4s NDS = 3h NIS = 17 NES = 15m
 DONNER SOIF : MS = 20 Fat = 15 C = 1mm NDS = 2j NPS = 100m NIS = 20 NES = 20m
 EGAREMENT : MS = 18 Fat = 10 C = 1mm NDS = 300ans NPS = 100km NIS = 18 NES = 100m
 ILLUSION : MS = 19 Fat = 40 C = 20s NDS = 40mm NPS = 70m NIS = 19 NES = 20m
 PASSER DANS LE MONDE INVISIBLE : MS = 20 Fat = 10 C = 2s NDS = Per
 TRANSFORMER UN HUMAIN EN ANIMAL : MS = 14 Fat = 30 C = 10s NDS = 10j NPS = 20m NIS = 14 NES = 1cr
 SONGE : MS = 17 Fat = 20 C = 30s NDS = 4s NPS = 200km NIS = 17 NES = 3cr



LES SAALS (sahal)

Type de créature : Monstre
 Morphologie : H
 Gabarit : G (10) ; en mer, Fat (20,10,5,0), Sfl (25,35,40,45) ; à terre, Fat (30,15,8,0), Sfl (20,30,35,40)
 Armes : humaines (avec force de 16), trident
 Poids : humain
 Taille : humaine
 Base : 3s
 Vitesse : 10 m/s, nage 15 m/s
 Surprise : en mer (15), à terre (8)
 Modes d'attaque : trident AN (14), AR (13), PN (4), PR (2), (ff4), ra (10), dom-
 mages (type e)
 Défense : FC (3), ES (6)
 Protection : RS (8), RP (6) Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Trident	1	2	4	6	8	10	12	13	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	36	38

Les Saals sont les esprits de la mer et des eaux. Ils habitent de grands palais sous-marins. Il est exceptionnel qu'on les voit à terre pour de longues périodes. Dans ce cas ils prennent l'apparence d'humains gracieux, au teint pâle, particulièrement beaux. On les reconnaît à leurs habits perpétuellement humides. Sous l'eau ils prennent diverses formes d'hommes poissons. En règle générale, les saals sont plutôt malveillants à l'égard des humains, particulièrement les marins et les pêcheurs. Sensibles aux plaisirs de la chair, ils enlèvent des vierges humaines pour se constituer des harems.

SPECIAL : SE TRANSFORMER EN HUMAIN : MS = 20 Fat = 10 C = 20s NDS = 24h. Ce sort permet aux Saals d'assumer une forme humaine de leur choix. Ils doivent toutefois avoir les vêtements constamment humides.

SPECIAL : RESPIRER L'AIR : MS = 20 Fat = 10 C = 30mm NDS = 24h
 SPECIAL : SUFFOCATION : à MS = 16 Fat = 30 C = 10s NDS = 3mm NPS = 50m NES = 1cr. La créature, quelle qu'elle soit, n'est plus capable de respirer l'air, elle peut toutefois respirer sous l'eau.
 SPECIAL : DESSICATION : MS = 18 Fat = 40 C = 15s NDS = 1k NPS = 40m NES = 1 créature de gabarit inférieur à 50. La créature affectée perd l'eau de son corps, ce qui se manifeste par la perte d'un point de fatigue toute les trente secondes. On peut arrêter le processus en immergeant la créature dans l'eau.

TRANSFORMER UN HUMAIN EN ANIMAL MARIN : MS = 14 Fat = 20 C = 10s NDS = 10j NPS = 20m NES = 14 NES = 1 humain
 PARLER AUX ANIMAUX MARINS : MS = 20 Fat = 5 C = 3s NDS = 30mm NIS = 20 NES = 20m
 SPECIAL : VAGUES : MS = 20 Fat = 20 C = 20s NPS = sp NES = sp. Pour déclencher ce sort, le saal doit être dans l'eau. Il peut créer une vague progressant dans la direction désirée. La vague fait NIS m de haut, sur NIS x 10m de large. Elle peut se déplacer sur NIS km de distance, à une vitesse de NIS m/s. Une telle vague peut détruire : un mur de brique de NIS/2 m d'épaisseur, ou un bateau de NIS m de long. Un personnage frappé par une telle vague encaisse NIS d10 points de souffre. En bord de mer, sur une plage de sable, la vague perd un point de NIS par centaine de mètres. Les Saals peuvent jeter le sort avec le NIS qu'ils désirent, ce qui ne modifie ni leur fatigue, ni leur CDS.

EGAREMENT EN MER : MS = 15 Fat = 15 C = 1mm NDS = 7ans NPS = 100km NIS = 15 NES = 150m
 SONGE : MS = 17 Fat = 10 C = 2mm NDS = 4s NPS = 200km NIS = 17 NES = 3 créatures
 SUGGERER : MS = 13 Fat = 7 C = 5s NDS = 2s NPS = 10 NES = 10m
 EFFACER LES SOUVENIRS : MS = 13 Fat = 15 C = 25s NDS = 1oh NPS = 5m NIS = 13 NES = 1cr
 SPECIAL : BULLE MS = 19 Fat = 10 C = 10s NDS = 5mm NPS = 100m NES = 20m de diamètre. Ce sort n'est utilisable qu'en mer. Il crée une bulle d'air de 3m de diamètre autour de la victime. La bulle se déplace avec la créature à une vitesse maximale de 15m/s, dans la limite de l'aire d'effet. Celle-ci est une sphère de 30m de diamètre. Il est à noter que la créature flotte à l'intérieur de la bulle, comme elle flotterait normalement dans l'eau.
 CHASSER LES CREATURES MARINES : MS = 11 Fat = 20 C = 6s NDS = 30mm NPS = 50m NIS = 11 NES = 10m. Ce sort a les mêmes effets que «chasser les créatures monstrueuses», mais uniquement en ce qui concerne les monstres marins.

LES MAREDS (marède)

Type de créature : Monstre
 Morphologie : H
 Gabarit : G (10), Fat (20,10,5,0), Sfl (25,35,40,45)
 Poids : 110 kg
 Taille : 2m
 Armes : Gourdin, armes humaines maniées avec un score compris entre 80 et 200, et une force de 20
 Base : 2s
 Vitesse : 10 m/s
 Surprise : rocailles (18), zone urbaine (15), autre (10)
 Modes d'attaque : pour le gourdin AN (18), AR (14), PN (5), PR (3), (ff6), ra (13)
 dommages contondants
 Défense : FC (4), ES (6) ; baguette PN (7), RP (5)
 Protection : RS (5), RP (6)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Gourdin	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60

Les Mareds sont les esprits de la terre. Ils aiment hanter les vieilles maisons en ruine, et les chaos rocheux. Ils se montrent sous la forme d'humains d'environ 2m de haut, extraordinairement musclés. Ils affectionnent les gros gourdins nouveaux et tordus, et utilisent une courte baguette de métal comme arme défensive. Ils ne peuvent voler. Ils sont capables d'opérer toutes les transmutations, de n'importe quelle matière en n'importe quelle autre. Cela leur arrive de donner un coup de main aux humains dans la réalisation d'œuvres architecturales grandioses ou difficiles, (palais, ponts, routes de montagne, ports).

Les mauvais Mareds, qui heureusement, sont fort rares, se font une joie de détruire les constructions humaines : palais, ouvrages d'irrigation, parfois même des villes entières. On dit que c'est un Mared qui aurait détruit la Grande digue de Sabat, entraînant la ruine du Royaume.

FERTILITE : MS = 20 Fat = 5 C = 1mm NDS = 300ans NIS = 20 NES = 10 km
 CONSTRUCTION MAGIQUE : MS = 20 Fat = 10 C = 30s NDS = 3j NPS = 300km NIS = 20 NES = 3km

DEPLACER LES PIERRES : MS = 20 Fat = 10 C = 12s NDS = 20mm NPS = 100m NIS = 20 NES = 30m
 FENDRE LA PIERRE : MS = 20 Fat = 20 C = 2s NDS = 5 NPS = 20mm NIS = 20 NES = 30mm

VOYAGER SOUS TERRE : MS = 20 Fat = 1 C = 2s NIS = 20
 PLUIE DE PIERRE : MS = 20 Fat = 10 C = 7s NDS = 5mm NPS = 100m NIS = 20 NES = 20m

TREMBLEMENT DE TERRE : MS = 20 Fat = 30 C = 20s NDS = 5mm NPS = 300km NIS = 20 NES = 3km

PETRIFIER : MS = 20 Fat = 20 C = 15s NDS = Per NPS = 100m NIS = 20 NES = 50m
 DEPETRIFIER : MS = 20 Fat = 30 C = 30s NDS = Per NPS = 100m NIS = 20 NES = 50m

FEU DE LA TERRE : MS = 14 Fat = 15 C = 20s NDS = 0 NPS = 500m NIS = 14 NES = 10m
 ENDORMIR : MS = 17 Fat = 5 C = 3s NDS = 3h NIS = 17 NES = 15m

PROTEGER DE LA MAGIE MINEURE : MS = 15 Fat = 30 C = 8s NDS = 12h NIS = 15 NES = 10m
 PROTEGER DE LA MAGIE MAJEURE : MS = 13 Fat = 35 C = 10s NDS = 30mm NIS = 13 NES = 10m

BARRE LE PASSAGE : MS = 17 Fat = 6 C = 3s NDS = 1h NPS = 600m NIS = 17 NES = 15m
 OUVERTURE : MS = 19 Fat = 3 C = 1h NDS = 1h NIS = 19 NES = 20m

PRENDRE L'APPARENCE D'UN HUMAIN : MS = 19 Fat = 15 C = 30s NDS = 10j NPS = 20m NIS = 19

SPECIAL : TRANSMUTATION : MS = 20 Fat = 15 C = 1h NDS = Per NES = 10m³. Ce sort permet au mared de transformer 10 mètres cubes d'une même matière en la même quantité d'une autre matière.
 SPECIAL : MODELER LA PIERRE : MS = 20 Fat = 10 C = 1mm NDS = 10mm NES = 100 m³. Ce sort permet au mared de rendre 100 mètres cubes de pierre aussi mous que de la pâte à modeler.



LES AOUNS (ahoune)

Type de créature : Monstre
Morphologie : H-A
Gabarit : G (10), Fat (25,12,7,0), Sfl (25,35,40,45)
Poids : humain
Taille : humaine
Armes : humaines, force (13)
Base : 4s
Vitesse : au sol humaine, en vol 12 m/s
Surprise : humaine
Modes d'attaque : armes humaines
Défense : FC (2), ES (5)
Protection : invulnérable aux flammes, RS (4), RP (16)

Les Aouns sont des démons mineurs qui n'existent que dans le monde des humains. Ils ont l'aspect d'hommes à la peau sombre, toujours chauves, ce qu'ils cachent sous un épais turban. Cruels et intelligents, les aouns ont le pouvoir de voler grâce à des ailes qui leur poussent dans le dos au début du printemps et qui tombent au début de l'automne. Pour se reproduire, les aouns enlèvent de jeunes vierges humaines. Les enfants mâles sont livrés aux cheitans pour être transformés en aouns dans les profondeurs de l'enfer. Les petites filles sont tout simplement dévorées. Les jeunes filles enlevées sont gardées en vie tant qu'elles donnent naissance à des enfants mâles, mais sont mises à mort dès leur première fille. Les aouns se mêlent volontiers à la population des grandes cités, mais on raconte que dans certaines îles d'Asie, se trouvent de grandes villes peuplées d'aouns et de leurs esclaves.

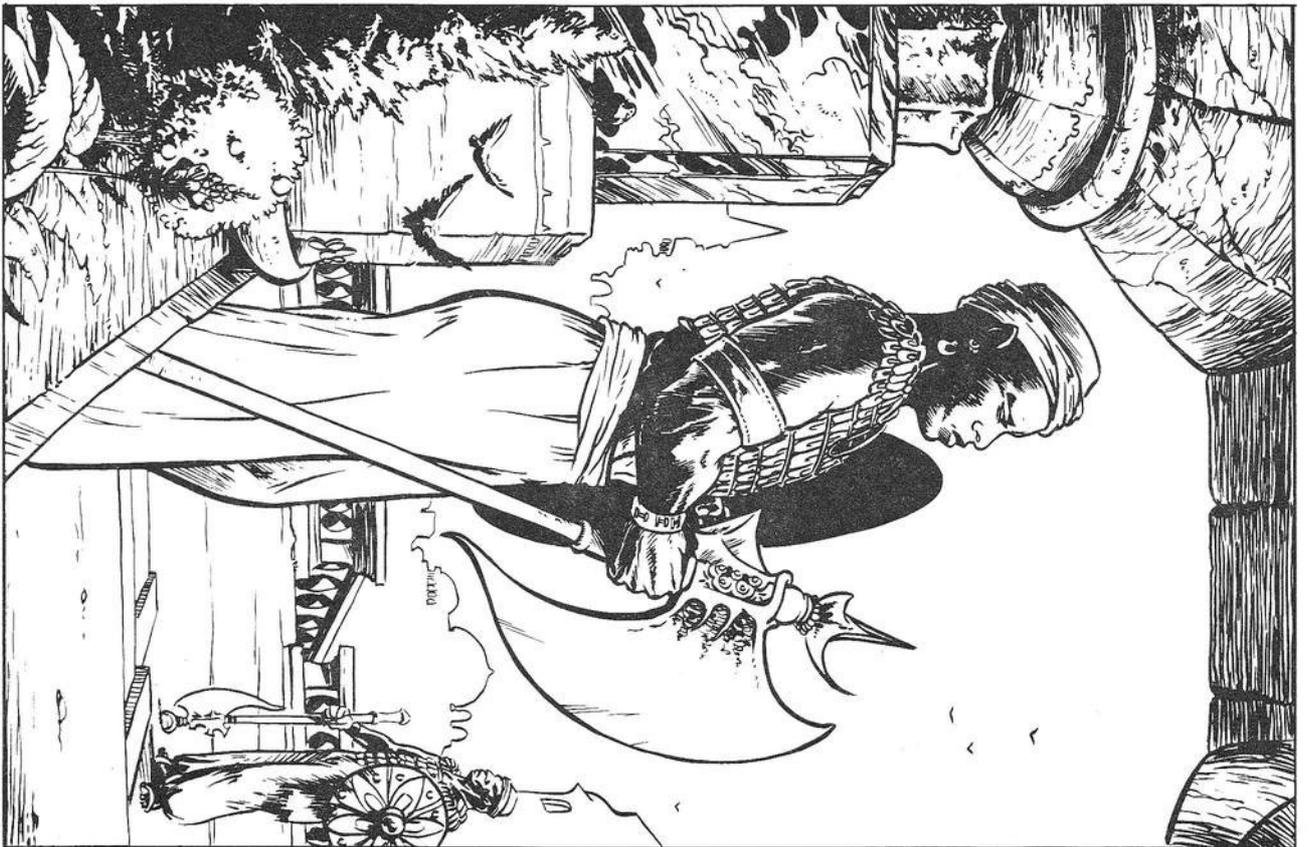
FORME DE FLAMME : MS = 14 Fat = 15 C = 7s NDS = 2mm NPS = 50m NIS = 14 NES = 50m
HYPNOTISER : MS = 15 Fat = 10 C = 5s NDS = 30mm NPS = 5m NIS = 15 NES = 1cr
PEUR : MS = 17 Fat = 10 C = 10s NDS = 4mm NPS = 8m NIS = 17 NES = sp
HURLEMENT : MS = 12 Fat = 20 C = 20s NDS = sp NPS = 6m NIS = 17 NES = sp
DESIR : MS = 18 Fat = 5 C = 15s NDS = 45mm NPS = 6m NIS = 18 NES = 1cr
MALEDICTION : MS = 10 Fat = 25 C = 1mm NDS = 6j NPS = 0 NIS = 10 NES = 6m
PRENDRE L'APPARENCE D'UN HUMAIN : MS = 18 Fat = 10 C = 3mm NDS = 6j NPS = 20m NIS = 18 NES = 0
CONJURER UN CHEITAN : MS = 19 Fat = 35 C = 20mm NDS = 66j NPS = 500m NIS = sp. Ce sort permet à un aoun d'appeler à son aide un cheitan. Il ne peut tenter ce sort que 6 fois dans sa vie.
RENDRE STERILE : MS = 17 Fat = 20 C = 5mm NDS = 66ans NPS = 600m NIS = 17 NES = 6m/600m
MALADIE : MS = 16 Fat = 25 C = 30mm NDS = per NPS = 60m NIS = 12
SOUFFLE DU CHEITAN : MS = 12 Fat = 30 C = 20s NDS = 2s NPS = 60m NIS = 60m NES = 12
FOLIE : MS = 10 Fat = 40 C = 1mm NDS = 6j NPS = 60m NIS = 10 NES = 1 cr

LES AMAZONES

Type de créature : Monstre
Morphologie : H
Gabarit : G (10), Fat (20,10,5,0), Sfl (25,35,40,45)
Poids : 60kg
Taille : 1,70m
Armes : Toutes armes humaines avec un score compris entre 150 et 200
Base : 2s
Vitesse : rapidité (18)
Surprise : humaine
Modes d'attaque : armes humaines
Défense : FC (4), ES (8)
Protection : armures de types variés, RS (15), RP (7)
Dommages : suivant l'arme, force (15)

Il s'agit d'un peuple de guerrières, chargées de la protection du pays des invisibles. Ce sont de farouches combattantes, montées sur des chevaux magnifiques, qui ont le pouvoir de marcher sur l'eau. Elles combattent nues, ou parfois protégées par de courtes cuirasses de bronze. Elles savent manier toutes les armes avec une égale dextérité, mais utilisent principalement l'arc composite, la rumb, le nimcha, et un petit bouclier rond. Elles possèdent d'étranges casques ouvragés, d'origine mystérieuse, qu'elles se transmettent d'amazone en amazone. Il existe un nombre constant d'amazones égal à 777. Elles ne semblent pas vieillir, conservant leur aspect de 16 ans, mais leur longévité est normale. Les sept plus vieilles d'entre elles disposent de pouvoirs magiques étendus, mais du coup perdent leur aspect de jeune fille pour prendre celui d'une hideuse vieille femme. Dès que l'une d'entre elles meurt, les amazones lancent un raid sur les terres des humains pour capturer un guerrier de grande valeur destiné à féconder la plus jeune d'entre elles. Si l'enfant est un garçon il est châtré et offert au roi des genns comme eunuque, si c'est une fille, elle reçoit le casque de la morte.

MAGIE : les 7 plus vieilles amazones disposent des mêmes sorts que les invisibles. La plus jeune connaît les mêmes sorts que les aouns, celle immédiatement plus âgée connaît en plus les sorts des kotrobs, et ainsi de suite, dans l'ordre : saals, mareds, baharts, efrits, genns.



LES SIMOURGS

Type de créature : Monstre
 Morphologie : H
 Gabarit : G (20), Fat (50,25,10,0), Sfl (30,40,50,60)
 Poids : 600kg
 Taille : 5m
 Armes : hâche, bouclier
 Base : 3s
 Vitesse : 16m/s, en vol : 25m/s
 Surprise : forêt (13), milieu urbain (5), rocailles (8)
 Modes d'attaque : AN (16), AR (13), PN (4), PR (3), réflexes (19)
 Défense : ES (6), FC (3), PN bouclier (5), PR (4)
 Protection : jaserain (protection globale : 2), RS (4), RP (4)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
hâche	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60

Les simourgs sont des géants de type négroïde, d'environ 5m de haut, qui constituent la garde des palais des éfrits. Ils sont armés d'une hache colossale, d'environ 3m de long, et utilisent un petit bouclier rond (1,50m de diamètre) et parfois une courte armure de jaserain. Ils sont d'un naturel jovial, adorent les chansons et les bijoux, surtout le corail rouge. Ils aiment les histoires merveilleuses et les blagues de toutes sortes. Ils ont le pouvoir de voler.

LES GEANTS DES SINGES

Type de créature : Monstre
 Morphologie : H
 Gabarit : G (17), Fat (40,30,10,5), Sfl (30,40,50,60)
 Poids : 400kg
 Taille : 4m
 Armes : c (15), massue, pierres
 Base : 4s
 Vitesse : 12m/s
 Surprise : forêt (10), rocailles (8)
 Modes d'attaque : AN cornes (16), AN massue (17), jet de pierres de 25 kg (13) (portée efficace 20m)
 Défense : FC (2), ES (5)
 Protection : aucune, RS (3), RP (3)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (Massue)	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
AN (Cornes)	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30
Pierres	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

Ce sont les ennemis héréditaires des Baharis. Ils essaient de profiter de leurs pouvoirs sur les animaux pour tenter de les corrompre. Les plus faciles à pervertir étant les singes, ils vivent entourés d'un groupe de ces animaux, d'où leur nom. Ils utilisent de grosses massues de pierres, mais surtout, projettent de gros quartiers de roches. Leurs femelles sont encore plus grandes et beaucoup plus laides qu'eux. Ils considèrent la chair humaine comme un met délicat.

PARLER AUX ANIMAUX : MS = 19 Fat = 15 C = 3s NDS = 1h NIS = 19 NES = 1km
 HYPNOTISER LES ANIMAUX : MS = 15 Fat = 30 C = 7s NDS = 30mm NPS = 5m NIS = 15 NES = 1cr
 SUGGERER AUX ANIMAUX : MS = 13 Fat = 40 C = 10s NDS = 30mm NPS = 3m NIS = 13 NES = 10
 ENDORMIR LES ANIMAUX : MS = 16 Fat = 35 C = 8s NDS = 2h NIS = 16 NES = 15m
 UTILISER LES ANIMAUX : MS = 15 Fat = 50 C = 1mm NDS = 1mois NIS = sp NES = 15 créatures
 SOUMETTRE LES ANIMAUX : MS = 8 Fat = 70 C = 5mm NDS = 12h NPS = 10m NIS = sp NES = 8 créatures



LES FEMMES-SERPENTS

Type de créature : Monstre
 Morphologie : H-S
 Gabarit : G (10), Fat (40,20,10,0), Sfl (20,30,35,40)
 Poids : 150kg
 Taille : 6m de long
 Armes : d (8)
 Base : 4s
 Vitesse : 12 m/s
 Surprise : marais (12), autre (6)
 Modes d'attaque : AN (10), CO (12)
 Défense : FC (3)
 Protection : (2) sauf tête et torse, RS (2), RP (10)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AN	0	1	2	2	3	4	4	5	6	6	7	8	9	10	11	12	12	13	14	15	16	
CO	: 5 points par seconde																					

Les femmes-serpents se rencontrent principalement dans le monde des invisibles, mais on les voit parfois dans le monde des humains. Seule la reine Yamilka, possède un groupe de ces créatures, qu'elle utilise comme servantes. On raconte qu'elles appartiennent à une race ancienne d'êtres mi-hommes mi-serpents, qui à plusieurs reprises ont tenté de faire disparaître la race humaine de la terre (qu'Allah nous préserve du mal). Les derniers survivants de cette race étaient, paraît-il enfermés dans un temple du pays d'Al-iskandiar, (Alexandre le grand), mais un barbare venu de l'Occident les aurait libérés par erreur.

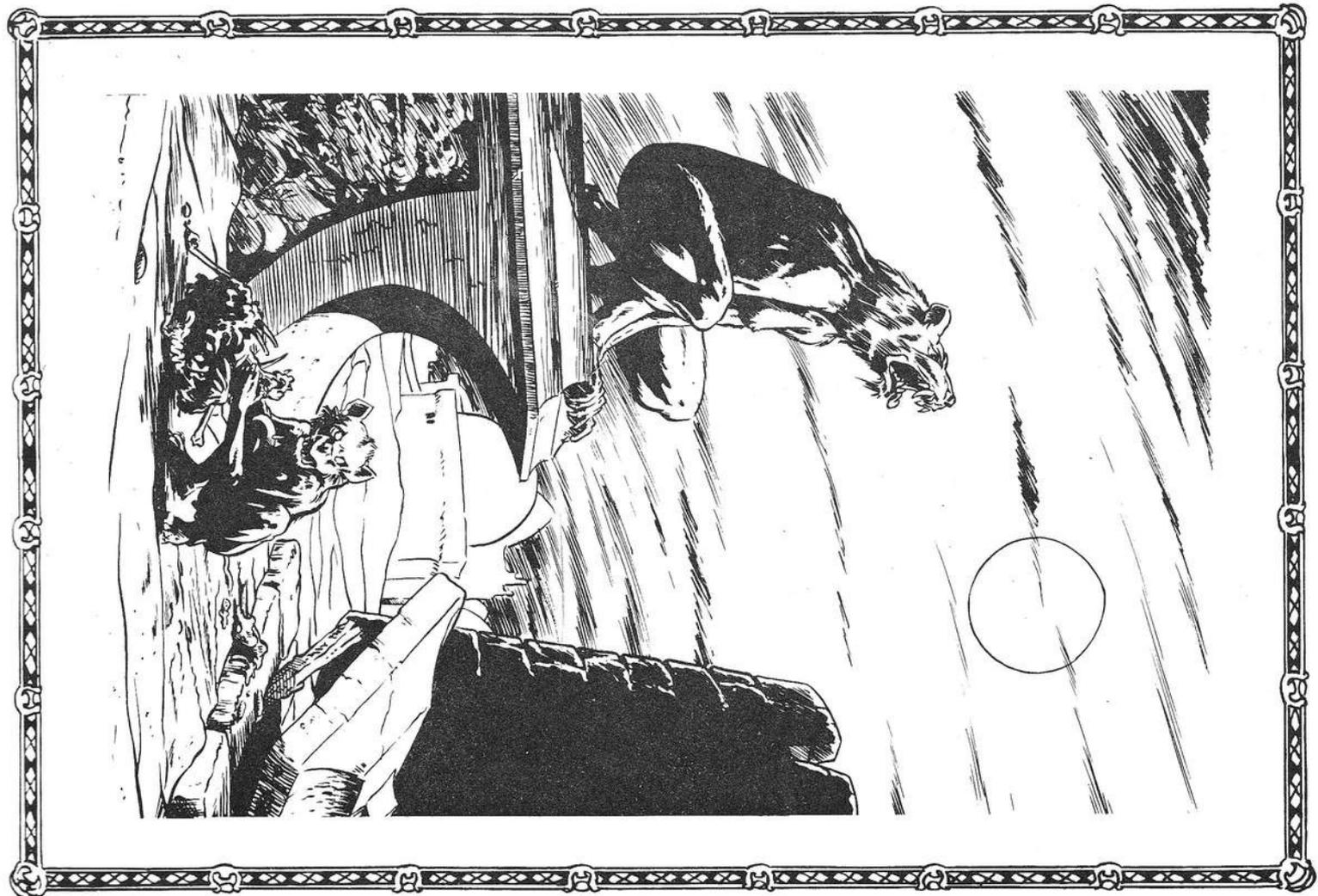
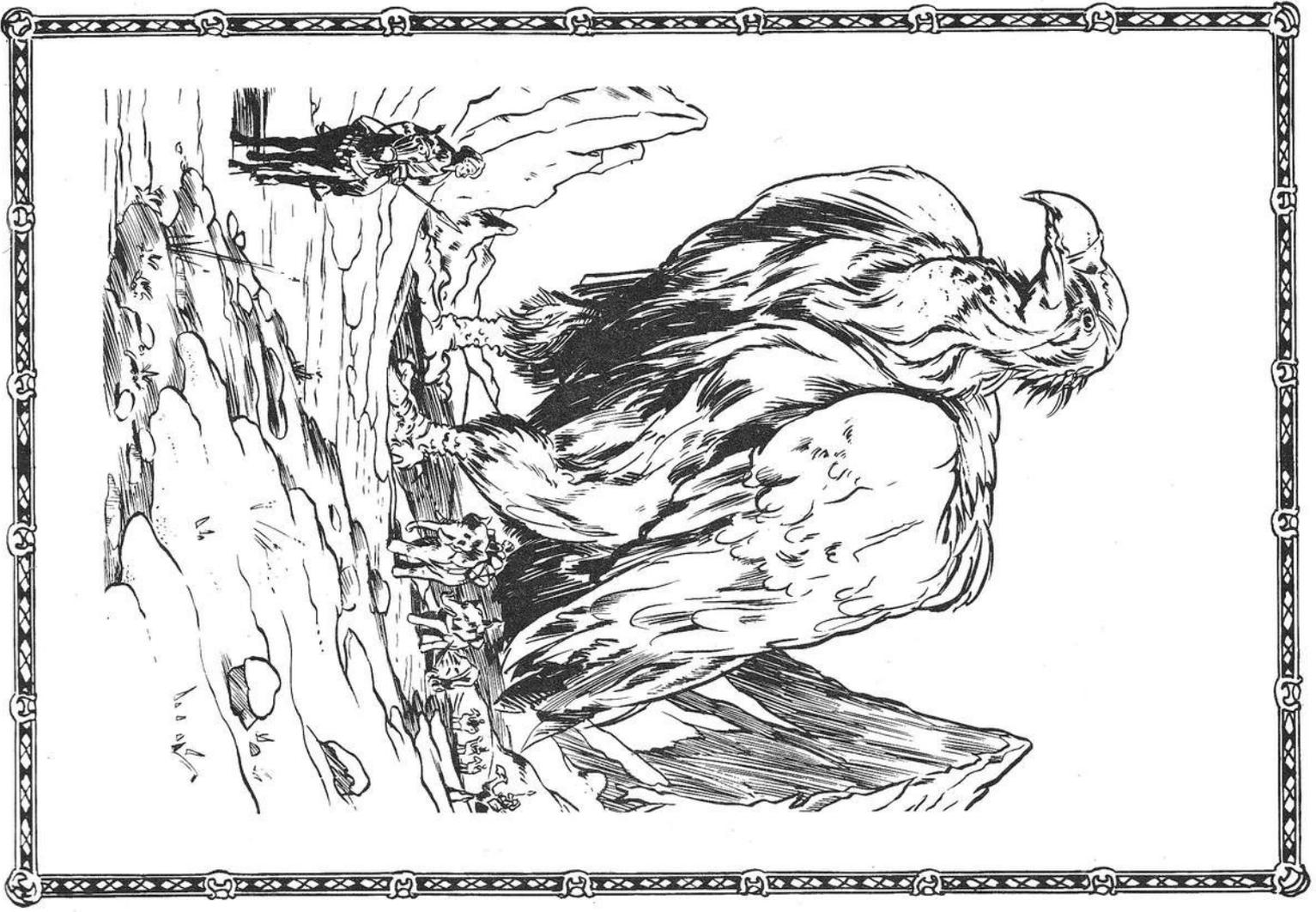
DONNER DES FORCES : MS = 20 Fat = 3 C = 3s NDS = 12h NIS = 20
 REDONNER DES FORCES : MS = 18 Fat = 9 C = 8 NIS = 18
 GUERIR LES MALADIES : MS = 16 Fat = 15 C = 10 NDS = 12h NIS = 16
 GUERIR UN EMPOISONNEMENT : MS = 14 Fat = 21 C = 15 NIS = 14
 SOIGNER LES BLESSURES : MS = 12 Fat = 27 C = 20 NIS = 12
 GUERIR LA FOLIE : MS = 12 Fat = 35 C = 25 NIS = 12

LE KARKHADAM

Type de créature : Monstre
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (50), Fat (150,100,50,10), Sfl (80,110,130,140)
 Poids : 4 tonnes
 Taille : 3m de haut, 7m de long
 Armes : c (25)
 Base : 5s
 Vitesse : 12m/s
 Surprise : forêt (6), autre (4)
 Modes d'attaque : CP (15), AN (8)
 Défense : FC (1)
 Protection : (6) sauf ventre (2) et yeux (0), RS (1), RP (2)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CP	2	3	6	12	24	30	42	54	66	75	90	96	102	108	114	120	126	132	138	144	150
AN (c)	1	3	5	8	10	12	15	17	20	22	25	27	30	32	35	37	40	42	45	47	50

Le karkhadam est un animal monstrueux de forte taille dont le muflé s'orne d'une superbe corne droite de 3m de long. C'est un animal puissant mais inoffensif, qui s'effraie facilement, ce qui le rend agressif. Herbivore, il habite les régions montagneuses, mais il lui arrive de ravager les cultures et les oasis.



LES GHULS (goule)

Type de créature : Monstre
 Morphologie : H
 Gabarit : G (9), Fat (20,10,5,0), Sfl (25,35,40,45)
 Poids : 60 kg
 Taille : 1,60 m
 Armes : g (20), d (18)
 Base : 2s
 Vitesse : 9 m/s
 Surprise : cimetières et nécropoles (15), milieu urbain (13), rocailles (10), autre (8)
 Modes d'attaque : AN (17)
 Défense : FC (2), ES (4)
 Protection : aucune, RS (2), RP (5)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (g)	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
AN (d)	0	1	2	3	4	5	7	9	12	15	18	22	24	26	28	29	30	32	33	34	36

Les ghuls sont d'abominables créatures qui hantent toutes les régions d'Arabie et du Moyen-Orient. Les ghuls se nourrissent de cadavres qu'elles déterrèrent la nuit dans les cimetières. Leurs petits se nourrissent de chair fraîche, aussi n'hésitent-elles pas à s'attaquer à des vivants avec une sauvagerie inimaginable. Elles vivent solitaires ou par couples, le plus souvent accompagnées d'un groupe de hyènes, qui leur obéissent naturellement, le hurlement de la ghul glace d'effroi le plus audacieux, et fait avorter les femmes enceintes. Elles peuvent prendre une apparence humaine, mais sont obligées de l'abandonner la nuit.

SPECIAL : CRIS : MS = 19 Fat = 10 C = 5s NDS = sp NES = 50m. Lorsque la ghul utilise ce sort, c'est à dire lorsqu'elle pousse son abominable hurlement, tous les hommes à l'intérieur de l'aire d'effet ont une chance d'être paralysés de terreur pour 2 d10 secondes égale à 19 - FB, et toutes les femmes enceintes ont une chance d'avorter égale à 19 - FP
 SOUMETTRE LES HYENES : MS = 20 Fat = 5 C = 10s NDS = 10j
 PRENDRE L'APPARENCE D'UN HUMAIN : MS = 18 Fat = 15 C = 1mm NDS = sp NIS = 18

LE ROKH

Type de créature : Monstre
 Morphologie : A
 Gabarit : G (500), Fat (2000,1000,500,0), Sfl (300,500,600,670)
 Poids : 25 t
 Taille : 70 m d'envergure
 Armes : g (70), b (80)
 Base : 5s
 Vitesse : vol 30 m/s
 Surprise : montagne (5), autre (2)
 Modes d'attaque : AN (15), PP (19)
 Défense : FC (0)
 Protection : (5) plumes, sauf yeux (0), RS (5), RP (4)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PP	25	50	100	150	200	250	300	350	400	450	500	550	600	650	700	750	800	850	900	950	1000
AN (b)	5	12	18	22	27	35	42	49	56	62	70	77	83	89	96	103	111	118	126	134	140
AN (g)	6	14	21	28	32	41	50	57	65	72	80	88	96	104	112	120	128	136	144	152	160

Le rokh est un oiseau gigantesque qui peut facilement emporter dans ses serres un éléphant. Il mesure plus de 25m de haut pour 70m d'envergure. Toutes les créatures, y compris les plus puissants des genns, craignent cet énorme oiseau réputé pour sa sagesse. Il habite les très hautes montagnes du Caucase, au sommet desquelles il édifie des nids à sa mesure. En général peu agressif, il peut se montrer sans pitié s'il sent son nid menacé. Celui-ci contient souvent d'énormes gemmes arrachés aux serpents-diamants.



LE CLANDANE

Type de créature : Monstre
 Morphologie : P
 Gabarit : G (300), Fat (1500,1000,500,0), Sfl (250,400,550,650)
 Poids : 90 tonnes
 Taille : 15 m
 Armes : d (130)
 Base : 7s
 Vitesse : 15 m/s
 Surprise : 6
 Modes d'attaque : AN d (12), CP (10)
 Défense : aucune
 Protection : (4) sauf yeux (0), RS (2), RP (3)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CP	10	30	60	90	120	150	180	210	240	270	300	330	360	390	420	450	480	510	540	570	600
AN	6	13	26	39	52	65	78	91	104	117	130	143	156	169	182	195	208	221	234	247	260

Le clandane est un poisson géant qui hante l'Océan Indien. Il attaque les bateaux qu'il est capable de couler en les broyant dans ses énormes mâchoires, ou en les percant. Agressif mais peu intelligent, le clandane passe la plus grande partie de sa vie à digérer ses repas précédents. Sa technique favorite est d'attaquer de nuit, et en groupe. Les plus petits tiennent dans leur gueule de grosses pierres lumineuses, qui aveuglent les occupants du navire, alors que les plus gros chargent à tour de rôle le bateau pour le faire couler.

LES SERPENTS-DIAMANTS

Type de créature : Monstre
 Morphologie : S
 Gabarit : G (12), Fat (40,20,10,8), Sfl (40,60,70,75)
 Poids : 250 kg
 Taille : 15 m de long, 50 cm de diamètre
 Armes : c (17)
 Base : 4s
 Vitesse : 7 m/s
 Surprise : dans les vallées à gemmes (17), grottes (16), rocailles (15), forêt (10), désert (6), autre (4)
 Modes d'attaque : AN c (15), Co (13)
 Défense : 0
 Protection : (9) sauf yeux (0), RS (4), RP (3)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (c)	1	2	3	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27	29	30

C'est un serpent de forte taille, ennemi héréditaire des rokhhs. Il habite des vallées de hautes montagnes qui recèlent des quantités prodigieuses de pierres précieuses, dont ils sont les gardiens. Ils ne sont pas venimeux, mais leur front s'orne de deux fortes cornes. Son corps sombre est parsemé de gemmes, d'où son nom. Le serpent-diamant est un monstre brutal et agressif, mais pas vraiment intelligent.



LE KHARIAT

Type de créature : Monstre
 Morphologie : spéciale
 Gabarit : G (30), Fat (300,75,50,25)
 Taille : jusqu'à 20 m de haut et 1,50 m de diamètre
 Armes : spéciales
 Base : 6s
 Vitesse : 0
 Surprise : (18-FB) pour qu'une créature voyant les têtes soit surprise
 Modes d'attaque : AN (17)
 Défense : 0
 Protection : aucune, toutes les attaques à +7, RS (20), RP (30)
 Dommages : une fois dans le tronc : 10 pts/s

Le khariat est un arbre carnivore aux mœurs étranges. Il capture ses victimes à l'aide de deux tentacules atteignant une dizaine de mètres de long, et les attire vers le tronc pour les dévorer. Il produit des fruits qui prennent la forme de la tête de ses précédentes victimes. Le khariat profite en général de la surprise horrifiée de ceux qui s'approchent de lui pour faire jaillir brusquement ses tentacules et porter la première attaque. Une fois que l'attaque est réussie, le personnage capturé est attiré vers le tronc. Un tentacule est capable de soulever 200 kg et de les attirer vers le tronc à la vitesse de 1m/s. Il peut aussi traîner une charge de 500 kg à la vitesse de 100-(poids en kg-200)/10 cm/s.

LES HOMMES-TRONCS

Type de créature : Monstre
 Morphologie : H
 Gabarit : G (10), Fat (30,13,8,3), Sfl (15,23,28,32), tronc Fat (60,20,10,5,2), Sfl (10,18,23,29); jambes Fat (40,15,10,6,2), Sfl (8,10,12,14)
 Poids : humain
 Taille : humaine
 Armes : gourdin, hâche, épieu
 Base : 3s
 Vitesse : 8 m/s
 Surprise : humaine
 Modes d'attaque : gourdin (AN 13, AR 10, PR 2, PN 3), hache : (AN 15, AR 11, PR 2, PN 4), épieu : (AN 9, AR 2, PN 2, PR 0)
 Défense : FC (3), AS (6)
 Protection : aucune
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Gourdin	0	1	3	4	6	7	8	9	11	12	13	15	16	18	19	20	22	23	24	26	27
Hache	0	1	3	4	6	7	8	9	11	12	13	15	16	18	19	20	22	23	24	26	27
Epieu	1	2	4	6	8	10	13	15	17	19	21	23	25	17	29	31	34	36	38	40	42

A l'origine, les hommes-troncs sont des humains normaux, mais à la naissance, les sorciers de la tribu coupent le nouveau-né en deux au niveau de la ceinture, puis l'enterrent suivant des rites secrets. Deux jours plus tard, ils sacrifient un prisonnier du même sexe que l'enfant, et déterrèrent celui-ci, vivant. Désormais il possède le pouvoir de séparer à volonté ses jambes de son tronc. La partie supérieure de l'individu se déplace en flottant dans l'air comme si les jambes étaient présentes, et les jambes se déplacent toutes seules comme si la tête était présente. Le peuple des hommes-troncs est un peuple primitif qui habite certaines régions désolées de l'Asie Centrale. Ils vivent en petites tribus isolées, quasi-nus, et utilisent des armes primitives : gourdin, épieu de bois, hache de pierre. Au combat ils utilisent leur pouvoir de séparation pour terrifier leurs adversaires. Si l'une des parties du corps vient à mourir, l'autre meurt aussitôt.



LES CHEITANS

Type de créature : Monstre
 Morphologie : diverses
 Gabarit : variable
 Poids : variable
 Taille : variable
 Armes : variables
 Base : variable
 Vitesse : variable
 Surprise : variable
 Modes d'attaque : variables
 Défense : variable
 Protection : RS (5), RP (7)
 Dommage : variable

Cheitan est le terme général pour désigner tous les invisibles soumis à l'emprise du Malin. Il en existe de toutes sortes et de tous types. Généralement il sont plutôt humanoïdes, armés de griffes, de cornes, de sabots, de crocs, etc. Certains d'entre eux disposent de pouvoirs magiques étendus. Un cheitan ne peut entrer dans une mosquée.

FOURMIS GEANTES

Type de créature : Monstre
 Morphologie : I
 Gabarit : G (8), Fat (40,20,7,0), Sfl (25,35,40,45)
 Poids : 50kg
 Taille : 1 m
 Armes : pincés (18)
 Base : 3s
 Vitesse : 15 m/s
 Surprise : forêt (12), rocailles (10), autre (5)
 Modes d'attaque : AN (13), SPECIAL : jet d'acide formique distance maxi : 25 m, l'acide est un corrosif de VIR (17), causant un maximum de 30 pts de dégâts. Ce pouvoir peut être utilisé 3 fois par jour, CDS (13)
 Défense : aucune
 Protection : (7) uniforme, RS (1), RP (4)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (p)	0	1	2	5	7	9	11	13	15	17	18	20	22	23	25	27	29	30	32	34	36

On rencontre cet animal monstrueux dans certaines régions montagneuses de l'Asie Centrale et du Maghreb. Elles ont à peu près le taille d'un mouton et attaquent féroceement les voyageurs et les caravanes qui passent à proximité de leur fourmillière.



TIGRE

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (17), Fat (80,40,20), Sfl (20,40,50,55)
 Poids : 250 kg
 Taille : 1,10 m de haut, 2 m de long
 Armes : d (35), 4 fois g (30)
 Base : 3s
 Vitesse : 22 m/s
 Surprise : forêt (15), steppe (6), rocailles (12), désert (4)
 Modes d'attaque : BD (18), AN (14), PP (15)
 Défense : FC (3)
 Protection : (0), RS (3), RP (3)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (g)	2	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
AN (d)	2	5	8	11	14	18	21	24	27	31	35	38	41	45	49	53	56	59	63	67	70
BD, PP	0	1	2	4	6	8	10	12	14	16	17	19	21	23	24	26	27	29	31	33	34

Le tigre est un animal que l'on rencontre surtout en Inde et en Asie du Sud-Est. Plus rarement, on le trouve dans les jungles qui bordent le Sud de la Mer Caspienne, et dans les Monts du Caucase. C'est un redoutable chasseur, qui ne craint aucune créature, sauf l'éléphant, et parfois le buffle. On raconte qu'en Inde, vivent des tigres aussi intelligents que les humains, capables d'utiliser la magie. Le tigre est un excellent nageur, il peut traverser des bras de fleuve de plusieurs kilomètres de large. Sa peau est très recherchée, ses crocs et ses griffes ont des vertus magiques et on peut fabriquer un poison redoutable à partir de ses moustaches.

Lorsque le tigre tente une attaque en BD ou PP, et qu'il la réussit, il a le droit au même moment de tenter une AN avec les dents, et deux avec les griffes, avec un malus de -2.

HYÈNE

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (6), Fat (18,9,5,0), Sfl (10,15,20,25)
 Poids : 800 kg
 Taille : 90 cm de haut, 1,40 m de long
 Armes : d (20)
 Base : 3s
 Vitesse : 12 m/s
 Surprise : forêt (10), steppe (6), rocailles (7), désert (3)
 Modes d'attaque : BD (11), AN (9)
 Défense : FC (2)
 Protection : (0), RS (5), RP (2)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
BD	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12

La hyène est un animal maléfisant, que l'on trouve depuis les rivages de l'Atlantique, jusqu'à l'Inde. Elle se nourrit de charogne, mais parfois aussi d'animaux vivants. En bande, elles sont assez dangereuses, et ne craignent pas de s'attaquer à un homme isolé. Il existe des hyènes particulières, baptisées «grandes hyènes», nanties de pouvoirs magiques.

→ Imiter la voix humaine. La hyène est capable de moduler ses aboiements pour les faire ressembler à une conversation entre plusieurs humains. Les chances de succès sont variables. Les humains qui écoutent ont droit, s'ils se méfient, à un jet de perception avec Mr comme malus. En cas d'échec de la hyène le droit au jet de perception est automatique, avec Me comme bonus.

SPECIAL : OMBRE DE PEUR MS = 16 Fat = 2 C = 2s NDS = 5mm NPS = sp NES = sp

Ce pouvoir n'est valable que sur un chien. Si une hyène arrive à projeter son ombre sur un chien, elle le rend muet et paralysé.

HURLEMENT : MS = 8 Fat = 10 C = 20s NDS = sp NPS = 5m NIS = 8

Le hurlement de la hyène peut avoir les mêmes effets que le sort du même nom.

Toutes les hyènes obéissent spontanément à une ghul située à moins de 20 m d'elles. Le contact entre les deux créatures est établi par télépathie. Lorsqu'elle réussit une attaque BD la hyène a automatiquement droit à une AN en même temps (malus de -1).



CARACAL

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (5), Fat (14,7,3,0), Sfl (8,12,15,18)
 Poids : 20 kg
 Taille : 45 cm de haut, 60 cm de long
 Armes : d (12), g (16)
 Base : 1s
 Vitesse : 23 m/s
 Surprise : forêt (16), steppe (8), rocailles (15), désert (10)
 Modes d'attaque : PP (14), BD (14), PP (14)
 Défense : FC (4)
 Protection : (0), RS (2), RP (2)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
BD, PP	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
AN (g)	1	2	3	4	5	7	8	10	12	14	16	18	20	22	24	25	27	28	29	31	32
AN (d)	0	1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	18	19	20	21	22	24

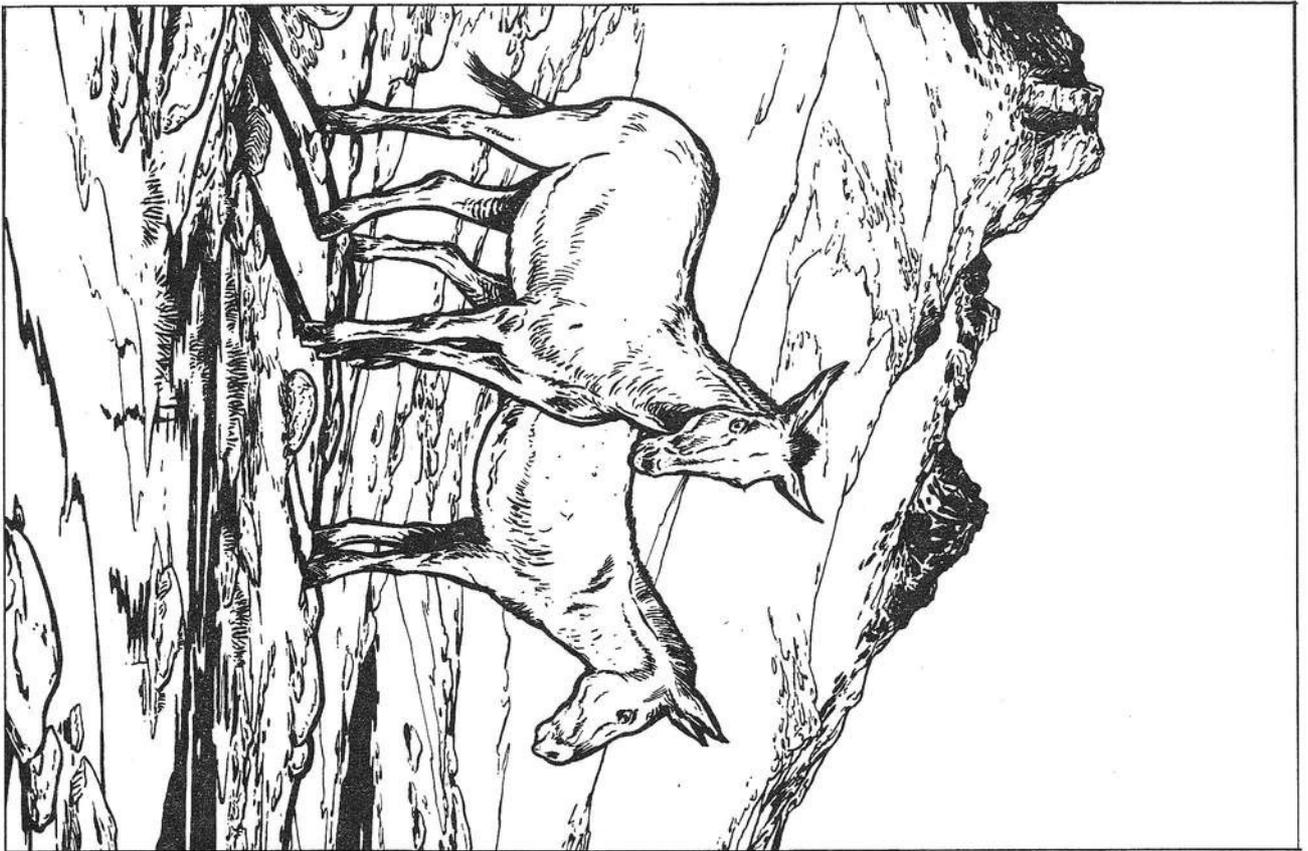
S'il a réussi une attaque BD ou PP, le caracal a automatiquement droit de tenter au même moment une AN avec les dents, et deux avec les griffes (malus - 3).
 Le caracal est un lynx du désert. Il habite les régions arides d'Afrique, d'Arabie, et d'Asie du Sud Ouest. Sa spécialité est la chasse aux oiseaux, qu'il attrape au sol ou au vol jusqu'à 2 m de haut. Son coup de patte est si rapide qu'il parvient à foudroyer plusieurs oiseaux en une seconde. C'est un animal très agressif mais qui, en général, évite l'homme. Capturé jeune il peut être dressé, les Princes arabes utilisaient le caracal pour la chasse aux oiseaux.

FAUCON

Type de créature : animal
 Morphologie : A
 Gabarit : G (2), Fat (8,4,2,0) Sfl (5,8,10,12)
 Poids : 0,2 kg
 Taille : 0,35 m de long
 Armes : b (10), g (8)
 Base : 1s
 Vitesse : 300 km/h (maximum)
 Surprise : en piqué (17)
 Modes d'attaque : PP (18), AN (9)
 Défense : FC (4)
 Protection : (0), RS (2), RP (1)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (b)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (g)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	11	12	13	14	14	15	16		
PP	0	1	2	3	4	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	18	19	20	21	22	24

L'art de la chasse au faucon est pratiqué dans toute l'Arabie, et en Perse. Le dressage du faucon est considéré comme l'une des plus nobles activités de l'homme. Le faucon s'attaque à tous les oiseaux en vol même bien plus gros que lui : héron, canard, etc. S'il est bien dressé, il peut s'attaquer à des créatures terrestres de forte taille telle que biches, gazelles, ou même hommes. Pour neutraliser une telle proie, il tente de l'aveugler en lui déchiquetant les yeux. Pour réussir cette opération, il doit tout d'abord réussir une attaque PP avec un malus de - 5; il est dans ce cas posé sur la tête de la victime. La seconde suivante, il doit réussir une AN avec un malus de - 2 pour toucher un œil. Un œil est considéré comme perdu s'il subit dix points de souffle de dommages. Un œil touché est incapable de voir pour un nombre de semaines égal au nombre de points de souffle perdus.



ANE

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (16), Fat (50,25,15,0), SFI (5,20,35,50)
 Poids : 400 kg
 Taille : 1,50 m de haut, 2,50 m de long
 Armes : d (11), s (14)
 Base : 4 s
 Vitesse : 15 m/s
 Surprise : (4) pour tous environnements
 Modes d'attaque : AN (4)
 Défense : FC (0)
 Protection : (0), RS (1), RP (2)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (s)	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	14	15	17	18	19	21	22	23	25	27	28
AN (d)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22

L'âne est certainement l'animal de bât le plus utilisé dans tout le monde musulman. Sobre et peu exigeant, il supporte aisément des charges de plus de 100 kg (voir animaux de bât et de monte).

GYPAETE

Type de créature : animal
 Morphologie : A
 Gabarit : G (5), Fat (14,7,3,0), SFI (8,12,15,18)
 Poids : 9 kg
 Taille : 3 m d'envergure
 Armes : b (14), g (14)
 Base : 2 s
 Vitesse : vol 30 m/s
 Surprise : piqué (14)
 Modes d'attaque : PP (16), AN (10)
 Défense : FC (3)
 Protection : (0), RS (6), RP (3)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
PP	1	2	4	6	8	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	28	30	32	34	36	38
AN	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	14	15	17	18	19	21	22	23	25	27	28

Le gypaete est un grand rapace qui habite les régions montagneuses du Sud de l'Europe, d'Afrique du Nord, et du Moyen Orient. Il a la curieuse habitude de faire tomber de gros os sur les rochers pour les briser et en extraire la moelle dont il est friand. Certains gypaetes sont particulièrement sages et intelligents. Ils ont des connaissances étendues dans les domaines suivants : connaissance des animaux (80), Connaissance des créatures monstrueuses (60), Sciences de la terre (50). On raconte même que certains d'entre eux feraient usage de magie. Ils sont en très bons termes avec les Invisibles.



CHACAL

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (4), Fat (12,6,3,0), Sfl (7,11,14,16)
 Poids : 12 kg
 Taille : hauteur 40 cm, longueur 80 cm
 Armes : dt (11)
 Base : 3 s
 Vitesse : 13 m/s
 Surprise : forêt (11), steppe (6), rocailles (12), désert (4)
 Modes d'attaque : BD (13), AN (11)
 Défense : FC (3)
 Protection : RS (2), RP (3)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
BD	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	8
AN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	22

S'il réussit une attaque BD, le chacal a droit automatiquement en même temps de tenter une AN (malus 4).

Animal essentiellement nocturne, vivant seul ou en couple, exceptionnellement en bande. Peu courageux, il se nourrit de charognes, mais il lui arrive de suivre une créature affaiblie pendant de longs jours dans l'espoir de la voir tomber d'épuisement. C'est un coureur infatigable, et un pisteur infailible. Certains chacals sont capables en aboyant de reproduire l'effet du sort «hurlement».

HURLEMENT : MS = 6 Fat = 10 C = 10s NDS = sp NPS = 2 m NIS = 6 NES = 1 créature.

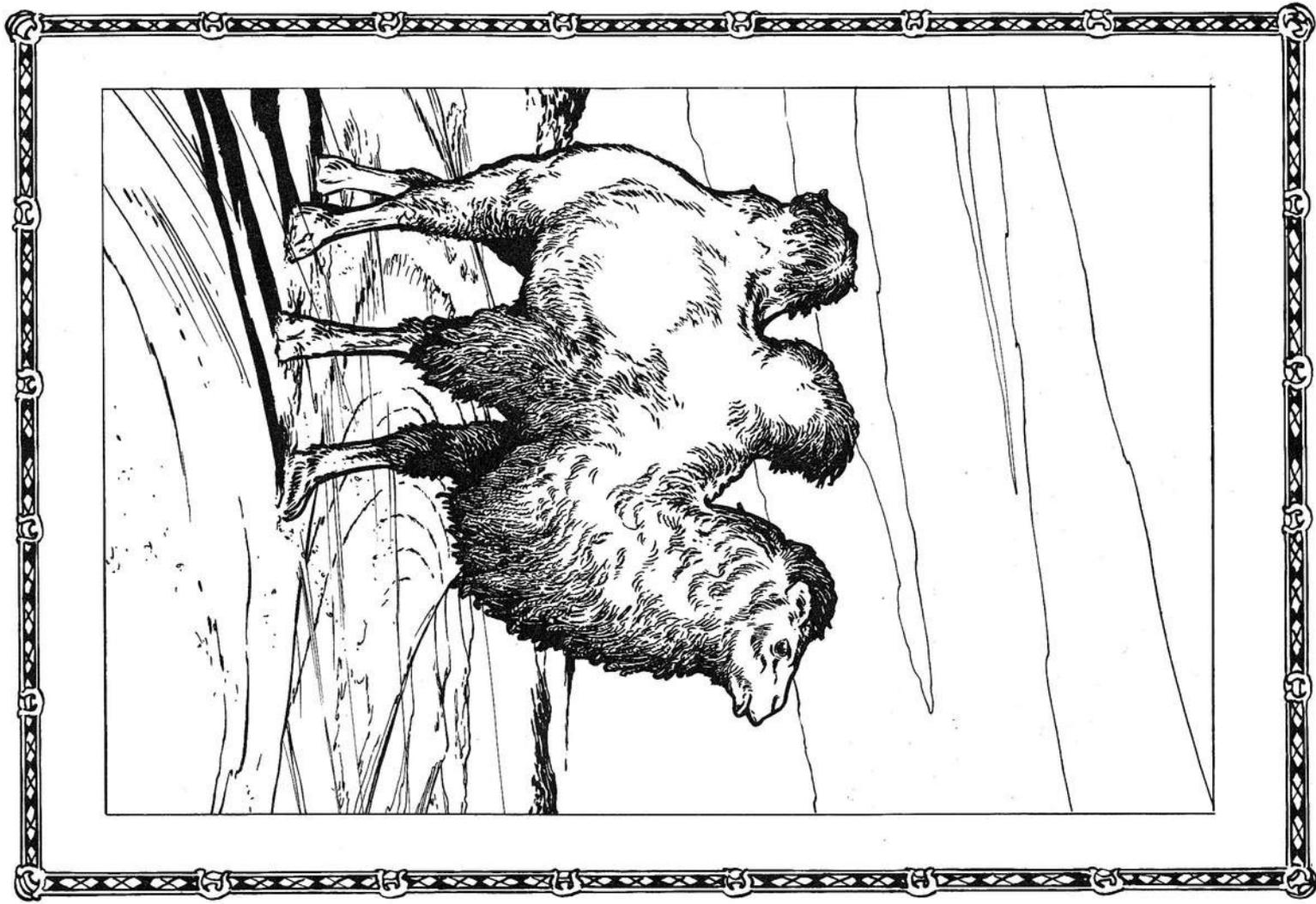
ELEPHANT

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (50), Fat (250,120,60,0), Sfl (80,160,220,260)
 Poids : 4 tonnes
 Taille : 3 m de haut, 7 m de long
 Armes : m trompe (16)
 Base : 5s
 Vitesse : 13 m/s
 Surprise : forêt (7), steppe (1), rocailles (2), désert (1)
 Modes d'attaque : AN (15), CO (18), CP (10)
 Défense : FC (0)
 Protection : (2) sauf yeux (0), RS (4), RP (2)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN	1	2	3	4	5	7	8	10	12	14	16	18	20	22	24	25	27	28	29	31	32
CP	3	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100

CO : 5 points par seconde

Les caractéristiques ci-dessus concernent l'éléphant d'Asie, aux défenses bien plus petites que son cousin d'Afrique. C'est un animal intelligent qui peut être dressé. Il est à l'époque bien plus répandu que de nos jours.



DROMADAIRE

Type de créature : animal
Morphologie : Q
Gabarit : G (19), pour Fat et Sfl voir animaux de bât
Poids : 500 kg
Taille : 3 m
Armes : d (13)
Base : 4 s
Vitesse : 12 m/s
Surprise : tous environnement (3)
Modes d'attaque : AN (9)
Défense : FC (0)
Protection : RS (1), RP (0)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN	1	2	3	4	6	7	8	9	11	12	13	14	15	17	18	19	20	22	23	24	26

Le dromadaire, à une bosse, rend d'immenses services dans toutes les régions désertiques chaudes. Il peut rester très longtemps sans boire, mais ne supporte pas le froid. Il sert à la fois comme animal de monte, de bât, ou de trait. Un bon méharis (race sélectionnée pour sa vitesse) est capable de parcourir 200 km dans la journée, alors qu'un dromadaire caravanier supporte aisément des charges de 200 kg.

CHAMEAU

Type de créature : animal
Morphologie : Q
Gabarit : G (20), pour Fat et Sfl voir animaux de bât et de monte
Poids : 600 kg
Taille : 3 m de haut, 3 m de long
Armes : d (13)
Base : 4 s
Vitesse : 10 m/s
Surprise : tous environnements (3)
Modes d'attaque : AN (9)
Défense : FC (0)
Protection : RS (1), RP (2)
Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN	1	2	3	4	6	7	8	9	11	12	13	14	15	17	18	19	20	22	23	24	26

Le chameau, à deux bosses, dit «bactrienne», est légèrement plus puissant que son cousin à une bosse. Il supporte les froids les plus rigoureux mais craint énormément la chaleur. C'est un porteur infatigable qui parcourt plus de 50 km par jour avec une charge de 300 kg.



BUFFLE

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (20), Fat (100,60,30,0), Sfl (30,40,45,50)
 Poids : 800 kg
 Taille : 1,50 m de haut, 2,80 m de long
 Armes : cornes (18)
 Base : 4 s
 Vitesse : 11 m/s
 Surprise : forêt (6), steppe (2), rocailles (3), désert (2)
 Modes d'attaque : CP (14), AN (7)
 Défense : FC (0)
 Protection : (1), RS (2), RP (3)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CP	2	6	10	14	16	20	24	28	31	35	38	42	46	50	54	58	62	65	69	73	76
AN (c)	0	1	2	5	7	9	11	13	15	17	18	20	22	23	25	27	29	30	32	34	36

Le buffle est un animal aquatique, fort bon nageur, domestiqué depuis très longtemps, réputé pour sa force et sa docilité. Il lui arrive de devenir agressif, il est alors très dangereux même pour les grands fauves.

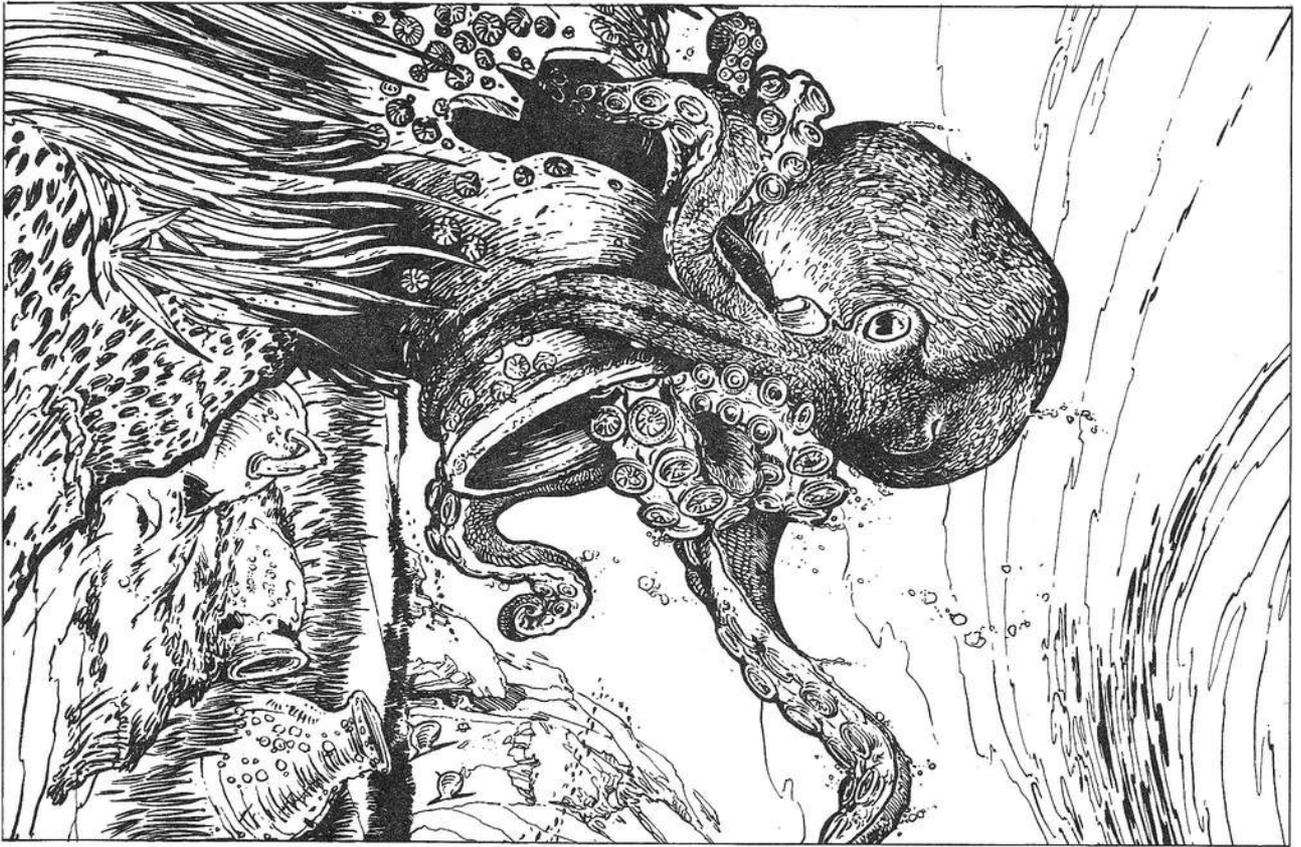
PANTHERE

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (6), Fat (20,12,6,0), Sfl (12,20,25,30)
 Poids : 80 kg
 Taille : 1,30 m de haut, 1,50 m de long
 Armes : dt (30), g (20)
 Base : 2s
 Vitesse : 25 m/s
 Surprise : forêt (16), steppe (11), rocailles (14), désert (6)
 Modes d'attaque : AN (11), PP (14), BD (16)
 Défense : FC (3)
 Protection : RS (3), RP (2)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (dt)	1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60
AN (g)	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
PP BD	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	12

Lorsqu'elle réussit une attaque PP ou BD, une panthère a droit automatiquement en même temps à une AN (d), et deux AN (g) (malus -2).

On rencontre les panthères dans les mêmes régions que les tigres. Elle chasse le plus souvent à l'affût, guettant sa proie du haut d'un arbre. Elle n'hésite pas à attaquer à l'homme, et même à pénétrer dans les villages pour y enlever des enfants. La peau de panthère est une fourrure recherchée.



MURENE

Type de créature : animal
 Morphologie : S
 Gabarit : G (5), Fat (10,5,3,0), Sfl (6,9,12,15)
 Poids : 15 kg
 Taille : 15 cm de diamètre, 3 m de long
 Armes : d (10)
 Base : 1 s
 Vitesse : 8 m/s
 Surprise : rochers (18), pleine mer (10)
 Modes d'attaque : AN (13)
 Défense : FC (4)
 Protection : (0), RS (1), RP (3)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

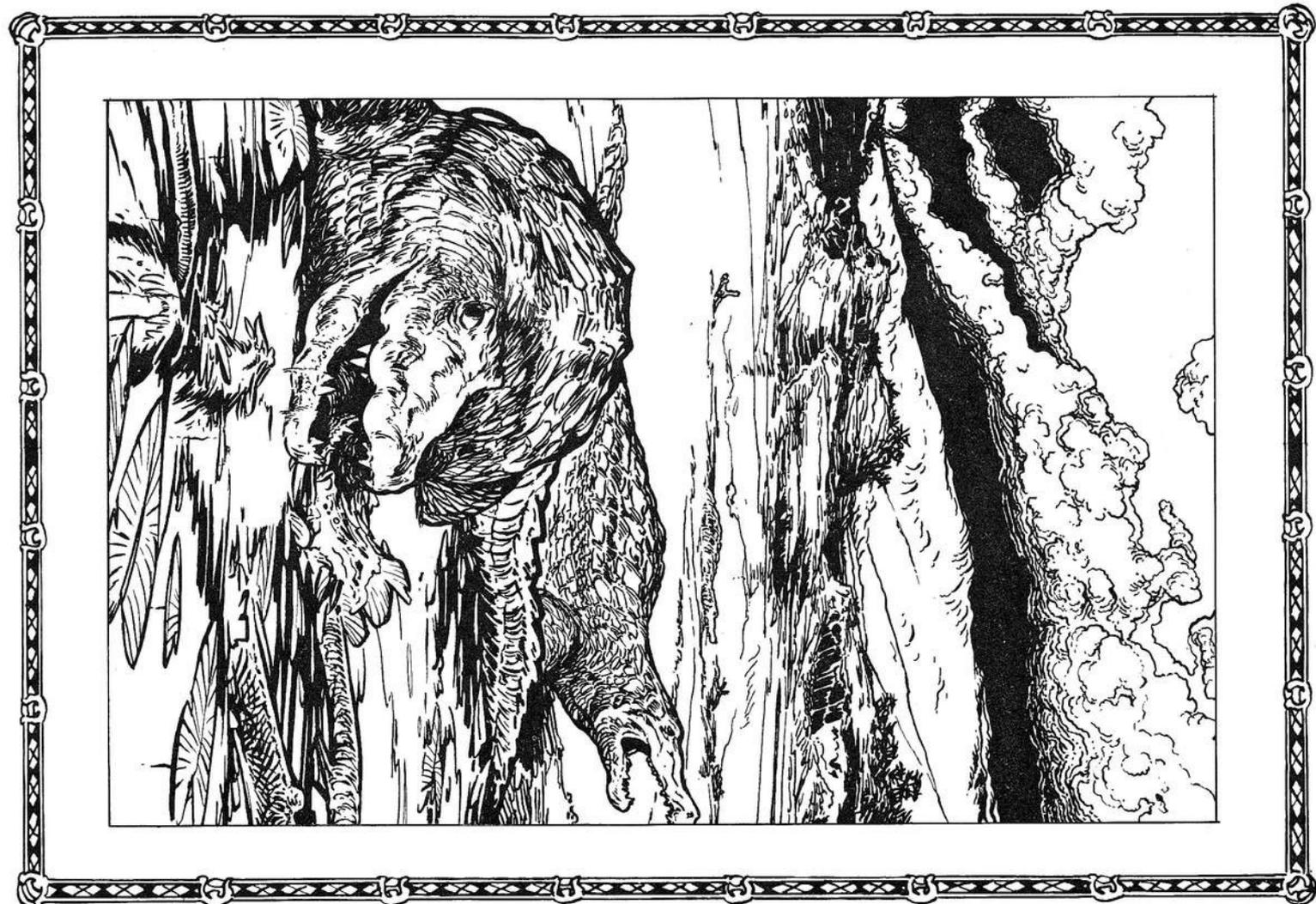
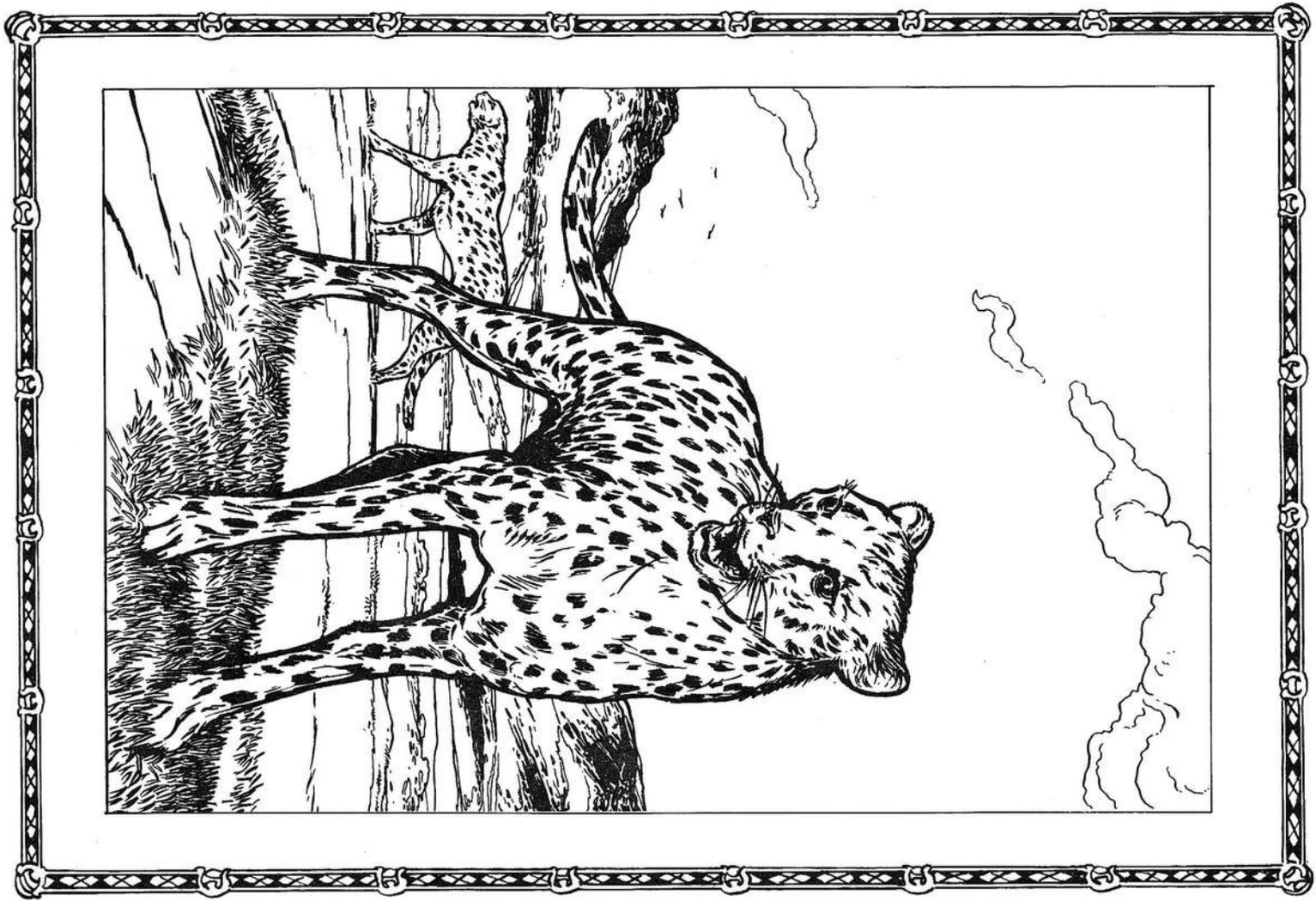
On rencontre la murène ou des espèces apparentées dans toutes les mers chaudes du globe. La murène proprement dite est essentiellement méditerranéenne. C'est un poisson d'une voracité incroyable, et malheur au plongeur qui vient troubler son repos. Sa morsure est empoisonnée (VIR 10). Le poison détermine une paralysie locale (concernant la zone touchée et les zones contiguës) qui évolue comme suit : état 25 en 30 s, état 50 en 1 mn, état 75 en 2 mn (pour les zones considérées). De plus elle détermine une infection généralisée que l'on traite comme une maladie bénigne la 1ère heure, et comme une maladie grave ensuite.

POULPES

Type de créature : animal
 Morphologie : Spécial
 Gabarit : G (8, // 20), Fat (25,12,6,0) // (150,75,35,0), Sfl (15,30,40,45) // (50,100,130,150)
 Poids : variable
 Taille : 3 m // 10 m de diamètre
 Armes : V (12) // V (15)
 Base : 2 s // 3 s
 Vitesse : 12 m/s // 10 m/s
 Surprise : rochers (16) // (15), pleine mer (6) // (5)
 Modes d'attaque : CO (13) // (17)
 Défense : FC (1 // 0)
 Protection : RS (3 // 4), RP (1 // 0)
 Dommages : spécial

On trouve divers types de poulpes dans toutes les mers du globe. En Méditerranée il ne dépasse pas 3 m de diamètre, mais il existe une variété géante, dont les caractéristiques sont données dans le tableau ci-dessus (chiffres situés après //). C'est la terreur des pêcheurs de corail car, parfaitement dissimulé dans un creux de rocher, invisible grâce à ses propriétés mimétiques, le poulpe attaque tout ce qui bouge. En cas de combat contre un poulpe, procéder comme suit :

- si Mr = 0, le poulpe a juste réussi à coller un de ses tentacules sur sa victime (dommage 1 pt/s // 3 pt/s), elle peut se dégager en réussissant un jet de force à - 4 (une base)
 - si Mr > 0, le poulpe a réussi à envelopper sa victime par un nombre de tentacules égal à Mr/2 arrondi au nombre supérieur. Dans ce cas les dommages sont de (2 point / tentacules s // 5 pts/tentacules/s). Il n'y a aucun dommage de constriction, seules les ventouses sont dangereuses. On peut tenter de se dégager en réussissant un jet Force - Mr poulpe - 4. Un coup d'arme tranchante (taille) peut sectionner un tentacule s'il fait plus de 5 points ... 10 points de dégât.



CROCODILE

Type de créature : animal
 Morphologie : Q-S
 Gabarit : G (16), Fat (75,40,20,0), Sfl (25,40,50,55)
 Poids : 200 kg
 Taille : 5 m de long
 Armes : dt (38), m (18) queue
 Base : 4s
 Vitesse : terre 4 m/s, dans l'eau 10 m/s
 Surprise : marais (13), dans l'eau (18)
 Modes d'attaque : AN (12)
 Défense : FC (0)
 Protection : (3) sauf yeux (0), RS (2), RP (4)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (d)	2	4	8	12	15	19	23	27	31	35	38	42	46	50	53	57	61	65	69	73	76
AN (m)	0	1	2	5	7	9	11	13	15	17	18	20	22	23	25	27	29	30	32	34	36

On trouve des crocodiles dans tous les fleuves et les marais d'Afrique et d'Asie. Les caractéristiques ci-dessus concernent le légendaire crocodile du Nil. C'est un animal féroce qui ne craint pas l'homme, ni sur terre, et encore moins dans l'eau. Il est capable de renverser des embarcations pour précipiter ses occupants dans l'eau où ils sont une proie facile pour lui. A terre sa méthode favorite est de saisir sa victime dans ses puissantes mâchoires, de la déséquilibrer d'un coup de queue, puis de l'entraîner dans l'eau pour l'y noyer. La peau de crocodile est utilisée pour faire des objets en cuir et des boucliers.

GUEPARD

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (5), Fat (16,9,5,0), Sfl (10,15,18,20)
 Poids : 50 kg
 Taille : 60 cm de haut, 1,20 m de long
 Armes : dt (18)
 Base : 2s
 Vitesse : 30 m/s
 Surprise : forêt (14), steppe (12), rocailles (14), désert (6)
 Modes d'attaque : AN (10), BD (14)
 Défense : FC (3)
 Protection : RS (3), RP (2)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN	0	1	3	5	7	9	10	12	14	16	18	20	21	23	25	27	29	30	32	34	36
BD	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10

Lorsqu'il réussit une attaque BD le guépard a le droit de tenter en même temps AN (malus - 1).

A l'époque des Mille et une Nuits, il existe encore des guépards en Asie. Les princes arabes et perses utilisent des guépards dressés pour la chasse à la gazelle. Bien dressé c'est un charmant animal de compagnie. La reproduction en captivité étant exceptionnelle, les bébés guépards sont fort recherchés et se vendent très chers. En général solitaire, il lui arrive de chasser par couple, ou même en coopération avec une bande de chacals. En général il n'attaque pas l'homme.



ORYX

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (14), Fat (40,25,15,0), Sfl (15,25,40,50)
 Poids : 200 kg
 Taille : 1,20 m de haut, 2 m de long
 Armes : Cornes (20)
 Base : 3 s
 Vitesse : 20 m/s
 Surprise : forêt (8), steppe (6), rocailles (8), désert (4)
 Modes d'attaque : CP (12), AN (6)
 Défense : FC (1)
 Protection : RS (2), RP (1)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CP	1	3	7	11	14	18	22	25	29	31	34	38	41	45	48	52	55	58	61	65	68
AN	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40

L'oryx est la plus grande des gazelles d'Arabie et d'Égypte. Elle vit en petits troupeaux, dans les régions semi-désertiques du Moyen-Orient et d'Égypte. Les cornes de l'oryx atteignent plus d'un mètre et sont des armes redoutables.

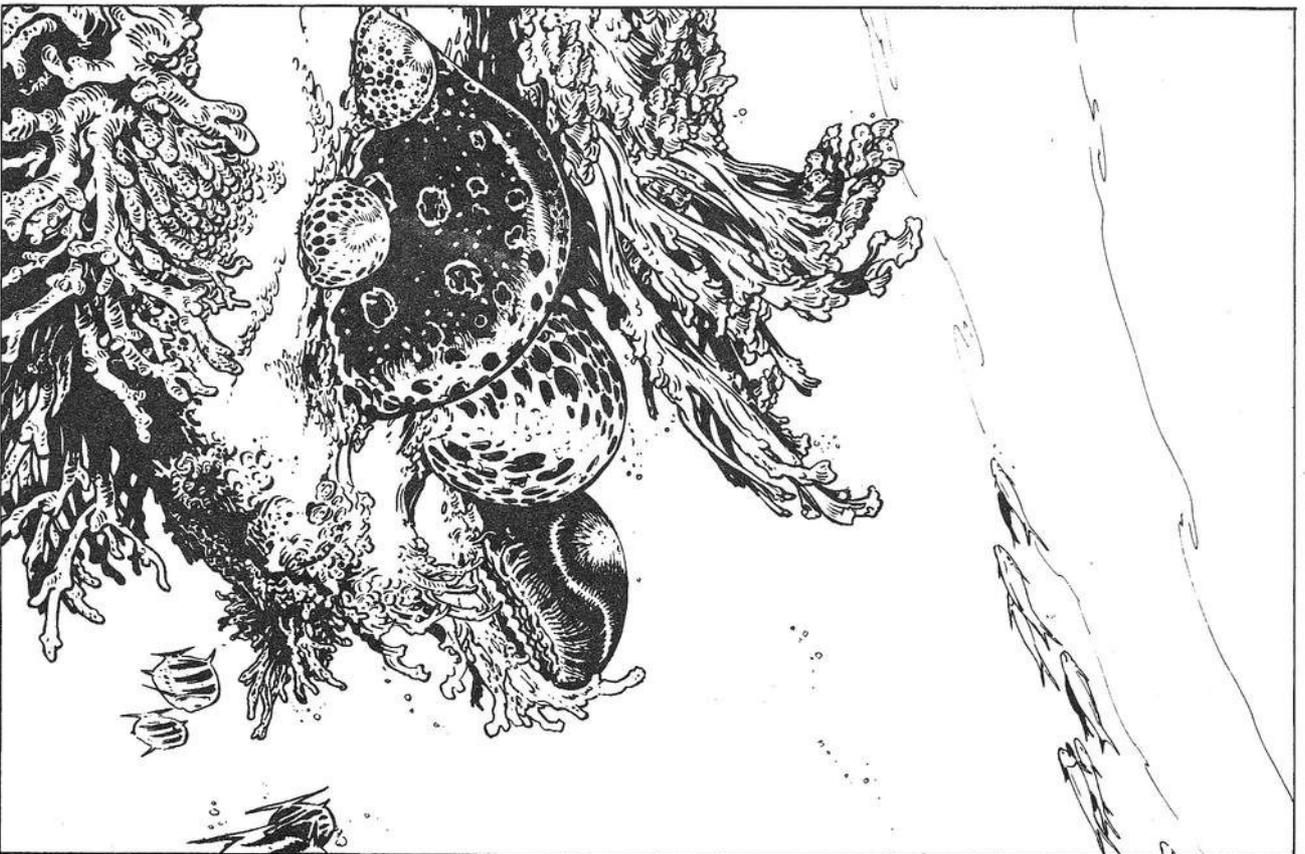
LION

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (17), Fat (80,40,20,0), Sfl (20,40,50,60)
 Poids : 190 kg
 Taille : 1 m de haut, 2,75 m de long
 Armes : dt (32), 4 X g (25)
 Base : 3s
 Vitesse : 17 m/s
 Surprise : forêt (13), steppe (11), rocailles (14), désert (3)
 Modes d'attaque : BD (16), AN (14)
 Défense : FC (2)
 Protection : RS (3), RP (2)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
BD	0	1	3	5	6	8	10	11	13	15	17	18	20	22	23	25	27	29	30	32	34
AN (g)	1	3	6	8	11	13	15	18	20	23	25	28	30	33	35	38	40	43	45	48	50
AN (dt)	1	2	4	8	12	16	18	22	24	28	32	34	38	40	42	46	48	54	56	60	64

Lorsqu'il réussit une attaque BD, un lion a droit automatiquement à une AN (dt), et deux AN (g) en même temps.

A l'époque des Mille et une Nuits, le lion est bien plus répandu que de nos jours. On le trouve dans toute l'Afrique du Nord, en Syrie, en Iran, et dans le Nord de l'Inde. Il vit le plus souvent par couple. Généralement il n'attaque pas l'homme, sauf s'il est trop vieux pour chasser.



CONE

Type de créature : animal
 Morphologie : spéciale
 Gabarit : G (2), un coup suffit pour le détruire
 Poids : 1 kg
 Taille : 20 cm de long
 Armes : c (3) (dard)
 Base : 1 s
 Vitesse : 0,05 m/s
 Surprise : (15) dans son milieu naturel
 Modes d'attaque : AN (13)
 Défense : 0
 Protection : (3) uniforme (coquille), RS (0), RP (3)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6

POISON : le cone sécrète un poison de virulence 18 qui fait perdre un total de 90 points de fatigue au rythme de 10 points par minute.

Les coquilles des cones sont si belles qu'elles servaient de monnaie dans certaines régions d'Afrique et d'Inde. Elles sont de plus réputées pour avoir des vertus curatives. Mais ce gros gastéropode marin est pêché pour d'autres raisons : il sécrète un poison violent qu'il injecte grâce à un harpon acéré logé dans une trompe. On le trouve dans les mers chaudes principalement dans les récifs de corail

CHAT SAUVAGE

Type de créature : animal
 Morphologie : Q
 Gabarit : G (4), Fat (10,5,3,0), Sfl (6,10,12,15)
 Poids : 7 kg
 Taille : 50 cm de haut, 60 cm de long
 Armes : dt (10), g (10)
 Base : 1s
 Vitesse : 15 m/s
 Surprise : forêt (19), steppe (17), rocailles (17), désert (9)
 Modes d'attaque : BD (15), PP (16), AN (8)
 Défense : FC (4)
 Protection : RS (6), RP (2)
 Dommages :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
BD, PP	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	7	8
AN	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

S'il réussit une attaque PP ou BD, le chat sauvage a le droit de tenter en même temps une AN (d), et deux AN (g).

Le chat sauvage est un petit fauve agressif, répandu dans toute l'Europe et l'Asie Centrale. Il n'est guère dangereux pour l'homme, et est difficile à dresser.

LES ANIMAUX DE BAT ET DE MONTE

Que ce soit le cheval du guerrier, le chameau du caravanier, ou l'âne du fellah, l'animal domestique, compagnon de tous les instants fait presque partie du personnage de Légendes des Mille et une Nuits. Il est donc important de définir avec précision les caractéristiques des divers animaux de bât ou de monte utilisés dans le monde musulman. Le tableau ci-dessous donne les valeurs de différents paramètres pour les animaux les plus courants. Ils ne sont pas immuables, ce sont seulement des caractéristiques moyennes destinées à fixer les idées.

LE TABLEAU

- SFL donne les seuils de souffle de l'animal
- FAT donne les seuils de fatigue
- VM donne les vitesses de marche en état normal, 25, 50, 75.
- VT donne les vitesses de trot
- VG donne les vitesses de galop
- EC0 est la charge maximale que peut porter l'animal sans être gêné du tout.
- EC1, EC2, EC3, EC4, sont les seuils de charge modifiant les caractéristiques de mouvement de l'animal
- G : gabarit
- B : base

	SFL				FAT				VM				VT				VG				EC0	EC1	EC2	EC3	EC4	G	B
	25	50	75	100	25	50	75	100	0	25	50	75	0	25	50	75	0	25	50	75							
ANE	20	35	45	50	50	25	15	0	3	2	1.5	1	6	5	4	3	14	12	10	7	12	50	80	110	130	16	4
MULET	25	40	50	60	55	25	15	0	3	2	1.5	1	8	6	4	3	15	13	10	8	15	70	100	130	170	17	4
CHEVAL BERBERE	40	80	100	110	65	30	20	0	3	2	1.5	1	10	8	5	3	18	14	12	9	20	90	120	150	180	17	3
CHEVAL PERSAN	35	70	100	110	70	40	30	0	3	2	1.5	1	9	7	4	3	16	14	12	10	25	100	130	160	200	19	4
CHEVAL ARABE	40	70	90	100	90	50	30	0	3	2	1.5	1	11	9	5	3	20	17	15	13	18	80	110	140	160	18	2
MEHARI	35	70	100	105	70	35	25	0	4	2.5	2	1.5	9	7	4	3	15	12	11	10	25	90	120	160	200	19	3
DROMA- DAIRE	30	70	100	105	80	50	30	0	3	2	1.5	1	8	6	4	3	13	11	9	8	30	120	160	200	280	19	4
CHAMEAU	35	70	100	110	90	60	40	0	2	1.5	1	1	8	6	4	3	11	10	8	6	35	140	200	280	350	20	4

La fatigue et le souffle d'un animal se gèrent de la même façon que celles d'un humain. Les vitesses de récupérations sont doubles de celles des hommes.

Le déplacement au galop coûte 10 points de souffle et de fatigue par minute. Le déplacement au trot coûte 15 points de fatigue par heure avec un état de souffle permanent égal à 20. La marche coûte 5 points de fatigue par heure sans effet sur le souffle. Ceci n'est valable qu'avec une charge inférieure à EC0.

EC1 :

- pour le galop : vitesses état 25, fatigue × 2
- pour le trot : fatigue × 2

EC3 :

- galop : vitesses 75, fatigue × 5
- trot : vitesses 50, fatigue × 4
- marche : fatigue × 3

EC2 :

- galop : vitesses état 50, fatigue × 3
- trot : vitesses état 25, fatigue × 2
- marche : fatigue × 2

EC4 :

- galop impossible
- trot : vitesses 75, fatigue × 5
- marche : fatigue × 4

6^{ème} PARTIE : LES COMPETENCES

6.1 INTRODUCTION

Dans *LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS*, comme dans *LEGENDES CELTIQUES*, il existe deux systèmes de sélection des compétences, un système simplifié et un système normal. On peut indifféremment utiliser l'un ou l'autre, mais il n'est pas possible de combiner les deux systèmes lors de la création d'un personnage. Le système simplifié est plus rapide et plus simple à mettre en œuvre, mais impose un certain nombre de contraintes en ce qui concerne la nature des compétences choisies. Le système normal est beaucoup plus précis et détaillé, il permet vraiment de modeler le profil de compétence de son personnage en fonction des aspirations du joueur.

LE SYSTEME SIMPLIFIE

Le système simplifié regroupe les compétences en groupes homogènes. Le joueur choisit donc un groupe de compétences, et détermine son score et ses CDS, valables pour toutes les compétences du groupe. Le joueur dispose de sept points. Avec lesquels il peut acquérir :

- soit un groupe de compétences simples qui vaut 1 point; il peut doubler son score en y consacrant 2 points;
- soit un groupe de trois armes au choix (1 point); de nouveau, il est possible de doubler ses scores en y consacrant 2 points;
- soit une initiation, qui vaut 4 points. Les initiations sont des groupes de 10 compétences correspondant à un profil bien particulier de personnage;

→ soit des sortilèges, sur la base de 1 point du système simplifié ↔ 15 points de sortilège;

→ soit un «acquis ethnique». Il s'agit d'un groupe de 11 compétences, regroupées non pas parce qu'elles ont des caractéristiques directrices communes, mais parce qu'elles constituent un ensemble cohérent dans l'éducation de certaines ethnies. Il concerne essentiellement certains types de guerriers. Pour avoir accès à un acquis ethnique, le personnage doit bien sûr appartenir à la race correspondante.

LE SYSTEME NORMAL DE COMPETENCES

Le système normal de sélection des compétences fait l'objet des chapitres A et AB des règles de *LEGENDES*.

6.2 LES PERSONNAGES

LES SOLDATS

Il est bon tout d'abord de rappeler que les dhimmis n'ont pas le droit de posséder une arme, ni de monter à cheval. Un guerrier est donc soit musulman, soit esclave. Les musulmans sont libres et s'engagent pour une durée déterminée dans l'armée régulière ou dans les gardes personnelles des gouverneurs. Ils ont aussi la possibilité de se louer à quelque riche marchand pour lui assurer protection ou servir d'escorte à une caravane.

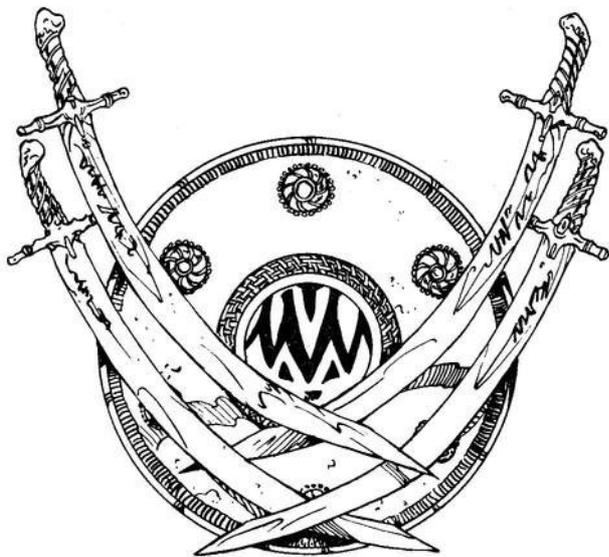
Il existe des soldats de toutes races et de toutes origines. En général, les nomades (turcs, berbères, bédouins), sont plutôt des cavaliers, alors que les montagnards (daylamis, ciliciens, arméniens) sont plutôt des fantassins. Si l'on utilise le système simplifié de sélection des compétences, il est possible de choisir un «acquis ethnique».

LES ASCHAB AL MATALIB

S'il y a un personnage du monde musulman digne de figurer dans un jeu de rôle, c'est celui des *aschab al matalib*. Il s'agit d'un corps de spécialistes qui, avec l'autorisation de l'état, cherche et explore les monuments funéraires des anciennes civilisations, dans le but de récupérer l'or qu'ils recèlent. Un aschab al matalib est un véritable professionnel de la pyramide, un expert en pièges de toutes sortes, un champion du passage secret. Il n'y a pas de compétences particulières à connaître, en général ils opèrent en équipe réunissant divers spécialistes.

LES BOUFFONS

Les princes musulmans avaient leurs bouffons, êtres grotesques, mais souvent intelligents, chargés de distraire leur maître, parfois avec insolence. Le métier de bouffon n'est pas sans danger, car une plaisanterie mal venue peut suffire comme chef de condamnation, et conduire au supplice. Les compétences recommandées sont les mêmes que pour les bateleurs.



LES MAGICIENS

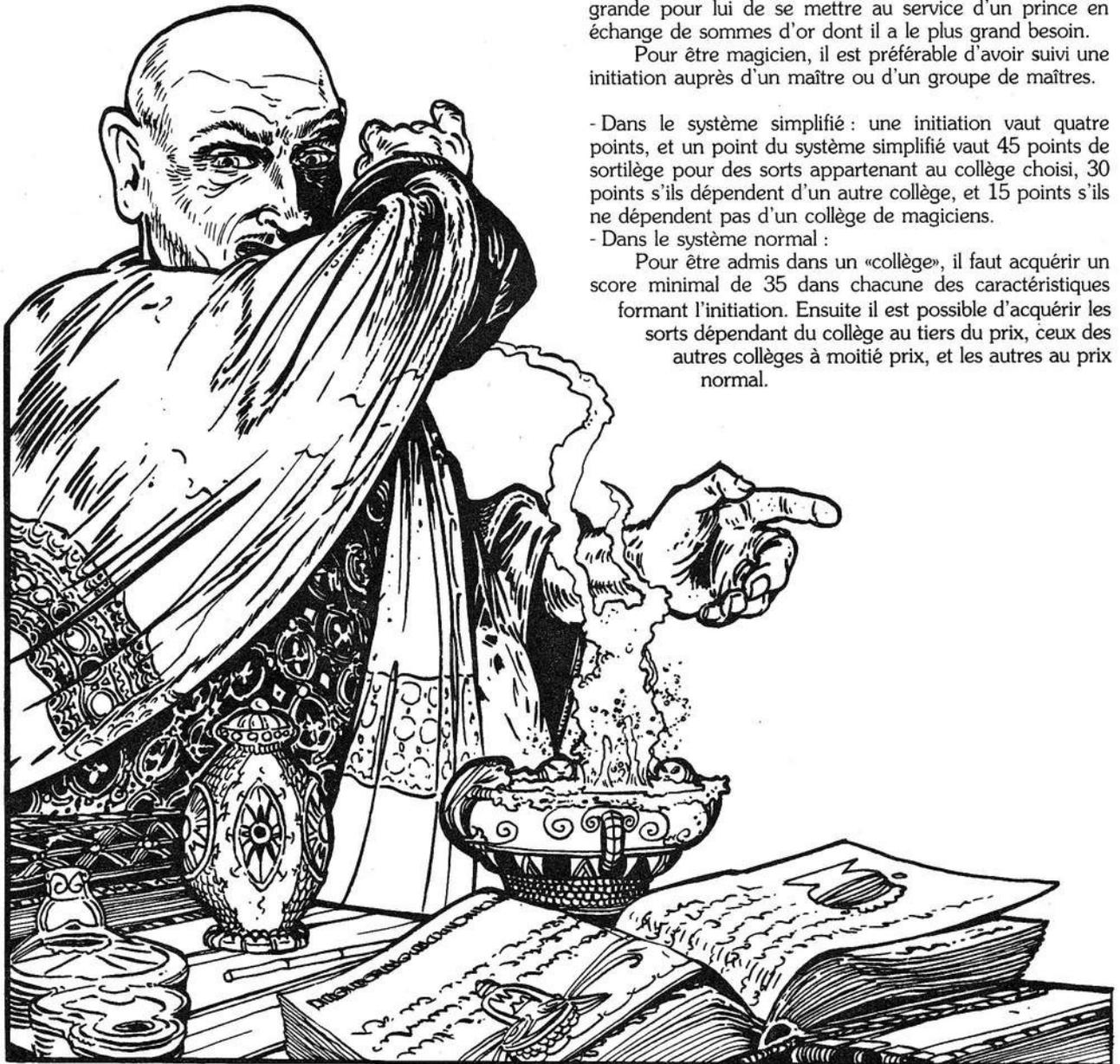
Le magicien des Mille et une Nuits est une sorte de scientifique. Au cours de longues et patientes recherches, il cherche à comprendre les lois qui régissent la mise en œuvre de la magie. Conscient du pouvoir qu'il détient, il ne dispense son savoir qu'avec parcimonie, choisissant avec soin ses élèves. Généralement, c'est un être discret, craint et respecté par le peuple, mais mal vu par les autorités civiles et religieuses qui craignent sa puissance. Animé d'une soif de savoir qui lui fait commettre les pires folies, la tentation est grande pour lui de se mettre au service d'un prince en échange de sommes d'or dont il a le plus grand besoin.

Pour être magicien, il est préférable d'avoir suivi une initiation auprès d'un maître ou d'un groupe de maîtres.

- Dans le système simplifié : une initiation vaut quatre points, et un point du système simplifié vaut 45 points de sortilège pour des sorts appartenant au collège choisi, 30 points s'ils dépendent d'un autre collège, et 15 points s'ils ne dépendent pas d'un collège de magiciens.

- Dans le système normal :

Pour être admis dans un «collège», il faut acquérir un score minimal de 35 dans chacune des caractéristiques formant l'initiation. Ensuite il est possible d'acquérir les sorts dépendant du collège au tiers du prix, ceux des autres collèges à moitié prix, et les autres au prix normal.



LES SOUFIS

Les soufis sont les moines combattants qui occupent les ribats (voir chapitre *L'ART DE LA GUERRE ET DU COMBAT*). En raison de leur grande piété et de leur foi inébranlable, ils bénéficient des avantages suivants :

- Lorsqu'ils combattent les infidèles, ils bénéficient d'un bonus de +1 pour toutes les actions offensives. Lorsqu'ils affrontent des musulmans, il sont pénalisés de -1.

- Lorsqu'ils affrontent les infidèles, les soufis sont invulnérables à la peur, quelle que soit son origine.

- Le cri de *Allah Akbar*, au moment de la première attaque portée contre un infidèle, s'il s'agit de AC ou CP, modifie les CDS finales du soufis en fonction de sa foi (voir tableau). - Avant un combat contre les infidèles, un soufis peut prononcer un prêche exhaltant les vertus de la guerre sainte. Pour cela il doit réussir un jet de compétence «déclamer». Tous les musulmans présents voient leurs chances de succès finales augmentées en fonction de la MR du soufis, et de leur foi (voir tableau).

FOI →

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
-8 -7 -6 -5 -4 -3 -3 -2 -1 -1 0 +1 +1 +1 +2 +2 +2 +3 +3 +4

BONUS →

Mr →

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
+1 +1 +1 +1 +1 +2 +2 +2 +3 +3 +3 +4 +4 +4 +5 +5 +6 +7 +8 +9 +10

Foi →

En cas d'échec du soufis, les chances de succès finales sont diminuées dans les mêmes proportions. L'effet de cette harangue dure 5+Mr/Me secondes après le début du combat, il ne concerne que les actes offensifs. Le combat doit débuter au plus 1 minute après la fin du prêche, qui prend au moins 5 minutes.

Les non-musulmans ne sont pas affectés. Le soufis lui-même ne subit pas les effets de son propre discours. Pour avoir droit au statut de Soufis, il faut :

- dans le système simplifié, avoir bénéficié de l'initiation, et connaître au moins un groupe d'armes.
- dans le système normal, avoir un score minimum de 35 dans les compétences : Morale, Métaphysique, Philosophie, Lire et Ecrire l'Arabe, Mémoriser, Déclamer, 3 armes. Il faut de plus avoir un score minimal de 60 dans «Connaissance du Coran».



LES MARCHANDS

Le marchand est l'aventurier par excellence du monde musulman. Juif, chrétien, ou musulman, il sillonne les mers et les steppes à la recherche des produits rares ou précieux dont il tirera des bénéfices substantiels.

Pour bénéficier du titre de marchand et des avantages qui y sont rattachés, il faut :

- En système simplifié : avoir suivi une initiation (4 pts); avoir sélectionné le groupe : Marchander, Se moquer, Flatter (1 pt).

- En système normal : avoir un score d'au moins 35 dans les compétences Lire et Ecrire l'Arabe, Calcul, Connaissance des Pays et des Peuples, Marchander, Evaluer au moins 2 types d'objets, Parler au moins deux langues commerciales.

Tout marchand a la possibilité de s'affilier à une guilde, soit parce qu'il est établi à son compte, soit parce qu'il travaille comme courtier pour un autre marchand. Il est dans ce cas porteur d'une lettre de crédit émanant de la guilde ou de son employeur, précisant son statut et la valeur de son crédit. En tant que marchand affilié à une guilde il bénéficie des avantages suivants :

- Logement à moitié prix dans un Khan dépendant d'une guilde, stockage à moitié prix de ses marchandises.

- Prêt immédiat et sur parole d'une somme égale à 5% de la valeur de son fonds de commerce, ou, s'il s'agit d'un courtier, d'une somme précisée sur sa lettre d'accréditation.

- S'il est capturé par des pirates méditerranéens, il peut être libéré contre une rançon fixée pour toute la Méditerranée à 33 dinars 1/3.

En revanche il doit verser 1% de ses gains à la guilde.

Toute personne pratiquant le commerce sans appartenir à une guilde est considérée comme contrebandier et traitée comme tel, mais il est bien évident que de nombreux marchands n'hésitent pas à acquérir une marchandise d'origine douteuse, pourvu qu'elle lui assure des gains suffisants.



LES CARAVANIERS

C'est un des personnages de base du commerce musulman. Parcourant inlassablement les steppes d'Asie ou les déserts d'Arabie et d'Afrique, il doit tout connaître de la route qu'il parcourt, des nomades qu'il peut rencontrer, des possibilités de ravitaillement, etc. Il doit bien entendu tout savoir des animaux dont il a la charge, et éventuellement, être capable d'assurer, les armes à la main, la protection de la marchandise qui lui a été confiée.



LES BATELEURS

Ils animent la ville musulmane de leurs chants, de leurs danses, de leurs pantomimes et de leurs tours de passe-passe. Ils montent parfois des numéros avec des animaux dressés : chiens, singes, ours, etc. En général, pour avoir le droit d'exercer publiquement une telle activité, il faut acquitter une taxe auprès du Walis. Parmi les compétences recommandées : «Subtiliser, Dissimuler, Manipuler, Se Déguiser, Imiter les voix, Simuler les émotions, Mentir, Faire pitié, Ventriloquisme, Pitrerie, Inventer des Histoires Drôles, Raconter des Histoires drôles, Danser, Composer des Danses, Mimer, Jongler, etc.





LES VOLEURS

Il en est de toutes catégories : cambrioleurs, voleurs à la tire, escrocs, trafiquants divers, etc. L'existence d'organisations regroupant la truanderie d'une ville (voleurs, mendiants, trafiquants) est une réalité dans la ville musulmane. Elle définit les règles suivant lesquelles chacun peut exercer ses propres activités. N'oublions pas en effet que pour que les voleurs s'enrichissent, il faut que le commerce soit prospère. D'autre part, une activité trop brutale risque d'alerter les autorités et de déclencher des périodes de répression. Dans la plupart des cas, la transgression de ces règles est une entreprise risquée, quoique parfois lucrative. En général, un voleur étranger ne risque rien tant qu'il reste raisonnable et discret. Par contre en cas d'action spectaculaire, il risque fort d'avoir des comptes à rendre.

L'apprentissage des techniques se fait sur le tas, ou auprès d'autres voleurs. Il n'existe pas de compétences particulières à connaître, seule la logique doit guider le choix du joueur.

DANSEURS, MUSICIENS ET POETES

L'artiste a une place de choix dans la société musulmane. Les grands du monde arabe aiment à s'entourer des plus grands artistes qui se font un devoir de chanter la générosité et la magnificence de leur maître. Bien souvent, le musicien est aussi chanteur et poète.



LES HOURIS

Le terme de houri désigne une créature de plaisir, experte dans les plaisirs de la chair. Dans la quasi totalité des cas ce sont des esclaves, mais elles jouissent d'une grande liberté d'action. Elles sont formées dans certaines écoles spécialisées où on leur apprend la danse, le chant, la musique, et bien d'autres choses encore.



LES MEDECINS

Les médecins arabes sont des scientifiques à part entière. Refusant la magie et les superstitions populaires, ils s'efforcent d'extraire les éléments de vérité contenus dans les connaissances empiriques accumulées par les médecines grecques, assyriennes, égyptiennes et indiennes. Ce sont d'excellents chirurgiens, capables, par exemple de soigner les arthrites par la chirurgie. Ils utilisent le haschisch et l'opium comme anesthésiant. Dans l'ensemble, ils jouissent de la confiance de toutes les catégories sociales. Les meilleurs médecins sont juifs. Pour être médecin, il est important de disposer de compétences telles que : Premiers soins, Médecine I, II, III, Connaissance des Poisons, Connaissance des Plantes, etc. Dans le système simplifié, le plus simple est d'acquiescer une initiation auprès d'un maître ou dans un grand hôpital. Pour le jeu on peut considérer qu'il existe aussi des guérisseurs, capables de soigner par magie.



6.3 DESCRIPTION DES COMPETENCES

EQUILIBRE : EQU

Cette compétence doit être utilisée lors de passages critiques où le risque de chute est réel. Une Me inférieure à 5 indique simplement un déséquilibre; si le jet suivant est aussi un échec, c'est la chute. Pour Me supérieure à 5, c'est directement la chute.

SE DEPLACER EN SILENCE : SDS

Le chiffre de Mr/Me, intervient en Malus/Bonus sur le jet d'OUÏE (Per) du personnage qui écoute. On peut considérer les conditions comme critiques lorsque le silence est absolu, ou qu'un personnage tente précisément d'écouter les bruits. Le MDL peut accorder les malus suivants selon la vitesse de déplacement : promenade 0, marche -1, marche accélérée -3, pas de course -5, course -7, sprint -9.

SAVOIR CHUTER : SCH

Un jet réussi permet de limiter les conséquences d'une chute. Il permet de diminuer le nombre de points de souffle dus à la chute de 2 Mr.

NAGER : NAG

Les conditions critiques sont celles où le nageur tente de progresser dans une rivière à fort courant, dans une mer agitée, ou avec une charge supérieure à EC0. En cas d'échec, le nageur reste sur place une action de base, un second échec indique qu'il boit la tasse (3 points de souffle), et un troisième qu'il commence à se noyer (perte de conscience, perte de trois points de souffle par seconde).

GRIMPER A LA CORDE : GRI

Le premier échec signifie que le personnage, déséquilibré ou pris d'une crampe, arrive juste à se maintenir sur place. S'il est suivi d'un second échec, c'est la chute, sauf s'il réussit un jet de réflexe, puis un jet de force.

ESCALADER : ESC

Un certain nombre de facteurs modifient les chances de succès du grimpeur :

- l'inclinaison de la paroi;
- inclinée (moins de 60 degrés par rapport à l'horizontale) : très facile +5,
- redressée (entre 60 et 80 degrés) : normal 0,
- verticale (de 81 à 95 degrés) : plutôt difficile -3,
- surplombante (plus de 95 degrés) : très difficile -6,
- les surplombs : ils sont caractérisés par leur rejet (S), c'est à dire la distance suivant l'horizontale qui sépare les deux plans de progression parallèles,
S < 50cm :-1 S < 2,5m :-5
S < 1m :-3 S > 2,5m :-7
- les cheminées : on appelle cheminée une voie de progression constituée de deux plans grossièrement parallèles éloignés de moins de 1m, bonus de +5.
- les dièdres : un dièdre est une voie de progression utilisant deux plans sécants formant un angle compris entre 30 et 100 degrés, le bonus dépend de l'angle entre les deux parois: de 30 à 50 degrés +5, entre 50 et 70 degrés +3, entre 70 et 100 degrés +2.

☆ COMBATTRE A CHEVAL : CBC

Réservée aux bons cavaliers, l'acquisition de cette compétence permet à un personnage de se sentir à l'aise sur son cheval lors des phases de combat. En fonction du score atteint dans la compétence on détermine un malus/bonus qui modifie les chances de succès de chaque acte de combat. Cette compétence permet de s'affranchir du «jet de pondération», normalement nécessaire avant chaque acte de combat.

chances de succès dans la compétence COMBATTRE A CHEVAL →

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
-5	-4	-3	-2	-2	-1	-1	-1	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+4

MALUS/BONUS →

AVOIR LE PIED MARIN : PIE

Il existe deux utilisations de cette compétence :
- mal de mer : faire jeter au personnage un jet de compétence toutes les 12 h. En cas d'échec, le personnage victime du mal de mer est diminué :

1er échec, état 25

2ème échec, état 50

3ème échec, état 75

- jet de pondération. Chaque fois qu'un personnage tente une action sur un bateau animé d'un minimum de tangage ou de roulis, il doit auparavant réussir un jet «Avoir le pied marin».

SUBTILISER : SUB

On utilise cette compétence lorsque l'on veut dérober quelque chose à quelqu'un sans qu'il s'en aperçoive. Il faut bien sûr que la manoeuvre soit réalisable. Si le personnage est sur ses gardes, il a droit à un jet de perception avec Mr/Me comme Malus/Bonus. S'il n'est pas sur ses gardes il n'a droit à un jet de perception qu'en cas d'échec du voleur, avec un bonus de Me. La réussite ou l'échec du jet de perception permet de déterminer si le voleur se fait détecter ou non.

DISSIMULER : DIS

Dissimuler, c'est tenter de faire disparaître un objet sans que les personnes présentes le remarquent. Le MAITRE DES LEGENDES doit faire attention à la vraisemblance de la tentative : l'objet est-il volumineux ? bruyant ? est-il le centre de l'attention générale ?

Les personnes présentes qui sont sur leurs gardes ont droit à un jet de perception avec Mr/Me comme Malus/Bonus. En cas d'échec, toutes les créatures présentes ont droit à un jet de perception avec Me comme bonus. Le MAITRE DES LEGENDES n'effectue qu'un jet pour toutes les créatures, en choisissant celle qui a la meilleure Per, ou qui est la mieux placée.

MANIPULER : MAN

Tricher, faire des tours de magie, faire disparaître de petits objets de ses mains: tout cela est du ressort de la manipulation. Il est à signaler que la prestidigitation est considérée comme une science chez les arabes. Les mécanismes de détection de l'opération sont les mêmes que pour les deux compétences précédentes.

POSER UN PIEGE : POS

Un piège est caractérisé par deux facteurs : une complexité X et un degré de dissimulation Y. Pour un piège normal, $X=0$ et $Y=0$. Si un personnage veut poser un piège plus/moins élaboré ou dissimulé, ses chances de succès finales sont diminuées/augmentées de $X+Y$. En cas d'échec le personnage doit tenter un second jet avec X comme Malus/bonus, pour voir si le piège ne se déclenche pas sur lui.

DETECTER LES PIEGES : DEP

Les chances de succès finales sont modifiées par le facteur Y du piège. Il est important que le MAITRE DES LEGENDES demande au joueur de décrire avec précision comment et où cherche-t-il un piège (uniquement à la vue, en tâtant la surface, à l'ouïe, etc). Il peut éventuellement accorder des Bonus/Malus supplémentaires en fonction de ces paramètres.

DESAMORCER LES PIEGES : DSP

C'est ici le facteur Y qui intervient. En cas d'échec procéder à un second jet de compétence avec Me comme malus pour voir si le piège se déclenche.

NOTE SUR LES PIEGES

La complexité et la subtilité des pièges orientaux n'ont pas de limites: Les palais des Mille et une Nuits regorgent de trappes, grilles, et autres mécanismes aussi meurtriers qu'ingénieux. Bien souvent, il existe tout un réseau de couloirs secrets débouchant sur des portes dérobées plus ou moins bien dissimulées. Traitez la détection d'une porte secrète comme celle d'un piège (avec un facteur X), et son ouverture comme «Crocheter une serrure», ou «Effraction».

☆ CROCHETER UNE SERRURE : CRS

On fait appel à cette compétence chaque fois qu'un personnage tente de faire jouer un petit mécanisme complexe tel qu'une serrure, un cadenas, le mécanisme d'une porte secrète, etc.

La complexité du mécanisme est mesurée par un facteur de résistance (fc) qui se retranche aux chances de succès du personnage. L'outillage disponible et les conditions de travail (obscurité par exemple), sont les principaux facteurs qui peuvent modifier les chances de succès du personnage. Venir à bout d'un mécanisme demande $(3 \times fc) - Mr$ minutes. En cas d'échec, le personnage ne s'en rend compte qu'au bout de $(3 \times fc) + Me$ minutes. Il peut faire une nouvelle tentative avec un malus de -1, puis -2, -3, et ainsi de suite jusqu'à ce que ses chances de succès soient nulles.

Un personnage peut tenter d'évaluer la complexité d'un mécanisme (fc) avant d'essayer de le résoudre. Il doit pour cela réussir un jet de compétence CRS.

☆ EFFRACTION : EFR

Cette compétence permet de forcer avec discrétion une porte fermée, une fenêtre, un coffre cadénassé, etc.

En cas d'échec, si $Me > 5$, l'objet à résisté au premier assaut, le personnage peut tenter un nouvel essai avec un malus de -1, puis -2, puis -3, etc (même principe que pour CRS). Si $Me < ou = 5$, l'effraction proprement dite est réussie mais bruyante.

En cas de réussite, l'opération s'est déroulée dans le

plus grand silence, Mr intervient comme malus sur les jets de perception des créatures susceptibles d'avoir entendu quelque chose.

☆ SE RENSEIGNER : REN

Un personnage utilise cette compétence lorsqu'il tente d'obtenir discrètement des renseignements sur quelqu'un ou quelque chose. Mr mesure la qualité des renseignements obtenus. En cas d'échec, le personnage, loin d'avoir obtenu les informations désirées, a essentiellement réussi à attirer l'attention sur ses activités.

☆ FILATURE : FIL

Cette compétence sert lorsqu'un personnage tente de suivre une personne sans se faire remarquer. En cas d'échec, si $Me < 5$, la personne suivie est simplement perdue de vue. Par contre si $Mr > ou = 5$, elle s'est rendue compte qu'elle était suivie, et par qui.

EMBUSCADE : EMB

Cette compétence concerne uniquement une embuscade se déroulant en milieu naturel.

DETECTER UNE EMBUSCADE : DEE

Idem EMB.

CAMOUFLAGE : CAM

Cette compétence n'est utilisable qu'en milieu naturel, il n'est pas possible de se camoufler de façon efficace en ville ou dans une construction.

SE CACHER : CAC

Cette compétence concerne uniquement un milieu naturel.

☆ SE CACHER EN MILIEU URBAIN : CAU

Cette compétence permet de se dissimuler en milieu urbanisé. Me/Mr intervient comme bonus/malus sur les chances des autres créatures de repérer le personnage caché.

☆ EMBUSCADE URBAINE : EBU

Cette compétence est utilisée lorsque des personnages veulent monter une embuscade en ville, dans un palais, et en règle générale dans tout milieu urbanisé. En cas d'échec, ils sont repérés à Me mètres de l'endroit où ils sont dissimulés. En cas de réussite ils ont une chance de surprendre leurs victimes; Mr intervient comme Malus sur les jets de réflexe des victimes.

☆ DETECTER UNE EMBUSCADE URBAINE : DEU

Un personnage doit être sur ses gardes pour avoir une chance de détecter une embuscade. Il y parvient s'il réussit un jet de compétence avec Mr de l'embuscade comme malus. En cas de réussite, il la détecte à Mr mètres de distance.

PISTER : PIS

Les chances de succès de cette compétence doivent être modifiées en fonction d'un certain nombre d'éléments :

→ malus de -1 par heure séparant le passage de la créature suivie, et le pisteur;

→ influence du terrain :

neige : +5	terre sèche : -1
boue : +3	rocailles : -3
sable : +2	pierre dure : -5
terre humide : +1	

→ facteurs de conditions : obscurité (-5), pluie (-3), chute de neige (-2), vent de sable (-5), etc.

Si le poursuivant perd la piste, il peut la retrouver dans les 10 mn s'il réussit un autre jet de compétence «pister». Un nouvel échec signifie qu'il ne la retrouve pas.

EFFACER LES TRACES : EFF

Si une créature prend soin d'effacer les traces derrière elle, elle inflige un malus/bonus à un éventuel poursuivant, égal à Mr/Me. On applique les mêmes bonus/malus mais inversés que pour PIS, en fonction du terrain.

CHASSER : CHS

A condition de se trouver dans un milieu qu'il connaît bien, un chasseur pourra ramener un nombre de repas égal Mr/2 par demi-journée de chasse.

☆ FAIRE DU FEU : FEU

Savoir faire du feu c'est être capable d'allumer un foyer sous la pluie, avec du bois humide, et à l'aide de moyens d'inflammation déficients. Le temps mis pour obtenir la première flamme est égal à 40 - FEU - Mr minutes. Un échec se manifeste au bout de 40 - FEU + Me minutes.

☆ TROUVER DE L'EAU : TRE

C'est une compétence essentielle pour tous ceux qui fréquentent les déserts. Elle permet de déterminer la direction du point d'eau le plus proche dans un rayon qui dépend de Mr.

Mr →

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
1 2 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50 55 60 65 70 80 90 100 130 150
distance en km →

☆ MONTER A DOS DE CHAMEAU : MCH

Cette compétence concerne aussi bien le dromadaire que le chameau bactérien. Elle comprend aussi des actes comme charger un chameau, soigner de petites blessures, se rendre compte de l'état de fatigue d'un animal, évaluer ses capacités, déterminer son âge, récupérer l'eau de la bosse.

SE REPERER : REP

Le MAITRE DES LEGENDES doit modifier les chances de succès du personnage en fonction de sa connaissance du milieu. Si $Me > 5$, le personnage est persuadé

qu'il a réussi à se repérer, si $Me < \text{ou} = 5$, il est simplement incapable de se repérer. Le MAITRE DES LEGENDES doit procéder lui-même et secrètement au tirage du jet de compétence.

DETERMINER UNE DISTANCE : DED

Cette compétence est utile non seulement pour savoir la distance parcourue, mais aussi pour déterminer à quelle distance se trouve une cible, une ville, un point de repère, etc.

PREDIRE LE TEMPS : PRE

Le MAITRE DES LEGENDES doit modifier les CDS du personnage s'il se trouve dans une région qui ne lui est pas familière.

ELOQUENCE : ELO

L'éloquence, c'est convaincre un auditoire par la forme du discours plus que par son contenu.

ARGUMENTER : ARG

Dans ce cas, c'est au contraire la construction logique du discours et la puissance de son argumentation qui prime.

VANTER : VAN

L'action de vanter un personnage consiste à mettre en valeur ses qualités réelles. En cas de succès/échec, l'AURA de la personne concernée est augmentée/diminuée de Mr/Me, vis à vis de l'auditoire.

MARCHANDER : MAR

Pas de bon marchand sans bon marchandage, cette compétence est essentielle pour tous ceux qui veulent vendre ou acheter à des tarifs avantageux. Procéder comme suit: soit XX la valeur réelle de la marchandise, on effectue un jet de compétence «marchander» pour les deux protagonistes.

→ Si les deux jets sont réussis, ils ont l'impression tous les deux d'avoir fait une bonne affaire, et la transaction est conclue pour une somme égale à XX modifiée d'un pourcentage égal à 5 fois la différence des Mr, en faveur de celui qui à la plus grande Mr.

EXEMPLE : si l'acheteur réussit de $Mr = 4$, et le vendeur de $Mr = 8$, la transaction se conclue pour un prix plus élevé de $(8-4) \times 5 = 20\%$ que le prix normal.

→ Si les deux jets sont ratés, les deux protagonistes ont l'impression de se faire rouler, le prix est fixé de la même façon en faveur de celui qui à la Me la plus petite.

→ Si seul l'un des deux protagonistes réussit, le prix est modifié de $(Mr + Me) \times 5\%$ en sa faveur.

Le fait d'avoir tenté d'évaluer l'objet de la discussion avant de commencer de marchander (compétence «évaluer») modifie les CDS du jet de compétence «marchander» de +Mr/-Me.

FLATTER : FLA

Flatter une personne c'est tenter de la mettre en valeur en lui attribuant des qualités qu'elle n'a pas. En cas

de réussite/échec, l'AURA du flatteur augmente/diminue de Mr/Me, vis à vis de son interlocuteur. Les CDS du flatteur sont modifiées de $20 - (I + S) = \text{bonus/malus}$.

SE MOQUER : MOQ

La réussite discrédite la personne visée aux yeux de l'auditoire (AUR diminuée de Mr). En cas d'échec, c'est le moqueur qui prête à rire (AURA diminuée de Me). Si $Mr > 9$, l'auditoire sous l'effet du rire perd 25 % de ses moyens pour $Mr \times 30s$.

INTERROGER : INT

Rien de tel qu'un bon interrogatoire pour obtenir des renseignements. La qualité des informations recueillies dépend de Mr. On peut faire intervenir le chiffre $20 - (I + V)$ comme malus/bonus.

DETECTER LE MENSONGE : DEM

Le joueur doit préciser qu'il tente de déterminer si son interlocuteur ment pour avoir droit à un jet de compétence «Détecter le mensonge». Ses CDS sont modifiées par la Mr/Me du menteur.

TORTURER : TOR

Cette compétence, moralement répréhensible est toutefois souvent bien utile. Pour voir si la victime parle il faut lui faire faire un jet de volonté avec Mr comme malus. En cas d'échec, elle doit faire un jet d'endurance avec Me comme malus pour voir si elle supporte l'interrogatoire. Si ce jet est raté de plus de 5 points, la victime est dans un coma profond. S'il est raté de plus de dix points, elle est morte. Si Me est inférieur à 5, elle est simplement évanouie. De toute façon, chaque torture inflige des dommages égaux à $TOR + Mr$ ou Me.

SE DEGUISER : DEG

Si le jet est réussi, seules les créatures se méfiant ont droit à un jet de perception avec Mr comme malus. En cas d'échec le jet est automatique avec Me comme bonus.

IMITER LES VOIX : IMI

Même processus que pour «se déguiser».

SIMULER LES EMOTIONS : SIM

S'il s'agit de transmettre des émotions réelles, la réussite du jet de compétence suffit. Si l'on essaie de feindre ou de dissimuler une émotion, Mr intervient comme Malus sur le jet de perception des spectateurs. En cas d'échec, ceux-ci seront persuadés que les émotions extériorisées sont fausses.

MENTIR : MEN

La vraisemblance du mensonge est un facteur important, le MDL doit en tenir compte et attribuer un bonus/malus au menteur. En cas de réussite, seules les personnes se méfiant et réussissant à «détecter le mensonge» avec un malus de Mr, se rendent compte de la supercherie. En cas d'échec toutes les créatures présentes se rendent compte qu'il s'agit d'un mensonge.

☆ FAIRE PITIE : FPI

C'est la principale arme du mendiant. La pitié provoque la générosité du riche, la clémence des forts, et la compassion des bons. En cas d'échec elle suscite le mépris de tous.

VENTRILOQUIE : VEN

En cas de réussite, la voix paraît provenir d'un emplacement situé au maximum à $Mr/4$ mètres du ventriloque.

DANSER : DAN

La danse est un des arts favoris des musulmans, bien qu'interdite par le Coran. Les danses particulièrement lascives des danseurs et danseuses orientaux peuvent avoir un effet de charme capable de subjuguier une personne du sexe opposé. Pour cela le danseur doit réussir un jet «DAN» avec comme malus/bonus, la différence de beauté entre le danseur et le spectateur. En cas de réussite, celui-ci perd : Mr de 0 à 7 : 25 % de ses moyens, Mr de 8 à 15 : 50 % de ses moyens, Mr supérieure à 16 : 75 % de ses moyens.

Cet état dure tout le temps de la danse, plus Mr secondes après la fin du spectacle.

COMMANDER UNE TROUPE : COM

Cette compétence permet de juger non seulement des qualités de chef et de stratège d'un combattant, mais aussi de ses compétences en matière de techniques de siège, ou de combat naval.

☆ METTRE EN ŒUVRE UNE MACHINE DE GUERRE : MMG

Cette compétence est employée lorsqu'un personnage dirige l'utilisation d'une machine de guerre, ou de n'importe quel gros mécanisme tel qu'un moulin, un treuil, etc.

☆ ARCHITECTURE MILITAIRE : ARM

Cette compétence permet de juger de la valeur d'une fortification, et d'organiser au mieux un plan de bataille s'appuyant sur un ensemble d'ouvrages défensifs.

ASTRONOMIE : AST

L'astronomie est inséparable de l'astrologie. L'instrument le plus utilisé par les astronomes arabes est l'astrolabe qui permet de mesurer avec précision la hauteur d'un astre.

☆ INTERPRETER LES SONGES : INS

L'interprétation des songes est une science à part entière. Seul un spécialiste peut interpréter correctement un rêve envoyé par un invisible. (voir le sortilège «songe»).

PREMIERS SOINS : PRE

→ **REANIMATION** : s'il y a intervention réussie moins de 5 minutes après la mort d'un personnage par noyade, asphixie, ou choc électrique, la victime passe en coma léger.

→ **MASSAGE CARDIAQUE** : s'il y a intervention réussie 10 mn après la mort d'un personnage par aggravation d'un coma profond, mort directe par blessure, crise cardiaque, choc électrique ou dépassement de plus de 50 points du seuil de coma léger, la victime passe en coma profond.

→ **ARRETER LES HEMORRAGIES** : une telle intervention est nécessaire pour éviter la mort ou le coma sur des blessures de type III, IV, V.

→ **IMMOBILISER LES ENTORSES ET LES FRACTURES** : en cas de telles blessures, cette compétence permet de regagner un seuil de motricité (passage d'un état 75 en état 50, ou 50 en état 25, en ce qui concerne les possibilités de déplacement).

→ **LAVER LES YEUX** : permet de limiter l'aggravation de l'état dû à l'introduction d'un corps étranger ou corrosif dans l'œil.

→ **LAVER UNE BLESSURE EMPOISONNEE** : la réussite permet de diminuer les chances d'agir du poison de Mr.

☆ **MEDECINE I : MED I**

→ Soigner un état I ou II : gain de Mr/5 jours de guérison, réduit les risques de cicatrices et de séquelles de 3 Mr %, en cas d'échec, ces mêmes chances augmentent de Me %.

→ Diagnostiquer une maladie : erreur si Me > 5.

→ Réduire les fractures simples : la victime regagne un seuil de motricité. Risques de séquelles diminués de 3 Mr %. En cas d'échec les risques augmentent de 3 Me %.

→ Accouchement : un accouchement non assisté a 10% de chance de mal se passer (60% de chance de mort de l'enfant, 30% de mort de la mère, 10% de mort des deux). La réussite de cette compétence permet de réduire les risques de Mr %.

☆ **MEDECINE II : MED II**

→ Soigner les maladies.

→ Soigner un état III : permet de gagner Mr/2 jours de guérison. Réduit les risques de séquelles et de cicatrices de Mr %, en cas d'échec augmentation de ces risques de Me %.

→ Intervention sur un état IV, recoudre une blessure, pratiquer une amputation, risques de séquelles et de cicatrices diminués de Mr %. En cas d'échec, risques augmentés de 2 Me %.

→ Intervention sur les fractures devant comporter des séquelles et vieilles de moins d'une semaine. En cas d'échec, les séquelles sont plus importantes.

☆ **MEDECINE III : MED III**

→ Soigner un état IV : permet de gagner Mr jours sur le temps de guérison. Risques de séquelles et de cicatrices réduits de Mr %. En cas d'échec augmentation de Me %.

→ Opération complexe : ablation d'organe, greffes, trépanation, etc. En cas d'échec Me chances sur 20 de voir le patient mourir.

→ Intervention sur un état V : permet de recoudre un membre ou d'éviter la mort si l'intervention a lieu moins de 1 mn après la blessure. La victime est alors en coma léger.

☆ **CONNAISSANCE DES PAYS ET DES PEUPLES : CPP**

Connaître les usages et les traditions des peuples étrangers est un atout important pour tous ceux qui voyagent. Lors du premier contact avec des étrangers, la réussite d'un jet CPP augmente l'AURA du personnage suivant l'échelle suivante :

Mr →

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Bonus d'AURA →

En cas d'échec, l'AURA est diminuée dans les mêmes proportions. Cette compétence peut aussi être utilisée pour essayer de déterminer le rôle d'un monument ou d'un édifice, ou le statut social d'un personnage.

☆ **CONNAISSANCE DES ALPHABETS ET DES ECRITURES : CAE**

Grâce à cette compétence, un personnage peut percevoir le sens d'un message écrit dans une autre langue. En aucun cas cette compétence ne peut servir à décrypter un message codé. Par contre elle peut permettre de déterminer la valeur d'un symbole ou d'une lettre isolée.

☆ **CONNAISSANCE DU CORAN : COR**

L'utilisation de cette compétence lors d'une discussion ou d'une négociation permet d'augmenter l'AURA de l'orateur en fonction de la foi de ses interlocuteurs.

FOI →

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	5

Bonus d'AURA →

En cas d'échec l'AURA de l'orateur est diminuée dans les mêmes proportions.

☆ **LIRE ET ECRIRE : LIE**

Cette compétence concerne une seule langue. Si un personnage veut apprendre une autre langue il doit en faire l'acquisition comme d'une compétence supplémentaire.

☆ **CALCUL : CLC**

Cette compétence concerne toutes les techniques simples de calcul, addition, soustraction, division, multiplication, géométrie élémentaire, ainsi que toutes les techniques de gestion et de comptabilité.

☆ **HYDRAULIQUE : HYD**

Cette compétence permet d'estimer le débit d'un cours d'eau, la vitesse de montée des eaux, les risques de crue, etc.

☆ **ARCHITECTURE : ARH**

Grâce à cette compétence, on peut juger de l'épaisseur d'un mur, de la hauteur d'un mur, de la surface d'une pièce, etc.

☆ **PLONGER : PLG**

Cette compétence est utilisée par les pêcheurs de perles et de corail. Elle permet de déterminer :
 → la durée maximale de l'immersion, égale à PLG/4 en minutes,
 → la profondeur maximale de la plongée : 4 × PLG en m.
 En cas de combat sous-marin un jet PLG est nécessaire avant tout acte de combat.

Le combat sous-marin :

Un personnage réussissant son jet PLG se bat en état 25, s'il utilise une arme courte (moins de 50 cm), ou d'estoc. Il combat dans un état 50 s'il utilise tout autre type d'arme. Les actes de combat possibles sont AN, AR, EMP, FC, PR, PN.

☆ **CONNAISSANCE DES POISONS : CPS**

Cette compétence permet de diagnostiquer un empoisonnement et de découvrir les principes actifs qui composent le poison, ce qui est essentiel pour préparer un antidote.

☆ **FABRIQUER DES POISONS : FPO**

Fabriquer un poison est un art difficile et dangereux. Le danger vient d'une part de la manipulation des produits toxiques, et d'autre part du fait que la fabrication et surtout l'utilisation des poisons est rigoureusement interdite dans toutes les villes et par tout le monde, même par les associations de malfaiteurs.

Un poison est caractérisé par :

- **VIR** : la virulence, qui caractérise l'agressivité du poison par rapport à l'organisme. C'est ce chiffre, compris entre 0 et 20, qui détermine si le poison agit ou non.
- **DMA** : dose minimale d'action. C'est la dose minimale que doit absorber une créature de gabarit 10 pour que le poison produise son effet.
- **SDT** : seuil de détection. Ce paramètre caractérise la facilité avec laquelle la victime peut déceler le poison.
- **LAT** : temps de latence. Intervalle de temps séparant l'absorption du poison de l'apparition de ses effets.
- **RAC** : rapidité d'action ; nombre de points de fatigue perdus par la victime par unité de temps et par DMA.
- **ETT** : forme sous laquelle se présente le produit.
- **ABS** : mode d'absorption.
- **TOX** : toxicité, c'est à dire le nombre de points de fatigue qu'enlève une DMA à un humain.

En fonction de ces différents paramètres on détermine la difficulté de fabrication du poison : D. Pour chaque valeur de ces paramètres on définit une valeur d, dont la somme donne D.

DMA :

d varie de 1 à 10, et dépend de la forme du poison.

d	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
L	1/4	1/2	1	2	3	4	5	6	7	8
G	10	30	50	100	300	500	1000	2000	3000	5000
S	1/2	1	2	3	5	8	10	15	20	25

L : liquide en cm², G : gaz en cm², S : solide en gramme

LAT :

d varie de 1 à 10 :

d	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
LAT	10h	5h	1h	30mn	10mn	5mn	1mn	30s	5s	1s

RAC :

d dépend de RAC suivant la table suivante :

d	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RAC	50/s	10/s	1/s	2/mn	1/5mn	1/10mn	4/30mn	1/h	1/2h	1/5h

SDT :

SDT est un nombre de 1 à 10, on fixe d = SDT. Les chances de détection de la victime sont égales à PER - SDT + nombre de DMA employées.

ETT :

Un poison peut être sous forme :

- gazeuse (d = 40)
- liquide (d = 20)
- solide (d = 30)
- pâteuse (d = 35)

ABS :

On distingue les poisons :

- ingestifs (qui doivent être avalés) : d = 20
- insinuatifs (qui doivent être injectés dans le sang) : d = 40
- de contact (qui doivent simplement toucher la peau de la victime) : d = 70
- inhalés (qui doivent être respirés) : d = 50

VIR :

d = VIR

D est égal à la somme de tous les d. Les CDS de la fabrication du poison sont égales à FPO - (D/10)⁰. FPO donne aussi le nombre de DMA qu'il est possible de préparer d'un seul coup, et le nombre de jours pendant lequel le poison reste efficace.

EXEMPLE :

Ali ben Saleh (FPO = 17), veut fabriquer un poison pour tuer Mohammed ibn Massari, l'amant de sa femme. Il décide de l'inviter à un grand repas chez lui. Afin de ne pas violer les lois de l'hospitalité, il ne sale pas ses plats (en effet l'hospitalité n'est consacrée que lorsque le sel a été offert au voyageur). Il fabrique un poison de type ingestif (d = 20), qu'il ajoutera à la cuisine. Pour tuer Mohammed du premier coup, il prépare un poison qui enlève 50 pts de souffle par DMA (TOX : d = 50). Le poison est liquide (d = 20), et Ali veut le rendre très difficile à détecter (d = 9). N'étant pas pressé et ne voulant pas être soupçonné, il impose un temps de latence assez long : 5 heures (d = 2), et une rapidité d'action moyenne 1 pt/5 mn (d = 5). Comme il peut répartir son poison dans tout le gâteau destiné à Mohammed, il fixe la DMA à 6 cm³ (d = 3). Pour être sûr de son coup, il le rend très agressif VIR = 18 (d = 18). Enfin ne voulant prendre aucun risque il répand 3 DMA dans le somptueux gâteau destiné à Mohammed.

On a donc $D = 20 + 50 + 20 + 9 + 5 + 2 + 3 + 18 = 127$
 $(127/10)^0 = 13$

Ali a donc 17 - 13 = 4 chances sur 20 de réussir sa préparation; il fait 3, c'est réussi. Il est à noter qu'il n'est pas possible de savoir si le poison préparé est efficace ou non. Comme FPO = 17, il peut fabriquer 17 DMA d'un coup.

Au cours du repas, Mohammed mange de bon appétit son gâteau. Il a une chance de détecter le poison égale à GOU - SDT + nombre de DMA, soit 13 - 9 + 3 = 7. Le jet de dé donne 16, donc il ne s'est rendu compte de rien.

Cinq heures plus tard, le poison commence à faire son

effet; il y a VIR - FP (de la victime) chances qu'il agisse (FP mohammed = 2). Cela fait donc $18 - 2 = 16$; le jet de dé donne 4, c'est réussi. Mohammed commence à perdre des points de fatigue au rythme de 1 point toutes les 5 minutes. Au bout d'une heure il a perdu 12 points de fatigue. Ne se sentant pas bien il envoie son fils chercher le médecin juif qui réside à quelques pas de là. Celui-ci arrive 20 mn plus tard, Mohammed a perdu 4 points supplémentaires. Le médecin juif dispose de la compétence «connaissance des poisons» (CPS = 13). Il a donc 13 chances/20 de diagnostiquer un empoisonnement. Il fait 12, c'est réussi. Il tente alors d'en déterminer les principes actifs, il fait 5, c'est de

nouveau réussi. Il peut alors tenter de préparer un antidote, ses chances sont de CPS - D/2 c'est à dire 7, il fait 2, et peut donc sauver mohammed.

Une fois que Mohammed a absorbé l'antidote, il continue de perdre des points de fatigue au rythme de 1 point par 5 minutes, jusqu'à ce qu'il atteigne un nombre de points de fatigue supérieur de 1 point à son seuil de coma léger. Il reste dans cet état jusqu'à ce que les 150 points que le poison est susceptible de lui enlever soient résorbés, soit 12 heures 30. Il récupère alors normalement ses points de fatigue. Il se réveille en pleine forme, prend son qalachur, et se dirige vers la maison d'Ali (voir les règles du combat).

6.4 LES ACQUIS ETHNIQUES

GUERRIER ARMENIEN

Epée longue ELG
Hache arménienne HAR
Lance LAC
Lance lancée LNL
Cape CAP
Pique PIQ
Monter à cheval à MON
Combattre à cheval CBC
Equilibre EQU
Savoir chuter SCH
Monter à dos de chameau MCH

GUERRIER AFRICAIN

Lance LAC
Lance lancée LNL
Masse MSS
Sagaie SAG
Pique PQE
Sabre droit (nimcha) SAB
Petit bouclier PBC
Equilibre EQU
Savoir chuter SCH
Monter à dos de chameau MCH
Faire du feu FEU

GUERRIER SINDH

Rumh RMH
Naschak NAK
Petit bouclier à PBC
Epée droite EDT
Masse MSS
Javelot JAV
Monter à cheval MON
Combattre à cheval CBC
Premiers soins PRE
Savoir chuter SCH
Equilibre EQU

GUERRIER BERBERE

Sarbarabah SBH
Khanjar KHJ
Khanjar lancé KHL
Masse MSS
Javelot JAV
Pique PQE

Se repérer RÉP
Trouver de l'eau TRE
Faire du feu FEU
Monter à dos de chameau MCH
Petit bouclier à PBC

LES BEDOUINS

Monter à dos de chameau MCH
Monter à cheval MON
Combattre à cheval CBC^S
Equilibre EQU
Trouver de l'eau TRE
Rumh RMH
Arc arabe AAR
Masse MSS
Sabre droit (nimcha) SAB
Petit bouclier PBC
Se repérer REP

LES TURCS (KURASHANIS)

Monter à cheval MON
Combattre à cheval CBC
Equilibre EQU
Arc composite ACO
Lasso LAS
Qalachur QAL
Kamcha FOU
Monter à dos de chameau MCH
Aybalta ABL
Lance LAC
Savoir chuter SCH

GUERRIER CILICIEN

Embuscade EMB
Détecer une embuscade DEE
Se camoufler CAM
Se cacher CAC
Hache cilicienne HCL
Sabre droit SAB
Grand bouclier GBC
Pister PIS
Effacer les traces EFF
Escalader ESC
Monter à cheval MON

DAYLAMIS

Grand bouclier GBC
Monter à cheval MON
Pister PIS
Balta BLT
Balta lancée BLL
Zhuppin ZUP
Arc composite ACO
Chasser CHS
Se repérer REP
Equilibre EQU
Khanjar KHJ

LES CARAVANIERES

(arabes, turcs, noirs, berbères, nomades d'asie centrale)

Connaissance des pays et des peuples CPP
Parler (un langage commercial) PLE
Connaissance des animaux CAN
Faire du feu FEU
Trouver de l'eau TRE
Monter à dos de chameau MCH
Monter à cheval MON
Se repérer REP
Prédire le temps PRT

6.5 LES INITIATIONS

ENCHANTEURS

Lire et écrire (l'arabe) LIE
Connaissance des créatures monstrueuses CCM
Mémoriser MEM
Connaissance des animaux CAN
Connaissance des plantes CPL
Sciences de la terre SCT
Séduire SED
Connaissance du Coran COR
Astronomie AST
Morale, métaphysique, philosophie MMP

ASTROLOGUES

Lire et écrire (l'arabe) LIE
Lire et écrire (le copte) LIE
Lire et écrire (le syrien) LIE
Lire et écrire (l'indien) LIE
Mathématiques MAT
Calcul CLC
Interpréter les songes INS
Connaissance du Coran COR
Connaissance des animaux CAN
Connaissance des plantes CPL

CONJUREURS

Lire et écrire (l'hébreu) à LIE
Lire et écrire (l'arabe) à LIE
Lire et écrire (le syriaque) LIE
Connaissance des créatures monstrueuses CCM
Mémoriser MEM
Connaissance du Coran COR
Mathématiques MAT
Connaissance des plantes CPL
Connaissance des animaux CAN
Astronomie AST

MAITRES DE LA MATIERE

Lire et écrire (l'arabe) LIE
Lire et écrire (le grec) LIE
Connaissance des créatures monstrueuses CCM
Mémoriser MEM
Connaissance des animaux CAN
Connaissance des plantes CPL
Mathématiques MAT
Sciences de la terre SCT
Hydraulique HYD
Astronomie AST

ECRITURES MYSTIQUES

Lire et écrire (l'arabe) LIE
Lire et écrire (l'hébreu) LIE
Lire et écrire (le copte) LIE

Memoriser MEM
Connaissance des créatures monstrueuses CCM
Connaissance des alphabets et des écritures CAE
Mathématiques MAT
Architecture ARH
Connaissance des animaux CAN
Astronomie AST

MARCHANDS

Parler le Sogdien PLE
Parler le Swahili PLE
Parler l'Azer PLE
Parler la Lingua Franca PLE
Lire et écrire l'Arabe LIE
Connaissance des pays et des peuples CPP
Evaluer EVA
Evaluer EVA
Mémoriser MEM
Calculer CLC

MEDECINS

Connaissance des plantes CPL
Connaissance des animaux CAN
Connaissance des poisons CPS
Lire et écrire (l'arabe) LIE
Lire et écrire (le grec) LIE
Lire et écrire (l'hébreu) LIE
Premiers soins PRE
Médecine I MED I
Médecine II MED II
Médecine III MED III

LES SOUFIS

Connaissance du Coran COR
Mémoriser MEM
Déclamer DEC
Lire et écrire (l'arabe) LIE
Calculer CLC
Morale, métaphysique, philosophie MMP
Prédire le temps PRE
Monter à cheval MON
Combattre à cheval CBC
Equilibre EQU

LES HOURIS

Séduire SED
Manipuler MAN
Connaissance du Coran COR
Danser DAN
Mimer MIM
Chanter CHA
Jouer d'un instrument JOI
Vanter VAN
Déclamer DEC
Simuler les émotions SIM



TABLEAU DES COMPETENCES		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
EQUILIBRE (EQU)	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois (0-9)	
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
	T						5	5	5	4	4	4	3	3	3	2	2	2	1	1	1	0		
	P						15	14	13	12	12	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0		
SE DEPLACER EN SILENCE (SDS)	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois (0-9)	
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
	Per	0	1	2	3	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	10	10		
	P						10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0		
SAVOIR CHUTER (SCH)	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (0-9)	
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
	P						20	19	17	16	14	13	11	10	8	7	5	4	3	2	1	0		
	Nat	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
NAGER (NAG)	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (1-10)	
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	E						5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
GRIMPER A LA CORDE (GRI)	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (1-10)	
	F						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
	C						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	P						20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5		
ESCALADER (ESC)	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)	
	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30		
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	T						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
P						10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0			
MONTER A CHEVAL (MON)	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1/2 mois EQU (20) (0-9)	
	C						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50		
COMBATTRE A CHEVAL (CBC)	Cbt	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois (1-10) MON 50	
	Nat	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
AVOIR LE PIED MARIN (PIE)	Nat	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1/2 mois EQU (20) (0-9)	
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
MANOEUVRER UNE EMBARCATION (MEM)	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (1-10)	
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
	Mec	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
	F							0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		10
I							0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
MANOEUVRER UN BATEAU (MBA)	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	2 mois (1-10)	
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
	Mec	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	F							0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		10
	C							0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5		5
S							0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

TABLEAU DES COMPETENCES 2		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SUBTILISER (SUB)	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	R						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	V						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR VES		10	10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	
DISSIMULER (DIS)	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (0-9)
	R						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	AUR		10	10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	
	VES						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MANIPULER (MAN)	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	2 mois (1-10)
	C						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	42	45	48	50	
	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
	R						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	AUR		10	10	10	10	10	8	6	4	2	0	0	0	0	0	0	0	2	4	6	8	
POSER DES PIEGES (POS)	Mec	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1 mois (1-10)
	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
DETECTER LES PIEGES (DEP)	Per	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1/2 mois (1-10)
I						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50		
DESAMORCER LES PIEGES (DSP)	Mec	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	33	36	39	42	45	47	49	51	53	55	1 mois (1-10)
I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25		
C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	14	16	18	20		
CROCHETER LES SERRURES (CRS)	Mec	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois (1-10)
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	TOU	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	OUI	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
OUVRIR PAR EFFRACTION (EFR)	Mec	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois (0-9)
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	C						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
SE RENSEIGNER (REN)	Com	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois (0-9)
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	AUR			1	3	5	7	10	13	15	18	20	18	16	14	10	8	6	4	2	0	0	
FILATURE (FIL)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois (0-9)
	AUR			1	3	5	7	10	13	15	18	20	18	16	14	10	8	6	4	2	0	0	
	Per			1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	

TABLEAU DES COMPETENCES 3			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
EMBUSCADE (EMB)	Cbt I	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1 mois CAM (30) (0-9)			
								2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47		50		
DETECTER UNE EMBUSCADE (DEE)	Per	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	1/2 mois (1-10)			
	Cbt						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35				
	Nat	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5				
	VES	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10				
CAMOUFLAGE (CAM)	Nat I	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1/2 mois (1-10)			
								2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47		50		
SE CACHER (CAC)	Nat I R T VES	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	1/2 mois (0-9)			
								2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38		40		
								0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		10		
								10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0		0		
SE CACHER EN MILIEU URBAIN (CCU)	Per T P							1	2	5	10	15	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	1 mois (0-9)		
								20	19	17	16	14	13	11	10	8	7	5	4	3	2	1				
EMBUSCADE URBAINE (EBU)	Cbt I	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	2 mois (0-9), CCU 30			
								2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38		40		
DETECTER UNE EMBUSCADE URBAINE (DEU)	Cbt I Per	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois (0-9) EBU 20			
									1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19	20	
PISTER (PIS)	Nat I Per	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1 mois (1-10)			
								1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20		
EFFACER LES TRACES (EFF)	Nat I	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1/2 mois (1-10)			
								2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38		40		
CHASSER (CHS)	Nat R Cbt Per I	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois PIS (30) (1-10)			
								1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28		30		
								0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15		
								0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15		
FAIRE DU FEU (FEU)	Nat Per C	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1/2 mois (1-10)			
								1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20		
TROUVER DE L'EAU (TRE)	Nat Per	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	2 mois (1-10)			
								0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28		30	32	34
MONTER A DOS DE CHAMEAU (MCH)	Nat E C	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois (0-9) EQU 20			
								1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20		
								2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40			

TABLEAU DES COMPETENCES 4		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SE REPERER (REP)	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois (1-10)
	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	Per S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
DETERMINER LA DISTANCE (DED)	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois (1-10)
	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	Nat S	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PREDIRE LE TEMPS (PRT)	Nat	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	1 mois (1-10)
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
ELOQUENCE (ELO)	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois (0-9)
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	Com AUR	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
ARGUMENTER (ARG)	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois (0-9)
	S						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	V I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
VANter (VAN)	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois (1-10)
	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	Com AUR	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
MARCHANDER (MAR)	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois (1-10)
	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	V AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
FLATTER (FLA)	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (1-10)
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	Per VES	0	0	0	0	0	1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SE MOQUER (MOQ)	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois (1-10)
	I						2	4	6	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	VES						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
INTERROGER (INT)	Per		1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	S AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
DETECTER LES MENSONGES (DEM)	Per	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	1 mois (1-10)
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	S						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
TORTURER (TOR)	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1 mois (0-9)
	I						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	

TABLEAU DES COMPETENCES 5		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SE DEGUISER (DEG)	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	19	21	23	25	1 mois (0-9)
	S						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	Art	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
IMITER UNE VOIX (IMI)	Per	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	2 mois (1-10)
	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	S						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SIMULER DES EMOTIONS (SIM)	Com	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	1 mois (0-9)
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	S						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
MENTIR (MEN)	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	Art	0	0	0	0	0	0	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	
S						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25		
FAIRE PITIE (FPI)	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Art	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois (0-9), DEG ou SIM 30
	Com	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	AUR			40	38	36	34	32	30	28	26	24	22	20	17	14	11	8	5	4	3	1	
VENTRILOQUIE (VEN)	Nat	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
PITRERIE (PIT)	Com	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	1 mois (1-10)
	C						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	
	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
	AUR			10	10	10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0	
INVENTER DES HISTOIRES DROLES (IND)	B			0	0	0	1	2	3	4	5	4	3	2	1	0	0	0	0	0	0		
	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois (1-10)
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	Com	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
RACONTER DES HISTOIRES DROLES (RAC)	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
DANSER (DAN)	Art	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	19	21	23	25	2 mois (1-10)
	C						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	R						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	P						10	8	6	4	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
COMPOSER DES DANSES (CDA)	B						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Art	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	4 mois (1-10)
I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
MIMER (MIM)	Com	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1 mois (0-9)
	C						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Per	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
JONGLER (JON)	I						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	2 mois (1-10)
	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	C						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	42	45	48	50	
	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
R						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		

TABLEAU DES COMPETENCES 6		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
COMMANDER UNE TROUPE (COM)	Com	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	3 mois (1-10)
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Per	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	V							0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR		0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
METTRE EN ŒUVRE DES MACHINES DE GUERRE (MMG)	Mec	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	2 mois (1-10)
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
ARCHITECTURE MILITAIRE (ARN)	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	19	21	23	25	2 mois (1-10)
	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	Per	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Mec	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Nat	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
EMPOIGNADE (EMP)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	R						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PERCUSSION (PCS)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (0-9)
	C						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	
	F						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	R						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PIQUE (PIQ)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (0-9)
	C						1	3	5	10	15	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	
	F						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
	R						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
PLONGER (PLG)	E						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	2 mois (1-10) NAG 50
	V						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	S						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	R						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
LIRE ET ECRIRE UNE LANGUE (LIE)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	3 mois (1-10)
	Com	0	1	2	4	8	10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	
CALCULER (CLC)	I						1	3	5	10	15	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60	3 mois (1-10), LIE 10
	Com	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
CHANTER (CHA)	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	4 mois (1-10)
	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
AUR		0	0	0	1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
DECLAMER (DEC)	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	3 mois (1-10)
	S						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	Com	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	AUR		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

TABLEAU DES COMPETENCES 7		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
NARRER (NAR)	Art	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	2 mois (1-10)
	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	S						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AUR			0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
ASTRONOMIE (AST)	Vue	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	6 mois (1-10) MAT 50 CLC 50
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	Mec	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
Foi	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
INTERPRETER LES SONGES (INS)	Foi	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	3 mois (1-10)
	6 ^{me} sens	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	Mag	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Com	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
MEDECINE I (MED I)	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	10 mois (1-10) PRE 30
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Per	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
Mec	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
MED II : même tableau, mais la composante requise est MED I 30																							
MED III : même tableau, avec comme composante requise MED II 30, CPS 30																							
CONNAISSANCE DES PAYS ET DES PEUPLES (CPP)	Com	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	6 mois (1-10) MEM 30
	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	Art	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
CONNAISSANCE DES ALPHABETS ET DES ECRITURES (CAE)	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	10 mois (1-10) MEM 30
	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	Art	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	Com	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
CONNAISSANCE DU CORAN (COR)	Foi	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	10 mois (1-10) LIE 30
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	S						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
JOUER D'UN INSTRUMENT (JOI)	Art	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	19	21	23	25	4 mois (1-10)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Com	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Mec	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	
	S							0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
AUR			0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

TABLEAU DES COMPETENCES 8		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
COMPOSER DES CHANTS (CCH)	Art	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25
	Com	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
COMPOSER DES HISTOIRES ET DES LEGENDES (CHL)												IDEM										
COMPOSER DES POEMES (CPO)												IDEM										
CONNAISSANCE DES CREATURES MONSTRUEUSES (CCM)	Nat	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25
	Mag	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	Com	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10
CONNAISSANCE DES ANIMAUX (CAN)	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50
	I						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CONNAISSANCE DES PLANTES (CPL)	Nat	0	1	2	4	8	10	14	18	22	26	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50
	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
EVALUER QUELQUE-CHOSE (EVA)	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
	S						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
MEMORISER (MEM)	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
	S						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MORALE METAPHYSIQUE PHILOSOPHIE (MMP)	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
	S						1	3	5	10	15	20	24	28	32	36	40	44	48	52	56	60
	Nat	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARLER DES LANGUES ETRANGERES (PLE)	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Com	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
	S						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25
	Per	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
PREMIER SOINS (PRE)	V						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	V						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

TABLEAU DES COMPETENCES 9			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SCIENCE DE LA TERRE (SCT)	Nat	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	5 mois (1-10)	
	I						1	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45		
	Per	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		10
SEDUIRE (SED)	Per	0	1	2	4	7	10	13	16	19	22	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	1 mois (0-9)	
	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9		10
	AUR B				0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	4	6	8	10	12	14	16	18		20
HYDRAULIQUE (HYD)	I						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	5 mois (1-10), LIE 20 CLC 30	
	Nat	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	Mec	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
ARCHITECTURE (ARH)	I						2	4	8	12	16	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	6 mois (1-10), MAT 30 CLC 20	
	Art	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	Mec	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
CONNAISSANCE DES POISONS (CPS)	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	10 mois (1-10), CPL 40 CAN et SCT 30	
	Per	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	I						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40		
FABRIQUER DES POISONS (FPO)	I						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	12 mois (1-10) CPO 40	
	S						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
	Mec	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	Per	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
MATHEMATIQUES (MAT)	I						4	8	16	24	32	40	44	48	52	56	60	62	68	72	76	80	10 mois (1-10), LIE 30	
	Com	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		

M E T I E R S

Suivant le don principal et la caractéristique directrice

Nat et Per : prospecteur, batelier, marin;
 E et Nat : mineur, cultivateur, pêcheur de perles et de corail, éleveur, chasseur;
 Mec et C : charpentier, forgeron;
 Mec et I : métallurgiste, architecte, cartographe, serrurier;
 Nat et F : bucheron;
 C et Nat : flottageur de bois, tanneur;
 I et Com : fonctionnaire, écrivain public, maître d'école, commerçant;
 C et Art : potier, joaillier, cuivrier, tapissier, brodeur, verrier, mosaïste;
 F et C : portefaix;
 E et Mec : briquetier, terrassier;
 Nat et Mec : pêcheur;
 Nat et Com : dresseur de fauve, dresseur de faucon;

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

DON 0 1 2 4 8 10 14 18 22 26 30 32 34 36 38 40 42 44 46 48 50
 CAR 2 4 8 12 16 20 23 26 29 32 35 38 41 44 47 50

8 mois

TABLEAU DES COMPETENCES ARMES 1		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
LASSO (LAS)	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	R						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	F						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
	Vue	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
NAPHTE (NAP)	Cbt	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	R						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	F						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5
	Vue	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Mec	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15		
ARC COMPOSITE (ACO)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	Vue	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	Mec	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
	JAVELOT (JVT)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
C							1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	
F							1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Vue		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	
ZHUPPIN (ZHP)		Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	C						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	F						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	Vue	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	
	LANCE LANCEE (LCL)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
C							1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
F							2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
Vue		0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
FRONDE (FRD)		Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	Vue	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	KHANJAR LANCE (KHL)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
C							1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
R							0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
F							1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Vue		0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
BALTA LANCEE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	Vue	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	
	F	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	
	ARC ARABE (ARA)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
C							2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
Vue		0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	

TABLEAU DES COMPETENCES ARMES 2		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
KHANJAR (KHJ)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (0-9)
	C						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	
	R						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
QALACHUR (QAL)	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	R						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
EPEE LARGE (ELG)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	R						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
EPEE LONGUE (ELN)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	R						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	F						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
NIMCHA (NIM)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	R						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
EPEE DROITE (E2T)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	R						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	F						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
RUMH (RUH)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	2 mois (0-9)
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	R						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
LANCE (LCE)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	R						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
SARBARABAH (SBH)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	2 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	R						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
BALTA (BLT)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (0-9)
	C						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	R						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
NACHAKH (NKH)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	C						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	R						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
HACHE CILICIENNE (HCI)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	C						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	R						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	F						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	

TABLEAU DES COMPETENCES ARMES 3		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
HACHE ARMENIENNE (HAR)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	C						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	R						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AYBALTA (AYB)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	R						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
KASRULLA (MSS)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (0-9)
	C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	R						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	F						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
MASSE (MSS)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (0-9)
	C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	R						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	F						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
DABUS (DBS)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1/2 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	R						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	F						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
SAGAIE (SGI)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	2 mois (0-9)
	C						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	
	R						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
MATRAQUE	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	1 mois (0-9)
	C						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	R						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
KAMCHA (FOU)	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	3 mois (1-10)
	C						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	
	R						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Vue	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	15	
PIQUE (PIQ)	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	2 mois (0-9)
	C						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	
	R						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	F						1	2	4	6	8	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
PETITS BOUCLIERS (type 1, 2, 4) (PBC)	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	1/2 mois (0-9)
	R						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	C						1	3	6	9	12	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35	
	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
GRANDS BOUCLIERS (type 3, 5, 6) (GBC)	F						2	4	8	12	16	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	1/2 mois (0-9)
	R						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
	C						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	Cbt	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
CAPE (CAP)	F						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	4 mois (1-10)
	R						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	C						0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	
	Cbt	0	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	24	26	28	30	32	34	36	38	40	

TABLEAU SIMPLIFIE DES COMPETENCES		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
EQUILIBRE SE DEPLACER EN SILENCE SAVOIR CHUTER	Per	0	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	11	12	13	14	7 mois 1/2 15
	C						1	2	3	4	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	20	
	Nat	0	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
	P						8	8	7	7	6	6	5	4	4	3	2	2	1	1	0	0	
NAGER GRIMPER A LA CORDE ESCALADER	Nat	0	1	1	2	3	4	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15	10 mois 5
	C						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13	
	F						0	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	12	
	E						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
	P						6	6	5	5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	1	0	0	
MONTER A CHEVAL COMBATTRE A CHEVAL	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	8 mois 15
	Nat	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	C						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
AVOIR LE PIED MARIN MANOEUVRER UNE EMB- ARCATION MANOEUVRER UN BATEAU	Nat	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	1 an 3 mois 5
	C						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13	
	Per	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
	Mec	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
	F						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
	I						1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	
SUBTILISER DISSIMULER MANIPULER	Per	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	1 an et 5 mois 1/2 15
	C						1	2	3	4	5	6	7	8	9	11	12	13	14	15	16	17	
	R						0	1	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	12	
	I AUR	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
POSER DES PIEGES DETECTER LES PIEGES DESAMORCER LES PIEGES	Mec	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	1 an 1/2 10
	I						1	2	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
	Per C	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8	
CROCHETER LES SERRURES EFFRACTION	Mec	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	10 mois 5
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	C						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
	F Per	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	
SE RENSEIGNER FILATURE	AUR			2	3	6	8	10	12	14	16	18	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	1 année 15
	I						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Com Per	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	
EMBUSCADE DETECTER EMBUSCADE CAMOUFLAGE SE CACHER	Nat	0	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	12	13	1 an 1/2 15
	I						1	2	4	5	7	9	11	12	14	15	17	18	21	22	24	25	
	Per Cbt	1	1	1	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	
SE CACHER EN M. U. EMBUSCADE UR. DETEC. EMBUSCADE UR.	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	1 année 15
	Per	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
	I						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

TABLEAU SIMPLIFIE DES COMPETENCES 2		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
PISTER EFFACER LES TRACES CHASSER	Nat	1	2	3	4	6	7	8	9	11	12	13	14	16	17	18	19	21	22	23	24	25	1 an 1/2 15	
	I						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13		
	Per R	0	1	1	1	2		2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8		8
FAIRE DU FEU TROUVER EAU MONTER CHAMEAU	Nat	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	16 mois 10	
	Per	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
	C						0	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	7	8	9	9	10		
SE REPERER DETERMINER DISTANCE PREDIRE LE TEMPS	Nat	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	10 mois 15	
	I						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13		
	Per S	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13		
ELOQUENCE ARGUMENTER VANter	Art	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	1 an 8 mois 10	
	I						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
	Com AUR S	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
MARCHANDER FLATTER SE MOQUER	Com	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	1 an 8 mois 15	
	I						1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21		
	Per S	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8		
INTERROGER DETECTER LE MENSONGE TORTURER	Per	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	1 an 3 mois 15	
	I						1	2	3	4	5	7	9	11	13	15	16	17	18	19	20	21		
	Nat S	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8		
SE DEGUISER IMITER VOIX SIM. EMOTIONS MENTIR FAIRE PITIE	Art	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	2 ans 1/2 5	
	C						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
	Com I Per	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
VENTRILLOQUISME PITRERIE INVENTER DES HISTOIRES DROLES RACONTER DES HISTOIRES DROLES	Com	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	2 ans 6 mois 5	
	I						1	2	3	4	5	5	6	7	8	8	9	9	10	11	12	13		
	Art Per C AUR	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	5	5	5	6	6	7	7	7	8	8		
DANSER COMPOSER DES DANSES MIMER JONGLER	Art	0	1	2	2	3	4	4	5	5	6	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12	13	3 ans 9 mois 5	
	C						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
	Com Per R I	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	6	7	7		
COMMANDER TROUPE METTRE EN ŒUVRE MACHINE DE GUERRE ARCH. MILITAIRE	Cbt	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	2 ans	
	Mec	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
	I AUR						0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

TABLEAU SIMPLIFIE DES COMPETENCES 3		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
EMPOIGNADE PIQUE PERCUSSION PLONGE	Cbt	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	15 mois 20	
	F						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
	R						0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	E						0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	6	7		8
LIRE ECRIRE CALCULER	I						1	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	18 mois	
	Com	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
NARRER DECLAMER CHANTER	Art	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	2 ans 10	
	I						0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5			
	Com	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15		
	AUR			1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
COMPOSER HISTOIRES ET LEG. DES POEMES DES CHANTS	Art	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	3	4	5	7	9	11	13	15		2 ans 5	
	I						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
	Com	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		
	Per	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10		



TABLE PERMETTANT DE CONNAITRE LE SCORE DANS UNE COMPETENCE SUIVANT LE SCORE MAXIMUM AUQUEL ON PEUT PRETENDRE, ET SUIVANT LE NOMBRE DE POINTS QUE L'ON CHOISIT DE DEPENSER

SCORE	(1)	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	CDS
	(2)	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
3	3	2	2	2	1	1	1	0	0	0	0	0
4	4	3	3	2	2	2	1	1	0	0	0	0
5	5	4	4	3	3	2	2	1	1	0	0	1
6	6	5	4	4	3	3	2	1	1	0	0	1
7	7	6	5	4	4	3	2	2	1	0	0	1
8	8	7	6	5	4	4	3	2	1	0	0	1
9	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	1
10	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	2
11	11	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	2
12	12	10	9	8	7	6	4	3	2	1	0	2
13	11	10	9	8	7	6	5	3	2	1	0	2
14	14	12	11	9	8	7	5	4	2	1	0	2
15	15	13	12	10	9	7	6	4	3	1	0	3
16	16	14	12	11	9	8	6	4	3	1	0	3
17	17	15	13	11	10	8	6	5	3	1	0	3
18	18	16	14	12	10	9	7	5	3	1	0	3
19	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1	0	3
20	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0	4
21	21	19	16	14	12	10	8	6	4	2	0	4
22	22	19	17	15	13	11	8	6	4	2	0	4
23	23	20	18	16	13	11	9	6	4	2	0	4
24	24	21	19	16	14	12	9	7	4	2	0	4
25	25	22	20	17	15	12	10	7	5	2	0	5
26	26	23	20	18	15	13	10	7	5	2	0	5
27	27	24	21	18	16	13	10	8	5	2	0	5
28	28	25	22	19	16	14	11	8	5	2	0	5
29	29	26	23	20	17	14	11	8	5	2	0	5
30	30	27	24	21	18	15	12	9	6	3	0	6
31	31	28	24	21	18	15	12	9	6	3	0	6
32	32	29	25	22	19	16	12	9	6	3	0	6
33	33	29	26	23	19	16	13	9	6	3	0	6
34	34	30	27	23	20	17	13	10	6	3	0	6
35	35	31	28	24	21	17	14	10	7	3	0	7
36	36	32	28	25	21	18	14	10	7	3	0	7
37	37	33	29	25	22	18	14	11	7	3	0	7
38	38	34	30	26	22	19	15	11	7	3	0	7
39	39	35	31	27	23	19	15	11	7	3	0	7
40	40	36	32	28	24	20	16	12	8	4	0	8
41	41	37	32	28	25	20	16	12	8	4	0	8
42	42	38	33	29	25	21	16	12	8	4	0	8
43	43	39	34	30	26	21	17	12	8	4	0	8
44	44	39	35	30	16	22	17	13	8	4	0	8
45	45	40	36	31	27	22	18	13	9	4	0	9
46	46	41	36	32	28	23	18	13	9	4	0	9
47	47	42	37	32	28	23	18	14	9	4	0	9
48	48	43	38	33	29	24	19	14	9	4	0	9
49	49	44	39	34	29	24	19	14	9	4	0	9
50	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	0	10

SCORE	(1)	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	CDS
	(2)	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
51	51	45	40	35	30	25	21	15	10	5	0	10
52	52	46	41	36	31	26	21	15	10	5	0	10
53	53	47	42	37	31	26	21	15	10	5	0	10
54	54	48	43	37	32	27	21	16	10	5	0	10
55	55	49	44	38	33	27	22	16	11	5	0	11
56	56	50	44	39	33	28	22	16	11	5	0	11
57	57	51	45	39	34	28	22	17	11	5	0	11
58	58	52	46	40	34	29	23	17	11	5	0	11
59	59	53	47	41	35	29	23	17	11	5	0	11
60	60	54	48	42	36	30	24	18	12	6	0	12
61	61	54	48	42	36	30	24	18	12	6	0	12
62	62	55	49	43	37	31	24	18	12	6	0	12
63	63	56	50	44	37	31	25	18	12	6	0	12
64	64	57	51	44	38	32	25	19	12	6	0	12
65	65	58	52	45	30	32	26	19	13	6	0	13
66	66	59	52	46	39	33	26	19	13	6	0	13
67	67	60	53	46	40	33	26	20	13	6	0	13
68	68	61	54	47	40	34	27	20	19	6	0	13
69	69	62	55	48	41	34	27	20	13	6	0	13
70	70	63	56	49	42	35	28	21	14	7	0	14
71	71	63	56	49	42	35	28	21	14	7	0	14
72	72	64	57	50	43	36	28	21	14	7	0	14
73	73	65	58	51	43	36	29	21	14	7	0	14
74	74	66	59	51	44	37	29	22	14	7	0	14
75	75	67	60	52	45	37	30	22	15	7	0	15
76	76	68	60	53	45	38	30	22	15	7	0	15
77	77	69	61	53	46	38	30	23	15	7	0	15
78	78	76	62	54	46	39	31	23	15	7	0	15
79	79	77	63	55	47	39	31	29	15	7	0	15
80	80	72	64	56	48	40	32	24	16	8	0	16
81	81	72	64	56	48	40	32	24	16	8	0	16
82	82	73	65	57	49	41	32	24	16	8	0	16
83	83	74	66	58	49	41	33	24	16	8	0	16
84	84	75	67	58	50	42	34	25	16	8	0	16
85	85	76	68	59	51	42	34	25	17	8	0	17
86	86	77	68	60	51	43	34	25	17	8	0	17
87	87	78	69	60	52	43	34	26	17	8	0	17
88	88	79	70	61	52	44	35	26	17	8	0	17
89	89	80	71	62	53	44	35	26	17	8	0	17
90	90	81	72	63	54	45	36	27	18	9	0	18
91	91	81	72	63	54	46	36	27	18	9	0	18
92	92	82	73	64	55	46	36	27	18	9	0	18
93	93	83	75	65	55	46	37	27	18	9	0	18
94	94	84	75	65	56	47	37	28	18	9	0	18
95	95	85	76	66	57	47	38	28	19	9	0	19
96	96	86	76	67	52	48	38	28	19	9	0	19
97	97	87	77	67	58	48	38	29	19	9	0	19
98	98	88	76	68	58	49	39	29	19	9	0	19
99	99	89	79	69	59	49	39	29	19	9	0	19
100	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10	0	20

7^{ème} PARTIE : DE LA MAGIE DES MILLE ET UNE NUITS

CONCEPTION DE LA MAGIE

Pour les Arabes, la magie est une science à part entière. Les magiciens arabes cherchent à comprendre les grandes lois qui régissent le monde, au travers de nombreuses expériences. Le but suprême de tout magicien est d'accéder à la Connaissance.

Conscients de la puissance que la magie peut conférer à un homme les magiciens restent extrêmement prudents lorsqu'il s'agit d'enseigner leur Art. Toutefois il est tout aussi essentiel pour eux que ce qui a été acquis ne soit pas perdu, aussi écrivent-ils de nombreux ouvrages de magie, souvent, par mesure de sûreté, en langage codé.

LES SOURCES DE LA MAGIE ARABE

Les magiciens arabes bénéficient des acquis des magiciens juifs, chaldéens, sumériens, égyptiens, grecs, et bien sûr de leur propre magie d'origine bédouine. Il est difficile de faire la part des choses, mais il semble certain que la magie des éléments se base sur la magie grecque, que celle des écritures mystiques est tirée de la Kabbale juive, que les enchantements sont d'origine égyptienne, et que l'astrologie est inspirée des travaux des Chaldéens et Sumériens. Quant à la conjuration, c'est et cela à toujours été une spécialité arabe. Comme pour toutes les sciences, les Arabes ont analysé les connaissances des auteurs anciens, les ont triées et systématisées, pour en faire une science cohérente, rejetant empirisme et superstitions.

CLASSIFICATION DE LA MAGIE

La magie arabe est divisée en 5 disciplines majeures baptisées «collèges».

→ La magie des Eléments :

Elle se subdivise à son tour en magie de l'eau, du feu, de la terre, et de l'air. Son but est de découvrir les lois qui régissent le comportement de la matière.

→ La magie des Ecritures Mystiques :

C'est une magie qui cherche à isoler le verbe en lui-même tel que l'a créé Allah. Elle a beaucoup d'applications pratiques en matière de protection : talisman, cercles de protection, etc.

→ La magie de Conjuraton :

C'est certainement la plus difficile à mettre en œuvre et la plus risquée, mais aussi la plus puissante. Les conjureurs n'ont d'autre but que de connaître le secret du verbe dans son aspect communicatif, grâce auquel l'homme peut commander aux autres créatures.

→ La magie des Enchantements :

C'est une approche des mécanismes du cerveau humain, par laquelle l'enchanteur tente d'appréhender la nature de l'âme humaine.

→ La magie des Astrologues :

En cherchant à lire le passé et l'avenir, l'Astrologue voit ce qui est, ce qui sera et ce qui fut, il peut ainsi pénétrer les mystères du sens de la vie et du cheminement du monde.

L'ACCES A LA MAGIE

Il peut se faire :

- Soit en suivant une initiation auprès d'un maître (ou d'un ensemble de maîtres). Les avantages en sont la facilité d'accès à la connaissance, et l'étendue de l'enseignement reçu, mais en contrepartie, l'élève est responsable devant ses maîtres de l'utilisation qu'il fait de son pouvoir.

- Soit en travaillant seul à partir d'ouvrages de magie. C'est une méthode difficile, mais qui laisse toute liberté d'action quand à l'utilisation des sortilèges ainsi acquis. Toutefois cette méthode n'est pas sans risque car ne dit-on pas, par exemple, que la lecture du légendaire NECRONOMICON, peut rendre fou ou aveugle ?

LES LIVRES DE MAGIE

L'écriture d'ouvrages généraux sur la magie est à la portée de n'importe qui. Par contre la transcription des modes opératoires et surtout des formules évocatoires permettant de transmettre un sort, font partie de la Magie des Ecritures Mystiques. Lorsqu'un joueur trouve un livre de magie, contenant des descriptions de sortilèges, il peut tenter d'apprendre à les maîtriser. Tout d'abord il doit transcrire la description «en clair», car dans la plupart des cas, le texte est protégé par différents sortilèges («Message indéchiffrable», «Ecriture cachée»). Ensuite il doit réussir un jet PM - Rg. PM est le pouvoir magique du personnage, et Rg la «résistance du grimoire», chiffrée de 1 à 20, qui caractérise la clarté des explications (plus le texte est hermétique, et plus Rg est grand). En cas de réussite, le personnage met DS mois pour acquérir ce nouveau sortilège. En cas d'échec, le personnage a droit à une nouvelle tentative avec un bonus de 1, pour une nouvelle période de DS mois, puis avec un bonus de +2, +3, etc, jusqu'à compréhension du sort, ou la mort du magicien, de vieillesse.

ABREVIATIONS

CM composantes matérielles, CR compétences requises, Mj majeure, Mn mineures, Per permanent, Sp spécial, TR type de résistance.

CALCUL DU POUVOIR

★ signifie :		Com	→ ECRITURES MYSTIQUES (PE)
Nat	→ MAITRE DE LA MATIERE (PM)	Per	→ ENCHANTEUR (PN)
AUR	→ CONJUREUR (PC)	Mag	→ AUTRES
SCORE	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20		
Mag	2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40		} POUVOIR INITIAL
I		15 18 21 24 27 30 33 36 39 42 45 48 51 54 57 60	
S		10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40	
V		5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	
★	2 4 6 8 10 12 14 16 18 20 22 24 26 28 30 32 34 36 38 40		

DS	ELEMENTALISTES				ENCHANTEURS			
	EAU	FEU	AIR	TERRE	VOIE DE L'ESPRIT	VOIE DE LANGOISSE	VOIE DU SOMMEIL	VOIE DE L'IMPULSION
1	EAU	FEU	AIR	TERRE				
2								
3	Libérer la pluie (1)	Fumées (12)	Souffle épris (20)					
5	Créer brouillard (2)	Pétarade (13)	Message du vent (21)					Donner soif (50)
6	Neige (3)			Hypnotiser (37)	Peur (42)			
8	Grêle (4)	Eteindre feux (14)	Controler T° (22)					
10	Trouver eau (5)	Forme flamme (15)		Tourbillon pous. (29)	Songe (38)	Combattre peur (43)	Endormir (46)	
12	Créer eau (6)	Enflammer (16)					Resister sommeil (47)	Egarement (51)
14	Avancer sur eau (7)	Feu de la Terre (17)	Mirage (23)	Déplacer pierres (30)	Suggérer (39)			
16	Dissiper nuées (8)		Souffle d'Allah (24)	Fendre pierre (31)	Effacer souvenirs (40)			Rendre amoureux (52)
19	Parler nuages (9)	Mur de flammes (18)	Vision courbe (25)	Voy. sous terre (32)			Torpeur (48)	Désir (53)
22	Evaporation (10)	Feu du ciel (19)	Invisibilité (26)					
25			Obscurcissement (27)	Pluie de pierres (33)				
28			Obscurité (28)	Tremb de terre (34)		Hurllement (44)		
32	Controler eau (11)			Pétrifier (35)	Lire pensée (41)			Malédiction (54)
36				Dépétrifier (36)				
41								
46								
52								
58					Mot de la mort (45)		Arrêter le temps (49)	
	5 : HYD (15) 6 : HYD (20) 7 : HYD (40) 10 : HYD (40) 11 : HYD (50)	14 : FEU (20) 15 : SCT (40) 16 : SCT (30) 17 : SCT (20) 18 : SCT (40) 19 : SCT (70)		29 : SCT (15) 30 : SCT (35) 34 : SCT (75) 35 : CAN (40)			49 : MAT (80)	50 : HYD (20) 51 : REP (20) 52 : SED (40) 53 : SED (40)

DS	CONJUREUR	ECRITURES MYSTIQUES	ASTROLOGUES
1	Communiquer (55)	Message indéchif. (66)	Clairvoyance (77)
2	Questionner (56)	Déchiffrer (67)	Lire le sable (78)
3	Questionner (56)	Ecriture cachée (68)	Lire les flèches (79)
5	Questionner (56)	Révéler écritures (69)	Vision (80)
6	Questionner (56)	Cercle protection (70)	Prophétie (81)
8	Questionner (56)	Cercle emprisonnement (71)	Divination (82)
10	Questionner (56)	Effacer (72)	Oracle (83)
12	Protéger Magie Min. (62)	Ecrire un sort (73)	
14	Protéger Magie Min. (62)	Mot commandement (74)	
16	Protéger Magie Min. (62)	Magie rémanante (75)	
19	Protéger Magie Min. (62)	Enchanter un objet (76)	
22	Conjurer (57)		
25	Utiliser (58)		
28	Soumettre (59)		
32	Dissiper Magie (64)		
36	Chasser Cré. Mon. (65)		
41			
46			
52			
58			
	56 : INT (15) 57 : CCM (40) 58 : CCM (40) 59 : CCM (60) 60 : CCM (80)	66 : CAE (30) 67 : CAE (40) 68 : CAE (50) 69 : CAE (60) 70 : COR (30), CCM (45), CAN (35) 71 : COR (35), CCM (45), CAN (40) 74 : CAE (50), 83 : (80) 75 : CAE (60)	77 : AST (30) 78 : AST (40) 79 : AST (45) 80 : AST (55) 81 : AST (60) 82 : AST (60)

MAGIE N'ETANT PAS ENSEIGNEE EN COLLEGES

DS	MATRES DE DIMENSION	ILLUSIONISTES	MAGIE NATURELLE	MAGIE NOIRE	GUERRISSEURS
1					
2					
3	Fermeture (84)		Parler aux animaux (94)		
5					
6					
8					
10	Ouverture (85)	Prendre Ap. Animal (90)		Rendre stérile (97)	Donner des forces (101)
12					
14					Redonner des forces (102)
16	Barrer passage (86)				
19		Prendre Ap. Humain (91)		Maladie (98)	Guérir maladies (103)
22	Paralyser (87)				Guérir empoisonnement (104)
25			Se transf. en animal (95)		
28	Prison immatérielle (88)	Prendre Ap. Monstre (92)			
32	Passer dans monde invi. (89)		Transf. Humain en Animal (96)		Guérir les blessures (105)
36				Souffle du Cheitan (99)	
41		Illusion (93)		Souffle d'Eblis (100)	
46					
52					
58					
<p>90 : CAN (35) 92 : CCM (70)</p> <p>94 : CAN (50) 95 : CAN (65) 96 : CAN (80)</p> <p>99 : CPS (40) 100 : CPS (95)</p> <p>103 : CPL (35) 104 : CPL (45) 105 : CPL (55)</p>					

COLLEGE DES MAITRES DE LA MATIERE

PHYLLUM DE L'EAU

SORTILEGE N° 1

LIBERER LA PLUIE

DS = 3 NDS = G NPS = D NES = F TL = F

Des nuages doivent couvrir l'aire d'effet pour que ce sortilège soit réalisable. La pluie est d'intensité variable suivant le NIS (voir tableau). Le MAITRE DES LEGENDES doit déterminer l'effet des précipitations sur l'environnement. La pluie occasionne une fatigue supplémentaire égale à NIS - classe d'habillement par heure.

NIS 1 à 7 → bruine intermittente à régulière suivant le NIS.

NIS 8 à 14 → pluie régulière plus ou moins abondante suivant le NIS.

NIS 15 à 19 → averses fréquentes plus ou moins rapprochées suivant le NIS.

NIS à 20 → déluge.

CM

- Mj → un peu d'eau de pluie dans une petite coupe de terre cuite

- Mn → une petite perle
→ quatre tiges de papyrus
→ un peu d'argile humide

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 2

CREER DU BROUILLARD

DS = 5 NDS = F NPS = C NES = E TL = E

Par beau temps ce sortilège n'est pas réalisable. Une exception est faite lorsque l'aire d'effet (sphérique) couvre une étendue d'eau. Les créatures prises dans l'aire d'effet ont un champ de vision réduit suivant le NIS. Les objets ou créatures situés hors de la zone de vision peuvent être identifiés si la créature réussit un jet VUE - NIS.

NIS →

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
25 23 21 19 17 15 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 0 0

CHAMP DE VISION (en mètres) →

CM

- Mj → un peu d'eau trouble tenant dans le creux de la main

- Mn → une poignée de coton
→ une pincée de cendres de toile de mousseline
→ une écaille de serpent

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 3

CHUTE DE NEIGE

DS = 6 NDS = F NPS = D NES = F TL = F

Ce sortilège ne peut être déclenché que si la température s'y prête. Les nuages doivent couvrir l'aire d'effet, et la température ne peut excéder 10 degrés. L'abondance de la neige est fonction du NIS :

NIS →

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
0 0 0 0 0 0 1 1 1 2 2 3 4 5 6 7 8 9 10 12

EPAISSEUR DE NEIGE (en cm/heure) →

Les épaisseurs en cm correspondent à des valeurs moyennes sur six heures.

La valeur 0 signifie que les flocons fondent en arrivant au sol. De toute façon, si la température est supérieure à 5 degrés, la neige ne peut tenir. Pour un NIS de 20, il faut considérer qu'il tombe 12 + MS cm/heure de neige. Une tempête de neige occasionne une fatigue horaire égale à la vitesse de chute - classe d'habillement.

CM

- Mj → un cube de glace
- Mn → un cristal de quartz
→ un crocus datant du dernier hiver
→ une peau d'hermine en pelage d'hiver

TR → Aucune

CR → Aucune

SORTILEGE N° 4

GRELE

DS = 8 NDS = D NPS = C NES = E TL = E

Le ciel doit être nuageux au dessus de l'ensemble de l'aire d'effet pour pouvoir déclencher ce sort. La densité de la grêle, la grosseur des grêlons et donc les dégâts qu'ils peuvent occasionner sont fonction du NIS. Toute créature exposée est automatiquement en état de souffle permanent égal à NIS - protection globale face aux armes contondantes. Cette valeur s'entend pour une créature de gabarit 10, il convient de la doubler pour une créature de gabarit 20, etc...

Se protéger avec un bouclier, s'abriter sous un arbre, sont des exemples d'actions pouvant réduire l'impact de ce phénomène.

Taille des grêlons : NIS × 1mm de diamètre.

CM

- Mj → une bille de verre
- Mn → une fleur séchée de nénuphar
→ une plume de corbeau
→ une poignée de gravier

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 5

TROUVER DE L'EAU

DS = 10 NDS = E NPS = nul NES = Nul TL = E

Le bénéficiaire de ce sort devient capable de détecter la direction dans laquelle se trouve le point d'eau le plus proche. Celui-ci ne peut se trouver à plus de NIS X 5 km de distance et NIS m de profondeur. Arrivé au niveau du point d'eau le bénéficiaire «sent» la présence du précieux liquide, il est capable de déterminer avec précision sa profondeur.

CM

- Mj → Une baguette de bois de coudrier
- Mn → Un fragment d'éponge
 - Une poignée de sable rouge
 - Trois épines d'acacias

TR → Aucune

CR → Hydraulique (15)

SORTILEGE N° 6

CREER DE L'EAU

DS = 12 NDS = per NPS = B NES = B TL = E

Pour créer une certaine quantité d'eau il faut disposer d'un réceptacle de volume suffisant. Il est par exemple impossible de créer de l'eau à l'intérieur d'une créature, ou de créer 1 litre d'eau dans un flacon ne pouvant en contenir que la moitié. Le créateur du sortilège peut obtenir 5 litres par NIS répartis dans l'aire d'effet.

CM

- Mj → une rondelle de tronc de palmier
- Mn → une goutte d'eau de rosée
 - une crevette vivante
 - une pincée de sel

NOTE :L'eau créée sera douce ou salée suivant que la crevette sera une crevette d'eau douce ou une crevette de mer.

TR → Aucune

CR → Hydraulique (20)

SORTILEGE N° 7

AVANCER SUR L'EAU

DS = 14 NDS = C NPS = nul NES = D TL = E

Grâce à ce pouvoir, le créateur du sortilège peut se tenir debout sur n'importe quel liquide, et se déplacer à une

vitesse maximale de (NIS/2) mètres par seconde. L'étendue du sort indique le poids qu'il peut emporter avec lui.

Le MAITRE DES LEGENDES doit déterminer les caractéristiques de la surface sur laquelle se déplace le maître du sortilège. En effet il peut être entraîné par le courant d'une rivière ou renversé par une vague. En cas d'immersion, l'effet du sort cesserait immédiatement.

CM

- Mj → trois feuilles de nénuphar
- Mn → une araignée d'eau vivante
 - une pierre ponce
 - une calebasse

TR → Aucun

CR → Hydraulique (40)

SORTILEGE N° 8

DISSIPER LES NUAGES

DS = 16 NDS = G NPS = E NES = F TL = F

Le créateur de ce sortilège peut dissiper le couvert nuageux situé à l'intérieur d'une zone d'effet sphérique. Le NIS caractérise la densité de la couverture susceptible d'être dispersée (voir tableau).

NIS TYPE DE NUAGES

- 1- 3 léger voile nuageux, on peut distinguer les étoiles
- 4- 6 brume : on peut encore distinguer les étoiles les plus brillantes
- 7- 9 légèrement couvert : on voit nettement le soleil et la lune, mais aucune étoile
- 10-12 couvert : le soleil est visible mais la lune est difficile à repérer
- 15-15 nuageux : le soleil prend un aspect nébuleux, la lune a disparu
- 16-18 très nuageux : on peut, avec beaucoup d'attention, repérer la direction du soleil
- 19-20 opaque : il est impossible de déterminer la position du soleil dans le ciel

CM

- Mj → un tube de verre d'environ 30 cm de long
- Mn → une fleur de tournesol séchée
 - une poignée de cristal pilé
 - une oreille de chauve-souris

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 9

PARLER AUX NUAGES

DS = 19 NDS = E NPS = F NES = F TL = E

Ce sortilège permet d'appeler à soi des nuages qui se trouvent à portée, ou de les éloigner aussi loin que cette portée le permet. Dans le premier cas le créateur peut rassembler une zone de mauvais temps, dans le second cas

il peut éloigner des nuées menaçantes. La composante majeure est indispensable, le magicien doit regarder les nuages au travers du diamant pour pouvoir se faire obéir. Les nuages se déplacent à la vitesse de 1Km par NIS et par heure. La zone d'effet est un cylindre de rayon NES sans limitation de hauteur. Il n'y a pas de véritable dialogue entre le magicien et les nuages, ceux-ci lui obéissent scrupuleusement.

CM

- Mj → un diamant taillé, d'au moins trois carats
- Mn → un litre d'eau de pluie
 - une alouette vivante, libérée au moment du sort
 - un flocon de coton

TR → Aucun

CR → Prédire le temps (10)

SORTILEGE N° 10

EVAPORATION

DS = 22 NDS = per NPS = B NES = D TL = E

Le créateur du sortilège peut provoquer l'évaporation d'une quantité d'eau égale à 500 litres par NIS, située dans l'aire d'effet. Seule l'eau libre peut être évaporée. En particulier il est hors de question de dessécher une créature, un végétal, ou même de l'argile humide.

CM

- Mj → un cristal cubique de sel de forme parfaite, et d'au moins 3 cm d'arête
- Mn → une poignée de poussière
 - une immortelle
 - une dent de chacal (une molaire de préférence)

TR → Aucun

CR → Hydraulique (40)

SORTILEGE N° 11

CONTROLLER LES EAUX

DS = 32 NDS = F NPS = nul NES = F TL = C

Ce sort puissant a des effets difficilement quantifiables, aussi cette description n'est-elle qu'un guide. Le MDL est libre de tout jugement quant aux propositions du créateur. L'utilisation de la Charte Angoumoise, et la logique la plus élémentaire devrait suffire à régler la plupart des situations. Le MDL doit garder à l'esprit le fait que ce sortilège est TRES puissant et qu'il convient donc d'en limiter les utilisations.

CM

- Mj → une créature vivant dans les eaux concernées
- Mn → une aigue-marine
 - une touffe de cheveux d'un saal
 - une jarre contenant 7 sortes d'algues différentes

TR → Aucun

CR → Hydraulique (50)

PHYLLUM DU FEU

SORTILEGE N° 12

FUMÉES

DS = 3 NDS = E NPS = B NES = F TL = C

Lorsque le magicien déclenche les effets de ce sort, un nombre maximal de NIS feux, situés dans l'aire d'effet (sphérique), se mettent à produire une fumée de couleur variable (voir composantes matérielles). Cette fumée est extrêmement épaisse et irrespirable, bien que non toxique. Toute créature s'approchant à moins de NIS mètres d'un foyer est en état 25, moins de NIS/2 mètres en état 50, et moins de NIS/10 m, en état 75.

CM

- Mj → un morceau de charbon de la grosseur du poing
- Mn → un rameau de bois vert
 - une rondelle de corne de buffle
 - un minéral de la couleur désirée. Par exemple de l'azurite pour obtenir une fumée bleue, de la malachite pour obtenir une fumée verte.

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 13

PETARADE

DS = 5 NDS = E NPS = B NES = D TL = C

Ce sort provoque des séries d'explosions dans un nombre maximal de feux égal à NIS, situé dans l'aire d'effet. La violence des explosions est fixée par le NIS. Une créature située à moins de NIS mètres doit réussir un jet d'endurance pour ne pas être «sonnée» pour une durée de NIS secondes.

CM

- Mj → un silex d'au moins un kilo
- Mn → une luciole
 - un petit cube de pyrite
 - 1,50 m de bambou

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 14

ETEINDRE LES FEUX

DS = 8 NDS = C NPS = E NES = F TL = E

Grâce à ce sort, son créateur peut provoquer l'extinction MOMENTANEE de NIS feux situés dans l'aire d'effet. Seules les flammes de classe inférieure ou égale à (NIS/4)- sont susceptibles d'être affectées.

CM

- **Mj** → un litre d'eau ayant déjà bouilli une fois
- **Mn** → un crachat de chameau
→ un morceau de toile de lin
→ un creuset de céramique

TR → Aucun

CR → Faire du feu (20)

SORTILEGE N° 15

FORME DE FLAMME

DS = 10 NDS = B NPS = B NES = D TL = C

L'effet de ce sortilège particulièrement spectaculaire est de créer une ou plusieurs flammes de types variables, que le créateur du sort peut déplacer dans les limites de l'aire d'effet.

- classe de flamme : (NIS/4)+
- nombre maximal de formes que le créateur du sort peut faire se mouvoir simultanément : NIS
- vitesse de déplacement maximale des formes : NIS m/s
- volume de flammes créé : 10cm × 10cm × 10cm par point de NIS. Par exemple, pour un NIS de 6, on peut créer 6 formes de 10 × 10 × 10 ou 3 formes de 20 × 20 × 20, ou 2 formes de 30 × 30 × 30 etc...

Il est possible d'utiliser les formes de flamme pour infliger des brûlures à une créature. Pour cela il faut pouvoir amener la flamme à moins de 1 m de la victime. Les chances de parvenir à toucher une créature sont fonction de la vitesse de déplacement de la flamme. Le maître du sortilège pour porter son attaque doit réussir un jet sous NIS. Bien sûr la victime peut tenter une feinte de corps, une esquive, ou une parade avec un bouclier, pour réduire les chances de succès de son adversaire. Le créateur du sort peut tenter une attaque par seconde, tant que sa victime se trouve à moins de un mètre de la flamme. Les dommages infligés sont de 2 points de souffle par seconde, par classe de flamme, et par élément de volume (10 × 10 × 10) diminués du résultat du dé d'attaque (ceci illustre le fait que seul un coup parfait peut provoquer le maximum des dommages possibles).

EXEMPLE :

Ali ibn mansouria, magicien maghrebin a préparé le sort forme de flamme avec un NIS de 12 pour traverser une passe du Haut Atlas où l'on a signalé récemment une bande de pillards. Bien lui en a pris car voilà que surgit devant lui un brigand à sinistre figure qui semble en vouloir à sa

bourse, si ce n'est à sa vie. Nullement désemparé, Ali jette rapidement son sort. Il choisit de ne faire qu'une seule forme de 1, 20m × 1, 20m × 1, 20m. Il lance la flamme sur le brigand à vitesse maximale (12 m/s), celui-ci tente une feinte de corps, ayant réussi son jet de réflexe, il diminue de trois points les chances de toucher d'Ali. Celui-ci n'a donc plus que 12 - 3 = 9 chances sur 20 de brûler son agresseur. Le jet de dé donne 4, le brigand est sévèrement brûlé. Il reçoit pour cette première attaque : 3 (classe de flamme) × 12 (volume de la flamme) - 4 (résultat du dé d'attaque), soit un total de 32 points !

CM

- **Mj** → de la naphte
- **Mn** → un rubis d'au moins un carat
→ une salamandre vivante
→ une poignée d'orpiment

La salamandre doit être étouffée dans la naphte, à laquelle on ajoute un mélange de rubis et d'orpiment broyés, on enflamme alors le mélange qui doit brûler pendant toute la durée du sort.

TR → Aucun

CR → Sciences de la terre (40)

SORTILEGE N° 16

ENFLAMMER

DS = 12 NDS = 0 NPS = B NES = B TL = B

Ce sort permet à son créateur de provoquer l'embranchement immédiat de la matière située dans l'aire d'effet. Seule la matière inerte, formant la surface d'un objet, peut être enflammée, à condition que le NIS soit suffisant pour déclencher la combustion. Il est par exemple impossible d'enflammer un objet situé à l'intérieur d'un sac, seul le sac risque de s'enflammer. De même il est impossible d'enflammer de la matière vivante.

MATERIAU SUSCEPTIBLE DE S'ENFLAMMER

NIS

- 1- 2 naphte
- 3- 4 papier
- 5- 6 bois sec
- 7- 8 coton
- 9-10 laine
- 11-12 bois humide
- 13-14 coton mouillé
- 15-16 laine mouillée
- 17-18 cuir
- 19-20 verre

CM

- **Mj** → une braise
- **Mn** → une pincée d'amadou
→ quelques gouttes de pétrole brut
→ une poignée de cendres provenant d'un animal brûlé par de la lave

TR → Aucun

CR → Sciences de la terre (30)

SORTILEGE N° 17

FEU DE LA TERRE

DS = 14 NDS = Nul NPS = B NES = C TL = E

Ce feu prend naissance sur le sol, et même sur l'eau, comme si une nappe d'huile les recouvrait uniformément, et qu'elle était enflammée simultanément en plusieurs endroits.

Pendant une seconde, une nappe de flammes de classe (NIS/4)+ recouvre l'aire d'effet, les flammes ont 10 cm × NIS de haut. Passé cet épisode, seuls les points enflammés par l'embrasement initial continuent de brûler.

CM

- Mj → un bloc de vauugnèrite
- Mn → 7 feuilles de cannabis
 - une poignée de poils d'éléphant mâle
 - un petit fragment de lave refondue trois fois

TR → Aucun

CR → Sciences de la terre (20)

SORTILEGE N° 18

MUR DE FLAMME

DS = 19 NDS = D NPS = B NES = D TL = B

Ce sort crée un rideau de flammes mobiles à l'intérieur de la zone d'effet. Les flammes partent obligatoirement du sol, et forment une surface verticale de forme quelconque. La longueur du mur et sa hauteur ne peuvent excéder NIS m. Les flammes sont de classe (NIS/4)+, le mur peut se déplacer à la vitesse de NIS/2 m/s. Une fois la forme et les dimensions du mur de feu fixées, il n'est plus possible de les modifier pour toute la durée du sort.

CM

- Mj → un rouleau de papyrus qui sera brûlé au moment du sort
- Mn → les cendres soigneusement mélangées de 77 créatures volantes
 - un lichen ayant poussé sur une lave sombre
 - une plaque de verre de 30cm × 30cm

TR → Aucun

CR → Sciences de la terre (40)

SORTILEGE N° 19

FEU DU CIEL

DS = 22 NDS = A NPS = E NES = C TL = B

C'est un sort extrêmement puissant grâce auquel un magicien peut dévaster une ville, détruire une armée, etc. L'aire d'effet est un cylindre vertical de NES de rayon sur NES de haut. L'intensité des flammes est égale à (NIS/5)+.

CM

- Mj → une dent de genn
- Mn → une poignée de soufre raffiné sept fois, chaque jour du Ramadan, pendant sept ans de suite.
 - une salamandre albinos, conservée dans un bloc de cristal
 - une fleur de lotus rouge, ramassée à midi le premier jour d'une année abondante

TR → Aucun

CR → Sciences de la terre (70)

PHYLLUM DE L'AIR

SORTILEGE N° 20

SOUFFLE DES EFRITS

DS = 3 NDS = F NPS = D NES = F TL = E

Ce sort permet de créer des déplacements d'air au voisinage du sol. La force du vent varie avec le NIS. La direction du vent est fixée au début du sort et ne peut être modifiée. L'un des effets secondaires de ce sort est de faire chuter la température dans toute l'aire d'effet.

TYPE DE VENT

TYPE DE VENT	VITESSE	T°
brise légère à forte	NIS × 1m/s	NIS
forte brise	NIS × 2m/s	NIS + 1d4
vent soufflant en rafales	NIS × 3m/s	NIS + 1d6
vent violent et régulier	NIS × 4m/s	NIS + 1d8
tempête	NIS × 5m/s	NIS + 1d10

T° représente la chute de température en degrés due au vent magique

CM

- Mj → sept plumes d'aigle
- Mn → un bec d'oiseau migrateur
 - une tige de papyrus coupée un jour de grand vent
 - un morceau de roche perforé par l'érosion éolienne

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 21

MESSAGE DU VENT

DS = 5 NDS = B NPS = F NES = 0 TL = C

Le créateur de ce sort est capable de transmettre un message à une créature située à moins de NPS de lui. La

créature qui reçoit le message a l'impression que quelqu'un lui chuchote à l'oreille. Une seule créature peut être l'objet de ce sort. Le magicien doit, soit connaître la créature visée, soit la voir. Le NIS caractérise la clarté du message. Si la créature qui reçoit réussit un jet sous (Ouie + NIS + Mr), elle entend parfaitement le message, sinon le son est brouillé dans des proportions égales à la marge d'erreur. Le MDL peut utiliser la Charte Angoumoise pour définir la qualité de la réception.

CM

- **Mj** → Une oreille de lapin
- **Mn** → Une tête de chauve-souris embaumée
 - Un cristal de galène
 - Un tube de bambou

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 22

CONTROLLER LA TEMPERATURE

DS = 8 NDS = E NPS = C NES = F TL = C

Grâce à ce sort un magicien peut augmenter ou diminuer la température à l'intérieur de l'aire d'effet de (NIS + Mr) degrés centigrades. S'il le désire, il peut fixer la variation de température à une valeur inférieure à ce maximum, mais cette variation reste fixe pour toute la durée du sort.

CM

- **Mj** → Une goutte de mercure
- **Mn** → Le sang d'un rossignol mort de froid
 - Une poignée de sable du désert de Libye
 - Une rose rouge

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 23

MIRAGE

DS = 14 NDS = C NPS = E NES = F TL = I

Ce sort permet à son créateur de former un véritable mirage. C'est à dire que des créatures placées d'une certaine façon, voient une partie du paysage à une place qui n'est pas la sienne. NES représente à la fois : le rayon de l'aire d'effet dans laquelle doit se trouver l'image transférée, et donc le rayon de l'aire couverte par le mirage, ainsi que le rayon de la zone à l'intérieur de laquelle l'effet de mirage se manifeste. Les centres des trois zones ne peuvent être éloignés les uns des autres de plus de NPS. Le créateur du mirage fixe au début du sort les positions des zones de transfert, et d'arrivée, il ne peut en aucun cas les modifier, par contre lui-même peut se déplacer à condition de ne pas s'écarter de plus de NIS des centres des zones de transfert et d'arrivée, et il peut faire se déplacer la zone d'efficacité

dans les mêmes conditions.

Les chances d'identifier un mirage dépendent du NIS du sortilège. Si pour un personnage, le nombre : $2 \times \text{Vue} - \text{NIS} - \text{Mr}$ du sort - distance (E) est supérieur à 0, celui-ci a automatiquement une chance égale à ce nombre sur 20 de se rendre compte qu'il s'agit d'un mirage. Le MDL doit procéder au tirage toutes les 5 minutes. Si ce nombre est inférieur à zéro, il faut que le joueur signale qu'il tente de détecter un mirage. Dans ce cas les chances de détection sont égales à :

$2 \text{ Per} + \text{I} - \text{NIS} - \text{Mr} - \text{distance (E)}$ sur 20 de repérer qu'il s'agit d'un mirage. Distance (E) est le chiffre de 1 à 20 qui correspond à la distance qui sépare le personnage, suivant l'échelle E de portée. Si un personnage s'approche de la zone de départ de l'image, il a une chance de se rendre compte que ce qu'il voit ne correspond pas à la réalité qui se calcule exactement de la même façon. Attention, ce n'est pas parce qu'un personnage a repéré un mirage que celui-ci disparaît.

EXEMPLE :

Ali Ibn Mansouri a décidé d'éliminer une bonne fois pour toutes son vieil ennemi Hassan Al Bourakh le féroce brigand. Hassan doit se rendre dans une ville voisine, et il doit pour cela traverser le terrible désert des Lézards de sel. Il n'existe qu'une seule piste pour traverser le désert, nul ne doit s'en écarter sous peine de se perdre irrémédiablement dans un dédale de bancs de sables mouvants. L'un des principaux points de repère du parcours est un piton rocheux situé à environ mi-chemin, vers lequel on doit se diriger après avoir franchi un col situé à 6 km du piton. Ali se dissimule à proximité du col. Dès qu'il aperçoit Hassan il jette son sort avec les caractéristiques suivantes : NDS 20 (1h); NPS 19 (7, 5 km); NES 10 (250 m de rayon); NIS 13, il obtient une Mr de 5. Il transfère l'image du piton (zone de transfert) 7 km plus à droite qu'elle n'est (zone d'arrivée). Il centre la zone d'efficacité sur Hassan et la déplace en même temps que lui. Les zones de transfert et d'arrivée sont situées à 6 km de Ali. Lorsqu'il arrive au col, Hassan se dirige tout naturellement vers le mirage de piton.

A ce moment ses chances de se rendre compte du piège sont de :

$34 (2 \times \text{Vue de Hassan}) - 13 (\text{NIS}) - 5 (\text{Mr}) - 19 (\text{distance (E)})$, soit -3.

Ce nombre étant négatif Hassan n'aurait une chance de se rendre compte de la supercherie que s'il se méfiait, mais tel n'est pas le cas. Dès que Hassan sera à moins de 1 km du mirage (distance (E) = 15), il a :

$34 - 13 - 5 - 15 = 1$ chance sur 20, à tirer toutes les 5 minutes, de «voir» le mirage.

Hassan découvre la supercherie à 500 m du mirage. Il cherche alors à distinguer le vrai piton, ses chances de réussite sont de :

$34 + 15 - 13 - 5 - 18 = 13$ chances sur 20

Il commence alors prudemment à se diriger vers le vrai piton, 10 minutes plus tard, l'effet du sort ayant cessé, il peut se rendre compte avec angoisse qu'il s'est écarté de plusieurs kilomètres de la piste.

Parviendra-t-il à éviter les sables mouvants ?

CM

- **Mj** → Un flacon de cristal rempli de fragments de verre colorés
- **Mn** → Une peau de caméléon
 - Un cristal rhomboédrique de calcite d'au moins 5 cm de long
 - 7 fleurs séchées des 7 couleurs de l'arc en ciel

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 24

VOYAGER SUR LE SOUFFLE D'ALLAH

DS = 16 NDS = E NPS = D NES = D TL = E

Le NIS de ce sort détermine la vitesse maximale à laquelle la créature affectée peut se déplacer : 5 Km/h pour chaque point de NIS. L'aire d'effet fixe le poids maximal qu'il est possible d'emporter, et la portée fixe l'altitude maximale de vol. La vitesse ascensionnelle est égale au quart de la vitesse horizontale. Si un personnage veut utiliser ce pouvoir pour fondre sur un adversaire et lui causer des dommages, soit en le percutant, soit avec une arme, le CDS de base est égal au CDS dans la compétence Percussion, diminué de la vitesse du piqué, exprimée en NIS. En cas de réussite la Mr de l'attaquant est augmentée de NIS. En cas d'échec, l'assaillant percute le sol comme s'il tombait d'une hauteur de Me + NIS.

CM

- Mj → sept plumes de sept rapaces différents
- Mn → une nageoire d'exocet
→ un boulet de fronde ayant déjà servi sept fois
→ un akène de tilleul

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 25

VISION COURBE

DS = 19 NDS = D NPS = 0 NES = B TL = B

Seul le créateur du sort peut bénéficier de ses effets. Il crée un faisceau de vision partant des yeux du créateur et dont l'extrémité est mobile. Le créateur du sort peut ainsi voir par exemple au dessus d'un mur. La longueur du cône est de NES, et son plus grand diamètre est de 1/2 de NES. Son extrémité peut être déplacée à la vitesse de NIS/2 m/s, et le cône lui-même peut être tordu dans toutes les directions. Attention, en vertu du principe de retour inverse de la lumière, le cône est parfaitement visible et une personne située à l'extrémité voit les yeux du créateur du sort.

CM

- Mj → un œil de caméléon, que le créateur du sort doit manger avant de le jeter
- Mn → un cristal de tourmaline rose d'au moins 2 cm de long
→ un tube de verre rempli d'huile transparente
→ 4 yeux de périophthalmus

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 26

INVISIBILITE

DS = 22 NDS = C NPS = 0 NES = C TL = E

Ce sort affecte une zone sphérique de rayon NES. Les rayons lumineux contournant la zone d'invisibilité, tout ce qui se trouve dans cette zone ne peut être vu de l'extérieur. L'aire d'effet est fixe, et centrée sur le créateur du sortilège.

Les créatures situées à l'extérieur de la zone d'effet ont une chance de distinguer ce qui se passe à l'intérieur, égale à Per - NIS - Mr du sortilège. Le MDL ne doit procéder au tirage que si les personnages signalent qu'ils cherchent à distinguer quelque chose, et s'ils regardent dans la bonne direction.

CM

- Mj → un diamant d'au moins un carat
- Mn → une décoction de 7 sortes d'Orchidées
→ une méduse vivante
→ un cube taillé dans du cristal de roche

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 27

OBSCURCISSEMENT

DS = 25 NDS = F NPS = B NES = D TL = E

Ce sort permet de créer une surface opaque aux rayons lumineux. Cette étendue est un rectangle d'une surface ne pouvant excéder NES × NES. Le plus petit côté du rectangle ne peut être inférieur à 0,5m. Cet écran est mobile, il peut se déplacer à la vitesse de NIS m/s. Dans ce cas le maître du sortilège doit rester immobile. Si l'écran est fixe, le maître du sortilège peut agir comme il l'entend, mais il ne pourra alors plus déplacer l'écran.

Il existe plusieurs types d'écrans.

- Les rayons lumineux qui frappent la surface d'un côté sont transmis, et de l'autre sont absorbés, l'écran joue alors le rôle d'une glace sans tain.
- Les rayons lumineux qui frappent la surface sont renvoyés d'où ils viennent, l'écran a l'aspect d'un miroir sur ses deux faces.
- Les rayons lumineux frappant la surface sont absorbés, l'écran a l'aspect d'une surface noire sur ses deux faces.

En fait, les écrans ne sont pas parfaitement opaques. Leur efficacité est fonction du NIS du sort.

NIS

intensité de l'effet

- 1- 4 on distingue les formes de l'autre côté
- 5- 8 on distingue uniquement les formes contrastées
- 9-11 on distingue les formes contrastées à condition qu'elles soient en mouvement
- 12-14 on ne peut distinguer que des points lumineux de l'intensité d'une bougie
- 15-17 on ne peut plus distinguer que les lumières au moins aussi lumineuses qu'une torche
- 19-20 écran totalement opaque

On distingue ces phénomènes en fonction de leur distance à l'écran. Si l'objet est éloigné de plus de $2 \times \text{NIS}$ m de l'écran, l'efficacité de l'écran vis à vis de cet objet est augmentée.

EXEMPLE

Considérons un écran de NIS 10. On peut distinguer les formes mobiles et contrastées, situées à moins de $2 \times \text{NIS} = 20\text{m}$ de l'écran. On peut distinguer les faibles lumières situées à moins de 28 m, les fortes lumières situées à moins de 34m, et on ne peut rien voir au delà de cette distance.

CM

- **Mj** → un miroir d'argent
- **Mn** → un cristal d'hématite
 - une perle d'au moins 5 mm de diamètre
 - un rameau de cèdre du liban, coupé le premier vendredi du ramadan, et trempé dans de l'or en fusion

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 28

OBSCURITE

DS = 28 NDS = E NPS = B NES = E TL = C

Les effets de ce sort sont presque similaires à ceux de «obscurcissement». La différence fondamentale est que cette fois, la surface créée est une sphère de rayon NES. Il existe les mêmes types de surfaces, et les règles de déplacement et d'efficacité sont les mêmes.

CM

- **Mj** → une sphère d'ivoire argentée
- **Mn** → une boule de cristal de roche et une boule de basalte, qui doivent être fracassée l'une contre l'autre
 - un litre d'encre de calmar géant, que le créateur du sort doit se verser sur la tête
 - un litre de brou de noix, que le créateur du sort doit mélanger à l'encre. Ce qui fait que même si le sortilège échoue, il y a une forte chance pour que le magicien provoque une hilarité générale assez colossale.

TR → Aucun

CR → Aucune



PHYLUM DE LA TERRE

SORTILEGE N° 29

TOURBILLON DE POUSSIERE

DS = 10 NDS = E NPS = E NES = F TL = C

Ce sort a pour effet de créer un tourbillon de poussière à l'intérieur d'une sphère de rayon NES. Ce tourbillon est formé de particules minérales de diamètre inférieur à 2mm. Ce phénomène ne cause aucun dommage, mais détermine un état de souffle permanent qui dépend de NIS, et de la classe d'habillement (Règles avancées, page AD 19).

Souffle permanent = $\text{NIS} + 5 \times \text{classe d'habillement}$.

CM

- **Mj** → une poignée de sable
- **Mn** → une poignée de spores de champignons
 - les oreilles d'un jeune fenec
 - un petit bloc de grès

TR → Aucun

CR → Sciences de la terre (15)

SORTILEGE N° 30

DEPLACER LES PIERRES

DS = 14 NDS = B NPS = B NES = C TL = I

L'aire d'effet de ce sort est un cercle de rayon NES. Le maître du sortilège peut faire se déplacer un maximum de NIS pierres ne dépassant pas au total un certain poids à l'intérieur de l'aire d'effet. Les pierres désignées par le magicien se déplacent jusqu'à NIS m/s, mais elles se déplacent toutes à la même vitesse, et dans la même direction. Il est possible de faire varier la vitesse de déplacement au cours du sort, mais pas la direction. Les dommages que peuvent causer une pierre percutant un personnage sont égaux, en points de souffle à :
poids de la pierre / $10 \times$ vitesse en m/s.

Une vitesse de NIS m/s n'est valable que pour une pierre de forme grossièrement sphérique. Il peut être intéressant de tenir compte de la forme de la pierre pour évaluer sa vitesse de déplacement. A titre d'exemple on peut considérer qu'un bloc de roche ayant la forme d'une brique se déplace au quart de la vitesse normale, et qu'une tuile se déplace au sixième de la vitesse.

NIS →

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
1 2 4 10 20 40 70 125 250 500 600 700 800 1000 2000 3000 4000 5000 7000 10000
P →

P = poids total maximal de roche susceptible d'être déplacé.

CM

- **Mj** → un aimant
- **Mn** → sept scarabées bousiers enfermés dans une petite fiole de cristal

- une tige de lierre
- sept fragments de roches différentes

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 31

FENDRE LA PIERRE

DS = 16 NDS = Per NPS = A NES = C TL = D

Ce sort permet de créer une ouverture dans n'importe quel matériau d'origine minérale. L'ouverture a la forme d'une fente de longueur NES et de largeur NES/10. Le matériau se fend ainsi sur une épaisseur de NIS m. Attention le maître du sortilège ne peut contrôler les conséquences d'un phénomène tel que l'écroulement d'un édifice, l'éboulement des parois du passage, etc...

Chaque matériau possède une résistance propre qui diminue les chances de succès du magicien.

sable :0	quartzite :6
argile :1	pierres non assemblées :1
argile durcie :2	pierres appareillées :2
calcaire :3	pierres liées entre elles :3
granit :4	pierres cimentées par un mortier :4
lave :5	

CM

- Mj → une racine de chêne liège
- Mn → une pholade
- une feuille de plante des murailles
- un cristal de calcite

TR → Spécial

CR → Aucune

SORTILEGE N° 32

VOYAGER SOUS LA TERRE

DS = 19 NDS = Sp NPS = 0 NES = sp TL = 0

Ce sort permet à son créateur, et à une personne par groupe de 5 NIS de se déplacer sous terre avec tout ce qu'ils sont capables de porter. Les vitesses de déplacement et la fatigue occasionnée sont exactement les mêmes qu'à la surface. Toutefois le MAITRE DES LEGENDES ne doit pas oublier qu'il est très difficile de se repérer sous terre. Ce sort dure tant que le personnage reste sous terre, s'il sort même partiellement à la surface, il s'interrompt immédiatement. Il n'est pas possible d'utiliser ce sort pour traverser autre chose qu'un matériau naturel. Par exemple, il n'est pas possible de franchir un mur par ce moyen.

CM

- Mj → une taupe vivante
- Mn → une racine de vigne de plus d'un mètre
- les deux oreilles d'un lièvre
- un morceau de lave ramassé sur la paroi interne d'une cheminée volcanique

TR → Aucun

CR → Sciences de la terre (35)

SORTILEGE N° 33

PLUIE DE PIERRES

DS = 25 NDS = D NPS = B NES = C TL = D

Lorsque le magicien jette ce sort, une nappe de petites pierres (5 cm de diamètre), se matérialise à NES m au-dessus de l'aire d'effet (cercle de rayon NES). La pluie de pierres continue pendant toute la durée du sort et cause NIS points de souffle de dommage pour chaque minute entamée. Ce chiffre n'est valable que pour une créature de gabarit 10. Une créature de gabarit 5 subit moitié moins de dommage, et une créature de gabarit 20, le double. Le MAITRE DES LEGENDES doit tenir compte des protections des victimes ainsi que de leurs réactions. Par exemple, le fait de se protéger avec un bouclier permet de réduire considérablement les dommages. En raison de la faible taille des pierres, on ne localise pas les dommages, qui sont de type contondant.

CM

- Mj → une poignée de gravier
- Mn → une petite météorite
- un os à moelle provenant du nid d'un gypaète
- une noix de coco

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 34

TREMBLEMENT DE TERRE

DS = 28 NDS = D NPS = F NES = F TL = E

Ce sort permet de faire trembler la terre dans toute l'aire d'effet. Celle-ci est un cercle de rayon NES. La violence de la secousse est fonction du NIS.

NIS

EFFET

- | | |
|-------|--|
| 1- 2 | léger tremblement qui peut surprendre |
| 3- 5 | légère secousse, tous les travaux de précision sont difficiles à réaliser (chances de succès de l'état 25) |
| 6- 8 | légère secousse, travaux de précision en état 50 |
| 9-10 | secousse nette, tous les travaux de précision en état 75, les objets instables se renversent, tous les personnages ne réussissant pas un jet de compétence «équilibre» chutent |
| 11-12 | secousse assez forte, la plupart des objets tombent, jet d'équilibre en état 25 |
| 13-14 | secousse sérieuse, les édifices les plus hauts et les moins solides s'effondrent en partie, les personnages ne réussissant pas un jet d'équilibre en état 50 chutent |
| 15-16 | violente secousse, environ la moitié des édifices sont détruits. Les ouvrages d'irrigation sont dévastés, quelques fissures s'ouvrent dans le sol |

- 17-18 catastrophe, tous les ouvrages humains sont détruits, de larges fissures s'ouvrent dans le sol.
 19-20 cataclysmes, ouverture de profondes fractures dans l'écorce terrestre, les cours d'eau peuvent être détournés de leur lit, des collines peuvent être déplacées.

CM

- **Mj** → la tête d'un mared (composante indispensable)
- **Mn** → un baton de bois taillé dans le cœur d'un frêne
 → un diapason de cristal
 → une algue des profondeurs

TR → Aucun

CR → Sciences de la terre (75)

SORTILEGE N° 35

PETRIFIER

DS = 32 NDS = Per NPS = B NES = D TL = B

Ce sort permet de transformer une ou plusieurs créatures en pierre. Le créateur du sortilège peut transformer un maximum de NIS × 10 points de gabarit, pourvu que toutes les créatures concernées soient à l'intérieur de l'aire d'effet. Cela veut dire qu'il peut transformer, avec un NIS de 6, six créatures de gabarit 10, ou deux créatures de gabarit 30, ou 12 créatures de gabarit 5, etc...

Toute créature subissant une telle transformation doit réussir un jet d'endurance, sans quoi elle meurt instantanément et définitivement.

CM

- **Mj** → un peu d'eau d'une source pétrifiante
- **Mn** → quelques balannes vivantes
 → un peu de lichen
 → un peu d'argile humide

TR → Facteur de santé

CR → Connaissance des animaux (40)

SORTILEGE N° 36

DEPETRIFIER

DS = 36 NDS = Per NPS = B NES = D TL = 0

Ce sort permet d'annuler les effets du sort précédent ainsi que d'une pétrification provenant d'un «hurlement». Les règles concernant le gabarit sont les mêmes que pour «pétrifier». Le magicien doit choisir un NIS. Le MAITRE DES LEGENDES compare ce NIS au NIS du sort ayant causé la pétrification. La différence entre les NIS intervient en bonus/malus sur les chances de succès finales du jet de sort. La créature dépétrifiée doit réussir un jet d'endurance modifié par la Mr/Me du sort, sans quoi elle meurt sur le coup.

CM

- **Mj** → une fiole d'acide

- **Mn** → un bloc de pierre contenant des pholades vivantes
 → une branche de lierre
 → un bloc de grès

TR → Aucun

CR → Aucune



COLLEGE DES ENCHANTEURS

VOIE DE L'ESPRIT

SORTILEGE N° 37

HYPNOTISER

DS = 6 NDS = C NPS = A NES = B TL = D

Seul un humain peut être l'objet de ce sort. Une fois sa victime en état d'hypnose, l'enchanteur peut lui poser des questions simples. Le sujet répond obligatoirement la vérité, et il se souvient de tout ce qui lui est arrivé, sauf s'il a été soumis au sort «effacer les souvenirs». Le créateur du sort peut faire effectuer des actes simples à sa victime, mais celle-ci n'a aucune perception du monde extérieur. La seule chose qui puisse la tirer de son état, c'est une douleur lui causant plus de NIS points de souffle de dommage. Le magicien ne peut hypnotiser plus d'une personne par groupe de 4 NIS.

CM

- **Mj** → les deux yeux d'un boa
- **Mn** → un disque de différentes couleurs
 → une section polie d'agate
 → une tête de hibou

TR → Facteur mental

CR → Aucune

SORTILEGE N° 38

SONGE

DS = 10 NDS = A NPS = F NES = B TL = 0

Ce sort ne peut affecter qu'une seule personne à la fois, elle doit être connue du magicien. Le créateur du sort inspire un songe à la personne choisie, qui évidemment doit être en train de dormir. Par ce moyen il peut faire passer un message d'autant plus clairement que NIS est grand. Le joueur expose au MAITRE DES LEGENDES ce qu'il veut transmettre, et choisit un NIS. Le MAITRE DES LEGENDES détermine alors ce qu'il doit dire à la personne



receptrice, en fonction du NIS choisi, et en s'aidant de la Charte Angoumoise.

EXEMPLE

Khaled, un jeune guerrier syrien, est parti à la recherche de la princesse Zobédia, enlevée par l'immonde Al Qazar, (le frère d'Al Katraz), un magicien khurde. Son ami Saleh, qui a étudié un peu de magie, est resté dans leur ville d'origine, pour se renseigner sur Al Qazar. Il a découvert que celui-ci approche fréquemment ses victimes sous la forme d'un chien. Saleh tente d'en avertir son ami en lui envoyant un songe. Suivant le NIS du sort voilà ce que comprendra Khaled :

NIS 1- 2 : attention aux animaux

NIS 3- 5 : attention aux animaux du Kurdistan

NIS 6- 8 : attention aux chiens du Kurdistan

NIS 9-11 : attention aux chiens isolés

NIS 12-14 : certains chiens du Kurdistan ne sont pas ce qu'ils ont l'air d'être.

NIS 15-17 : il y a un magicien qui prend la forme d'un chien

NIS 18-20 : Al Qazar prend la forme d'un chien pour s'approcher de ses victimes.

L'utilisation de la compétence «interpréter les songes», permet d'augmenter de façon substantielle les informations que l'on peut retirer d'un songe.

EXEMPLE :

Saleh a jeté son sort avec un NIS de 8. Khaled a donc compris qu'il devait se méfier des chiens du Kurdistan. Désireux d'en savoir plus il décide de consulter un vieux cheick qui gagne sa vie en interprétant les songes que l'on vient lui soumettre. Khaled lui décrit son rêve, le cheik réussit son jet de compétence «interpréter les songes» avec une MR de 7. Il peut dès lors donner une explication du songe correspondant à un NIS de 8 + Mr, soit 15. Il explique donc au jeune guerrier que s'il doit se méfier des chiens, c'est parce qu'un magicien prend parfois cette forme.

CM

- Mj → une poignée de sable rose

- Mn → une tête de marmotte

→ une pincée de haschisch

→ un peu de salpêtre

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 39

SUGGERER

DS = 14 NDS = A NPS = A NES = B TL = B

Grâce à ce sort, il est possible de suggérer à une personne ou à un groupe de personnes, une idée. Dans le cas d'un groupe de personnages, la suggestion doit être la même pour tous. Le MAITRE DES LEGENDES doit chiffrer, à l'aide de la Charte Angoumoise, la vraisemblance de la suggestion. Ce nombre est comparé au NIS du sort, et leur différence intervient en bonus/malus sur les chances de succès finales du magicien. Il est très important de comprendre qu'il n'est pas possible de suggérer une action, mais uniquement une idée. On peut affecter une personne par groupe de 5 NIS.

EXEMPLE.

Un enchanteur est soumis à un contrôle par deux miliciens du khalife. Il est muni de faux papiers, et les deux hommes semblent s'en apercevoir. Le magicien va tenter d'utiliser le sort «suggérer». Il peut suggérer une idée du type «visiblement ces papiers sont faux, mais cet individu est un puissant magicien, il vaut mieux faire comme si je n'avais rien remarqué». En aucun cas il ne peut essayer de suggérer directement «rendez-moi mes papiers». Ce sort ne doit surtout pas être considéré comme une forme de contrôle mental.

CM

- Mj → Un fragment du cerveau d'un médium

- Mn → une pincée de souffre

→ la main droite d'un singe

→ quelques graines de tournesol

TR → Facteur mental

CR → Aucune

SORTILEGE N° 40

EFFACER LES SOUVENIRS

DS = 16 NDS = F NPS = A NES = Sp TL = E

Ce sortilège ne peut affecter qu'un humain à la fois. La victime est soumise à un hypnotisme qui permet au créateur du sort d'effacer NIS souvenirs de la mémoire de la victime. Il ne peut affecter que des événements dont il a été le témoin, car ce sort ne permet pas de «lire les souvenirs» d'autrui. Il n'est pas possible non plus de modifier des souvenirs, mais uniquement de les effacer. Seuls les souvenirs datant d'une période plus récente que celle déterminée par NDS, colonne H, peuvent être effacés. NIS fixe le degré de persistance d'un souvenir. Chaque fois que le MAITRE DES LEGENDES a besoin de savoir si un personnage se souvient d'une information effacée de sa mémoire, il jette 1d20. Si le résultat du dé est supérieur au NIS du sort, c'est que le personnage est capable de se rappeler l'information en question.

CM

- Mj → un morceau de cerveau d'éléphant

- Mn → un peu de phosphore

→ sept poux dans une petite fiole

→ un gros chou (ce qui n'a aucune influence sur la potée du sort)

TR → Facteur mental

CR → Aucune

SORTILEGE N° 41

LIRE LES PENSEES

DS = 32 NDS = B NPS = B NES = B TL = C

Ce sort permet à son créateur de pénétrer dans l'esprit d'un humain et d'y lire ses pensées. En aucun cas la victime ne peut se rendre compte de ce qui lui arrive.

L'aire d'effet de ce sort est fixe, et si la victime quitte cet espace, l'effet du sort cesse immédiatement. NIS indique jusqu'à quel point les pensées de la victime sont pénétrées.

EXEMPLE

Khaled, jeune guerrier et archer émérite, est confronté à un crocodile pour la première fois. Celui-ci semble n'avoir d'autre objectif que de faire de lui son casse-croute matinal. Inquiet, le jeune syrien prend son arc et décide d'utiliser une flèche lourde à fort pouvoir perforant. Voilà ce que l'on pourrait lire dans son esprit en fonction du NIS du sort.

NIS 1- 4 : réactions et émotions : combat, danger, arc.
NIS 5- 8 : pensées d'action : je prends mon arc et une flèche lourde.

NIS 9-12 : pensées de causalité : il vaut mieux utiliser une flèche lourde contre cet animal, sa peau a l'air bien épaisse.

NIS 13-16 : pensées de savoir : la peau de cet animal est formée d'un assemblage d'écailles et de plaques capables de résister à une flèche normale.

NIS 17-20 : subconscient : Khaled se rappelle la description que lui avait fait de cet animal un guerrier nubien, c'est pour cela qu'il sait que seule une flèche à fort pouvoir perforant a une chance d'être efficace contre un crocodile.

CM

- **Mj** → un peu du cerveau d'un enchanteur
- **Mn** → le sang d'un jeune agneau
→ une pincée d'arsenic
→ de la poudre de champignon mélangée avec la sueur d'un buffle

TR → Facteur mental

CR → Aucune

VOIE DE L'ANGOISSE

SORTILEGE N° 42

PEUR

DS = 6 NDS = D NPS = A NES = Sp TL = E

En usant de ce pouvoir, le créateur du sortilège donne une impression de lui-même la plus apte à effrayer les créatures (êtres humains ou animaux) qui le regardent. Le NIS joue sur le comportement des créatures.

NIS 1 10 → Les créatures n'osent pas regarder ni approcher le Maître du Sortilège à moins d'un mètre par NIS pendant 12s par NIS.

NIS 11 17 → Les créatures sont prises de panique, et s'enfuient au maximum de leur vitesse pendant 30s par NIS au dessus de 10.

NIS 18 20 → Les créatures restent prostrées pendant 12s(NIS 18), 30s(NIS 19), 1mn(NIS 20) mais réagissent comme précédemment si d'autres créatures s'approchent d'elles à moins d'un mètre.

NOTE :

En cas d'agression directe, les créatures combattent en état 25 (NIS 1-10) ou 50 (NIS 11-20).

Le nombre de créatures affectées dépend du NES, soit un maximum de NES × 4 points de gabarit.

CM

- **Mj** → une figure de nègre en ébène
- **Mn** → une brassée d'ortie
→ une peau de crapaud séchée
→ un bloc de basalte

TR → Facteur de bravoure

CR → Aucune

SORTILEGE N° 43

COMBATTRE LA PEUR

DS = 8 NDS = E NPS = Nul NES = C TL = E

Ce sort permet d'augmenter momentanément les facteurs de bravoure d'un groupe de personnages. Au total le nombre de points ainsi «distribués» ne peut excéder NIS. Les personnages bénéficiant de ce sort doivent rester à moins de NES du créateur du sort.

CM

- **Mj** → un exemplaire du Coran
- **Mn** → une dent de tigre
→ une grappe de vigne
→ un bloc de granit

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 44

HURLEMENT

DS = 28 NDS = Sp NPS = A NES = Sp TL = C

Le créateur du sort doit réellement hurler pour déclencher les effets de ce sort. Il peut affecter NES × 5 points de gabarit. La durée et l'effet produit dépendent du NIS et d'un facteur aléatoire.

Le MAITRE DES LEGENDES lance un d20 et ajoute le résultat au score du NIS, chaque NIS donnant un point. Le total obtenu détermine l'effet du hurlement :

- 2 - 11 → Stupeur
- 12 - 20 → Déséquilibre
- 21 - 28 → Hystérie
- 29 - 34 → Catalepsie
- 35 - 38 → Traumatisme
- 39 - 40 → Pétrification

- Effet de stupeur (durée B)

Les victimes restent sans réaction, insensibles à ce qui les entoure, prises d'un engourdissement général. Les humanoïdes lachent ce qu'ils tiennent dans les mains, et restent les bras ballants. Les autres lachent ce qu'ils tiennent dans leurs tentacules, pinces, griffes, et autres appendices. Ils recouvrent entièrement leurs esprits si une créature s'approche à moins de 1 m d'elles, ou si elles sont directement agressées.

- Effet de déséquilibre (durée B)

Les victimes assourdies, ont beaucoup de mal à rester debout. Chaque personnage doit réussir un jet de compétence «équilibre» en état 50 toutes les 20 s, s'il ne fait rien,

et toutes les 5 s s'il tente une action particulière, telle que combattre.

- Effet d'hystérie (durée B)

Les victimes se roulent par terre secouées de convulsions. Les humanoïdes jettent ce qu'ils avaient dans les mains au hasard et s'écroulent en pleurant, hurlant, et riant tout à la fois. En cas d'agression directe, les victimes se battent en état 75.

- Effet de catalepsie (durée C)

Les victimes subissent un choc violent qui leur cause 35 points de souffle de dommage d'un coup. Elles tombent alors en catalepsie pour toute la durée du sort. Seule une observation minutieuse permet de différencier cet état de la mort.

- Effet de traumatisme (durée F)

Sur le coup les victimes ne ressentent rien de particulier. Passé 10 minutes la première situation dangereuse qu'elles rencontrent provoque un état de stress qui leur fait perdre 1 point de souffle toutes les 6 secondes jusqu'à l'inconscience, instant où le phénomène s'arrête.

- Effet de pétrification (permanent)

Les victimes sont transformées en pierre, celles qui ne réussissent pas un jet d'endurance, meurent de la transformation.

CM

- Mj → le cœur d'un chacal égorgé avec un couteau de quartz

- Mn → le sang d'une hyène saignée une nuit de pleine lune
→ le corps d'un vautour conservé dans de l'arsenic
→ la langue d'un éfrit

TR → Facteur de bravoure

CR → Aucune

SORTILEGE N° 45

MOT DE LA MORT

DS = 58 NDS = Nul NPS = A NES = Nul TL = C

En prononçant un seul mot, qui lui est propre, le créateur du sort provoque la mort définitive d'un nombre de créatures tel que la somme de leurs gabarits n'excède pas 5 × NIS. En cas d'échec le créateur du sort risque de subir violemment les effets des puissances maléfiques qu'il a déchaîné. S'il réussit un jet d'endurance, il est inconscient pour un nombre d'heures égal à Mr du sort. En cas d'échec : Mr inférieure à 5 : coma léger
Mr 5 à 8 : coma profond
Mr supérieure à 8 : mort

CM

- Mj → le suaire d'une vierge enterrée vivante

- Mn → un bouquet de violettes noires
→ le sang d'un vautour
→ un clou ayant servi à crucifier un innocent

TR → Facteur de santé

CR → Aucune



VOIE DU SOMMEIL

SORTILEGE N° 46

ENDORMIR

DS = 10 NDS = C NPS = Nul NES = C TL = E

Toutes les créatures affectées s'endorment d'un sommeil profond dont aucun bruit ne peut les tirer. Par contre le moindre contact physique les réveille immédiatement. Le maître du sortilège choisit ses victimes, il peut affecter jusqu'à NIS × 5 points de gabarit.

CM

- Mj → une fleur de pavot
- Mn → une poignée de sable
→ une feuille de cannabis
→ une queue de loir

TR → Facteur mental

CR → Aucune

SORTILEGE N° 47

RESISTER AU SOMMEIL

DS = 12 NDS = E NPS = Nul NES = C TL = E

Une créature bénéficiant des effets de ce sort est immunisée contre le sommeil naturel ou magique. Le créateur peut ainsi protéger une personne par groupe de 4 NIS. Celles-ci doivent rester à l'intérieur de l'aire d'effet qui est un cercle de rayon NES, centré sur le jeteur de sorts.

CM

- Mj → une plume de hibou
- Mn → un ver luisant
→ un grand bol de thé
→ un peu de pétrole brut

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 48

TORPEUR

DS = 19 NDS = I NPS = B NES = C TL = E

Ce sort plonge un certain nombre de créatures dans un processus de vie ralentie. Tant que le sort fait son effet il n'est possible de réveiller la victime qu'en lui infligeant une blessure lui causant au moins NIS points de souffle de

dommage. Il faut une action de base à une créature qui se réveille pour reprendre ses esprits.

CM

- **Mj** → une peau de marmotte
- **Mn** → une poignée de lentille
→ de la poudre de stibine
→ la tête d'un serpent coupée pendant sa digestion

TR → Facteur mental

CR → Aucune

SORTILEGE N° 49

ARRETER LE TEMPS

DS = 46 NDS = I NPS = F NES = F TL = F

Ce sort, extrêmement puissant, permet d'arrêter l'écoulement du temps dans toute l'aire d'effet. Les objets et les créatures situés dans l'aire d'effet passent hors de phase, et n'ont plus d'existence matérielle. Même si on peut le voir, un objet «en phase» avec le temps réel se traverse comme s'il s'agissait simplement d'une image holographique. Il est extrêmement dangereux de pénétrer dans une zone où le temps s'est arrêté. En effet la structure de l'espace-temps est profondément modifiée, et cela crée de nombreux phénomènes secondaires. Si une créature s'aventure dans une telle zone, le MAITRE DES LEGENDES doit jeter toutes les 5 secondes 2d20, et consulter la table suivante :

- 1- 6 : rien ne se passe
- 7-10 : malaise, la créature se trouve en état 25 pour 1-10 heures
- 11-13 : malaise, état 50 pour 1-10 heures
- 14-16 : malaise, état 75 pour 1-10 heures
- 17-20 : la créature est violemment expulsée de la zone dans une direction aléatoire
- 21-24 : coma profond
- 25-27 : torpeur pour NIS fois 10 ans
- 28-30 : torpeur pour NIS fois 100 ans
- 31-34 : la créature est expédiée NIS fois 10 ans dans le passé
- 35-36 : expédiée NIS fois 100 ans dans le passé
- 36-38 : expédiée NIS fois 1000 ans dans le passé
- 39-40 : la créature est définitivement perdue Allah seul sait où

CM

- **Mj** → un diapason de platine
- **Mn** → un cristal de quartz
→ une décoction de millepertuis
→ une carapace de tortue

TR → Aucun

CR → Mathématiques 80

VOIE DE L'IMPULSION

SORTILEGE N° 50

DONNER SOIF

DS = 5 NDS = F NPS = B NES = C TL = E

Les créatures affectées par ce sortilège n'ont qu'un but : trouver de l'eau. Il leur faut un centième de leur poids en eau par heure, pour étancher leur soif. Dans le cas contraire, elles perdent un nombre de points de fatigue égal au cinquième de leur gabarit par heure. Le magicien peut affecter un nombre de créatures tel que le total de leurs gabarits n'excède pas NIS fois 5. L'aire d'effet ne concerne que l'espace dans lequel doivent se trouver les créatures au moment où le sort est jeté.

CM

- **Mj** → un peu de poussière ramassée dans le fond d'un oued desséché
- **Mn** → une touffe de poils de chameau
→ les piquants d'un arbuste épineux
→ un bloc de sel

TR → Facteur physique

CR → Hydraulique (20)

SORTILEGE N° 51

EGAREMENT

DS = 12 NDS = I NPS = E NES = D TL = E

L'aire d'effet de ce sort est un cercle de rayon NES. Tant que les victimes du sort se trouvent dans cette zone elles sont incapables de se repérer simplement. Si un personnage tente d'utiliser la compétence «se repérer», il voit ses chances de succès diminuées du NIS du sort. Les chances de succès finales du sort sont diminuées du degré de connaissance de l'endroit suivant les critères suivants :

- endroit totalement étranger : 0
- endroit étranger, les personnages en ont juste entendu une description : -1
- endroit inconnu mais les victimes possèdent une carte de l'endroit : -2
- endroit très mal connu, les victimes ne sont pas venues ici depuis plus de 10 ans : -3
- endroit peu connu, les victimes ne sont pas venues depuis moins de 5 ans : -4
- endroit connu, mais les victimes ne sont pas venues depuis moins d'un an : -5
- endroit connu, les victimes sont venues il y a moins de six mois : -6
- endroit très connu, les victimes sont venues il y a moins d'un mois : -7
- endroit familial, les victimes sont venues il y a moins d'une semaine : -8
- endroit très familial, les victimes sont venues il y a moins de 24 heures : -9

CM

- Mj → le cœur d'une cigogne morte de froid
- Mn → une cervelle de moineau
→ une plaque de schistes à helmintoides
→ un morceau de liane

TR → Aucun

CR → Se repérer (20)

SORTILEGE N° 52

RENDRE AMOUREUX

DS = 16 NDS = G NPS = G NES = Nul TL = E

La victime de ce sort tombe amoureuse de la personne choisie par le créateur du sortilège. Le consentement des deux personnes n'est nullement nécessaire. Il n'est pas obligatoire qu'elles se connaissent, il suffit qu'elles se trouvent dans les limites de NPS. NIS quantifie l'intensité de l'affection de l'une pour l'autre. Chacune d'elle réagit en fonction de ses coutumes et de son caractère comme pour un amour normal.

CM

- Mj → Une mèche des cheveux des deux personnes concernées (composante indispensable)
- Mn → les yeux d'une gazelle morte en captivité
→ un bouquet d'immortelles
→ une perle noire

TR → Facteur mental, sauf si la victime est consentante

CR → Séduire (40)

SORTILEGE N° 53

DESIR

DS = 22 NDS = C NPS = Sp NES = Sp TL = D

Ce sort ne peut affecter qu'une personne à la fois. Le sujet est pris d'un violent désir pour une personne de sexe opposé choisie par le créateur du sortilège. Oubliant toutes convenances il se rue sur elle avec l'intention d'assouvir ses instincts. Il retrouve sa lucidité s'il est blessé par qui que ce soit. Le MAITRE DES LEGENDES doit comparer la beauté de la victime et de la personne désirée. Les chances de succès finales sont modifiées par le nombre $NIS-2 \times$ (beauté de la victime-beauté de la personne désirée). En effet il peut sembler assez difficile d'inspirer à une personne très belle une passion pour une personne plutôt laide.

CM

- Mj → les testicules d'un jeune taureau
- Mn → une botte de pousses de gingembre
→ les organes génitaux d'une chienne en chaleur
→ de la poudre d'améthyste

TR → Facteur mental

CR → Séduire (40)

SORTILEGE N° 54

MALEDICTION

DS = 32 NDS = G NPS = A NES = Nul TL = C

En jetant ce sort, le magicien attire la malchance sur la destinée de sa victime. Il doit clairement lui annoncer qu'il la maudit par une formule rituelle. Le NIS du sort détermine le degré de malchance qui affecte la victime.

Si celle-ci agit, le MAITRE DES LEGENDES jette un d20 ; si le résultat du dé est inférieur au NIS du sort, l'action échoue de toute façon avec une Me égale à NIS. Dans le cas contraire, l'action se déroule normalement.

Si la victime subit, le MAITRE DES LEGENDES détermine le résultat de l'action intentée contre la personne maudite. Si elle réussit, c'est à dire si le personnage est placé dans une situation défavorable, il laisse l'action se dérouler normalement. Dans le cas contraire il jette 1d20. Si le résultat est inférieur à NIS, l'action réussit quand même, sinon l'action échoue.

CM

- Mj → un jeune corbeau, que le magicien doit libérer au moment de la malédiction
- Mn → un verset du Coran écrit à l'envers
→ les cendres d'un bouquet de trèfle à quatre feuilles
→ une petite opale

TR → Aucun

CR → Morale, Métaphysique, Philosophie (70)



COLLEGE DES CONJUREURS

La magie de conjuration est tout à fait différente des autres magies. Le conjureur crée une porte entre le monde des hommes et le monde invisible. Par cette porte il tente d'appeler les créatures qui y résident : animaux, monstres, ou invisibles. Il peut aussi par ce moyen appeler des humains morts depuis plus ou moins longtemps. Les morts ne résident pas dans le monde invisible mais doivent y transiter lorsqu'ils sont appelés sur le monde des hommes. Le phylum de la Conjuración marque les différentes étapes du contrôle de ce pouvoir. Le NIS du sort caractérise à chaque fois le type de créatures que le magicien tente de contrôler. La liste suivante est valable pour tous les sorts de ce phylum, et pour certains autres :

- 1 animaux gabarit inférieur à 3
- 2 animaux gabarit inférieur à 10
- 3 animaux gabarit inférieur à 15
- 4 animaux gabarit inférieur à 25
- 5 monstres gabarit inférieur à 5
- 6 monstres gabarit inférieur à 8

- 7 monstres gabarit inférieur à 13
- 8 monstres gabarit inférieur à 30
- 9 monstres gabarit inférieur à 50
- 10 monstres gabarit inférieur à 100
- 11 mort depuis moins de 8 jours
- 12 mort depuis moins de 10 ans
- 13 mort depuis moins de 100 ans
- 14 mort depuis moins de 1000 ans
- 15 efrif/cheitan
- 16 genn
- 17 saal
- 18 mared
- 19 baharis
- 20 kotrobs

Le gabarit indiqué concerne la somme des gabarits des créatures conjurées. Il est possible de conjurer plusieurs animaux ou monstres, mais tous de la même espèce. On ne peut appeler qu'un seul invisible ou mort à la fois. Au delà de NIS 4, il est possible de conjurer 15 points de gabarit d'animaux par NIS. En ce qui concerne les monstres au delà de NIS 10, compter 10 points de gabarit par NIS. Pour appeler un animal, le magicien doit posséder autant de cœurs d'animaux morts qu'il veut en conjurer. Pour les monstres, il doit posséder des têtes à la place des cœurs. Pour les morts, il lui faut les ossements du défunt. Pour les invisibles, il lui faut connaître le vrai nom d'un invisible et c'est bien sûr celui-ci qui viendra. Ces éléments constituent les composantes majeures, elles sont absolument indispensables. NES indique à chaque fois le diamètre du cercle à l'intérieur duquel apparaît la créature. NPS indique la distance entre le centre de ce cercle et le magicien. La durée indique le temps que doit rester la créature sur le plan humain, le magicien ne peut la renvoyer avant, et elle-même ne peut s'en aller. A l'expiration de ce délai, si le magicien lui en donne l'ordre, elle doit regagner le monde des invisibles, sinon elle est libre de faire ce qu'elle désire.

SORTILEGE N° 55

COMMUNIQUER

DS = 5 NDS = B NPS = 0 NES = 0 TL = F

Grâce à ce sort, le conjureur est capable de parler avec une créature par delà la limite des deux mondes. Toutefois, la créature est libre de répondre ce qu'elle désire et n'est pas tenue de dire la vérité. Seules les créatures capables de parler peuvent communiquer de façon précise. Autrement, le contact s'établit par télépathie, mais il n'est dans ce cas possible que de transmettre des concepts généraux.

CM

- **Mj** → voir introduction
- **Mn** → une tablette de cire
 - un rouleau de papyrus
 - un parchemin

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 56

QUESTIONNER

DS = 10 NDS = B NPS = 0 NES = 0 TL = F

Ce sort a des effets tout à fait semblables au précédent sauf sur un point : la créature interrogée ne peut en aucun cas dire des choses inexacts. Elle n'est cependant pas obligée d'être très loquace et peut sciemment omettre de donner certains détails, c'est dans ce cas au magicien de poser les questions les plus judicieuses.

CM

- **Mj** → voir introduction
- **Mn** → une topaze rouge
 - trois gouttes de sirop d'orgeat
 - la langue d'un perroquet

TR → Aucun

CR → Interroger (15)

SORTILEGE N° 57

CONJURER

DS = 16 NDS = H NPS = C NES = B TL = E

Ce sort permet uniquement d'obliger une créature à venir à l'endroit désigné par le jeteur de sort. Il n'assure aucun type de contrôle sur la créature conjurée qui agit suivant ses propres aspirations. Toutefois le créateur du sortilège dispose d'un court laps de temps pendant lequel elle est obligée de l'écouter. Cette période dure un nombre de secondes égal : NIS + (2 × AURA du magicien)

CM

- **Mj** → voir introduction
- **Mn** → un exemplaire du Coran
 - un globe terrestre taillé dans le cœur d'un très vieux chêne
 - un insecte piégé dans une goutte d'ambre

TR → Aucun

CR → Connaissance des créatures monstrueuses (40)

SORTILEGE N° 58

UTILISER

DS = 22 NDS = H NPS = D NES = G TL = C

En utilisant ce sort, le conjureur peut obliger une créature à lui obéir. Toutefois elle ne suit pas aveuglément les ordres du magicien et ne fera rien qui risque de lui causer un préjudice déraisonnable. On considérera qu'elle accepte de prendre autant de risques que le magicien en prend lui-même. Les animaux obéissent dans la mesure où les requêtes du maître du sortilège ne vont pas à l'encontre de leurs instincts. Les monstres, selon leur nature, réagissent soit comme des animaux, soit comme des créatures

intelligentes. Les morts agissent comme ils l'auraient fait de leur vivant.

CM

- Mj → voir introduction
- Mn → un baton de cèdre orné d'or
 - une brassée de chardons
 - une boule de marbre

TR → Aucun

CR → Connaissance des créatures monstrueuses (40)

SORTILEGE N° 59

SOUMETTRE

DS = 28 NDS = H NPS = D NES = D TL = C

La créature soumise à l'effet de ce sort est obligée d'exécuter tous les ordres que lui donne le magicien, sauf ceux qui mettent directement et ouvertement sa vie en danger. Il faut bien sûr qu'elle soit capable de comprendre l'ordre et que cela ne dépasse pas trop ses possibilités (il est par exemple inutile de demander à un Karkhadam d'utiliser une machine de guerre). La victime a conscience qu'elle est contrainte par magie et certaines d'entre elles feront tout pour pervertir le sens des ordres reçus.

CM

- Mj → voir introduction
- Mn → une plaque d'or sur laquelle est gravée le nom d'Allah
 - une plaque d'argent sur laquelle est gravée le nom de Salomon en caractères hébraïques
 - une plaque de marbre portant le nom de Mahomet (sur lui la lumière et la paix)

TR → Aucun

CR → Connaissance des créatures monstrueuses (60)

SORTILEGE N° 60

POSSEDER

DS = 46 NDS = H NPS = D NES = D TL = C

La créature possédée n'a plus aucun libre arbitre, elle obéit au mieux de ses possibilités aux moindres désirs de son maître et au mépris total de sa propre conception du danger.

CM

- Mj → voir introduction
- Mn → de l'encens
 - une coupe en cornaline
 - un chat noir

TR → Aucun

CR → Connaissance des créatures monstrueuses (80)

SORTILEGE N° 61

EXORCISME

DS = 10 NDS = Sp NPS = B NES = 1Cr TL = 0

Ce sort permet de faire cesser l'effet d'une possession sur un être quelconque. Pour voir si l'exorcisme fait effet il faut comparer NIS + Mr de l'exorciste, et NIS + Mr - RS de la créature. Si ce nombre est positif, la créature est libérée de l'emprise de la possession, mais reste en état 75 pour NIS heures.

CM

- Mj → le Coran
- Mn → un agneau nouveau-né
 - une poignée de sable ramassée dans une mosquée à midi le premier vendredi du Ramadan
 - une coupe de myrrhe

TR → Aucun

CR → Connaissance du Coran (35)

SORTILEGE N° 62

PROTEGER DE LA MAGIE MINEURE

DS = 12 NDS = E NPS = 0 NES = C TL = E

En jetant ce sort, un magicien peut protéger de certains sorts un certain nombre de créatures. Il ne peut affecter qu'un seul sort à la fois, et cela ne concerne que des sorts dont il a la maîtrise. Le DS du sort ne peut excéder le NIS de la protection. Le magicien peut répartir NIS points de résistance entre autant de créatures qu'il le désire.

Chaque fois qu'un magicien tentera de jeter ce sort sur la créature ainsi protégée, ses chances de succès finales seront diminuées d'autant de points qu'en a reçu le personnage protégé.

EXEMPLE.

Khaled et Saleh ont une fois de plus maille à partir avec l'ignoble Al Qazar. Craignant qu'il n'essaie de les endormir, Saleh décide de protéger son ami Khaled et lui-même de ce sort. Il connaît ce sort, donc cela ne pose pas de problème. Il jette le sort avec un NIS de 12. Il décide de donner 8 points à Khaled, en gardant 4 pour lui. Si Al Qazar essaie de les endormir, ses chances finales d'endormir Khaled seront diminuées de 8, et celles d'endormir Saleh de 4.

CM

- Mj → un cercle d'airain portant la profession de foi
- Mn → un bol de riz
 - les larmes d'un nouveau-né
 - une petite plaque de mica

TR → Aucun

CR → Spécial

SORTILEGE N° 63**PROTEGER DE LA MAGIE MAJEURE**

DS = 16 NDS = E NPS = 0 NES = Sp TL = E

Ce sort est identique au précédent en tout point sauf que le DS du sort peut être égal à NIS × 3.

CM

- **Mj** → Un cercle d'or portant la profession de foi
- **Mn** → trois poils de la barbe d'un centenaire
 - un papillon capturé juste au sortir de la chrysalide
 - un brandon enflammé

TR → Aucun

CR → Spécial

SORTILEGE N° 64**DISSIPER LA MAGIE**

DS = 25 NDS = Sp NPS = F NES = E TL = D

Ce sort permet d'annuler les effets d'un sort dans les limites de l'aire d'effet. Le magicien doit maîtriser le sort dont il compte annuler les effets. Le DS de ce sort ne peut excéder 3 × NIS. S'il s'agit de sa propre magie, le magicien augmente ses chances de succès finales de sa maîtrise de sortilège; dans ce cas, il dépense autant de points de fatigue que lui en a coûté la mise en œuvre du sort. S'il s'agit de la magie d'autrui, ses chances de succès finales sont modifiées par la différence entre les MS des deux magiciens dans le sort. La dépense de fatigue est dans ce cas égale : 2 × NIS - (MS1 - MS2).

MS1 étant la maîtrise du magicien qui cherche à annuler le sort, et MS2, la maîtrise du magicien qui l'a créé.

EXEMPLE :

Al Qazar (sur lui la malice du Malin), a réussi à effacer une partie des souvenirs de Khaled. Saleh qui maîtrise ce sort tente d'en annuler les effets. MS de Saleh pour effacer les souvenirs : 14. MS d'Al Qazar pour effacer les souvenirs : 18. MS de Saleh pour le sort dissiper la magie : 13. Son DS de effacer les souvenirs étant de 16, Saleh jette dissiper la magie avec un NIS de 6 : 6 × 3 = 18, c'est suffisant. Il ne modifie aucune autre caractéristique que le NIS, ses chances de succès sont donc de 14. Comme il maîtrise moins bien ce sort que Al Qazar, il se voit infliger un malus égal à la différence des MS, soit 4. Il a donc 14 - 4 chances sur 20 de réussir à rendre ses souvenirs à Khaled.

CM

- **Mj** → un peu de sang mélangé d'un homme et de sa sœur jumelle
- **Mn** → la boue d'une rivière mélangée à la lave d'un volcan
 - les racines d'un arbre nouées avec la plus haute de ses branches
 - la carapace d'une tortue contenant quelques éphémères

TR → Aucun

CR → Spécial

SORTILEGE N° 65**CHASSER LES CREATURES MONSTRUEUSES**

DS = 36 NDS = C NPS = B NES = C TL = C

Toutes les créatures soumises à l'effet de ce sort cherchent à s'éloigner du créateur du sort le plus rapidement possible. Si elles sont directement agressées, elles combattent normalement mais cherchent de nouveau à fuir dès qu'elles ne sont plus en danger. Le fait d'être blessées les libère totalement de l'emprise du charme. Le nombre de créatures affectées doit être tel que la somme de leurs gabarits soit inférieure à NIS × 3.

CM

- **Mj** → une main de genn
- **Mn** → une pomme
 - la tête d'un serpent venimeux
 - une topaze rouge

TR → Résistance aux sortilèges

CR → Connaissance des créatures monstrueuses (60)

**COLLEGE DES ECRITURES MYSTIQUES****SORTILEGE N° 66****MESSAGE INDECHIFFRABLE**

DS = 3 NDS = Per NPS = 0 NES = A TL = 0

Grâce à ce sort, le magicien peut rendre un texte écrit de sa main, totalement indéchiffrable. Le texte semble simplement codé, mais il ne peut être déchiffré par cryptographie, seule la magie peut en venir à bout. La taille maximale du support est un carré de NES × NES. NIS caractérise l'intensité du codage. Il est à noter qu'un message peut être codé plusieurs fois de suite, dans ce cas il devra être aussi décodé plusieurs fois.

CM

- **Mj** → une plume de coq, qui sert à écrire le message
- **Mn** → une section polie d'aplite graphique
 - une petite écaille de serpent
 - une poignée de fibre de jute

TR → Aucun

CR → Connaissance des alphabets et des écritures (30)

SORTILEGE N° 67

DECHIFFRER LES MESSAGES

DS = 5 NDS = Per NPS = 0 NES = A TL = 0

Ce sort permet de déchiffrer les messages codés, soit par magie (sort précédent), soit à l'aide d'un code secret. Dans le cas d'un message codé par magie, le MAITRE DES LEGENDES doit faire la différence entre le NIS du sort de codage, et le NIS du sort de déchiffrement. Ce nombre modifie les chances de succès finales du magicien. Dans le cas d'un code secret, il doit attribuer au codage une «intensité», qui joue le même rôle que le NIS pour les codes magiques.

CM

- Mj → une plume de perroquet
- Mn → une chandelle allumée
→ une tête de poisson
→ une brassée d'ortie séchée

TR → Spécial

CR → Connaissance des alphabets et des écritures (40)

SORTILEGE N° 68

ECRITURE CACHEE

DS = 6 NDS = Per NPS = 0 NES = A TL = 0

Ce sort permet de rendre invisible des écritures, à condition qu'elles se trouvent dans un carré de NES de côté. Les inscriptions sont absolument invisibles, et ne peuvent être lues qu'après qu'elles aient été rendues visibles par le sort «révéler les écritures», ou «dissiper la magie». Il est possible de dissimuler un texte préalablement codé, mais il n'est pas possible de le cacher plusieurs fois. NIS fixe l'intensité de la résistance aux sorts de révélation.

CM

- Mj → une plume d'aigle
- Mn → le jus d'un citron
→ un tentacule de poulpe
→ un morceau de cristal

TR → Aucun

CR → Connaissance des alphabets et des écritures (50)

SORTILEGE N° 69

REVELER LES ECRITURES

DS = 10 NDS = C NPS = 0 NES = C TL = C

L'effet de ce sort est de faire apparaître momentanément toutes les écritures cachées magiquement. L'aire d'effet en est une sphère de rayon NES. Chaque inscription possède une résistance égale au NIS du sort ayant servi à la dissimuler. La différence entre cette résistance et le NIS

de «révéler les écritures» modifie les chances de succès finales du magicien. Ce sort permet simplement de rendre visible une inscription, mais pas de la rendre compréhensible si elle est codée.

CM

- Mj → une plume de gypaète
- Mn → une jarre de noix fraîches
→ un peu de craie
→ un couple de souris blanches

TR → Spécial

CR → Connaissance des alphabets et des écritures (60)

SORTILEGE N° 70

CERCLE DE PROTECTION

DS = 12 NDS = F NPS = D NES = B TL = E

En jetant ce sort, le magicien crée une barrière infranchissable pour certaines créatures. La nature des créatures affectées dépend du NIS du sort, suivant la table des conjureurs. Il est à noter que c'est la vraie nature des créatures qui entre en ligne de compte; il n'est par exemple pas possible à un cheitan de franchir un cercle de protection contre les cheitans en se transformant en hyène. Le cercle protège uniquement des créatures définies par le NIS. Le gabarit mentionné dans le tableau ne concerne pas la somme des gabarits de toutes les créatures, mais le gabarit maximal de chaque créature.

CM

- Mj → Le sabre de l'écriture
- Mn → un os de dinosaure
→ quelques lentilles
→ une petite sphère d'argile

TR → Aucun

CR → Connaissance du Coran (30), Connaissance des créatures monstrueuses (45), Connaissance des animaux (35)

SORTILEGE N° 71

CERCLE D'EMPRISONNEMENT

DS = 16 NDS = E NPS = D NES = B TL = C

Ce sort a exactement les mêmes effets que le précédent, sauf qu'au lieu de créer une protection autour du magicien, il crée une barrière autour d'une ou plusieurs créatures, formant ainsi une sorte de prison. Le NIS du sort intervient de façon légèrement différente que pour «cercle de protection», dans la mesure où le NIS fixe le gabarit cumulé des créatures emprisonnées conformément à la table des conjureurs.

CM

- Mj → sabre de l'écriture
- Mn → un petit tas de sable vert

- trois navets
- une anguille vivante

TR → Aucun

CR → Connaissance du Coran (35), Connaissance des créatures monstrueuses (45), Connaissance des animaux (40)

NOTE sur le «Sabre de l'écriture» :

C'est un objet propre à chaque magicien voulant utiliser les cercles de protection. C'est un sabre droit d'environ 60cm de long, fait du meilleur acier indien, dont la lame a été enchantée par le magicien suivant des méthodes propre à chacun d'eux après des recherches qui durent 3d12 - Mag mois. Le magicien ne peut en posséder qu'un à la fois. Cette arme est quasiment indestructible, puisque seule la flamme d'un genn peut la faire fondre, et que seul un rokh peut la briser. En cas de perte, il faut impérativement le retrouver car le magicien ne peut en fabriquer d'autre si le premier n'est pas détruit.

SORTILEGE N° 72

EFFACER

DS = 19 NDS = Per NPS = 0 NES = D TL = 0

Lorsque le magicien jette ce sort, il détruit toutes les écritures magiques situées dans l'aire d'effet. Ne sont effacées que les écritures magiques telles que NIS (écr) soit inférieur ou égal à NIS (eff). NIS (écr) est le NIS du sort ayant servi à écrire le sort, (mot de commandement, écrire un sort ou mot de déclenchement) et NIS (eff) est le NIS du sort «effacer», choisi par le joueur. Ce sort affecte toutes les écritures magiques, y compris celles qui sont cachées ou codées. Il n'a aucun effet sur un objet magique.

CM

- **Mj** → un peu de gomme arabique
- **Mn** → la langue d'une chèvre
 - de la moelle de palmier
 - une poignée de sable blanc

TR → Spécial

CR → Aucune

SORTILEGE N° 73

ECRIRE UN SORT

DS = 22 NDS = Per NPS = 0 NES = A TL = 0

Ce sort est extrêmement utile puisqu'il est le seul à permettre la transcription par écrit d'un sortilège. Un sort ne peut être écrit que sur un parchemin de toute première qualité, confectionné avec la peau d'un agneau nouveau né égorgé le premier vendredi du Ramadan, avec le sabre d'écriture. Son sang est additionné à une quantité égale d'encre de poule, et la mixture ainsi obtenue, doit être filtrée 77 fois. Tout le sang d'un agneau est nécessaire pour

transcrire un sort. Le NIS de ce sort doit être inférieur ou égal à $3 \times DS$ du sort à transcrire. La procédure à suivre est la suivante :

- Jeter avec succès le sort à écrire pour se le remémorer.
- Jeter «écrire un sort».

Le magicien se rend compte alors s'il a échoué ou non. En cas d'échec, il perd 1 point de MS (5 points de score) dans le sort qu'il avait voulu transcrire.

CM et cm : celles du sort à transcrire, mélangées à l'encre.

SORTILEGE N° 74

MOT DE COMMANDEMENT

DS = 28 NDS = Per NPS = 1 NES = A TL = 0

Pour jeter ce sort le magicien doit d'abord jeter le sort dont il veut commander le déclenchement sur un objet ou un élément naturel. Cet objet doit être fixe, ou alors peser plus de 1000 kg. Puis il doit jeter le sort «mot de commandement», et écrire sur l'objet le «mot» qu'il compte utiliser, dans la langue qu'il désire, avec la pointe de son sabre d'écriture, trempée dans un mélange d'or, d'argent, et de diamant, écrasés ensemble avec du mercure, dans un mortier d'agate. Par la suite, toute personne se trouvant dans l'aire d'effet (de «mot de commandement»), et prononçant à haute voix le «mot de déclenchement», provoque le déclenchement du sort, dans les conditions dans lesquelles il a été lancé : mêmes CDS, même NDS, même NPS, etc... La résistance à ce sort joue normalement. L'inscription faite avec le sabre de l'écriture reste visible, en lettres flamboyantes, sauf si elle est dissimulée par le sort «écriture cachée». Elle apparaît de toute façon le temps que le sort «déclenché» fasse son effet. Le sort à déclencher doit être tel que $NDS < 3 \times NIS$ de «mot de commandement».

NOTE : le mot de commandement reste actif pendant une période égale à NDS, après qu'il ait été déclenché pour la première fois. Un mot de commandement peut donc rester actif des milliers d'années après qu'il ait été mis en place, si personne ne vient à le déclencher.

CM : celles du sort

TR → Aucun

CR → Connaissance des alphabets et des écritures (50)

SORTILEGE N° 75

MAGIE REMANANTE

DS = 32 NDS = I NPS = 0 NES = A TL = 0

Les effets de ce sort sont presque semblables à ceux du sort précédent. La différence est qu'au lieu que le déclenchement du sort soit provoqué par un mot, c'est la réalisation, à l'intérieur de l'aire d'effet, d'un événement précis, qui provoque le déclenchement du sort. Le magicien doit décrire avec précision la nature de l'événement susceptible de déclencher les effets du sort, et l'inscrire à la place du «mot de commandement» dans les mêmes conditions.

Toutes les autres règles concernant le sort précédant restent valables.

CM : celles du sort «rémanant»

TR → Aucun

CR → Connaissance des alphabets et des écritures (60)

SORTILEGE N° 76

ENCHANTER UN OBJET

DS = 41 NDS = Per NPS = 0 NES = Sp TL = 0

C'est certainement l'un des sortilèges les plus puissants qui soit, puisqu'il permet de créer des objets reproduisant les effets d'un sort, si bien que celui qui le possède est à même d'user de magie sans rien en savoir, sans fatigue, et sans risque de choc en retour.

Pour créer un objet magique, le magicien doit choisir un objet de toute première qualité. Dans un premier temps, il doit le préparer par différents procédés, ce qui lui prend environ 3 mois, pendant lesquels il ne peut rien faire d'autre. Il doit travailler dans des conditions de sécurité morale et matérielle les plus parfaites qui soient. Il peut ensuite jeter le sort «enchanter un objet», ce qui lui prend 1 mois + 1 mois/NIS. Il n'existe qu'un type de préparation et de concentration pour ce sort. Une fois l'objet ainsi «enchante», le magicien peut jeter le sort qu'il destine à l'objet. Il existe en gros trois types d'objets magiques :

- les objets à mot de commandement : chaque fois que le possesseur de l'objet prononce le mot, le sort se déclenche.
- les objets à magie rémanante : le sort se déclenche chaque fois qu'un événement précis se déroule à moins d'une certaine distance de l'objet.
- les objets à effet permanent, tels que talismans, épées magiques, etc.

Les objets utilisant un sort connu :

Cela peut être par exemple une baguette magique qui crée une «pluie de feu», chaque fois que son possesseur prononce le mot «châtiment». Le sort est jeté par la baguette avec les caractéristiques voulues par le magicien lors de la création de ce premier : même temps de préparation-concentration (c'est à dire le temps que met l'objet pour libérer la magie), même NIS, même aire d'effet, même durée, même portée, et surtout mêmes chances de succès. Ces caractéristiques ne peuvent être modifiées en aucune manière. Il n'y a pas besoin de composantes matérielles, et l'utilisateur ne ressent aucune fatigue. En revanche, l'objet magique se décharge. On peut en effet considérer qu'un objet magique contient un certain potentiel magique libéré lors de son utilisation. Le potentiel magique d'un objet est de NIS + PM (du créateur de l'objet) + Mr (du sort «enchanter un objet»). L'objet perd NIS (du sort jeté) points de potentiel magique chaque fois qu'il est utilisé, il les récupère au rythme de 1 point par jour.

Utilisation d'un objet magique inconnu :

Le sort placé sur l'objet, et les conditions d'utilisation sont obligatoirement écrits sur celui-ci, mais automatiquement protégés par un sort «écriture cachée», de NIS égal au NIS de «enchanter un objet».

Les objets spéciaux :

Il peut arriver qu'un joueur veuille placer sur l'objet un pouvoir qui n'existe pas sous forme de sort. Par exemple, un joueur veut créer un objet qui le protège des serpents. Il n'est pas possible de créer un objet assurant de façon permanente une protection absolue. Tout ce que l'on peut faire dans ce cas c'est créer un objet qui augmente les CDS de son possesseur à l'égard des serpents.

Le MDL doit chiffrer le DS de l'effet désiré en tenant compte des sorts déjà existants. Dans ce cas précis, on peut le rapprocher du sort «chasser les animaux», de DS 12. Le sort «enchanter un objet» doit dès lors être jeté avec un NIS égal à $DS/3 + \text{valeur de la protection recherchée}$. Par exemple, si notre magicien veut bénéficier d'un bonus de +3 face aux serpents, il devra jeter le sort «enchanter un objet» avec un NIS au moins égal à $12/3 + 3 = 7$.

AUTRE EXEMPLE

Un joueur veut créer une épée contre les genns. Ce pouvoir est équivalent à «mot de la mort», DS 58, sur un genn qui a une résistance à la magie de 7. Le joueur désire avoir un bonus de +4. On calcule le NIS minimum : $58/3 + 7 + 4 = 19 + 7 + 4 = 30$!

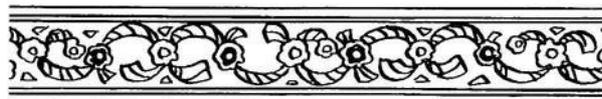
Dans ce cas, et seulement dans ce cas, il est possible de jeter le sort «enchanter un objet» avec un NIS de plus de 20. Le magicien doit augmenter son NIS en utilisant les règles normales, ce qui risque d'augmenter sérieusement la fatigue et les risques de choc en retour. Il n'y a dans ce cas pas de potentiel magique.

Un objet magique ne peut être enchanté qu'une fois, et il n'est pas possible de le rendre inoffensif en utilisant un sort comme «dissiper la magie», ou «effacer».

CM : Spéciales

TR → Aucun

CR → Spéciales



PHYLLUM DES ASTROLOGUES

Pour tous ces sorts, la durée du sort indique le temps que doit passer le magicien à «consulter les signes» qui lui permettent de lire l'avenir, indépendamment des temps de préparation et de concentration, qui indique le temps que doit passer le magicien à préparer le sort. Si un joueur veut modifier cette durée, il ne faut pas oublier que, contrairement aux autres sorts, un accroissement de la durée augmente les CDS. Pour tous ces sorts, en cas d'échec, le MDL doit adopter le comportement suivant : si $Me > 5$, il donne au joueur des indications erronées, sinon il lui annonce simplement qu'il ne parvient pas à percevoir quoi que ce soit. Il est donc essentiel que le joueur ne sache pas le résultat de son jet de dé.

SORTILEGE N° 77

CLAIRVOYANCE

DS = 5 NDS = D NPS = Sans limite NES = 0 TL = 0

Ce sort permet à l'astrologue de voir quelque chose ou quelqu'un situé à une distance quelconque. En règle générale, on ne peut voir ce qui se passe que dans un endroit connu. Si l'on désire voir une créature, il faut l'avoir déjà vue. Le magicien dans ce cas ne voit que la créature, et pas le paysage autour, sauf s'il est connu lui aussi. NIS fixe la netteté et la précision de la vision. Les créatures observées ont une chance de le sentir égale à :

- NIS (de «clairvoyance»)
- + 6ème sens (des créatures)
- MS (de «clairvoyance»)

CM

- Mj → un petit tube d'ivoire creux
- Mn → les deux yeux d'un aigle
→ une poignée de grains de sésame
→ un cristal de béryl

TR → Aucun

CR → Astronomie (30)

SORTILEGE N° 78

LIRE LE SABLE

DS = 12 NDS = C NPS = 0 NES = 0 TL = 0

Cette méthode permet de prendre une décision. L'astrologue doit clairement définir son objectif et les différentes alternatives qui s'offrent à lui. Il jette alors une poignée de sable en l'air, et doit examiner pendant NDS, les figures ainsi formées. Cette étude lui permet de savoir quelle est la décision la plus favorable à ses projets.

NIS permet de fixer la période de temps considérée. Une décision peut s'avérer bonne un certain moment, mais devenir le mauvais choix sur une période plus longue. La réponse donnée par le sable n'est valable que sur une période ne dépassant pas l'intervalle de temps défini par le NIS d'après la colonne I du tableau «durée et temps de latence» des sorts.

CM

- Mj → une poignée de sable formée du sable de sept déserts, sept mers, et sept fleuves différents
- Mn → un petit scarabé
→ trois roses blanches
→ un petit fragment de charbon de bois

TR → Aucun

CR → Astronomie (40)

SORTILEGE N° 79

LIRE LES FLECHES

DS = 14 NDS = C NPS = 0 NES = 0 TL = 0

Ce sort permet de déterminer si une action envisagée est bénéfique ou non vis à vis d'un objectif. Le magicien doit jeter en l'air un jeu de flèches constitué de 7 flèches rouges, 9 noires, et 3 blanches, puis, il examine les flèches pendant NDS. NIS joue le même rôle que pour le sort précédent.

CM

- Mj → Un jeu de flèches
- Mn → une braise
→ un os de seiche
→ une branche de sapin

TR → Aucun

CR → Astronomie (45)

SORTILEGE N° 80

VISION

DS = 16 NDS = B NPS = 0 NES = 0 TL = 0

L'astrologue, par ce sort, est capable d'avoir une impression sur un événement en train de se dérouler dont il est le témoin. Il peut avoir une idée de la signification profonde de ce qui se passe, sous forme d'une sensation assez diffuse et instinctive. Le NIS caractérise le degré de précision et la clarté de l'impression.

CM

- Mj → un petit cercle d'or
- Mn → une toile de laine
→ un peu de limaille de fer
→ un rossignol embaumé

TR → Aucun

CR → Astronomie (55)

SORTILEGE N° 81

PROPHETIE

DS = 19 NDS = G NPS = 0 NES = Sp TL = 0

Grâce à ce sort, l'astrologue est capable en lisant les étoiles (obligatoirement), de déterminer les principales lignes directrices de la vie d'un personnage (un seul par prophétie) dont il connaît le lieu, la date, et l'heure de naissance. Les résultats seront d'autant plus précis que NIS et Mr sont grands (voir Charte Angoumoise). L'astrologue doit observer le ciel pendant NDS, cette caractéristique ne peut être modifiée.

CM

- **Mj** → une astrolabe d'or
- **Mn** → une plume d'aigle du Caucase
 - un plant de millepertuis
 - une petite météorite

TR → Aucun

CR → Astronomie (60)

SORTILEGE N° 82**DIVINATION**

DS = 25 NDS = G NPS = 0 NES = Sp TL = 0

Ce sort permet d'obtenir des réponses à des questions concernant une personne, une ville, un objet, ou un événement précis, même très mal connus. Il doit s'agir de questions simples auxquelles on peut répondre par oui ou par non. L'astrologue peut ainsi répondre à une question par NIS. La qualité des réponses est directement liée à la précision des questions et à la quantité d'informations exactes dont dispose déjà l'astrologue.

CM

- **Mj** → un flacon d'eau pure issue d'un glacier du Caucase
- **Mn** → un peu de mousse
 - une sangsue
 - une poignée d'argile humide

TR → Aucun

CR → Astronomie (60)

SORTILEGE N° 83**ORACLE**

DS = 32 NDS = E NPS = 0 NES = 0 TL = 0

Ce sort, très puissant, permet de «lire l'avenir». En fait il donne une vision de ce qui est le plus probable d'arriver. Cette vision peut concerner une personne, un groupe de personnes, une ville, un pays, etc... La vision est limitée à une période bien précise définie par le NIS, de la même façon que pour les sorts «lire les flèches» et «lire le sable».

CM

- **Mj** → un peu d'eau de la fontaine de Khirz le gardien
- **Mn** → une sphère taillée dans le cœur d'un cèdre de plus de 500 ans
 - un fossile
 - la carapace d'une tortue de plus de cent ans

TR → Aucun

CR → Astronomie (80)

SORTILEGE N° 84**FERMETURE**

DS = 3 NDS = I NPS = B NES = D TL = E

Par ce sort, un magicien est capable de bloquer une porte ou une ouverture similaire : trappe, fenêtre, coffre, etc... Cette porte ne peut être crochétée ou forcée, ni même enfoncée, mais elle peut être détruite. NIS caractérise la puissance de la fermeture (voir ouverture).

CM

- **Mj** → une petite clef d'or
- **Mn** → un peu de résine de mélèze
 - une moule vivante
 - un peu de mortier frais

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 85**OUVERTURE**

DS = 10 NDS = D NPS = 0 NES = C TL = F

L'effet de ce sort est d'ouvrir, dans l'aire d'effet, tout ce qui peut l'être : portes, coffres, trappes, mais aussi cadenas ou menottes. Une porte secrète située à l'intérieur de l'aire d'effet est elle aussi ouverte, ce qui ne signifie pas qu'elle devient visible. Si un objet est fermé magiquement, il ne s'ouvre que si NIS + Mr du sort «ouverture», est supérieur au NIS du sort «fermeture».

CM

- **Mj** → une petite clef d'argent
- **Mn** → une étoile de mer vivante
 - le jus d'un citron
 - une petite lime

TR → Spécial

CR → Aucune

SORTILEGE N° 86**BARRER LE PASSAGE**

DS = 16 NDS = C NPS = D NES = C TL = C

Ce sort crée un écran immatériel de NES x NES mètres carrés, plan de forme carrée ou rectangulaire, qui doit toucher le sol, un mur, un rocher ou tout autre élément immobile par un de ses côtés. Cet écran est rigoureusement imperméable à toute forme de matière ou d'énergie, même magique.

CM

- **Mj** → un stylet d'acier avec lequel le magicien devra tracer la ligne de contact de l'écran sur la partie immobile

- Mn → une toile d'araignée
- une plaque de mica
- 7 fleurs de liseron

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 87

PARALYSER

DS = 22 NDS = D NPS = B NES = B TL = B

Ce sort permet d'immobiliser un nombre de créatures tel que la somme de leurs gabarits n'excède pas 10 NIS. Les créatures sont paralysées physiquement, ce qui ne les empêche pas de voir, d'entendre, ou de penser (un sort par exemple). Attention, pour jeter ce sort le magicien doit obligatoirement jeter une gousse d'ail vers sa victime. Celle-ci peut la ramasser et lui relancer. Si elle réussit à l'atteindre, c'est lui qui sera paralysé. Le magicien doit donc faire très attention au RETOUR DU JET D'AIL.

CM

- Mj → un pot de résine
- Mn → un filet de pêche
- un tentacule de pieuvre
- un peu de sable ramassé au cœur d'une zone de sables mouvants

TR → Facteur de force

CR → Aucune

SORTILEGE N° 88

PRISON IMMATERIELLE

DS = 28 NDS = B NPS = B NES = B TL = C

Le but de ce sort est de créer une paroi magique de forme sphérique de rayon NES, absolument imperméable à toute forme de matière, ou d'énergie, même magique. La portion d'espace située à l'intérieur de la sphère est réellement isolée du reste du monde.

CM

- Mj → une boule de cristal
- Mn → une toile d'araignée
- une tige de liseron
- une géode

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 89

PASSER DANS LE MONDE INVISIBLE

DS = 32 NDS = per NPS = 0 NES = B TL = 0

Grâce à ce sort, un magicien peut faire passer dans le monde invisible (et passer lui-même) un nombre de

créatures tel que la somme de leurs gabarits n'excède pas 10 NIS. Les créatures doivent être consentantes. Une fois dans le monde invisible une créature peut voir tout se qui ce passe dans le monde des hommes, mais ne peut pas intervenir. Le seul sort qu'il soit possible de jeter du monde invisible dans le monde des hommes est «songe». Ce sort permet aussi de passer du monde invisible dans le monde des hommes.

CM

- Mj → la tête d'un invisible
- Mn → une mèche de cheveu d'une amazone
- les griffes d'un tigre albinos
- la main d'un enfant brûlée par de la lave

TR → Aucun

CR → Connaissance des créatures monstrueuses (70)

SORTILEGE N° 90

PRENDRE L'APPARENCE D'UN ANIMAL

DS = 10 NDS = F NPS = A NES = Sp TL = E

En utilisant ce sort, un magicien peut prendre l'apparence d'un animal ou conférer ce pouvoir à d'autres créatures, telles que la somme de leurs gabarits n'excède pas 10 NES. Dans ce cas il devra s'agir du même type d'animal, même s'il est possible d'introduire de légères différences. Il est par exemple possible de donner à deux personnes l'apparence d'un chacal, l'un au pelage ocre et l'autre au pelage roux. NIS permet de mesurer la qualité de la ressemblance (à l'aide de la Charte Angoumoise). L'animal dont on veut prendre l'apparence doit avoir un gabarit compris entre 10 - NIS/2 et 10 + 5 NIS. Ainsi, avec un NIS de 8, il est possible de prendre l'apparence de n'importe quel animal dont le gabarit est compris entre 6 et 50.

Le MAITRE DES LEGENDES doit garder à l'esprit le fait qu'il ne s'agit que d'une illusion visuelle. Il existe toujours une chance que la supercherie soit découverte. Pour donner une idée, on peut considérer que ces chances sont de :

2 VUE - NIS - Dist. + Fact. Con. (en chances sur 20)

- VUE est la vue de la créature confrontée à l'illusion. NIS est le NIS de «prendre l'apparence d'un animal». Dist est le chiffre de 1 à 20 qui caractérise la distance entre l'illusion et la créature, mesurée suivant l'échelle B des portées de sort. Fact. Con. est le facteur de connaissance, estimé à l'aide de la Charte Angoumoise, qui permet de tenir compte du fait qu'il est plus difficile de berner une créature connaissant bien l'animal dont on a pris l'apparence.

CM

- Mj → une peau de chacal
- Mn → un cristal d'apatite
- un jeune phasme
- une brassée d'ortie blanche

TR → Spécial

CR → Connaissance des animaux (35)

SORTILEGE N° 91

PRENDRE L'APPARENCE D'UN HUMAIN

DS = 19 NDS = E NPS = A NES = Sp TL = E

Ce sort est tout à fait semblable au précédent sauf qu'il permet de prendre l'apparence d'une personne imaginaire ou réelle. Dans ce dernier cas, la ressemblance avec le modèle sera d'autant plus grande que le magicien le connaît bien.

CM

- **Mj** → une coquille de cone
- **Mn** → un jeune lézard noyé dans de l'hydromel
→ trois plumes d'un coq noir
→ un bloc de minerai de fer

TR → Spécial

CR → Aucune

SORTILEGE N° 92

PRENDRE L'APPARENCE D'UN MONSTRE

DS = 28 NDS = E NPS = C NES = Sp TL = E

Ce sort est semblable aux sorts précédents. Il est possible de prendre l'apparence d'un monstre réel (qu'il faut alors avoir déjà vu), ou imaginaire.

CM

- **Mj** → une tête de crotale conservée dans un mélange d'encens et de clous de girofles
- **Mn** → un litre de sève de fougères
→ les huit tentacules d'un poulpe séchées et plongées dans un bain d'or fondu
→ un cristal de cinabre

TR → Spécial

CR → Connaissance des créatures monstrueuses (70)

SORTILEGE N° 93

ILLUSION

DS = 36 NDS = C NPS = B NES = C TL = C

Ce pouvoir permet de créer une ou plusieurs images en trois dimensions à l'intérieur de l'aire d'effet (sphérique). La zone d'effet est située au maximum à NPS, elle est mobile, le magicien peut en déplacer le centre à la vitesse de NIS m/s.

Le créateur du sort doit avoir déjà observé ce qu'il désire représenter. Il doit obligatoirement disposer à titre de composante matérielle majeure d'un élément de ce qu'il veut représenter (par exemple une plume de rokh pour créer une illusion de rokh).

Réaction des créatures confrontées à l'illusion :

La qualité de l'illusion dépend du NIS et du degré de connaissance qu'a le magicien de ce qu'il tente de représenter. La combinaison de ces deux facteurs permet de

déterminer la qualité de l'illusion (q), chiffrée de 1 à 20. A l'aide de la Charte Angoumoise le MAITRE DES LEGENDES doit attribuer un bonus/malus de vraisemblance en se posant la question suivante : dans quelle mesure le phénomène simulé par l'illusion peut-il paraître anormal aux personnages, compte tenu de ce qu'ils savent. La réaction des joueurs est à cet égard souvent très significative. Le MAITRE DES LEGENDES doit alors jeter 1d20 pour chaque créature. Si le résultat du dé 20 est inférieur à (q) modifié par le bonus/malus de vraisemblance, c'est qu'elle y croit, sinon l'illusion lui apparaît comme une simple image en trois dimensions, légèrement translucide.

CM

- **Mj** → voir texte
- **Mn** → une griffe d'éfrit
→ un peu de sable multicolore
→ une orchidée pourpre

TR → Facteur de surprise

CR → Aucune

SORTILEGE N° 94

PARLER AUX ANIMAUX

DS = 3 NDS = C NPS = 0 NES = D TL = E

Ce sort permet de communiquer avec n'importe quelle espèce animale à l'intérieur de l'aire d'effet. Le NIS indique la qualité de la communication.

NIS 1 à 9 → communication difficile, pour chaque échange le MAITRE DES LEGENDES doit procéder au tirage d'1d20 afin de déterminer si les interlocuteurs se sont compris.

NIS 10 à 15 → la communication est bonne tant que seuls des concepts simples sont évoqués.

NIS 16 à 20 → la communication est excellente, le langage du maître du sortilège est identique à celui des animaux entre eux.

Dans l'ensemble les animaux sont plutôt amicaux à l'égard de celui qui parle leur langue.

CM

- **Mj** → une plaque de cuivre portant une représentation du sceau de Salomon
- **Mn** → une plume de perroquet
→ un petit tas de boue
→ une pomme

TR → Aucun

CR → Connaissance des animaux (50)

SORTILEGE N° 95

SE TRANSFORMER EN ANIMAL

DS = 25 NDS = F NPS = 0 NES = 0 TL = E

Le créateur du sort peut se transformer en animal. Il en acquiert toutes les caractéristiques physiques, mais

garde, en principe, son esprit humain. Il peut assumer la forme d'un animal dont le gabarit est compris entre 10-NIS/2 et 10 + 5 NIS. L'esprit du magicien peut être transformé lui aussi, pour toute la durée du sort, si le résultat d'un jet de dé 20 est inférieur à NIS - FM du magicien - Mr.

CM

- **Mj** → le cœur embaumé de l'animal choisi
- **Mn** → une chrysalide
→ un bouton de rose
→ un cristal pseudomorphosé

TR → Aucun

CR → Connaissance des animaux (65)

SORTILEGE N° 96

TRANSFORMER UN HUMAIN EN ANIMAL

DS = 32 NDS = C NPS = 0 NES = C TL = E

Le créateur du sortilège ne peut transformer qu'une personne à la fois. La composante majeure est indispensable. Le magicien peut transformer un humain en un animal dont le gabarit est compris entre 10 - NIS/2 et 10 + 5 NIS. Pour voir si l'esprit de la victime est transformé on jette 1d20. Si le résultat de ce jet est supérieur à NIS + Mr - FM (de la victime), elle garde un esprit humain.

CM

- **Mj** → trois os de l'animal choisi
- **Mn** → une mue de crapaud
→ trois feuilles de rhubarbe
→ un nodule de péridotite

TR → Facteur physique

CR → connaissance des animaux (80)

SORTILEGE N° 97

RENDRE STERILE

DS = 10 NDS = Sp NPS = B NES = F TL = E

Ce sort affecte une créature ou une portion de sol. Pour une créature, le MAITRE DES LEGENDES doit procéder au tirage d'1d20 chaque fois que la question de sa fécondité se pose. Si le résultat du dé est inférieur au NIS du sort, la créature est stérile. Pour une portion de sol, NIS donne l'importance du préjudice causé à la terre. La stérilité dure trois mois par point de NDS.

CM

- **Mj** → les 20 ongles d'une jeune vierge morte sous la torture
- **Mn** → une fleur de palmier
→ l'urine d'une mule
→ une pincée de soufre

TR → Facteur physique

CR → Aucune

SORTILEGE N° 98

MALADIE

DS = 22 NDS = Per NPS = B NES = 0 TL = C

Ce sort permet à son créateur d'infliger une maladie maléfique à une victime humaine. Le sort détermine la gravité de la maladie initiale, qui par la suite évolue suivant la procédure normale.

NIS 1 - 4 : légers malaises sans importance

NIS 5 - 12 : maladie bénigne : (état 25)

NIS 13 - 18 : maladie grave : (état 50)

NIS 19 - 20 : maladie incurable : (état 75)

CM

- **Mj** → une serre de vautour en voie de putréfaction
- **Mn** → une machoire de hyène
→ quelques gouttes de mercure
→ quelques plantes d'eau macérées dans de l'urine de rat

TR → Facteur physique

CR → aucune

SORTILEGE N° 99

SOUFFLE DES CHEITANS

DS = 32 NDS = A NPS = B NES = D TL = C

Ce sort crée un nuage de vapeurs empoisonnées causant à ceux qui les respirent des dommages égaux à NIS points de souffle par seconde. La virulence du poison est égale à NIS, son effet est immédiat.

CM

- **Mj** → de l'arsenic macéré dans du venin de vipère
- **Mn** → une fleur d'aconit
→ un cône vivant
→ quelques grains de cinabre

TR → Aucun

CR → Connaissance des poisons (40)

SORTILEGE N° 100

SOUFFLE D'EBLIS

DS = 36 NDS = A NPS = B NES = D TL = C

Ce sort produit des vapeurs similaires aux précédentes, mais à effet corrosif. Retenir sa respiration ne suffit donc pas, seule une éventuelle protection (voir étanchéité des armures et corrosifs, p AD 20, AC 13, des règles avancées) peut réduire les dommages. La toxicité des vapeurs est égale à NIS/5 arrondi au chiffre inférieur. Une personne exposée subira donc (NIS/5-étanchéité de la protection), pour chaque zone du corps. Si le système de

localisation des blessures n'est pas utilisé, on prend en considération l'étanchéité globale, et les dommages sont égaux à 20 X (NIS/5-étanchéité).

CM

- Mj → la tête d'un cheitan (composante indispensable)
- Mn → le cœur de deux nouveaux-nés jumeaux, un garçon et une fille, égorgés par un bossu
→ une statuette de bois taillée dans le cœur d'un cèdre ayant poussé sur la tombe d'un innocent décapité
→ un peu de la terre ayant servi à enterrer un vieillard vivant

TR → Aucune

CR → Connaissance des poisons (95)

SORTILEGE N° 101

DONNER DES FORCES

DS = 8 NDS = E NPS = Nul NES = Nul TL = E

Le bénéficiaire de ce sortilège gagne momentanément une résistance accrue lors d'efforts violents de courtes durées. En termes techniques, les seuils d'essoufflement (25, 50, 75) sont améliorés de un point tous les deux NIS. Le créateur du sortilège peut user de ce pouvoir pour lui-même ou en faire bénéficier une créature. Dans ce cas il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation.

CM

- Mj → une fleur d'orchidée
- Mn → une pincée de feuilles de menthe
→ un pétale de rose séchée
→ une goutte de sang du bénéficiaire

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 102

REDONNER DES FORCES

DS = 14 NDS = Per NPS = Nul NES = Nul TL = E

Ce pouvoir permet de réduire la fatigue engendrée par une dépense physique ou par l'utilisation du pouvoir magique. Le créateur du sortilège peut bénéficier des effets ou les transmettre à une autre créature. Dans ce cas il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation. L'intensité indique le nombre de points de fatigue récupéré (voir tableau).

NIS →

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
1 2 3 4 5 7 9 11 13 15 18 21 24 27 30 34 38 42 46 50

RECUPERATION →

CM

- Mj → un pied d'achillé mille-feuilles

- Mn → trois branches de fougères
→ trois feuilles d'arnica
→ trois feuilles de lierre grim pant

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 103

GUERIR DES MALADIES

DS = 19 NDS = F NPS = Nul NES = Nul TL = E

Contracter une maladie suit le même principe que celui décrit au chapitre AD12 sur les poisons.

Ce sortilège permet de déterminer la gravité d'une maladie et ensuite de la guérir, ceci qu'elle soit d'origine naturelle ou maléfique.

La gravité d'une maladie entraîne un état de fatigue permanent :

- Maladie bénine, état 25
- Maladie grave, état 50
- Maladie incurable, état 75

ORIGINE NATURELLE :

La gravité de la maladie et son influence sur le comportement des créatures affectées sont décidées par le MAITRE DES LEGENDES.

L'état d'une créature souffrant d'une maladie d'origine naturelle peut connaître des fortunes différentes :

- S'améliorer
- Se stabiliser
- S'aggraver

Le MAITRE DES LEGENDES fait le tirage d'un d20 pour chaque période donnée et soustrait le score du facteur physique (FP) au résultat obtenu.

Maladie bénine, tous les trois jours :

- guérison de 1 à 14
- stabilisation de 14 à 18
- aggravation pour 19 et 20 → maladie grave

Maladie grave, tous les jours :

- amélioration de 1 à 6 → maladie bénine
 - stabilisation de 7 à 14
 - aggravation de 15 à 20 → maladie incurable
- Maladie incurable, toutes les six heures :
- amélioration pour 1 et 2 → maladie grave
 - stabilisation de 3 à 10
 - aggravation de 11 à 20 → coma léger

ORIGINE MALEFIQUE :

La gravité de la maladie dépend des effets du sort «Maladie». Son influence sur le comportement des créatures affectées est à l'appréciation du MAITRE DES LEGENDES.

L'état d'une créature souffrant d'une maladie d'origine maléfique qui n'est pas soignée s'aggrave automatiquement pour chaque période donnée précédemment.

GUERISON :

Le créateur du sortilège peut se guérir lui-même ou user de ce pouvoir pour le bénéfice d'une autre créature.

Dans ce cas il doit garder un contact physique permanent avec elle durant toute la durée de préparation.

L'intensité du pouvoir indique le degré de guérison pour chaque cas de gravité. La durée du sortilège donne la période de stabilisation, les améliorations et guérisons étant instantanées.

ORIGINE NATURELLE :

Maladie bénine (état 25)
- NIS 1 et 2 → stabilisation
- NIS 3 à 20 → guérison

Maladie grave (état 50)
- NIS 2 à 5 → stabilisation
- NIS 6 à 10 → amélioration et stabilisation à l'état 25
- NIS 11 à 20 → guérison

Maladie incurable (état 75)
- NIS 3 à 8 → stabilisation
- NIS 9 à 12 → amélioration et stabilisation à l'état 50
- NIS 13 à 16 → amélioration et stabilisation à l'état

25

- NIS 17 à 20 → guérison

ORIGINE MALEFIQUE :

Maladie bénine (état 25)
- NIS 2 à 5 → stabilisation
- NIS 6 à 20 → guérison

Maladie grave (état 50)
- NIS 3 à 8 → stabilisation
- NIS 9 à 16 → amélioration et stabilisation à l'état 25
- NIS 17 à 20 → guérison

Maladie incurable (état 75)
- NIS 4 à 10 → stabilisation
- NIS 11 à 16 → amélioration et stabilisation à l'état

50

- NIS 17 à 19 → amélioration et stabilisation à l'état

25

- NIS 20 → guérison

NOTE : Un NIS n'est pas mentionné lorsqu'il ne peut avoir aucune influence sur la maladie.

CM

- **Mj** → une pincée de salpêtre
- **Mn** → une décoction de fleurs ou de feuilles de lierre terrestre à inhaler
→ une infusion de feuilles sèches de verveine à boire
→ une infusion de pétales secs de roses à boire

TR → Aucun

CR → Aucune

SORTILEGE N° 104

GUERIR D'UN EMPOISONNEMENT

DS = 25 NDS = Per NPS = Nul NES = Nul TL = E

La connaissance de ce sortilège permet à son utilisateur de déterminer un cas d'empoisonnement et d'en

amoindrir les effets. Le poison affecte l'organisme avec plus ou moins de rapidité. Le sortilège neutralise ce phénomène et son intensité est le facteur de diminution des dommages subis (voir tableau). Le créateur du sortilège peut agir sur lui-même ou sur une autre créature. Dans ce cas il doit garder un contact physique permanent avec elle pendant toute la durée de préparation.

NIS →

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
1 2 3 5 7 9 11 14 17 20 24 28 32 36 40 45 50 55 60 65

DIMINUTION →

CM

- **Mj** → une rose noire
- **Mn** → deux pincées de fleurs sèches d'arnica
→ une décoction de racines de bardane à boire
→ une goutte de venin de vipère

TR → Aucun

CR → Connaissance des plantes (45)

SORTILEGE N° 105

SOIGNER LES BLESSURES

DS = 32 NDS = Per NPS = Nul NES = Nul TL = E

Le créateur du sortilège a besoin de la composante majeure pour user de ce pouvoir. Il lui faut autant de bandes de tissu que les blessures sont étendues. Ces dernières peuvent être de types variés tels que : brûlures, contusions, engelures, gerçures, crevasses, coupures, plaies vives, infectées ou à l'origine d'une hémorragie. Le sortilège supprime tous les risques d'aggravation de l'état du blessé et son intensité est le facteur de diminution des dommages subis (voir tableau). Le créateur du sortilège peut agir sur lui-même ou soigner une autre créature. Dans ce cas il doit garder un contact physique avec elle pendant toute la durée de préparation.

NIS →

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
1 2 4 6 8 11 14 17 21 25 30 35 40 45 50 56 62 68 72 80

DIMINUTION →

CM

- **Mj** → plusieurs bandes de tissu imbibées d'une décoction de feuilles et de fleurs d'achillée mille-feuilles
- **Mn** → trois feuilles de lierre grimpant
→ trois fleurs sèches d'arnica
→ un petit morceau d'argant

TR → Aucun

CR → Connaissance des plantes (55)



BIBLIOGRAPHIE

Les ouvrages portant sur l'Orient Musulman sont nombreux. Toutefois, un petit nombre d'entre eux portent vraiment sur la période considérée (du VII^{ème} au XII^{ème} siècle). La bibliographie suivante, loin d'être exhaustive, indique un certain nombre d'ouvrages généraux, faciles à trouver et d'un prix raisonnable.

COUCHAUX Denis - *Habitats nomades*
Editions Alternatives et Parallèles (Paris)

DUFOURCQ Charles-Emmanuel - *La vie quotidienne dans l'Europe médiévale sous domination Arabe*
Hachette (Paris)

HAUTEFORT Jean-Michel - *Armées Arabes et Islamiques*
Jeux de Guerre Diffusion (Paris)

KALISKY René - *L'Islam*
Marabout (collection Marabout Université)

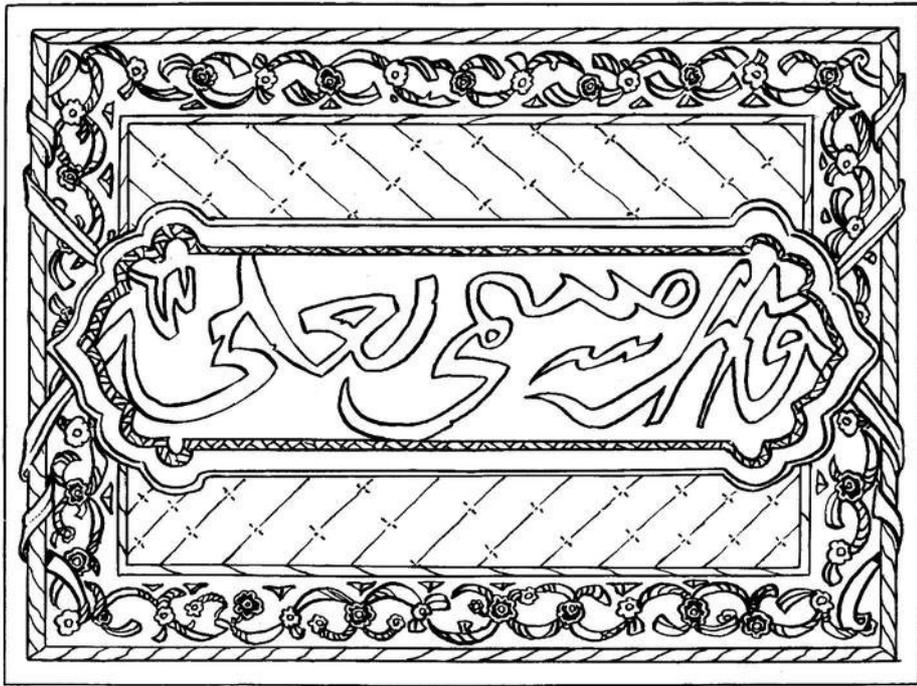
LOMBARD Maurice - *L'Islam dans sa première grandeur*
Flammarion (collection Champs)

MARDUS Joseph-Charles - *Les Mille et une Nuits*
Robert Laffont (collection Bouquin)

MARQUES-RIVIERE Jean - *Amulettes, Talismans et Pantacles*
Payot

TABARY - *Les aventures du grand vizir Iznogoud*
Dargaud

YOUSCHEVITCH Adolf - *Les Mathématiques Arabes*
Vrin



Je tiens à remercier tous ceux sans qui, qu'ils en soient conscients ou non, ces 1001 Nuits n'auraient pas existé : merci donc à toute l'équipe de Lille, au «Grand», à «Yo», à Fred, Christian, Cathy, Michèle, Francis, Mustapha et «Pich» pour leur soutien moral; merci aussi à J. Vabre, W. Lawson et Maître Kanter pour leur soutien physique.

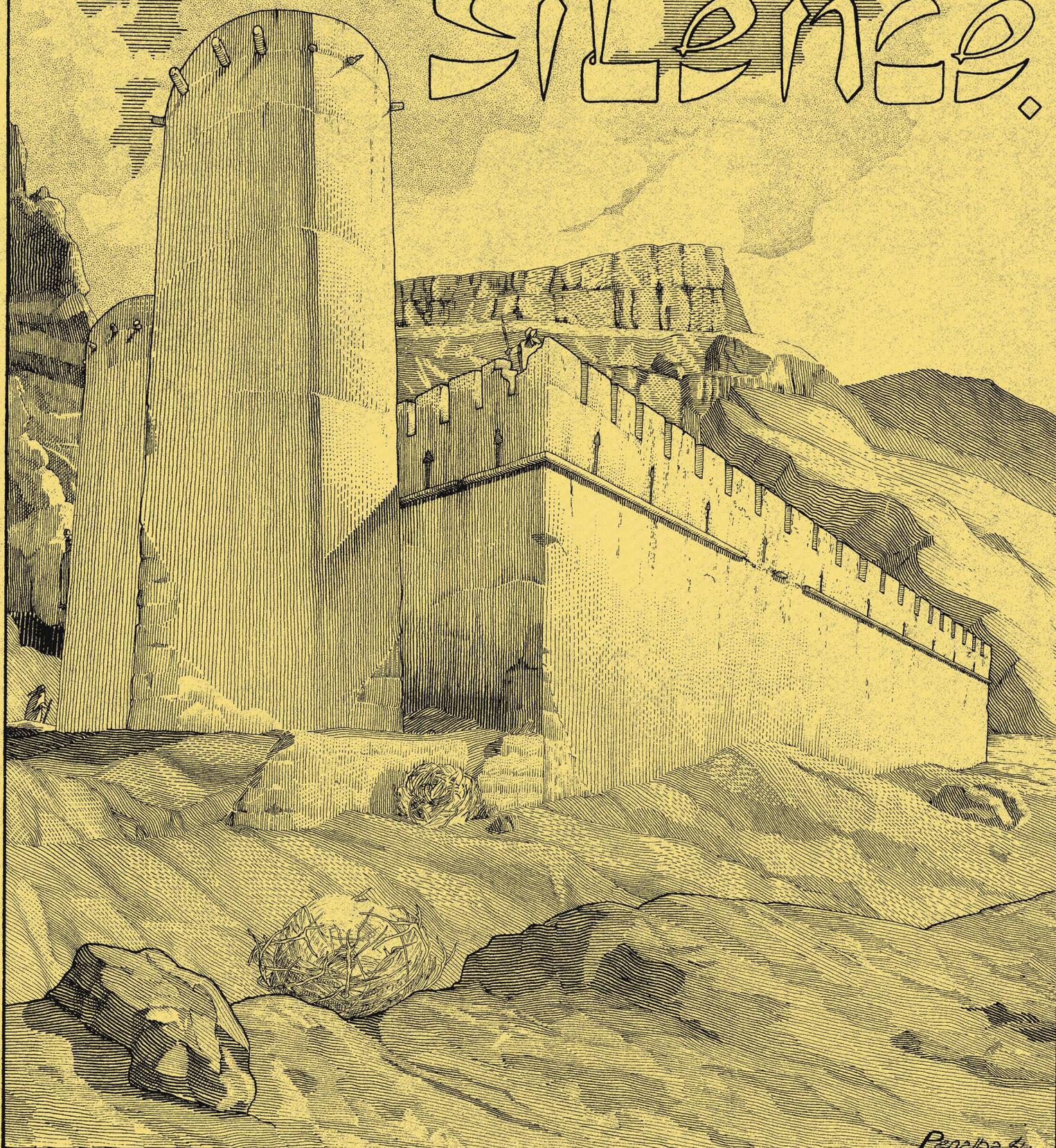
EDITEUR : JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume PARIS 75008
REALISATION : JEUX ET REFLEXION, 16 Bd Victor Hugo NICE 06000
TEXTES : Jean-Marc MONTEL

DESSINS : Didier GUISERIX (monstres), Gilles LAUTUSSIER (guerriers, animaux, personnages), Jacques PENALBA
(couverture, héros)

COORDINATION TECHNIQUE, MAQUETTE : Guillaume ROHMER
PHOTOCOMPOSITION : TYPO 06, 17 Bd de Cessole NICE 06100
IMPRESSION, PHOTOGRAVURE : STAMP'S, 11 bis Bd Auguste Raynaud NICE 06100



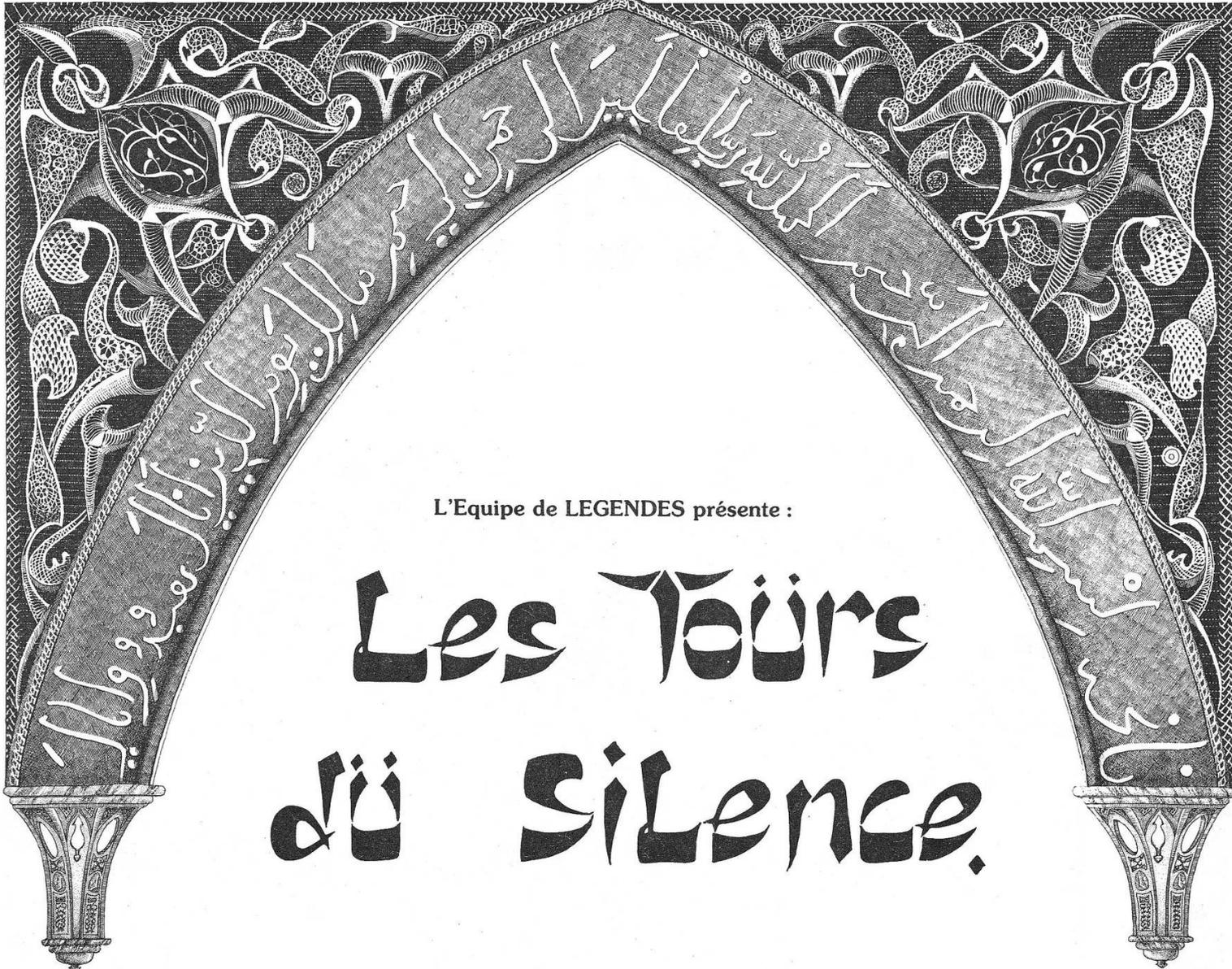
Les Teints de Silence.



Penalba 64

**JEUX
DESCARTES**
5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

Legendes



L'Equipe de LEGENDES présente :

Les Tours du Silence.

SCENARIO POUR

جيب
Legendes.
Mille et ^{des} Une Nuits.

Les Tours du Si



Lence.

PROLOGUE

Bani Ibn Khotar entra lentement dans la grande salle du khan de la ghul borgne. La salle était presque vide, comme à l'accoutumée à cette heure-ci. Son regard balaya la pièce. Dans un coin, deux mangeurs de haschisch ronflaient bruyamment. Dissimulés dans un recoin d'ombre, trois mendiants discutaient discrètement, le Khanjar posé devant eux. Il remarqua aussi deux syriens, à la mine peu engageante, qui semblaient se partager une bourse d'or aux dés. Bani se dirigea vers Amin le Blanc, propriétaire du Khan.

- «Qu'Allah écrive la prospérité à ta maison» lui dit-il.

- «Et qu'il mette la paix dans ton cœur» répondit le Blanc.

Bani se dirigea alors vers le fond de la pièce, et soulevant la lourde tenture de toile du Fars, pénétra dans la petite salle réservée aux habitués. Bientôt Amin vint le rejoindre, et s'asseyant en face de lui, lui tendit un petit parchemin. Il portait la marque de Ben Zeria, Roi des voleurs de la ville, et disait ceci :

- «Qu'Allah te protège de la haine du malin, je vais peut-être avoir besoin de toi, reste au khan jusqu'à ce que tu reçoives de mes nouvelles».

Interloqué, Bani relut plusieurs fois le message. En quoi pouvait-il, lui, Bani Ibn Khotar, jeune voleur débutant, à peine capable de subtiliser sa bourse à un ivrogne, être utile au grand Ben Zeria, qui, disait-on, avait réussi à dérober au gouverneur de Samarcande, en pleine prière du Vendredi, non seulement sa bourse, mais aussi la bague qu'il portait au petit doigt ?

- «Apporte moi une bouteille de ton meilleur vin d'Al Andalous, Amin, je crois que cet après-midi, j'ai rendez-vous avec mon destin». Le voleur n'attendit pas longtemps. Une vingtaine de minutes plus tard, un jeune garçon lui apportait un nouveau message, lui donnant rendez-vous à la mosquée bleue pour la prière du soir...

SYNOPSIS GENERAL

LA SITUATION

L'histoire débute pour les personnages un mardi, au mois de mars 911 (ap. JC), dans la ville d'Aleshkur, située à environ 80 km à l'est de Samarcande. La fille unique du plus riche marchand de la ville, nommée Perle de Feu, vient d'être enlevée par des éléments de la communauté Zoroastrienne, sur ordre du grand prêtre, Zhanjar al Ishantar.

LE MOBILE

A quelques kilomètres d'Aleshkur se trouve un vieux ribat. Autrefois occupé par une communauté de soufis, il fut ravagé il y a de cela une cinquantaine d'années par un puissant Cheitan qui avait été libéré par erreur, lors de travaux effectués dans les fondations du ribat. Depuis un peu moins d'un an, dans le plus grand secret, les mazdéistes ont réoccupé le ribat. En effet, ils interprètent les formes de flammes créées par le Cheitan, comme étant l'émanation du feu primordial. Ils ont donc transformé l'ancien couvent en temple du feu. Ceci étant tout à fait illégal, l'existence du ribat est gardée secrète, et les mazdéistes se sont organisés militairement pour assurer la protection du sanctuaire. Comprenant tout le parti qu'il pouvait tirer de l'adoration des disciples de Zoroastre, le démon les a laissés



faire, se contentant de quelques «suggestions» (le sort), pour faire évoluer la situation à sa guise. Le démon souffre d'un énorme handicap, il est asservi à une sphère de pierre noire fabriquée il y a fort longtemps par un grand magicien (c'est cette boule que les soufis ont découvert). S'il passe dans le monde des hommes, il ne peut s'éloigner à plus de 20 mètres de la sphère, et risque alors d'être contrôlé par un magicien capable d'en comprendre le fonctionnement. Par contre il peut par l'intermédiaire de celle-ci jeter un certain nombre de sorts dans le plan des hommes. Son objectif est de parvenir à «posséder» un humain pour pouvoir diriger les mazdéistes et récupérer le contrôle de la sphère, mais il ne peut agir ainsi qu'envers une femme.

Or Perle de Feu détenait un vieux manuscrit, écrit par le seul survivant du ribat, qui raconte ce qui s'est passé il y a cinquante ans. Le Cheitan a réussi à deviner que Perle de Feu possédait cet ouvrage, il a donc suggéré au grand-prêtre du temple d'enlever Perle de Feu.

LE CADRE

ALESHKUR

Introduction

Aleshkur est une petite ville caravanière, comptant environ 7000 habitants. C'est une cité active, car toutes les caravanes circulant entre Samarcande et Talas, doivent emprunter le pont d'Aleshkur, pour traverser la rivière Daylima. C'est aussi une ville de garnison, faisant partie des défenses avancées de Samarcande face aux nomades d'Asie Centrale.

Les principales ressources de la ville sont les taxes d'entrée et de sortie des marchandises, et le péage du pont. La population vit du commerce et de l'artisanat, principalement grâce au trafic des caravanes.

LA POPULATION

Elle est constituée essentiellement de turcs et d'iraniens. Il existe une communauté juive d'environ 200 personnes, et environ 150 mazdéistes.

STRUCTURE DE LA VILLE

La ville est organisée suivant un plan carré, centré sur la grande mosquée.

Le quartier nord-ouest est un quartier calme formé d'habitations. Il englobe l'ancien centre urbain préislamique, devenu le quartier des dhimmis, juifs et mazdéistes.

Le quartier sud-ouest est le quartier riche et administratif de la ville. On y trouve le palais du gouverneur, les casernes, et les maisons des plus aisés.

Le quartier sud-est est le quartier pauvre de la ville. On l'appelle quartier des ruelles bleues, car toutes les rues sont marquées d'une ligne bleue; Il est peuplé des habitants les plus démunis et des hommes de Ben Zeria. Dans la journée c'est un quartier calme, la nuit il est nettement plus animé et assez dangereux.

Le quartier nord-ouest est le quartier commerçant de la ville. On y trouve le suk, le marché aux animaux, le marché aux esclaves, ainsi que le gran khan. C'est un quartier très vivant le jour, mais désert et fortement gardé la nuit.

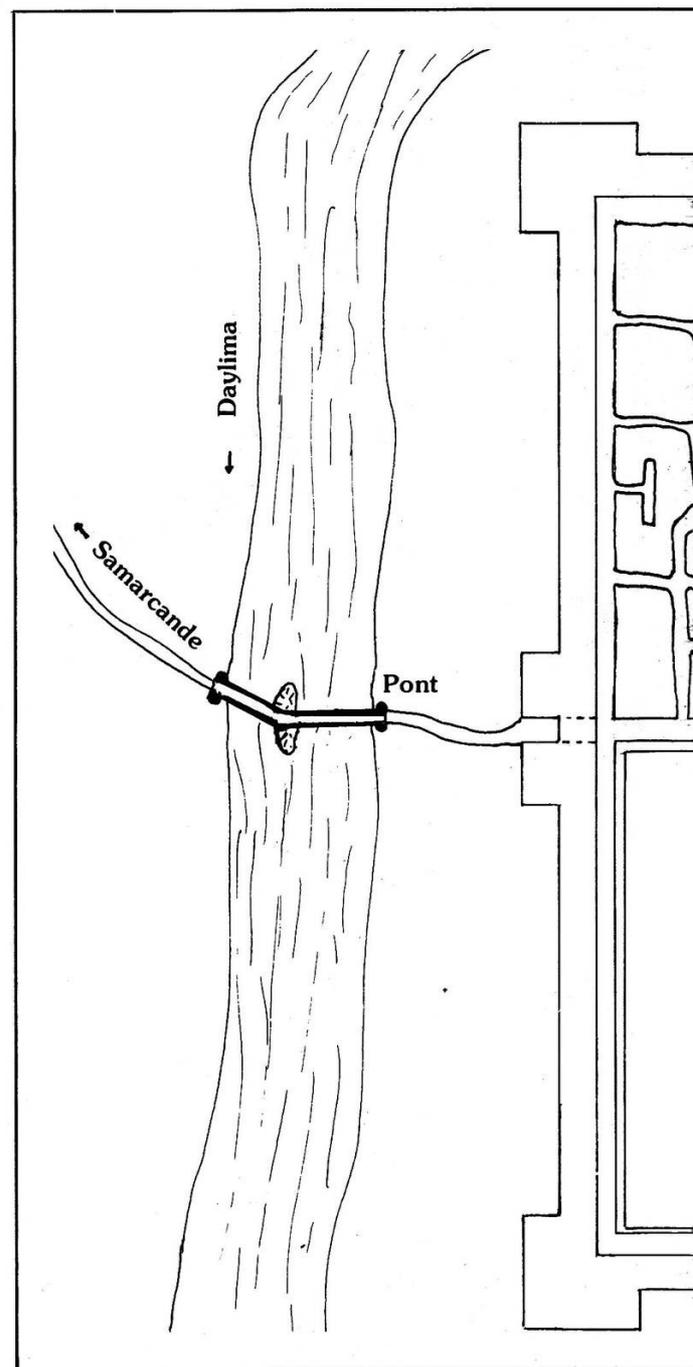
Le quartier extérieur situé au delà du pont et baptisé «ville puante» par les habitants d'Aleshkur est une sorte de

bidonville, où vit un sous prolétariat de mendiants et de miséreux, trop pauvres pour habiter en ville.

LES PRINCIPAUX PERSONNAGES DE LA VILLE

- Le Gouverneur

C'est un arabe, très imbu de lui-même, fort mécontent de n'être gouverneur que d'une petite ville de province. Il se moque complètement de ce qui peut se passer dans sa ville, laissant la plus grande partie du travail à son adjoint turc.



- Moawa al Malik

Président des marchands, c'est l'homme le plus riche de la ville, extrêmement influent, qui peut pratiquement obtenir tout ce qu'il veut du gouverneur ou des autorités religieuses. C'était autrefois un marchand audacieux qui a effectué plusieurs voyages en Chine, et qui a même été une fois jusqu'aux îles Cassitérides. Il est maintenant vieux, et aspire à une vie tranquille, entouré de l'affection des siens. L'enlèvement de Perle de Feu a été un coup terrible pour lui. C'est un homme d'une piété exemplaire.

- Ben Zéria

Ben Zéria est le roi des voleurs de la ville. Il contrôle toutes les activités des malfrats qui peuplent les quartiers des

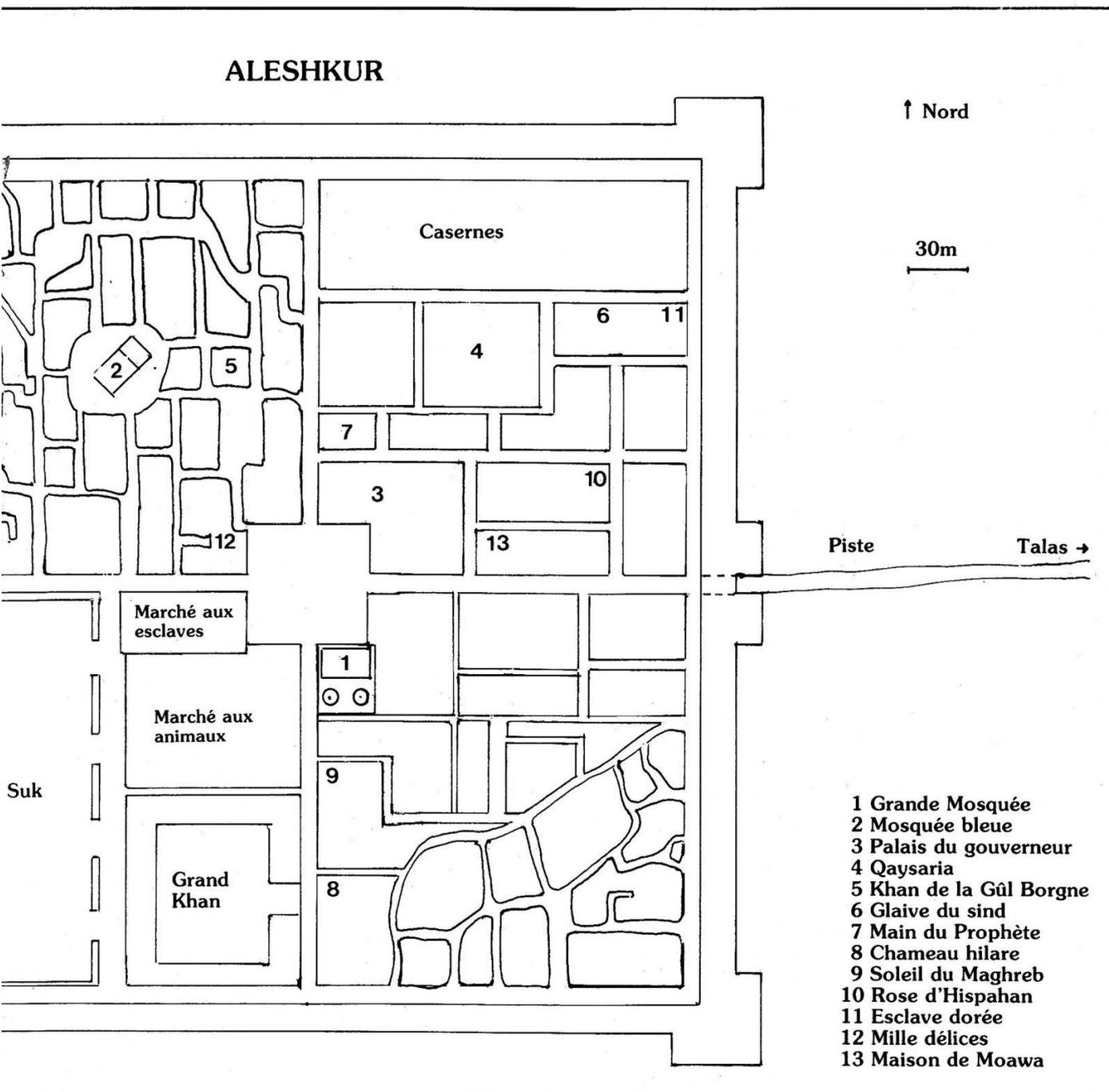
ruelles bleues. Extrêmement intelligent, son autorité est pour le moment incontestée.

- Le Wali

Chef de la milice locale, il tolère les activités des hommes de Ben Zéria, estimant que tant qu'elles n'entravent pas le trafic des caravanes, il est plus simple d'éviter un affrontement généralisé.

- Le Président du conseil des mages

Il y a sept magiciens importants à Aleshkur (trois élémentalistes, un maître des écritures, deux conjureurs et un illusionniste). Leur président est un homme puissant,



craint et respecté. Il ne se mêle en aucune façon de la vie de la cité et méprise le gouverneur. Il entretient d'excellentes relations d'affaires avec Moawa.

- Le gérant du Grand Khan

C'est lui qui dirige le Grand Khan où transitent toutes les caravanes. De par son poste, il est toujours au courant de ce qui se passe dans la province. Il est en très bons termes avec Ben Zéria.

LES PRINCIPAUX EDIFICES DE LA VILLE

LES MOSQUEES

- La Grande Mosquée

C'est la plus belle de la ville, on y trouve une école coranique.

- La Mosquée Bleue

Située dans le quartier des ruelles bleues, c'est une petite mosquée d'aspect tranquille, qui sert de quartier général à Ben Zéria.

LES EDIFICES OFFICIELS

- Le Palais du Gouverneur

Ce n'est pas seulement la demeure du représentant du Khalife, c'est aussi là qu'officiant le Wali, le Cadi et les autres fonctionnaires.

- La Qaysaria

C'est le marché officiel où l'on vend tout ce qui est précieux, rare et donc cher. Il est surveillé par les fonctionnaires chargés du contrôle des marchés. On est sûr de la qualité de ce que l'on y achète, mais il est bien sûr impossible de se procurer des choses discrètement.

- Les casernes

On y trouve :

► la garde personnelle du gouverneur :

→ 100 fantassins daylamis

→ 50 cavaliers khurashanis

► les troupes khalifales

→ 250 ghulams

→ 300 fantassins turcs

► la milice urbaine : une cinquantaine d'hommes, tous de la région.

AUBERGES ET KHANS

- Le Grand Khan

C'est un vaste édifice qui peut accueillir les plus grandes caravanes. On y trouve des artisans, des logements pour les hommes et les animaux, une bonne auberge, un hammam, des entrepôts. On peut y engager un guide, un chef de caravane, un chamelier, une escorte, etc.

- Le Khan de la Ghul Borgne

Le Khan de la Ghul Borgne est un petit établissement discret dirigé par un ancien esclave affranchi, Amin le Blanc. Amin travaille la main dans la main avec Ben Zéria. C'est un endroit peu recommandable, où dès la nuit tombée, se réunissent tous les malfrats de la ville. Amin peut loger 5 à 8 personnes et un dizaine d'animaux.

- Au Glaive du Sindh

C'est une auberge tenue par un ancien mercenaire turc, surnommé «le Manchot» suite à la perte de sa main

droite lors de combats avec les nomades. L'auberge est fréquentée par les mercenaires et les soldats des casernes proches. C'est le meilleur endroit pour recruter des mercenaires. Le Manchot et Ben Zéria se respectent sans être en très bons termes.

- La Main du Prophète

C'est l'auberge chic de la ville : dans un cadre luxueux, de ravissantes esclaves noires servent les meilleurs vins du monde arabe, des thés délicats, des eaux de rose et de violette, accompagnés de pâtisseries raffinées et de confitures de Damas. Accroché au mur on peut voir un parchemin marqué de l'empreinte d'une main. On prétend qu'il s'agit de l'empreinte de la main même du prophète, ramenée de La Mecque par un pèlerin.

- Le Chameau Hilare

Lieu de rendez-vous des caravaniers, c'est une auberge très animée, de jour comme de nuit. L'établissement est tenu par un gigantesque esclave noir (2,10 m), nommé Al Zarat, qui a la réputation de ne jamais rire. Le service est assuré par de charmantes esclaves, qui offrent leurs charmes en échange de quelques pièces d'or. L'auberge est souvent animée par des bateleurs qui distraient les clients.

- Au Soleil du Maghreb

Dirigé par un maghrebin du nom de Saleh ben Morabin, c'est un établissement tranquille, fréquenté essentiellement par les marchands du Suk.

LES MAISONS DE PLAISIR

- La maison de la Rose d'Ispahan

Etablissement de luxe où l'on peut trouver des esclaves d'une grande beauté, et de toutes origines. Le cadre est luxueux et l'atmosphère feutrée (les prix sont en rapport). On peut aussi y trouver de jeunes garçons.

- La maison de l'Esclave Dorée

Fréquenté essentiellement par les mercenaires et les soldats, cet établissement compte une vingtaine d'esclaves pour la plupart nubiennes et slaves. L'ambiance y est joyeuse, et le cadre simple mais de bon goût.

- Le Jardin des Mille Délices

Située au cœur du quartier des ruelles bleues, cette maison est réputée pour être un vrai coupe-gorge, mais on dit aussi que c'est là que les femmes y sont les plus expertes. Cet établissement est dirigé par Aïcha ben Ozah, compagne de Ben Zéria.

LES MARCHES

- Le Suk

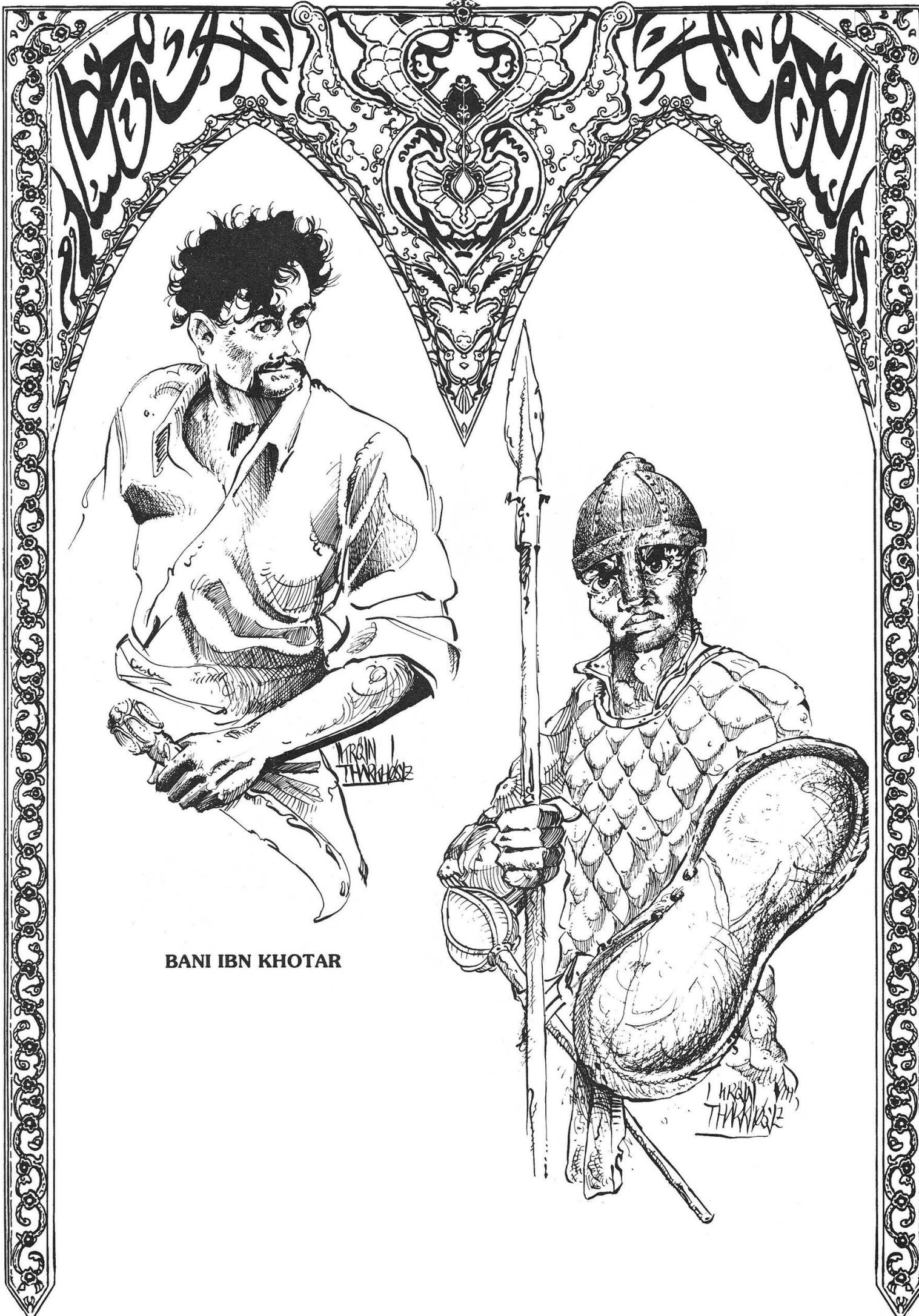
Ouvert tous les jours, on peut y acheter à peu près n'importe quoi, dont de nombreuses marchandises d'origine douteuse surtout en y mettant le prix. On peut y faire l'acquisition de tout ce qui se vend à la qaysaria, à des prix bien plus élevés, mais en toute discrétion. Méfiez-vous, les escrocs sont nombreux. La nuit le suk est fermé, et gardé par des miliciens. Il est également fermé le Vendredi.

- Le Marché aux animaux

On y vend surtout des chameaux, des ânes, parfois des mulets, quelques chevaux iraniens. Le marché aux animaux se tient deux fois par semaine : le mercredi et le dimanche.

- Le Marché aux esclaves

On y trouve surtout des hommes essentiellement des turcs et des slaves. Le marché aux esclaves se tient chaque Jeudi.



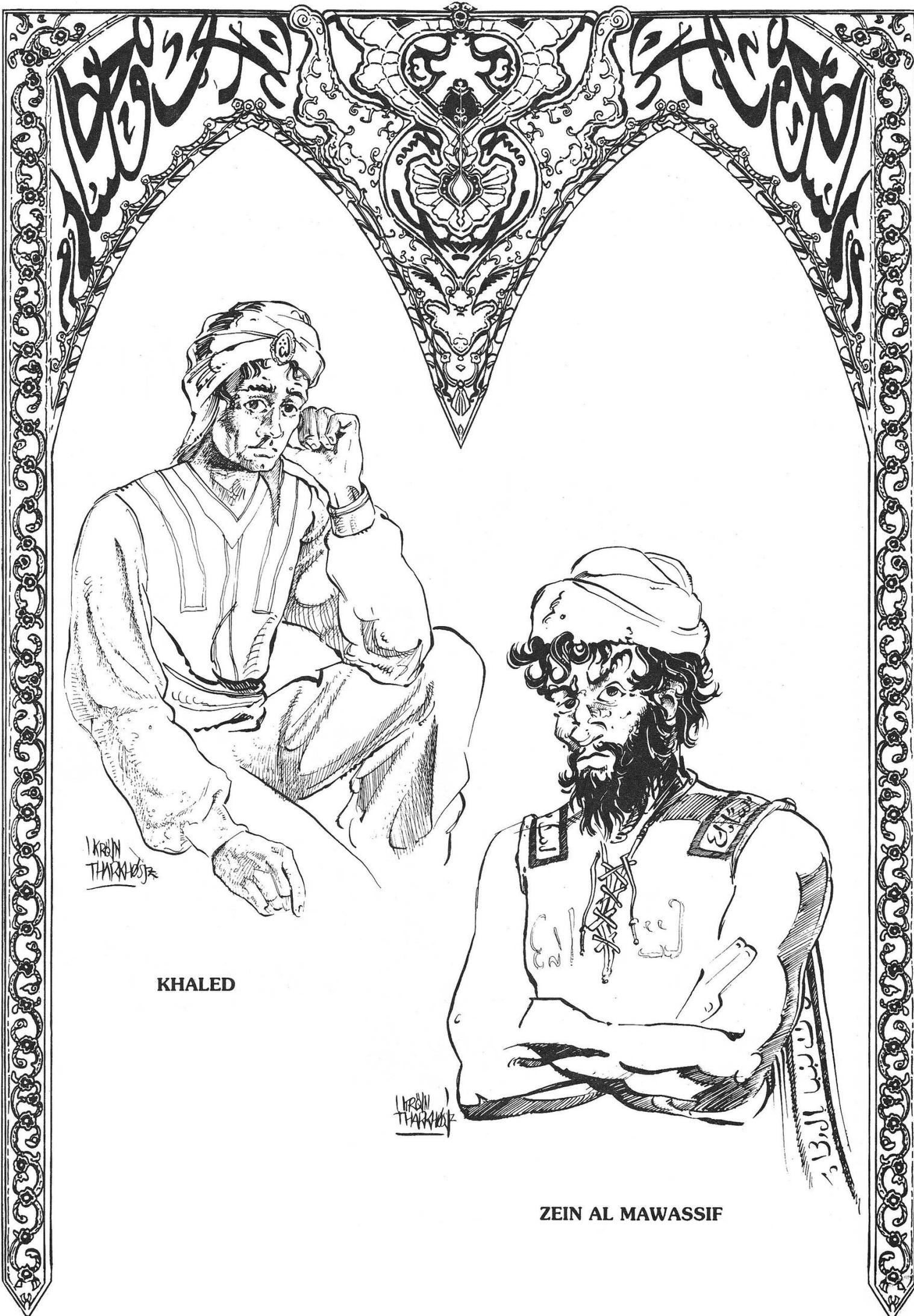
BANI IBN KHOTAR



SAMUEL



MOHAMMED



KRIM THAKHAR

KHALED

KRIM THAKHAR

ZEIN AL MAWASSIF

زين المواسف



KROJN

LE DEBUT DE L'AVENTURE MISE EN PLACE DES PERSONNAGES



Moawa est prêt à tout pour retrouver sa fille. Il a tout d'abord contacté Ben Zeria croyant que c'était un coup des voleurs pour obtenir une rançon. Ben Zeria a démenti et lui a affirmé qu'il ne s'agissait pas d'un rapt crapuleux, auquel cas il aurait été au courant.

Moawa pense que le gouverneur et le wali sont des incapables, aussi ne veut-il pas faire appel à la justice pour retrouver Perle de Feu. Il a décidé de demander de l'aide à chaque communauté, en désignant l'un des leurs pour participer à l'enquête sur l'enlèvement.

En premier, il a suggéré à Ben Zeria de l'aider à retrouver sa fille, sans quoi il demanderait au Wali de déclencher une opération de nettoyage de la ville. En récompense, si l'on retrouve Perle de Feu vivante, il procurera à Ben Zeria deux laissez-passer officiels. Celui-ci a bien sûr accepté.

Il a contacté aussi le conseil des mages proposant, en cas de réussite, de financer une expédition vers la Chine afin d'aller à la recherche de précieuses composantes matérielles.

Il a enfin contacté la communauté juive, faisant miroiter qu'il obtiendrait du gouverneur l'autorisation de construire une nouvelle synagogue.

LES PERSONNAGES

- Bani Ibn Khotar

C'est un jeune voleur, peu expérimenté, mais assez doué. Il n'est pas connu des autorités, c'est pourquoi Ben Zeria l'a choisi pour représenter les voleurs. Il respecte beaucoup Ben Zeria, et le craint encore plus. Il a des contacts chez les mercenaires (dont Abdullah) et les caravaniers (dont Mohammed). Il entretient une liaison avec l'une des pensionnaires du Jardin des Mille Délices.

Nous avons laissé Bani au Khan de la Ghul Borgne devant une bouteille de vin de Malaga, attendant Ben Zeria. Au cours de ce rendez-vous Ben Zeria lui apprend que Perle de Feu a été enlevée, et que Moawa a demandé son aide. Il ne parle ni des menaces, ni des laissez-passer, par contre il promet à Bani 2000 dinars et de lui apprendre quelques astuces pour escalader les murs. Ben Zeria lui propose de rencontrer Al Tarak, eunuque noir au crâne rasé, appartenant à Moawa, le lendemain, au grand Hammam, après la prière du midi, pour participer à une réunion chez Moawa. Bani pourra contacter Ben Zeria tous les jours à l'heure de la prière du soir à la Mosquée bleue, et en cas d'urgence au Khan de la Ghul Borgne.

- Abdullah

C'est un jeune guerrier noir né en Egypte d'un esclave affranchi. Il est musulman mais peu croyant. C'est un colosse (1,90 m, 100 kg), redoutable guerrier. Il a servi dans les troupes du khalife à Bagdad, mais c'est maintenant un mercenaire, dont on loue les services pour la protection des caravanes. Il connaît bien Bani, car il a déjà participé à quelques coups avec lui. Il est prêt à tout tant qu'il y a de l'or à gagner et de la bagarre en perspective. Pour faire intervenir Abdullah, on peut soit imaginer que Moawa a contacté le Manchot, lui demandant de lui recruter un guerrier de bonne valeur, dans ce cas, il participe à l'histoire dès le début. Soit il est contacté par Bani dès que celui-ci se rend compte qu'il risque d'y avoir des

affrontements avec les zoroastriens, ce qui peut survenir assez vite.

- Mohammed

C'est un turc, récemment converti, qui n'est pas assez vieux pour être chef de caravane, toutefois il part assez souvent comme 2ème ou 3ème de caravane. Il travaille entre Talas et Samarcande, et n'est jamais allé plus loin. Il aimerait aller au moins une fois en Chine. Il connaît très bien la région et en particulier le ribat, mais il ne sait pas que les Mazdéistes s'y sont installés. Pour lui, c'est une vieille ruine sans intérêt. Pour le faire intervenir, deux solutions : soit il est recommandé à Moawa par le gérant du grand Khan, au début de l'histoire, soit il est contacté par Bani dès que celui-ci comprend qu'il faudra sortir d'Aleshkur pour retrouver Perle de Feu.

- Samuel

Médecin juif né à Aleshkur, c'est le second médecin de la communauté juive. Il a été contacté par le grand Rabbin, qui lui a expliqué la situation, et lui a promis que s'il réussissait, la communauté lui paierait le voyage jusqu'à Bagdad pour qu'il puisse étudier la chirurgie dans un grand hôpital.

- Khaled

C'est le fils du plus riche marchand de Samarcande. Il devait épouser Perle de Feu dans environ un mois. Il est bien sûr très contrarié de ce qui vient d'arriver et veut retrouver Perle de Feu. Il loge chez Moawa qui le considère déjà comme son fils.

Zein al Mawassif

Né à Aleshkur, c'est un enchanteur, formé par un vieil magicien (nommé Merw l'in) qui malheureusement est mort avant d'avoir pu lui transmettre toute sa science. Un peu imbu de lui-même, il estime que son mérite n'est pas assez reconnu. C'est sans doute pour cela et aussi à cause de son jeune âge (pour un magicien) qu'il ne fait pas encore partie du conseil. Il aime prendre des airs mystérieux et parler par énigme. Le président du conseil des mages lui a expliqué la situation et lui a promis que, en cas de réussite, il entrerait au conseil, et dirigerait l'expédition vers la Chine financée par Moawa.

LA REUNION CHEZ MOAWA

Cette réunion se déroule le Mercredi, soit le surlendemain du jour où a été enlevée Perle de Feu. Moawa a réuni là tous ceux qui doivent participer à l'enquête, soit Zein, Samuel, Khaled, Bani, plus éventuellement, suivant la façon dont le Maître des Légendes a décidé de les faire intervenir, Abdullah et Mohammed. Après les Salams d'usage, il leur dit en substance ceci :

- «Il est bien exceptionnel que j'accueille chez moi un fils d'Israël, un homme de cette crapule de Ben Zéria, ou même un élève de ces impies de magiciens, mais j'ai aujourd'hui perdu toute raison de vivre, et je suis prêt à tout pour retrouver ma fille (qu'Allah l'ai en sa sainte garde). Votre mission est de la retrouver saine et sauve. Voici les faits : avant hier matin, en pénétrant dans la chambre de Perle de Feu, j'ai trouvé cet incapable d'Al Tarak, assommé, la cloison arrachée, et ma fille disparue. J'ai laissé la pièce rigoureusement dans l'état dans lequel je l'ai trouvée, et j'ai immédiatement contacté vos maîtres pour m'aider à retrouver ma fille. Al Tarak va vous montrer la chambre, je suis à votre disposition pour tout ce dont vous

pourriez avoir besoin, je vous demande de me tenir au courant de ce que vous pourriez apprendre».

LA CHAMBRE DE PERLE DE FEU

Le Maître des Légendes dispose d'une illustration, il doit la montrer aux joueurs sans autre précision et les laisser agir comme ils le désirent, répondant à leurs questions au fur et à mesure.

- La cloison arrachée est en bois, recouverte d'une toile de Mossoul. Elle donne sur une cour intérieure. Si l'un des personnages (en particulier Bani) examine la façon dont la cloison a été arrachée, il peut voir en réussissant un jet «effraction» avec un bonus de +6, qu'il s'agit de l'œuvre d'un professionnel. De même en réussissant un jet «escalade», il peut repérer au sommet du mur fermant la cour intérieure des traces de grappin.

- Sur le plateau sont posées une théière et deux tasses. La théière contient encore du thé, et il en reste un peu dans le fond des tasses. Ce thé a été mélangé à du Bang (un puissant somnifère). Un personnage disposant de la compétence «Connaissance des poisons», et qui cherche à voir si le thé ne contient pas quelque substance suspecte à PER + 4 chances de voir qu'il a été drogué. S'il réussit un jet CPS il reconnaît qu'il s'agit de bang.

- Si les personnages fouillent les coussins, ils peuvent trouver une médaille en argent portant un bonnet phrygien. Il faut pour cela réussir un jet PER, effectuer un tirage par 5 minutes de fouille.

- Le coffre a un double fond qui s'ouvre avec un mécanisme secret dissimulé dans les parties métalliques. Pour le découvrir il faut réussir un jet «détecter un piège» avec un malus de 3, et pour faire jouer le mécanisme il faut réussir un jet «crocheter les serrures», avec un malus de 2. Dans ce coffre se trouve un livre semblant très ancien, écrit en syriaque d'une main tremblante.

LES AUTRES ELEMENTS A DECOUVRIR DANS LA MAISON

- Interrogatoire d'Al Tarak

Il fait le récit suivant : «après le repas, j'ai bu comme d'habitude le thé avec ma maîtresse, (sur elle la clémence de l'Unique), on s'est sentis très fatigués, alors nous nous sommes couchés de bonne heure. Je me suis réveillé dans la nuit en entendant un craquement et à ce moment là, j'ai pris un coup sur la tête et je me suis réveillé hier matin. Le thé à été préparé comme d'habitude par la vieille servante noire.

- Interrogatoire de la servante

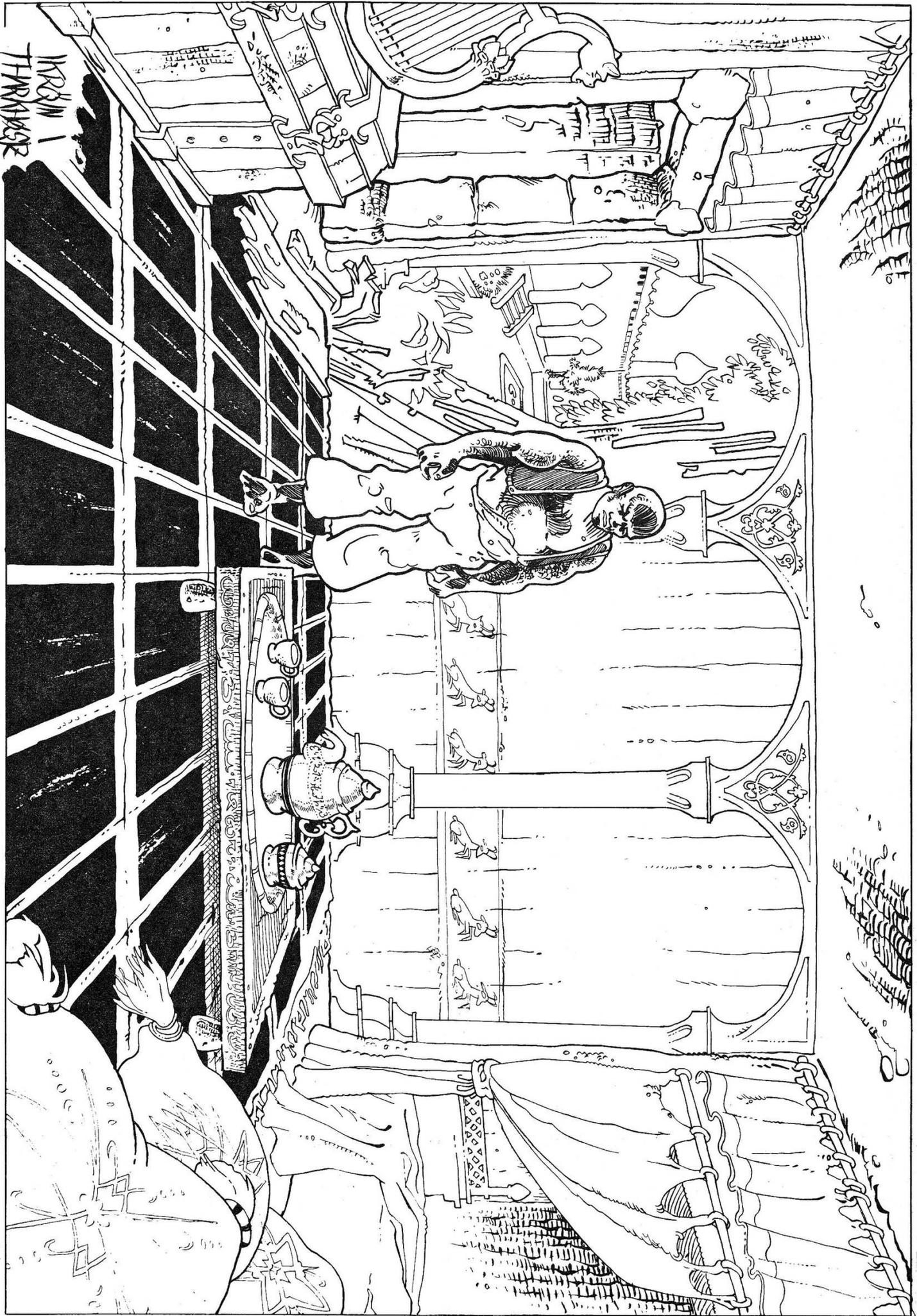
Au milieu de pleurs et de gémissements, elle fait à peu près le récit suivant : le thé ? Je l'ai préparé comme tous les jours, c'était du thé de Chine que j'avais acheté le matin même à un colporteur Syrien qui proposait du meilleur thé de Chine pour vraiment pas cher. J'en ai bien sûr acheté pour en faire la surprise à ma maîtresse.

EXPLOITATION DES INDICES

La médaille

La médaille est un symbole Zoroastrien, ce que les personnages peuvent savoir (jet «Connaissance des pays et

MRS. I
THRASER



des peuples»). S'ils cherchent à se renseigner auprès d'autres personnages dans la ville, il y a 1 chance sur 6, que cela parvienne aux oreilles du grand prêtre de Zoroastre, Zanjar al Ishantar. Si ayant découvert qu'il s'agissait d'un symbole mazdéiste, ils tentent de se renseigner auprès de la communauté zoroastrienne, le grand prêtre sera automatiquement au courant, sauf s'ils utilisent avec succès la compétence «se renseigner». De toutes façons, tout ce qu'ils peuvent apprendre, c'est qu'il s'agit d'un symbole très ordinaire porté par beaucoup de Zoroastriens à Aleshkur.

- Le Bang

Si le voleur se renseigne auprès de Ben Zeria, celui-ci lui apprend qu'il n'y a que 3 endroits où se procurer du bang dans la ville : une boutique de la quaysaria, une boutique du suk, et chez un vieux trafiquant du quartier des ruelles bleues. Moawa connaît les deux premières boutiques mais ignore tout de la troisième. Si les personnages interrogent les marchands, tous affirment ne pas avoir vendu de bang depuis au moins 1 mois. En fait le marchand de la quaysaria, s'il subit un interrogatoire un peu «poussé», révèle qu'un marchand syrien lui en a acheté il y a trois jours, lui remettant 100 dinars pour acheter son silence, et le menaçant de mort s'il révélait ceci à qui que ce soit. Il y a 1 chance sur 10 pour que le fait que quelqu'un cherche à savoir qui aurait pu se procurer du bang parvienne aux oreilles du grand prêtre.

Le livre

Ecrit en syriaque, ce livre raconte l'histoire du ribat : Il y a plus de cent ans vivait dans le djebel un cheick, très pieux, qui passait sa vie à prier et à réciter le Coran. En hommage à sa piété, des soufis implantèrent, au temps où la région n'était pas très sûre, un ribat dans le djebel. Il y a environ 50 ans, les Soufis voulant agrandir le sous-sol de l'édifice, mirent à jour une étrange pierre noire, couverte d'inscriptions énigmatiques. Soupçonnant quelque maléfice d'Eblis, le chef de la communauté invoqua le nom d'Allah sur la pierre. Il en jaillit aussitôt une terrible flamme, qui se jetant sur le chef des soufis le tua aussitôt. Pendant plus de quinze jours, les soufis luttèrent contre les formes de flamme, en vain. Un à un ils périrent brûlés par l'horrible chose. Ce récit a été recueilli auprès d'un des derniers soufis, mourant, par le caravanier qui découvrit le drame.

AUTRES RENSEIGNEMENTS A GLANER

Dans le milieu des mercenaires, en échange de quelques pièces d'or, deux cavaliers turcs racontent le fait suivant : mardi, ils ont escorté une charrette contenant une boîte ressemblant à un cercueil, et portant un bonnet phrygien. Ils ont rejoint la charrette à la sortie du quartier des dhimmis. L'homme qui la conduisait n'a pas dit grand chose, il semblait nerveux. Il est sorti de la ville en montrant un laissez-passer qui lui a évité d'être fouillé (normalement tous les gens entrant ou sortant de la ville doivent montrer un laissez-passer, s'ils transportent des marchandises, le chargement est fouillé, et le nom de la personne ainsi que la nature de son chargement est inscrit sur un registre. Cette pratique permet de contrôler les entrées et sorties, et de percevoir les taxes). Les deux mercenaires avaient été contactés la veille par un marchand syrien. Ils ont accompagné la charrette jusqu'à la route de la passe de la dent, et arrivés là l'homme les a payés et les a renvoyés. Pour trouver les cavaliers turcs, il suffit de se rendre à la maison de l'Esclave Dorée, et de se renseigner pour savoir si quelqu'un a effectué récemment une mission. Sauf si l'un

des personnages utilise avec succès la compétence «se renseigner», il y a 1 chance sur 10 pour que le grand-prêtre soit alerté. Si c'est Abdullah qui se renseigne il y a moitié moins de chances que le grand-prêtre soit mis au courant.

CHEZ LES CARAVANIERES

Si un personnage cherche à se renseigner pour savoir si quelqu'un aurait vu une charrette sur la route de la passe de la dent, un caravanier se souvient qu'en traversant la passe il a vu une charrette qui se dirigeait vers l'Est. Ils ont essayé de héler le conducteur pour lui indiquer la bonne route, mais aussitôt, la charrette a disparu dans les rochers. Les chances d'alerter le grand-prêtre sont de 1/10 sauf si c'est Mohammed qui se renseigne, ou si l'on utilise la compétence «se renseigner».

AUX PORTES

Un des personnages, de préférence Khaled, peut aller consulter le registre des sorties à la porte Sud, après en avoir obtenu l'autorisation du Wali par l'intermédiaire de Moawa. Pour la journée de mardi, on peut lire :

- Ali ben Arkam, turc, 1 chameau, 60 kg de coton laissez-passer de la ville de Samarcande. 1 dinar et 7 dirrhems.

- Mohammed ibn al gazza, avec une mule chargée de briques, laissez-passer de la ville d'Aleshkur. 1 dirrhem.

- Zorian Sind, médecin indien, avec un cheval, laissez-passer de la ville de Bagdad. 8 dirrhems.

- Laissez-passer secret No 14.

- Ibn al madinat, turc accompagné de deux esclaves, en armes et d'une charrette de bois de santal, laissez-passer de la ville d'Aleshkur. 3 dinars.

- Ioseph al dhimma, juif, laissez-passer de la ville Jérusalem, 1 dinar.

- Saleh Ben Awas, caravanier turc, laissez-passer de la ville de Nishapur. 8 dirrhems.

Ne sont inscrits sur ce registre que les étrangers à la ville, ou les personnes transportant des marchandises qui ont des laissez-passer délivrés par le gouverneur. La présentation d'un tel laissez-passer évite la fouille et le paiement de la taxe. Le laissez-passer lui-même comporte une description détaillée de la personne habilitée à en être possesseur et du véhicule qu'elle peut utiliser. Sur intervention de Moawa, un personnage peut être autorisé à consulter au palais le registre des laissez-passer secrets à la page correspondant au numéro 14. On peut y lire :

- Laissez-passer délivré le 4 rabi'out tani à Zanjar al Ishantar, prêtre de zoroastre, autorisé à transporter les dépouilles des membres de sa communauté hors des murs de la ville.

CE QUI C'EST PASSE REELLEMENT

Pour enlever Perle de Feu, Zanjar al Ishantar a recruté à Samarcande (pour ne pas alerter Ben Zeria), un bandit Syrien, détenteur d'un faux laissez-passer de la ville de Damas. Se faisant tout d'abord passer pour marchand,



celui-ci a acheté du Bang, puis se déguisant en colporteur a vendu le thé drogué à l'esclave de Moawa. Dans la nuit de lundi à mardi, avec l'aide d'un homme de main du grand-prêtre, il pénètre alors dans la maison, force la cloison de bois, assomme Al Tarak, et enlève Perle de Feu. Il livre la jeune fille à Zanjar al ishantar, et disparaît aussitôt. Le mardi, le grand-prêtre, utilisant la charrette qui lui sert à transporter les morts au ribat, accompagné de deux mercenaires turcs recrutés pour l'occasion, parvient à faire sortir la jeune fille de la ville. Arrivé à la passe il renvoie les mercenaires et prend la direction du ribat. Repéré par les caravaniers, il se dissimule dans les rochers avant de poursuivre sa route. Il n'est donc plus à Aleshkur, laissant à un autre grand-prêtre le soin de diriger la communauté.

L'EMBUSCADE

Si le grand-prêtre arrive à savoir que quelqu'un est sur la piste de Perle de Feu, il tentera de l'éliminer en envoyant ses hommes de main tendre une «embuscade urbaine». Il dispose de huit hommes, ils attaqueront les personnages si possible en ayant l'avantage du nombre et de la surprise. L'embuscade est montée par l'un d'entre eux (EBU : 15).

Ils tenteront de s'enfuir, si l'affaire tourne mal, où dans le cas de l'arrivée inopinée d'un témoin (le Maître des Légendes peut utiliser cet artifice pour «sauver» des personnages en mauvaise posture).

Force : 13-10-7-3
Reflexe : 12-9-6-3
Souffle : 13-22-27-31
Armes : Dabus (v3-ra8)
Tableau : 7
AN : 15-11-8-4
AR : 12-9-6-3
PR : 2-1-0-0
PN : 4-3-2-1
FC : 3-2-1-0
ES : 6-5-3-1
Base : 3-4-4-5

Protection : armure de feutre, turban

Ils ne savent rien de précis, ils ont simplement été envoyés par le grand-prêtre pour les capturer ou les éliminer.

NOTE AU MAITRE DES LEGENDES

La première partie de ce scénario ne comporte que peu d'action, par contre elle nécessite des qualités de déduction et un certain goût pour le dialogue. Il faut absolument laisser la plus grande liberté d'action possible aux joueurs dans cette quête des renseignements. Elle demande au Maître des Légendes pas mal de qualités d'improvisation, mais après tout, cela fait partie du bagage du bon Maître des Légendes. Il n'y a pratiquement aucun besoin des règles pour jouer cette première partie, ce qui rend le jeu très plaisant. Le Maître des Légendes libéré de l'aspect technique du jeu peut se consacrer à l'ambiance et à l'animation des personnages non joués. L'un des buts de cette première partie est de parvenir à créer l'ambiance orientale, même si les joueurs n'ont pas lu «Légendes des Mille et Une Nuits». A l'issue de la première partie, les joueurs doivent avoir réussi à réunir suffisamment de renseignements pour comprendre que Perle de Feu est retenue prisonnière au Ribat. Ils peuvent donc préparer une opération «commando» pour la récupérer. Si les joueurs n'arrivent pas à exploiter les indices, ou partent sur une fausse piste, quelques conseils éclairés de Ben Zéria, Moawa, ou du Président du Conseil des Mages, peuvent les mettre sur la piste. Mais le Maître des Légendes doit se garder de faire du dirigisme, il doit laisser évoluer au maximum les personnages, quitte à perdre un peu de temps. Il n'est même pas obligatoire de jouer cette première partie en séance conventionnelle. On peut très bien imaginer que les joueurs jouent en temps réel, allant voir

leur Maître des Légendes lorsqu'ils désirent des renseignements, éventuellement se concertant entre eux en son absence. Le Maître des Légendes peut par exemple aller voir ses joueurs pour «jouer» la rencontre de chacun d'entre eux avec son «maître». Puis les rassembler pour une courte séance destinée à jouer la réunion chez Moawa, ainsi que la scène de la chambre de Perle de Feu, avant d'arrêter la séance pour jouer plus tard, en «individuelle» les différentes actions des joueurs. Abdullah désire-t-il se renseigner auprès des mercenaires à la maison de l'Esclave Dorée ? Pourquoi ne pas donner rendez-vous au joueur au «Café du commerce», éventuellement avec deux compères jouant les mercenaires turcs ? (Il serait bien sûr plus réaliste de se donner rendez-vous dans une véritable maison close, mais en France, ce n'est pas vraiment possible. De même qu'il n'est pas recommandé de jouer la scène de l'embuscade en décor naturel). Cette façon de jouer qui demande aux joueurs de s'investir dans leur personnage, est certainement ce qu'il y a de plus adapté aux phases urbaines, où chaque personnage évolue individuellement. C'est de plus, une des formes de jeu de rôle les plus excitantes qui soit, ne serait-ce que pour voir la tête du garçon lorsqu'un joueur un peu trop dans le jeu lui demandera un lait de chamelle, après l'avoir salué du «qu'Allah te protège» de rigueur.

La seconde partie est plus conventionnelle, et nécessite un peu plus de technique. Il est recommandé de la jouer en une seule séance pour lui garder le côté «coup de main», nécessaire à la réussite de l'opération.

PRIX DES OBJETS

Il s'agit de prix moyens concernant les objets de qualité courante.

NOURRITURE

- thé (10 g) 4 dr
- vin ordinaire (1 litre) 5 f
- eau parfumée 1 dr
- sirop 1 dn
- confiserie 2 f
- datte (1 kg) 2 f
- céréales (1 kg) 3 f
- galettes 3 f
- confiture (1 pot) 1 dr
- fromage 5 f
- légumes frais 4 f
- légumes secs à 3 f
- viande salée 15 f (250 g)
- poisson séché (pièce) 10 f
- œuf (1) 2 f

BOIS

- bois de santal
100 dn/stère
- teck de l'inde 10 dn/stère
- pin d'espagne 5 dn/stère
- chêne du maghreb
7 dn/stère
- bois local 3 dn/stère

PIERRES PRECIEUSES

Le carat :

- saphir 200 dn
- diamant 500 dn
- rubis 200 dn
- améthyste 50 dn
- citrine 40 dn
- cornaline 35 dn
- obsidienne 30 dn
- topaze 80 dn
- aigue marine 60 dn
- perle 300 dn
- cristal de roche 30 dn
- turquoise 20 dn
- corail 25 dn
- malachite 15 dn
- ivoire (1 kg) 300 dn

ANIMAUX

- poulet 5 dr
- mouton 20 dn
- chèvre 12 dn
- âne 20 dn
- mulet 30 dn
- cheval de bât (iranien)
60 dn
- cheval de voyage (iranien)
100 dn
- cheval de guerre (iranien)
1000 dn
- cheval de guerre (arabe)
3000 dn
- chameau 700 dn
- faucon dressé 1000 dn
- guépard 10000 dn
- chien de chasse 100 dn
- chat 3 dn
- lapin 3 f

BOUCLIERS

- grand bouclier 10 dn
- bouclier en cerf-volant
15 dn
- bouclier africain 8 dn
- petit bouclier rond 4 dn
- bouclier convexo-concave
18 dn
- grand bouclier rond 8 dn
- cape de guerre 10 dn

OBJETS DIVERS

- petit coffre 5 dn
- grand coffre 5 dn
- sac 5 dr
- grand sac 10 dr
- plateau de cuivre 2 dn
- théière en poterie 15 dr
- grande jarre 1 dn
- naphte (1 l) 10 dn
- huile de lampe (5 heures
d'éclairage) 10 dr
- pétrole brut (1 l) 1 dn
- torche 5 dr
- corde (20 m de long,
supportant 200 kg) 2 dn
- ficelle (50 m) 2 dr
- grosse corde (500 kg,
30 m) 4 dn
- instrument de géométrie
(règle, équerre,
compas) 10 dn
- alidade 100 dn
- bouteille de verre 3 dr
- tasse de verre 1 dr
- flacon de verre 2 dr
- plat en céramique 10 dr
- plat en céramique émaillée
1 dn
- boîte (20 cm x 20 cm x
20 cm) 1 dn
- cadenas 1 dn
- serrure 2 dn
- lime 5 dn
- pied de biche 1 dn
- scie 1 dn
- marteau 10 dr
- miroir 1 dn
- bougie 5 f
- outre (5 l) 1 dn
- gourde (2 l) 10 dr
- chaîne de fer (supportant
800 kg, le mètre) 10 dn
- chaîne de fer (supportant
2000 kg, le mètre) 30 dn
- cire (1 kg) 10 dr
- colorants (pour 10 m² de
tissus) 5 dr
- objet de cristal : dix fois le
prix du même objet
en verre.
- instrument de médecine
3 dn
- sablier 1 dn
- clepsydre 50 dn

ARMURES (par zone)

- lamellaire 20 dn
- jazeraint 15 dn
- maille 10 dn
- feutre 3 dn
- cuir bouilli 7 dn
- cuir léger 5 dn
- cuir épais 7 dn
- casque rond 50 dn
- casque à nasal 60 dn
- pour un cheval, multiplier
le prix par 3

VETEMENTS

- pantalon 10 dr
- burnou 15 dr
- turban 12 dr
- bonnet 5 dr
- chemise 8 dr
- manteau de toile 3 dn
- manteau de fourrure 10 dn
- babouches 10 dr
- sandales 10 dr
- bottes 2 dn
- bottes fourrées 3 dn
- couverture 3 dn
- tapis de prière 2 dn

TISSUS (pour 1 m²)

- soie 5 dn
- soie de chine 7 dn
- drap (10 dr)
- mousseline (3 dn)
- imprimés (3 dn)
- lin (1 dn)
- coton (10 dr)

ARMES

- épée à deux tranchants
110 dn
- épée large 100 dn
- épée longue 150 dn
- qalachur 130 dn
- nimcha 120 dn
- sarbarabah 180 dn
- pique 100 dn
- lance 110 dn
- rumh 140 dn
- nashak 200 dn
- balta 80 dn
- aybalta 70 dn
- arc composite 250 dn
- javelot 30 dn
- zhupin 35 dn
- hache cilicienne 200 dn
- hache arménienne 320 dn
- kasrulla 30 dn
- dabus 1 dn
- masse à ailette 40 dn
- sagaie 100 dn
- kamcha 3 dn
- fronde 10 dr
- khanjar 1 dn
- javalduz 1 dn
- flèche légère 4 dr
- flèche lourde 6 dr
- flèche normale 5 dr
- boulet de fronde 10 f

LE TRAJET JUSQU'AU RIBAT

A priori le voyage se déroule en deux étapes. La première conduit d'Aleshkur à la Passe de la Dent, ce qui prend environ 7 heures à pied. Il y a environ 40 km, ce qui représente pour un rythme de marche normal, environ 50 points de fatigue. Si les personnages utilisent une monture, compter 15 points de fatigue. Ceci peut être très important si les personnages décident de lancer une attaque de nuit.

Le djebel

C'est un chaînon montagneux orienté grossièrement Nord-Sud. Au Nord, la Daylima forme une gorge aux parois inaccessibles. Le flanc ouest du djebel est bordé d'une falaise d'environ 60 m de haut qui peut être escaladée sans grosses difficultés (*faire un jet «escalader à + 6 tous les 10 m*). La falaise est entaillée par une échancrure par laquelle se glisse la piste caravanière. A cet endroit le djebel forme une sorte de col baptisé «Passe de la Dent». Le ribat est niché au fond d'un cirque rocheux situé à l'extrémité Nord du djebel. Côté nord ce cirque est fermé par une falaise d'environ 200 m de haut. Cette falaise est très difficile à escalader (*faire un jet «escalader» tous les 10 m sans correction*). Le fond du cirque est légèrement argileux, un petit lac permet quelques cultures. Une vieille tour de guet en ruine se dresse au sommet de la falaise surplombant le ribat.

Il existe une piste menant au ribat, partant de la passe. Seul un caravanier expérimenté (ayant au moins un score de 45 dans la compétence «se repérer», peut trouver l'entrée de la piste et la suivre facilement). Pour un score inférieur à 45, faire effectuer un jet toutes les 1/2 heures. Par la piste, il faut, pour une vitesse de déplacement «marche», environ 4 heures pour parvenir au ribat. Il n'y a que 20 km, mais la piste n'est pas très bonne. La fatigue se compte normalement, tous les déplacements en dehors de la piste se font à vitesse diminuée de moitié. (*ne pas tenir compte de cet effet pour les déplacements «sprint», lors d'éventuels combats*).

LE PIEGE INFAME D'UNE IGNOBLE CREATURE

Si les personnages décident d'organiser un bivouac au niveau de la Passe de la Dent (endroit réputé sûr), ils apercevront, une fois la nuit tombée, un feu sur le flanc Nord de la Passe (voir carte). Si un personnage décide alors d'aller voir, il distinguera de loin un groupe de personnes assis en rond autour d'un feu, et entendra les échos d'une conversation animée, sans pouvoir comprendre le sens des phrases.

En fait il s'agit d'un piège monté par une Ghul (qu'Allah maudisse sa face calamiteuse !). Les voix humaines sont des imitations créées par 3 Grandes Hyènes. La Ghul est assise en fait au milieu d'un cercle d'auditeurs qui ne sont que des montages en bois et en tissus, elle raconte une histoire, et les grandes hyènes imitent des exclamations et interjections diverses.

Si un personnage s'approche de la scène, il peut détecter la supercherie mais uniquement s'il se méfie.

- S'il réussit un jet «Connaissance des créatures monstrueuses» et PER, il reconnaît la voix des grandes hyènes.

- S'il réussit un jet «connaissance des animaux» et un jet Odorat, il parvient à détecter l'odeur de hyène.

- S'il réussit un jet VUE (à moins 5), et un jet d'Intuition, il peut voir que les «auditeurs» ne sont que des montages.

- La réussite de tous ces jets dépend de la distance à laquelle se trouve le personnage :

→ + 1 tous les 10 m à moins de 100 m

→ + 2 tous les 20 m à plus de 100 m

CARACTERISTIQUES

HYENE

SFL : 10-15-20-25

VITESSE : 12 m/s

ATTAQUES : AN 9, BD 11

PROTECTIONS : FC 2, RS 5

DOMMAGES :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
BD	0	1	1	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11	12

ATTAQUE SPECIALE : imiter la vie humaine CDS 17

GHUL

SFL : 25-35-40-45

VITESSE : 9 m/s

ATTAQUES : AN 17 (griffes ou dents)

PROTECTIONS : FC 2 RS 2 ES 4

DOMMAGES :

Mr	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
AN (g)	0	1	2	3	4	5	8	11	14	17	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40
AN (d)	0	1	2	3	4	5	7	9	12	15	18	22	24	26	28	29	30	32	33	34	36

ATTAQUE SPECIALES :

CRIS MS=19 Fat=10 C=5s NDS=sp NES=50m

Chances d'être paralysé de terreur : 19-FB pour 2d10 secondes

La ghul dès qu'elle est découverte jettera son «cris», pendant que les hyènes attaqueront, puis passera à l'assaut. Si elle est gravement blessée (état 50) ou si deux de ses hyènes sont tuées, elle tentera de fuir.

LE SYSTEME DE GUET

Les mazdéistes qui se savent être dans l'illégalité en établissant une communauté non autorisée et armée sans le consentement des autorités musulmanes (consentement qui de toutes façons leur serait refusé), ont établi un système de guet destiné à leur éviter toute mauvaise surprise. Ce dispositif est constitué de plusieurs éléments.

- Les guetteurs de la piste : ils sont au nombre de deux (l'un est un archer, et l'autre un javelinier), dissimulés à quelque distance de la piste. Leurs chances de repérer quelqu'un sur le chemin sont de 17, et en dehors de 12 (ils sont plus particulièrement chargés de la surveillance de la piste, donc leur attention est polarisée par elle). Ils sont dissimulés dans les rochers (compétence «Se Cacher CDS : 12 +3 du à leur meilleur connaissance du terrain). Ils disposent d'une jarre de naphte pour donner l'alerte au ribat. Si un groupe suspect (et tout ce qui n'est pas mazdéiste est suspect) est repéré, ils enflammeront la jarre avec une braise conservée dans un petit pot de terre, et tenteront de se replier. En aucun cas ils n'attaqueront les personnages ils se défendront courageusement mais se rendront s'ils atteignent un état 50.



- Les guetteurs de la tour (deux archers) : cette vieille tour est maintenant en ruine et menace de s'écrouler. Située sur le point le plus haut du ribat, c'est un point de surveillance excellent d'où l'on jouit d'une vue étendue. Leurs chances de base de voir un personnage de taille humaine sont de 16. Ils disposent du même dispositif d'alerte que les guetteurs du chemin. Ils ne l'utiliseront que si un danger est repéré à moins de 1 km du ribat ou de la tour. Dans le cas contraire, l'un des deux hommes ira avertir le ribat à pied (il existe un passage souterrain partant de la tour jusqu'au sous-sol du ribat). Il faut environ 20 mn à un homme pour atteindre le ribat.

- Les guetteurs du ribat : leur nombre et leur nature dépend de l'état d'alerte du ribat. Leur CDS de base de repérer quelqu'un à proximité du ribat est de 15.

UTILISATION DE LA CARTE DE REPERAGE

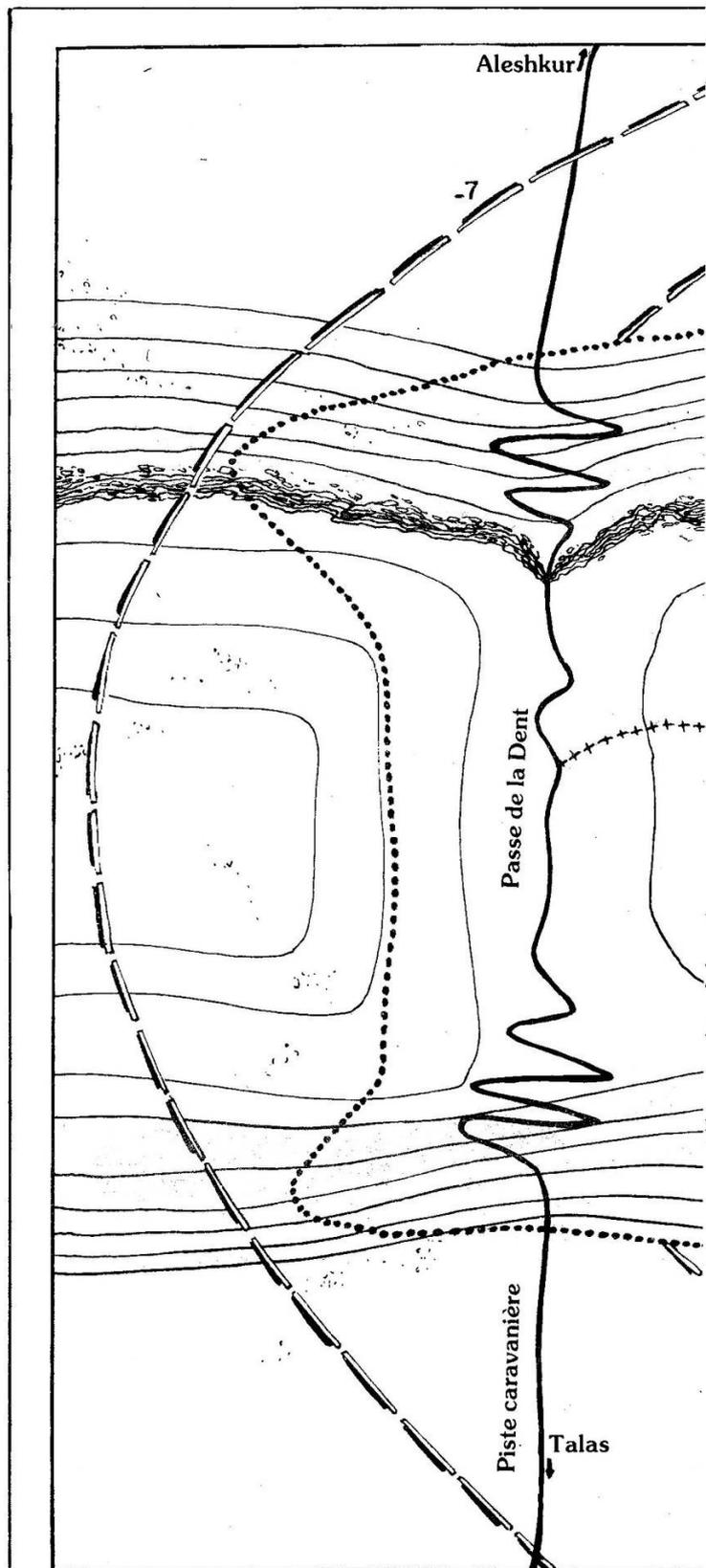
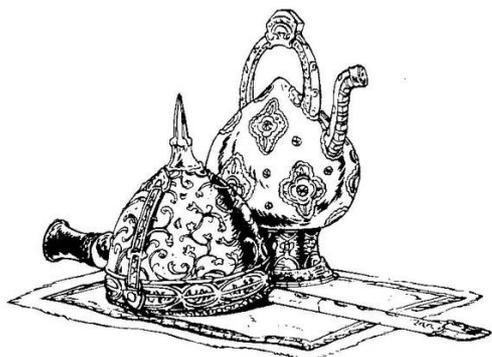
Le Maître des Légendes dispose d'une carte indiquant les secteurs de surveillance des différents guetteurs. Dès qu'un personnage rentre dans l'un de ces secteurs, le Maître des Légendes doit faire un jet de repérage. La carte indique aussi les malus à infliger aux guetteurs en fonction de la distance. Le Maître des Légendes doit procéder à un tirage toutes les 30 mn pour les guetteurs de la tour, toutes les 15 mn pour les guetteurs du chemin, toutes les 10 mn pour les guetteurs du ribat. tant qu'un personnage est dans un secteur de surveillance. Il peut effectuer un tirage supplémentaire en cas d'événement particulier : bruit, lumière, etc.

- Les CDS de base concernent les chances de repérer un homme de jour. Il doit modifier les CDS en fonction des circonstances :

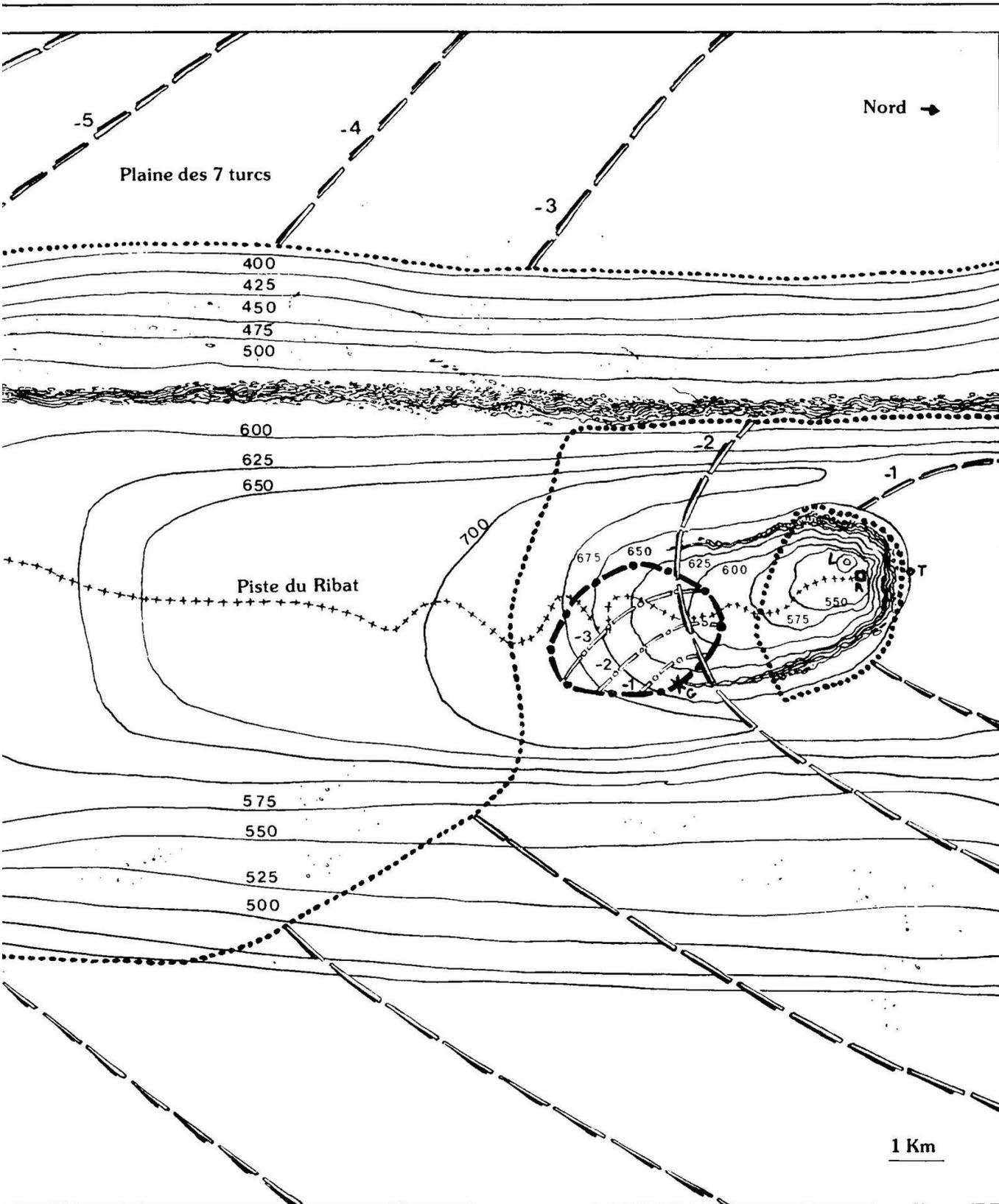
- rajouter + 1 par personne s'il s'agit d'un groupe
- rajouter + 2 par cheval
- rajouter + 1 par personnage vêtu de couleur vive
- enlever 1 pour tout personnage vêtu de gris, noir, et toutes les teintes de brun
- ajouter de jour +3 et de nuit +9 en cas de feu
- de nuit ajouter +5 pour toute lumière
- de nuit tous les jets de repérage se font à -7.

EN CAS D'ALERTE

Le ribat se mettra immédiatement en «disposition d'alerte» (voir le paragraphe «position des occupants du ribat»), ce qui prend 20 mn de jour et 30 mn de nuit. Si le groupe repéré est à plus de 2 km, une patrouille composée de 2 archers et de 4 javeliniers, conduite par un novice partira à la rencontre des suspects dans le but de les dissuader de s'approcher ou pour les tuer. Le novice aura préparé le sort «peur» en temps de latence.

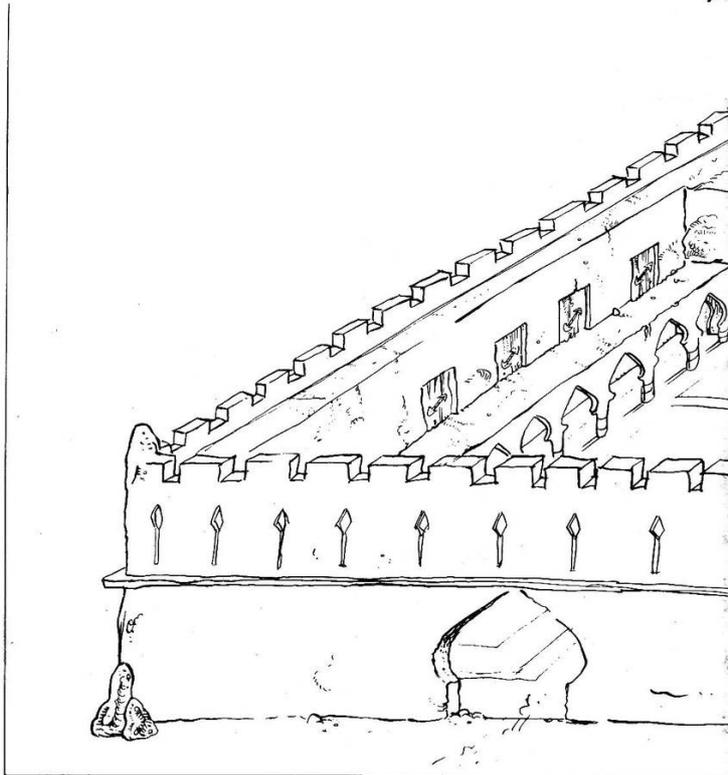
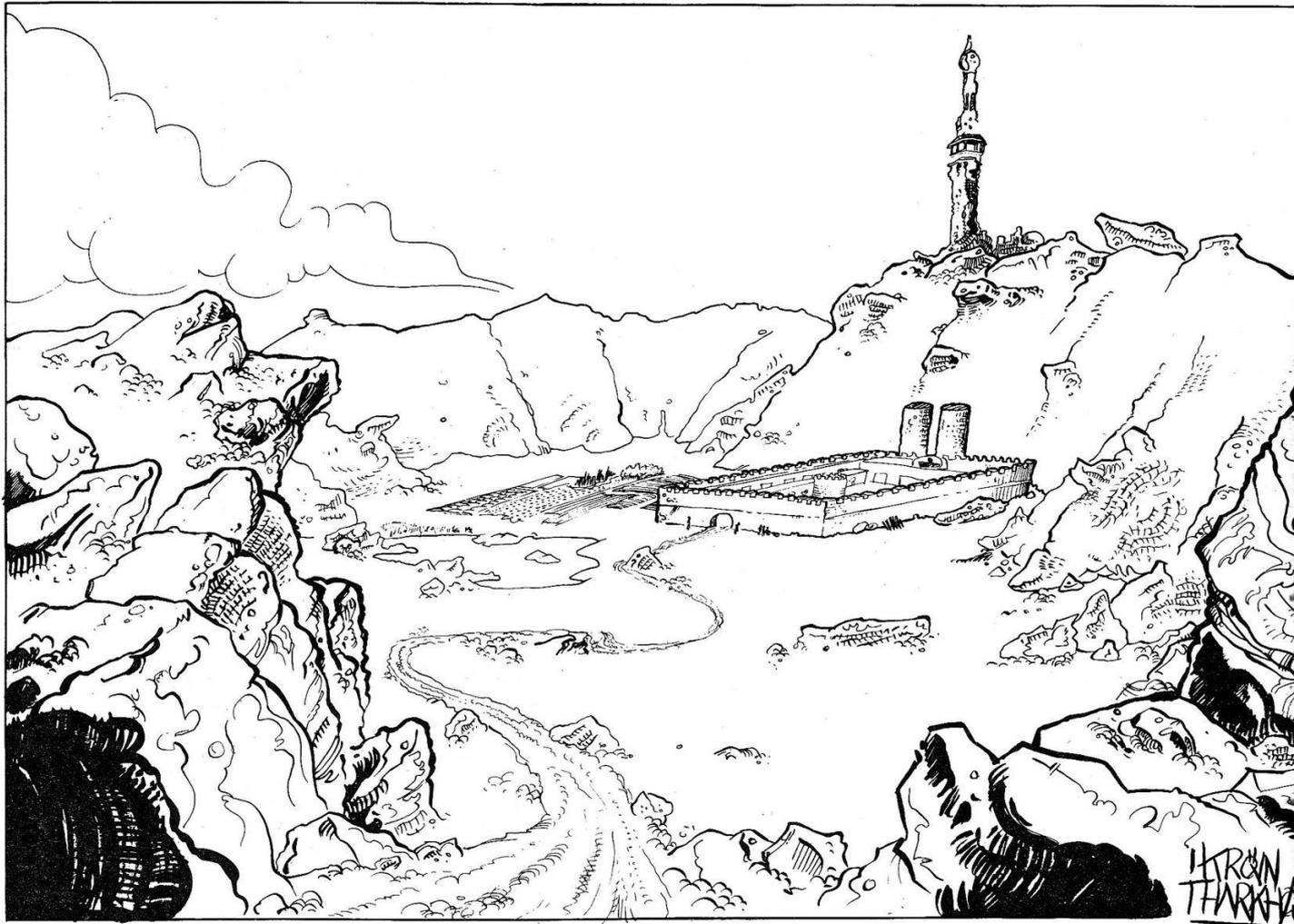


CARTE DE REPERAGE



- | | | |
|-------------------------|------------------------|------------------------|
| T : Tour de guet | Courbe des malus de T | Courbe des malus de G |
| R : Ribat | Limite du secteur de T | Limite du secteur de G |
| G : Guetteurs du chemin | Piste | Falaise |
| L : Lac | Courbe de niveau | |





LE RIBAT

LA TOUR EN RUINE

Elle fut construite par les soufis, mais n'a pas été restaurée. Il y a en permanence 2 guetteurs (archers). Le plus souvent l'un des deux est à l'intérieur, alors que l'autre assure la surveillance à l'extérieur. Ils entretiennent continuellement un feu à l'intérieur. Une cabane en bois offre un fragile abri aux guetteurs en cas d'intempéries. Ils sont relevés deux fois par jour : à 7 heures le matin et 19 heures le soir.

L'entrée du souterrain

Elle est fermée par une dalle pesant environ 250 kg. En cas d'alerte les guetteurs tenteront de la dissimuler sous un tas de gravats. Leur CDS de base est de 16. pour un temps de 20mn. S'ils ne peuvent y consacrer 20mn. retrancher 1 à leur CDS par minute en moins. Un personnage à des chances de voir que des pierres ont été déplacées égales à «Architecture»-Mr/+Me.

LE SOUTERRAIN

Sous la dalle se trouve une toute petite salle (3m sur 3m), dans laquelle sont entreposées 12 torches (capables d'assurer un éclairage de 30m de rayon pendant 2 heures), et une autre jarre de naphte.

Le passage lui-même est taillé dans une diaclase élargie par l'érosion karstique. Il mesure 1,5 m à 3 m de large, pour 3 à 30 m de hauteur de plafond.

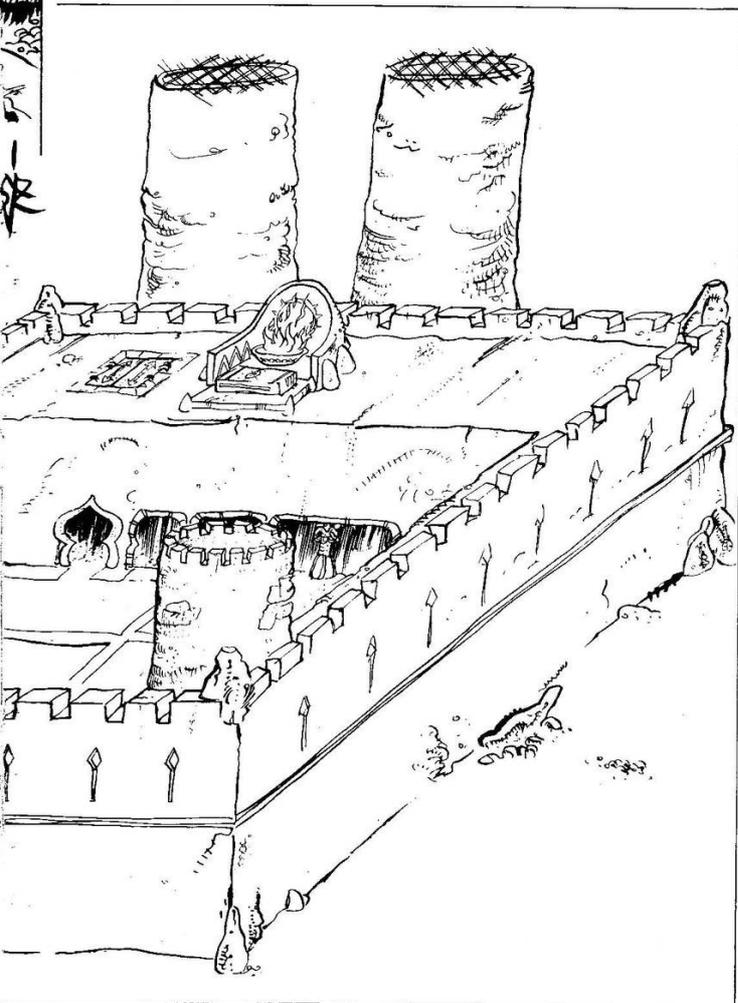
La salle donne sur un escalier assez grossier descendant assez rapidement pendant une vingtaine de mètres. Il est suivi par un passage à plat d'environ 500 m. grossièrement rectiligne. Les personnages se rendent compte qu'ils se dirigent à peu près vers le ribat. Bientôt débute un grand escalier à pente assez faible descendant sur environ 200m. Au pied de l'escalier, la galerie se sépare en deux branches, une partant à droite et une autre à gauche. Les deux passages après environ 100m tournent à angle droit pour reprendre la direction du ribat. Le passage de gauche y mène après 1,8 km de déplacement horizontal approximativement en ligne droite.

LE PIEGE

Le passage de droite mène à un piège tout aussi simple qu'efficace. Il s'agit d'une trappe de bois recouverte d'environ 40cm de pierre et de gravier et équilibrée par un contrepoids. La trappe pivote dès qu'elle doit supporter plus de 180 kg.

Procédure à suivre :

- si les personnages (ou un seul d'entre eux) sont sur leurs gardes, ils peuvent repérer la trappe en réussissant un jet «Détecter les pièges», sans bonus si personne n'est sur la trappe, et à +4 dès que quelqu'un est monté sur la trappe.
- si personne n'est sur ses gardes, le personnage qui a le plus gros score dans la compétence «détecter les pièges» repère le piège en réussissant un jet de compétence à +2, une fois qu'un des personnages est sur la trappe.
- une fois le piège déclenché, les personnages sur la trappe font un jet de reflexe, s'il est réussi ils sont sauvés. Sinon ils peuvent éviter le pire en réussissant un jet de coordination ils sont alors accrochés au bord du précipice (suspens !). Ils peuvent remonter en réussissant un jet de force.



le MDL doit accorder un bonus de +7 s'ils sont aidés. Tout personnage qui tombe doit être considéré comme mort.

LE RIBAT PROPREMENT DIT

C'est une construction en calcaire, récemment remise en état, les murs extérieurs sont percés de meurtrières à environ 4m de haut. *Un personnage pesant moins de 65 kg, sans armure peut passer au travers d'une meurtrière. Le mur présente une résistance de 5 à l'escalade.*

LES TOURS DU SILENCE

Elles ont été construites par les mazdéistes. Ce sont deux tours de pierre, creuses, fermées à leur sommet simplement par une grille dont les barreaux sont écartés de 50 cm. Les mazdéistes n'enterrent pas leur morts, ils les placent au sommet de ce type de tours, pour qu'ils soient dévorés par les oiseaux de proie. Il y a deux cadavres sur la tour Est et aucun sur la tour Ouest. Une dizaine de vautours nichent dans la falaise et vivent des cadavres. Il y a aussi un couple de gypaètes. Si des humains se manifestent au sommet des tours, le mâle viendra survoler lentement le ribat. Les deux tours sont reliées par un court passage souterrain, fermé par une dalle (180 kg). Les deux tours communiquent avec le sous sol du ribat.

LE SOUS-SOL DU RIBAT

1 passage menant à la tour :

Le passage souterrain donne sur une porte de bois très simple ne comportant ni poignée ni serrure. *Cette porte n'est pas fermée, il suffit de la pousser pour l'ouvrir. Derrière se trouve un petit passage maçonné.*

2 mécanisme secret :

Il permet d'ouvrir la porte 4. Ce mécanisme est défini par un degré de dissimulation de 2 et un degré de complexité de 0. Ce mécanisme est protégé par un sort «magie rémanante» : si l'on tente de faire jouer le mécanisme sans avoir prononcé auparavant «Ahura mazda», il y a 17 chances sur 20 qu'un sort «feu de la terre», couvrant toute l'aire d'effet indiquée sur le plan (zone pointillée) soit déclenché. Pendant une seconde, une nappe de flammes de type 5 de 40 cm de haut jaillit du plancher. Ces flammes causent 15 points de souffle de dégât (brûlures), diminués d'une éventuelle protection. Ces points sont à répartir sur les zones 15 à 20. Il y a une chance sur trois pour qu'un vêtement couvrant ces zones s'enflamme, le personnage doit réussir un jet de réflexe pour éteindre les flammes. Pour toute seconde au cours de laquelle ses vêtements brûlent il subit 4 points de dommage supplémentaires par zone concernée.

3 porte :

C'est une lourde porte à double battant, en bois qui n'est pas fermée. Un court escalier mène aux tours du silence.

4 porte du ribat :

Cette porte à double battant est fermée, son ouverture est commandée par le mécanisme 2. On peut évidemment la détruire, l'enfoncer ou la forcer, ce qui risque de faire pas mal de bruit. *De toute façon si l'on touche à la porte sans avoir utilisé le mécanisme, le «feu de la terre» se déclenchera.*

5 grand couloir :

Derrière la porte s'ouvre un couloir, éclairé par des torches.

6 porte de temple :

Il s'agit d'une porte à double battant, en bois recouvert de plaques d'argent.

7 Le grand temple du feu primitif :

C'est une vaste salle, assez simplement décorée. Les murs blanchis à la chaux comportent une frise formée de caractères arabes. Au fond de la pièce, se trouve l'autel du feu primitif. Il s'agit d'une vaste pierre, creusée en son centre d'une cavité elliptique, dans laquelle des flammes sont entretenues en permanence. Au milieu des flammes se dresse un obélisque de pierre, supportant une boule de pierre noire, couverte de signes étranges de teinte rouge. Devant l'autel, se trouve une petite table basse, sur laquelle est posée une coupe en or. De part et d'autre de la table sont disposés deux tabourets, l'un portant un flacon rempli de liquide, l'autre un khanjar d'or dans un fourreau de cuir rouge rehaussé de pierreries.

La boule de pierre est la «sphère du cheitan», objet magique permettant de contrôler un démon (voir plus loin la description de cet objet). La table est une table de sacrifice, le khanjar un couteau de sacrifice, la coupe est un objet rituel, et le liquide du flacon est de l'aoma, liqueur sacrée des mazdeistes. Le khanjar et la coupe peuvent être vendus respectivement 700 et 1000 dinars à Aleshkur, le double à la communauté zoroastrienne qui tient beaucoup à ces objets.

Si des personnages autres qu'un prêtre ou Perle de feu tentent de s'emparer de la Sphère, le démon, qui peut jeter quelques sorts par l'entremise de cet objet, tentera d'abord une suggestion comme quoi il s'agirait d'un acte sacrilège. Si celle-ci est sans effet, il jettera une forme de flamme, sous la forme d'un jet jaillissant de la boule, qui a 18 chances/20 de toucher un personnage et qui cause 2 Mr points de souffle (brûlures), répartis sur 4 zones.

8 escalier menant au rez-de-chaussée

9 dispositif de protection de la porte :

Au fond du couloir on peut voir un bizarre chariot à quatre roues, relié par de grosses cordes à 6 forts poteaux de bois soutenant de très grosses planches.

Il s'agit d'un dispositif installé par les soufis qui permet en attelant des buffles ou des chevaux et en faisant s'écrouler les poteaux, de créer une vaste fosse devant la porte du ribat.

10 étable :

Elle sert à loger quatre buffles, nécessaires pour le fonctionnement du dispositif 9. Dans la journée les buffles sont à l'extérieur, employés aux cultures.

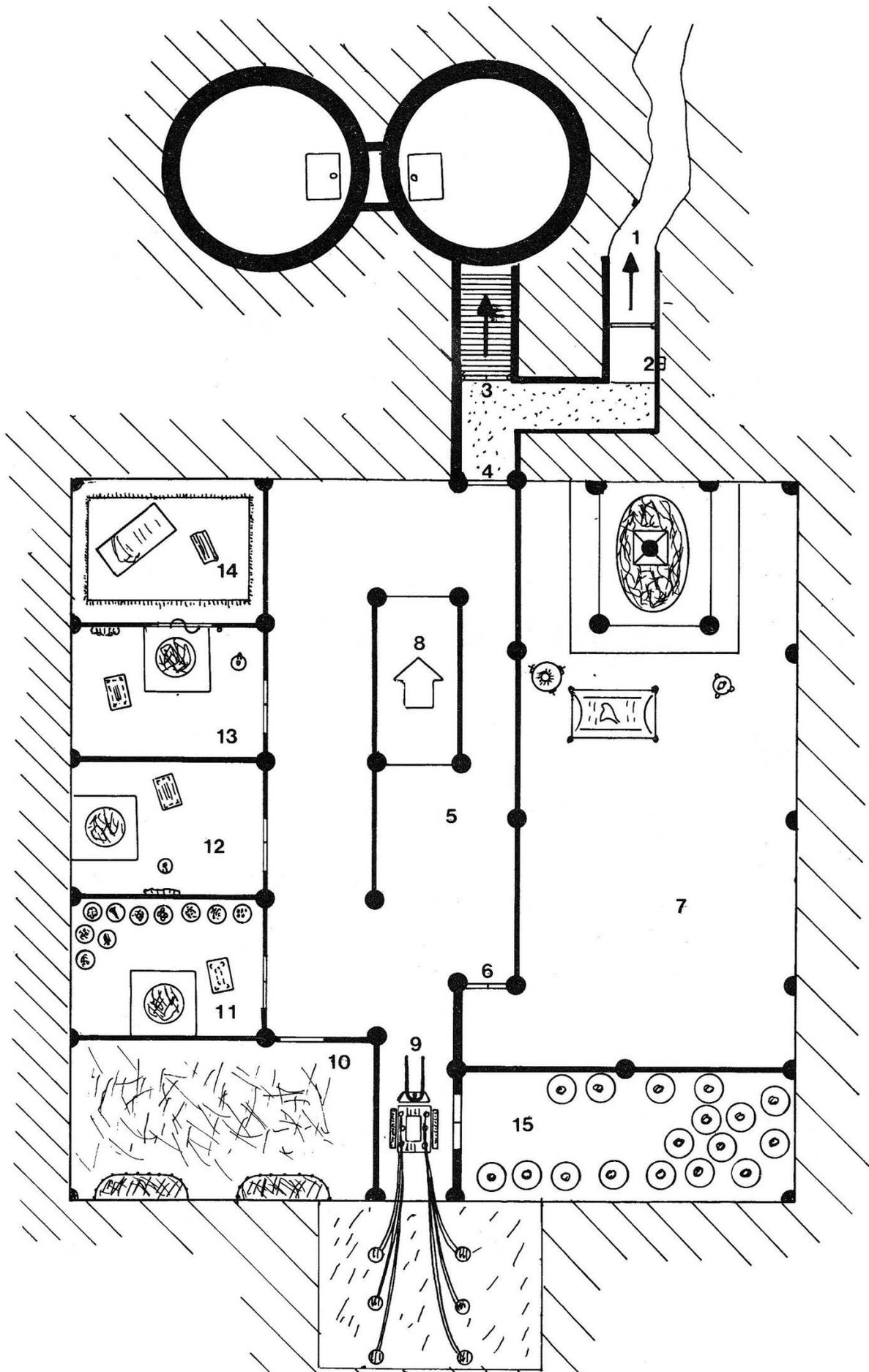
11 temple du feu des cultivateurs :

Ce sanctuaire ferme par une porte à double battant qui est ouverte. A l'intérieur se trouve un petit autel semblable à l'autel du feu primitif, mais sans obélisque. A coté de l'autel se trouve une petite table de pierre. Contre le mur nord sont disposés 10 plateaux, 2 d'or (800 dinars) et 8 de cuivre, portant des fruits et des légumes, offrandes des paysans mazdéistes. Les murs sont recouverts de mosaïques représentant des scènes de la vie agricole.

12 le temple du feu des prêtres :

Cette pièce est semblable à la précédente, toutefois les mosaïques représentent des scènes de culte. Il y a aussi une table de sacrifice et un flacon d'ahoma. Contre le mur sud, se trouve une robe de prêtre visiblement très ancienne,

RIBAT SOUS-SOL



richement décorée. Elle peut être vendue 300 dinars, et 1000 dinars à la communauté mazdéiste.

13 le temple du feu des guerriers :

Il s'agit encore d'un temple secondaire, les mosaïques représentent des scènes de guerre. On trouve de nouveau une carafe d'ahoma, et une table de sacrifice. A coté de l'autel, se trouve un bâton recouvert d'argent, d'environ 1.50 m de long, terminé par un crochet. Accrochés au mur nord se trouvent une armure lamellaire, de belle facture, un casque de bronze, et un sabre droit (nimcha) de fabrication indienne. Ces objets n'ont aucun pouvoir particulier. Ils appartenaient au grand prêtre de l'époque sassanide qui, 600 ans auparavant, créa ce feu des guerriers. Ces objets peuvent être vendus respectivement pour 400 dinars, 100 dinars, et 150 dinars; le double à la communauté mazdéiste.

la porte secrète :

Derrière l'autel se trouve une porte secrète. Pour la repérer il faut réussir un jet «détecter les pièges» à +4. Au fond du receptacle rempli de flammes qui forme le centre de l'autel se trouve un anneau. Il suffit de tirer sur l'anneau (par exemple avec le bâton), pour déclencher le mécanisme qui fait pivoter l'autel et qui ouvre la porte secrète.

14 la chambre secrète :

C'est là qu'est enfermée Perle de Feu. La pièce est très sommairement meublée d'un lit, d'un tapis, d'une grossière table de bois, elle est éclairée par une torche. Perle de Feu gît inconsciente. Elle est très fatiguée (état 50), mais a toute sa lucidité. Elle est évidemment très heureuse d'être libérée, et désire partir au plus vite. Toutefois elle dit qu'elle ne partira pas sans la boule de pierre (la Sphère), car celle-ci est bien trop puissante pour être laissée en possession des infidèles. Elle dit vouloir la ramener à son père qui décidera ce qu'il convient d'en faire.

La véritable histoire de Perle de Feu

Nos héros sont sans doute persuadés d'avoir libéré une pauvre jeune fille sans défense des griffes des horribles infidèles. La vérité est un peu différente. Perle de Feu, n'est pas la fille de Moawa. Celui-ci était stérile, il donc adopta une jeune enfant offerte par Mohammed al Assif, un marchand d'esclaves d'Alexandrie. Elle faisait partie du butin récupéré à l'occasion d'un raid contre des tribus nomades de Haute Egypte. Mais Perle de Feu n'était pas une enfant ordinaire. Elle est la réincarnation d'une très ancienne et très puissante sorcière qui, depuis l'époque pharaonique, se réincarne tous les 77 ans dans un nouveau corps. Cette sorcière, dispose de pouvoirs magiques très étendus. Toutefois, Perle de Feu ne peut prendre conscience de ses pouvoirs tant qu'elle est vierge. Ce qui c'est passé est assez simple. Le cheitan voulait jeter un sort de possession à Perle de Feu. Mais ne pouvant jeter ce sort que sur une femme accomplie, il passa dans le plan matériel, sous forme de démon, pour la violer. Une fois son forfait perpétré il se prépara à jeter son sort, mais Perle de Feu ayant enfin pris conscience de ce qu'elle était, tint tête au cheitan et réussit à le posséder. Epuisée elle tomba évanouie, et c'est dans cet état que la trouvent nos héros. Elle va continuer de jouer son rôle de simple jeune fille, afin de ne pas se dévoiler. Mais elle insiste pour emmener la Sphère qui lui permet de contrôler le cheitan sans trop de fatigue. De toute façon, elle ne repartira pas sans avoir la Sphère, et comme elle est la seule à pouvoir la prendre sans être brûlée, elle est sûre de pouvoir la garder.

15 réserves :

Cette pièce est close en permanence par une forte porte fermée à clef. La pièce n'est pas éclairée, il s'en dégage une légère odeur de mois. On peut distinguer des rangées de jarres soigneusement cachetées par de la cire. Les jarres contiennent d'importantes quantités de blé et de riz, de sucre, d'huile, et de viande salée.

LE REZ-DE-CHAUSSEE

1 porte du ribat :

C'est une lourde porte à double battant en bois épais, renforcée par des pièces métalliques. La porte est barrée de l'intérieur, il faut environ 3 Bases pour enlever la barre.

2 zone effondrable :

Cette partie du sol peut être transformée en fosse par l'action du dispositif décrit au sous-sol.

3 poste de garde :

Cette salle est sommairement équipée, d'une table de bois, de tabourets, et d'un lit rudimentaire. Il y a en permanence des soldats. (voir répartition du personnel du ribat).

4 chambre du 2^{ème} grand prêtre :

C'est une chambre luxueusement meublée, avec un lit magnifique, un bureau marqueté, une table basse supportant un service à thé en argent (250 dinars), et un magnifique tapis persan. Sur un établi recouvert de carreaux de céramique, se trouvent une rangée de flacons, trois mortiers, une balance, divers ustensiles et un alambic. Tout cet attirail sert essentiellement à fabriquer des poisons. Un certain nombre de fioles, cachées à l'intérieur d'un coffre placé sous le lit et fermé par un mécanisme, contient des poisons :

NUMERO	1	2	3	4	5
CONTENANT	fiole cachetée	boite contenant une poudre	fiole cachetée	pot	boule de verre
DMA	10 cm ³	3 g	1 g	10 g	3 Litres
LAT	2s	1h	10h	10s	10s
RAC	10 pts/s	3pts/h	1 pt/jour	20 pts/s	10 pts/s
SDT	2 (odeur)	6	9	2	4
ETT	gaz	solide	solide	pateux (sol.)	gaz
ABS	inhalatif	ingestif	ingestif	insinuatif	corrosif
VIR	13	16	19	12	16
TEMPS *	4 jours	1 mois	6 mois	3 mois	2 mois
Nombre de DMA	1	2	1	2	1
TOX	60 pts	50 pts	120 pts	60 pts	90 pts
VALEUR	1000 dn	500 dn	800 dn	1200 dn	5000 dn

valeur : prix auquel il est possible de vendre un tel poison
temps : période de temps pendant laquelle le poison est encore efficace.

Dans les fioles se trouvant sur l'établi on peut trouver de l'opium, du haschish et divers produits permettant de préparer 1 DMA du poison 5, 3 du 4, 2 du 3, 4 du 2, et 1 du 1. Caché sous le lit se trouve aussi un livre, écrit en syriaque traitant des poisons. Un personnage ayant la compétence «connaissance des poisons», et étudiant ce livre au moins 5 mois, voit son score dans cette compétence augmenté de 7 points.

Ce que l'on peut faire avec les poisons : un personnage disposant de la compétence CPO peut tenter d'analyser les poisons. Il devra pour cela sacrifier une DMA. La première chose à faire est de déterminer les principes actifs qui le composent. Pour cela il faut réussir un jet CPO-SDT.

IRWIN
THARKWAR



1900

Puis l'on peut déterminer ses caractéristiques dans l'ordre que l'on veut. Tant que le jet CPO-SDT est réussi il est possible de déterminer une caractéristique supplémentaire. Dès que le jet est raté le personnage doit arrêter. Mais il peut recommencer à partir du point où il a échoué en utilisant une DMA supplémentaire. Chacune de ces opérations prend environ 15 jours. C'est seulement lorsqu'il aura réussi à déterminer toutes les caractéristiques du poison qu'il pourra tenter de le fabriquer.

5 cellules des novices :

Ce sont des pièces comportant simplement un lit rudimentaire, une petite table de bois, et une natte. Chaque novice dispose d'un coffre dans lequel se trouve ses affaires : quelques habits, 2-20 dinars, et quelques composantes matérielles : 1-10 morceaux de charbon, 1-10 rameaux de bois vert, 2-8 rondelles de corne (*de buffle*), 1-4 gros silex, une boîte contenant 1-4 lucioles, 2-20 cubes de pyrite, 1-10 tiges de bambou, 1-8 têtes de nègre en ébène, un tas d'herbe séchée (*orties*), 1-4 peaux de crapaud séchées, 1-6 morceaux de basalte.

6 écurie :

Là se trouvent 12 chevaux de guerre iraniens, et 1 cheval arabe appartenant au chef de la garde.

7 forge :

Elle est essentiellement utilisée pour la réparation des armes. On peut y trouver une trentaine de pointes de flèche et 6 javalots tout neufs.

8 escalier conduisant au premier étage.

9 hangar :

C'est là que sont entreposés les instruments aratoires ainsi que la charrette utilisée pour le transport des morts.

10 plan incliné conduisant au sous-sol.

11 salle des esclaves :

Salle meublée simplement d'une dizaine de paillasses d'une propreté douteuse.

12 chambre de Zanjari Al Ishantar :

C'est la plus belle pièce du ribat. Les murs sont ornés de tentures brodées, le sol est recouvert d'un tapis de grand prix. Au centre de la pièce se trouve une petite table marquetée recouverte d'un napperon brodé de fils d'or. Le lit somptueux est abrité par de lourdes tentures pourpres. A côté du lit se trouvent deux coffres, non fermés, contenant les affaires du grand prêtre. Dans le double fond du plus grand se trouvent aussi 1273 dinars. Contre le mur ouest est appuyé un vaste bureau sur lequel sont disposés 6 coffres fermés par un cadenas (résistance au crochetage 0, résistance à l'effraction 4). Ces coffres contiennent les composantes matérielles suivantes :

- 12 morceaux de charbon
- 10 rameaux de bois vert
- 3 cornes de buffle
- 1 petite boîte contenant de petites pierres : 5 rouges, 13 noires, 4 vertes, 2 bleues, 6 jaunes, 7 brunes
- 6 gros silex
- 1 flacon contenant 12 lucioles
- 8 cubes de pyrite
- 4 tiges de bambou
- 3 litres d'eau (*ayant déjà bouillie une fois*)
- 1 petit pot contenant une substance visqueuse transparente (*3 crachats de chameaux*)

- 1 m² de toile de lin
- 2 creusets de céramique
- 1 litre de naphte
- 50 g d'orpiment
- 10 g d'amadou
- 1 litre de pétrole
- 1 petit pot de cendre (*cendre d'un oiseau brûlé par de la lave*)
- une trentaine de poils (*d'éléphant male*)
- 1 petit pot contenant des cendres (*de 77 créatures volantes*)
- 3 plaques de verre de 30 cm X 30 cm
- des fragments de lichen (*ayant poussé sur une lave sombre*)
- dans une boîte d'ivoire : une dent (*de genn*), 10 g de soufre (*raffiné sept fois pendant sept ans chaque jour du ramadan*), un bloc de cristal contenant une salamandre albinos, une fleur rouge (*lotus, ramassée le premier jour d'une année abondante*).
- 12 figures de nègre en ébène
- s rouleaux vierges). Tous présentent une «résistance du grimoire» de 4). On peut trouver-
- une brassée d'ortie
- 5 peaux de crapaud séchées
- un bloc de basalte
- une petite fiole contenant un liquide transparent (*larmes d'un nouveau né*)
- 4 plaques de mica
- 18 plumes (*4 de coq, 3 de perroquet, 6 d'aigle, 5 de gypaète*)
- 1 peau de serpent
- 5 chandelles
- 2 tentacules de poulpe séchés
- 2 os (*de dinosaure*)
- une caisse de navets
- 3 langues (*de chèvre*)
- 30 g de poudre d'or et de diamant

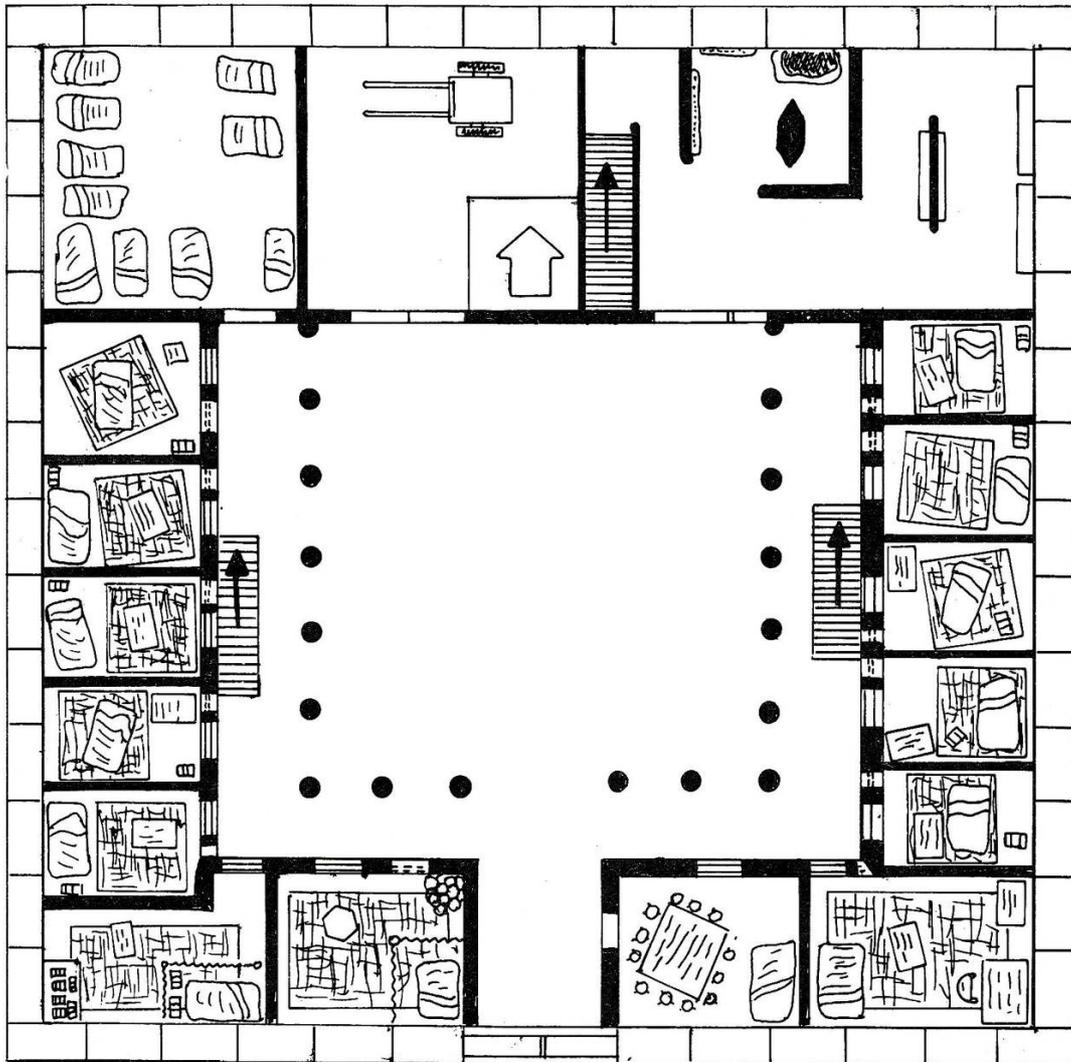
L'une des pierres du mur ouest est mobile. On peut s'en apercevoir si l'on cherche activement en réussissant un jet «détecter les pièges» ou «architecture». Derrière se trouve un petit coffre. Le mur est protégé par un sort «magie rémanante» déclenchant une «forme de flamme». L'inscription de magie rémanante est dissimulée par un sort «écriture cachée» de NIS à 16. Si quelqu'un tente de bouger la pierre sans prononcer auparavant «Zanjari al Ishantar», il y a 14 chances sur 20 pour qu'un jet de flamme de forme conique (3 m de long, 20 cm de diamètre au départ, 2 m à l'arrivée) parte de la pierre, vers le mur est. Une personne dans l'aire d'effet à 17 chances sur 20 d'être touchée, et les dommages sont de 3 x Mr points de souffle. Derrière la pierre se trouve un petit coffre fermé par un mécanisme (dissimulation 5, résistance aux crochetages 2, résistance à l'effraction 5). A l'intérieur se trouvent 21 rouleaux de parchemin. 10 d'entre eux sont vierges. Les autres sont couverts de signes incompréhensibles.

Zhanjar al Ishantar a écrit tous ses sorts, il les a protégés par un sort «message indéchiffrable» de NIS 15, et les plus importants ont été soumis à un sort «écriture cachée» de NIS 13 (il s'agit des rouleaux vierges). Tous présentent une «résistance du grimoire» de 4). On peut trouver les descriptions des sorts suivants :

- fumée
- pétarade
- éteindre les feux
- forme de flamme
- enflammer *
- feu de la terre *
- mur de flamme *

RIBAT REZ-DE-CHAUSSEE

2m



 Fenêtre

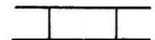
 Porte

 Coffre

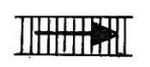
 Tapis

 Lit

 Table

 Enceinte

 Mur

 Escalier,
sens de la descente

- feu du ciel *
- exorcisme
- protéger de la magie mineure
- message indéchiffrable
- déchiffrer les messages
- écriture cachée
- révéler les écritures
- cercle de protection *
- cercle d'emprisonnement *
- effacer *
- écrire un sort *
- mot de commandement
- magie rémanante *
- peur

* sort «dissimulé»

13 chambre du chef de la garde :

C'est aussi une pièce assez luxueusement meublée. Le lit est dissimulé par une des tentures. Une petite table centrale porte un jeu d'échecs en ivoire et ébène (800 dinars). Le coin nord-est est occupé par un tas de coussins. L'un d'entre eux contient 3 diamants d'une valeur de 1000 dinars chacun. Les murs sont décorés par diverses armes exotiques.

PREMIER ETAGE

1 cuisine :

Cette pièce est meublée de deux tables et de quelques tabourets, une vaste cheminée occupe le mur nord. Une quantité d'instruments de cuisine divers sont entassés dans le plus grand désordre.

2 salle des dignitaires :

C'est là que Zanj al Ishantar, le deuxième grand prêtre et le chef de la garde prennent leurs repas.

3 salle du conseil :

Cette salle sert à réunir les principaux dirigeants de la communauté mazdéiste de la province en cas de crise. Un petit feu sacré brûle dans le coin nord-est.

4 réfectoire de la troupe et des novices :

Une trappe sous une table débouche sur un escalier conduisant au rez-de chaussée.

5 chambres des javeliniers :

Les javeliniers sont logés dans ces pièces deux par deux. Chaque chambre comporte deux lits, une table basse, et deux coffres fermés à clef, dans lesquels sont rangés les affaires des soldats : 1-4 dinars, quelques effets, parfois un modeste trophée.

6 chambres des archers :

Les archers sont logés dans cette pièce qui contient une dizaine de lits, deux tables, et les coffres des archers, contenant le même type d'affaires que celui des javeliniers.

7 galerie.

8 cour intérieure.

LE PERSONNEL DU RIBAT

La description du ribat a été menée sans faire mention de ses occupants. La répartition de ceux-ci pouvant changer suivant les circonstances, les principales caractéristiques des occupants du ribat sont regroupées ici. Le Maître des Légendes se reportera au chapitre «plans d'occupation du ribat» pour les placer. Il peut aussi se reporter aux feuilles de personnages pour avoir des descriptions plus détaillées des caractéristiques des personnages.

LA GARDE

Elle est composée d'un chef, de 32 javeliniers et de 20 archers. C'est une bande de mercenaires recrutés par Zanj al Ishantar. Ce sont des turcs. Ils parlent très mal l'arabe. Ils n'ont aucune sympathie pour les mazdéistes mais ils obéissent fanatiquement à leur chef. Ils se battent courageusement mais se rendent en état 50.

Le chef de la garde est un excellent guerrier, il a accepté l'offre des mazdéistes en espérant pouvoir les forcer à l'aider à piller Aleshkur. Pour le moment il leur reste loyal.

LES ARCHERS

Force : 12-9-6-3

Réflexe : 15-11-8-4

Souffle : 15-23-28-32

Armes :

- Arc composite (portée 60-120-180-360-500)

tableau : 7

AN : 13-10-7-3

- Epée large

tableau : 7

PN : 3-2-1-0

AN : 10-8-5-3

PR : 1-0

AR : 7-5-4-2

Protection : Turban + cotte de maille

protection globale : 4-4-2 (taille-estoc-contondant)

FC : 3-2-1-0

Base : 3-3-4-5

ES : 7-5-4-2

LES JAVELINIERS

Force : 12-9-6-3

Réflexe : 15-11-8-4

Souffle : 15-23-28-32

Armes :

- Javelot (portée 10-15-25-45-75)

tableau : 4

AN : 15-11-8-4

- Epée large :

tableau : 7

PN : 3-2-1-0

AN : 10-8-5-3

PR : 1-0-0-0

AR : 7-5-4-2

Protection : turban + cotte de maille

protection globale : 4-4-2

FC : 3-2-1-0

Base : 3-3-4-5

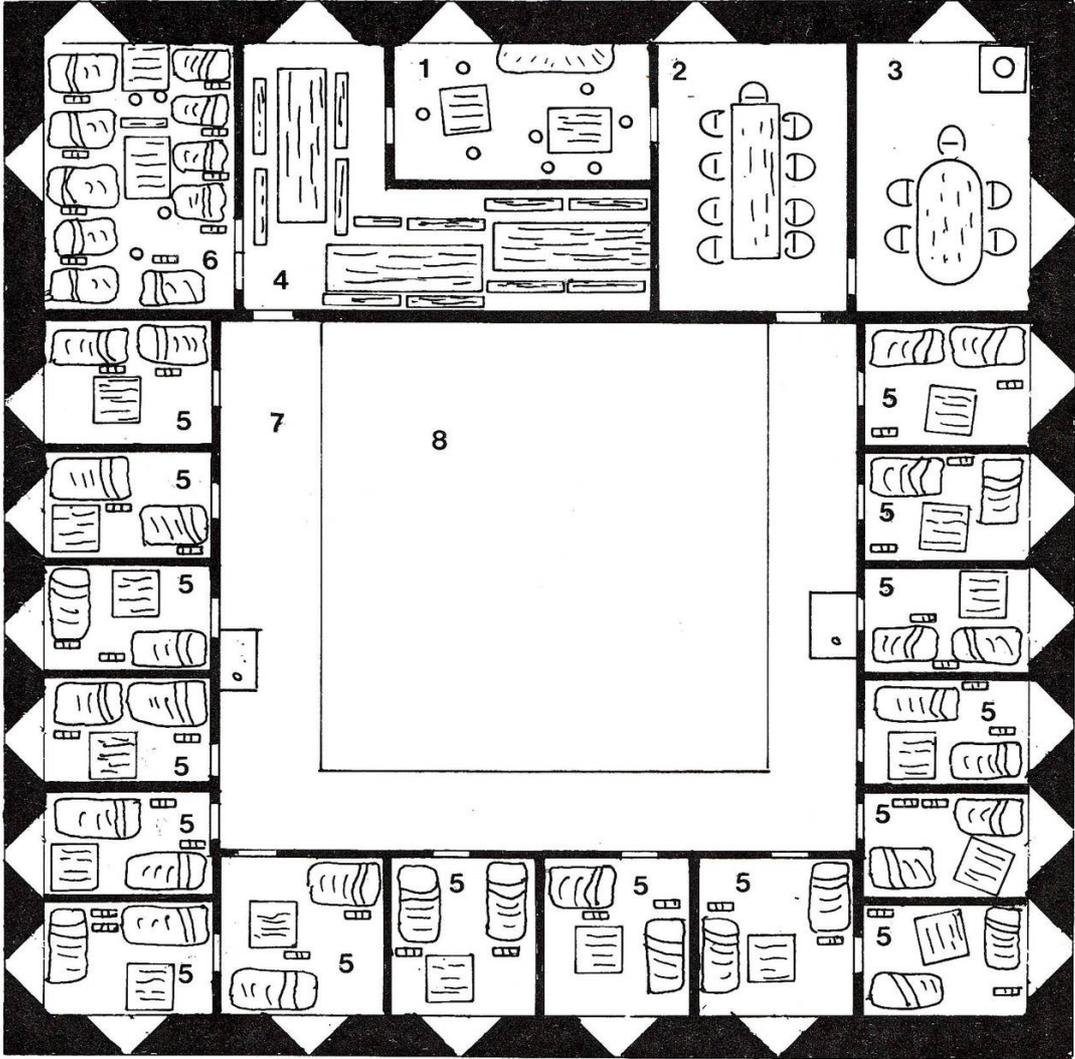
ES : 7-5-4-2

Le Chef de la garde

C'est une véritable bête de guerre, un guerrier exceptionnel. Agé d'une trentaine d'années, puissant, son visage s'orne d'une moustache tombante et d'une cicatrice sur la joue droite. Il parle bien arabe, ayant passé sa prime jeunesse dans les armées islamiques.

Il dispose d'un qalachur magique, de fabrication indienne, dont les caractéristiques sont les suivantes : tableau de dommage : 10;ra : 20;v : 3.

RIBAT 1^{er} ETAGE



C'est aussi un archer redoutable.

Principales caractéristiques :

Force : 18-14-9-5

Rapidité : 17-13-9-4

Souffle : 19-25-29-34

Armes :

- Arc composite :

Il est armé de deux arcs, l'un tendu à 5, et l'autre à 2. Il utilise 3 sortes de flèches, des flèches normales, des javalduz, des flèches lourdes. Le tableau suivant résume les caractéristiques de son tir.

	CDS (5)	CDS (2)	tab.	portées (5)			portées (2)						
ju	19	23	4	30	60	90	180	270	15	30	45	90	115
no	16	19	7	90	180	270	540	600	45	90	115	270	400
ld	15	18	10	60	90	180	270	540	30	45	90	115	270

CDS (5) : chances de succès avec l'arc tendu à 5, à la portée efficace

ju : javalduz

no : flèche normale

ld : flèche lourde

tab. : tableau de dommage

- Qalachur

tableau : 10

AN : 20-15-10-5

AR : 17-13-9-4

PN : 6-5-3-2

Protection : armure lamellaire + casque

protection globale : 7-5-3

Principales compétences :

EQU : 17

SCH : 13

MON : 18

EMB : 15

DEE : 18

CAC : 15

CBC : 14 (+1 aux CDS à cheval)

DED : 19

COM : 16

EMP-PCS-PIQ : 13

CPP : 10

LIE (arabe) : 12

LES PRETRES

LES NOVICES

Ce sont de jeunes prêtres Mazdéistes en cours de formation. Ils sont fanatisés et ne se rendront sous aucun prétexte. Ils portent une robe de teinte orangée et vont tête nue, le crâne rasé. Ils sont équipés d'une canne de bois à pommeau métallique, qui entre leurs mains, peut s'avérer être une arme redoutable.

- Force : 13-10-7-3

- Réflexe : 12-9-6-3

- Souffle : 12-22-27-31

Armes :

- Canne (ra=6, v=1)

Tableau : 5

AN : 13-10-7-3

AR : 12-9-6-3

PR : 3-2-1-0

Base : 3-4-4-5

PN : 3-2-1-0

FC : 3-2-1-0

ES : 6-5-3-2

Les novices connaissent déjà trois sorts :

FUMEE : MS=15 DS=3 NDS=E NPS=B NES=F TL=C

PETARADE : MS=12 DS=5 NDS=E NPS=B NES=D TL=C

PEUR : MS=10 DS=6 NDS=D NPS=A NES=Sp TL=E

S'il est agressé, et qu'il a le temps de le faire, un novice tentera de jeter rapidement le sort «Peur», avec les caractéristiques suivantes : NDS=1 mn, NPS=1m, NES=5 (pour deux humains), avec un temps de préparation et de concentration minimum, (5s), pour des CDS finales de 4 chances sur 20.

En cas d'alerte, il préparera le même sort en temps de latence. Le sort est préparé avec les caractéristiques normales, cela lui prend 6 mn, et lui coûte 22 points de fatigue. Le sort reste valable 1 heure.

LE DEUXIEME GRAND-PRETRE

C'est le second de Zanjar al Ishantar. C'est un homme intelligent, assez grand, âgé d'une trentaine d'années. Il aurait pu devenir un grand dignitaire mazdéiste, mais son goût pour les poisons l'a poussé à commettre quelques excès dans sa jeunesse. Il ignore tout de la magie, mais maîtrise l'art de la fabrication du poison.

Force : 11-8-6-3

Réflexe : 15-8-6-3

Souffle : 12-22-27-31

Armes :

Il utilise deux armes : d'abord une canne métallique, recouverte d'or, et ornée en son sommet d'une boule de cristal. Cette canne est magique. C'est une arme défensive, dont les caractéristiques sont les suivantes : PN : 8, PR : 6

Ces chiffres ne varient pas avec l'état de celui qui la manie. La canne obéit à un mot de commande : Vais-prhaut. Son potentiel magique est de 45, la dépense de 1 point de potentiel assurant une protection de 10 secondes. Elle récupère 2 points de potentiel par jour où elle n'est pas utilisée. Le NIS du sort dissimulant les inscriptions magiques est de 18 (pour plus de détails sur le fonctionnement d'un objet magique, voir le sort «Enchanter un objet»)

La boule de cristal montée sur la canne est creuse, elle contient un poison (identique au n° 1 de la pièce 4 du rez-de-chaussée). Lui-même est résistant au poison, il n'en subit que le quart des effets. Le poison agit de la façon suivante : après 2 secondes de latence, les personnages affectés (VIR=13), perdent 10 points de fatigue par seconde jusqu'à un total de 60 points. Le gaz possède une légère teinte rousse.

La deuxième arme utilisée par cet ignoble individu est le khanjar :

Tableau : 2

AN : 17-13-9-4

AR : 16-12-8-4

PR : 4-3-2-1

PN : 4-3-2-1

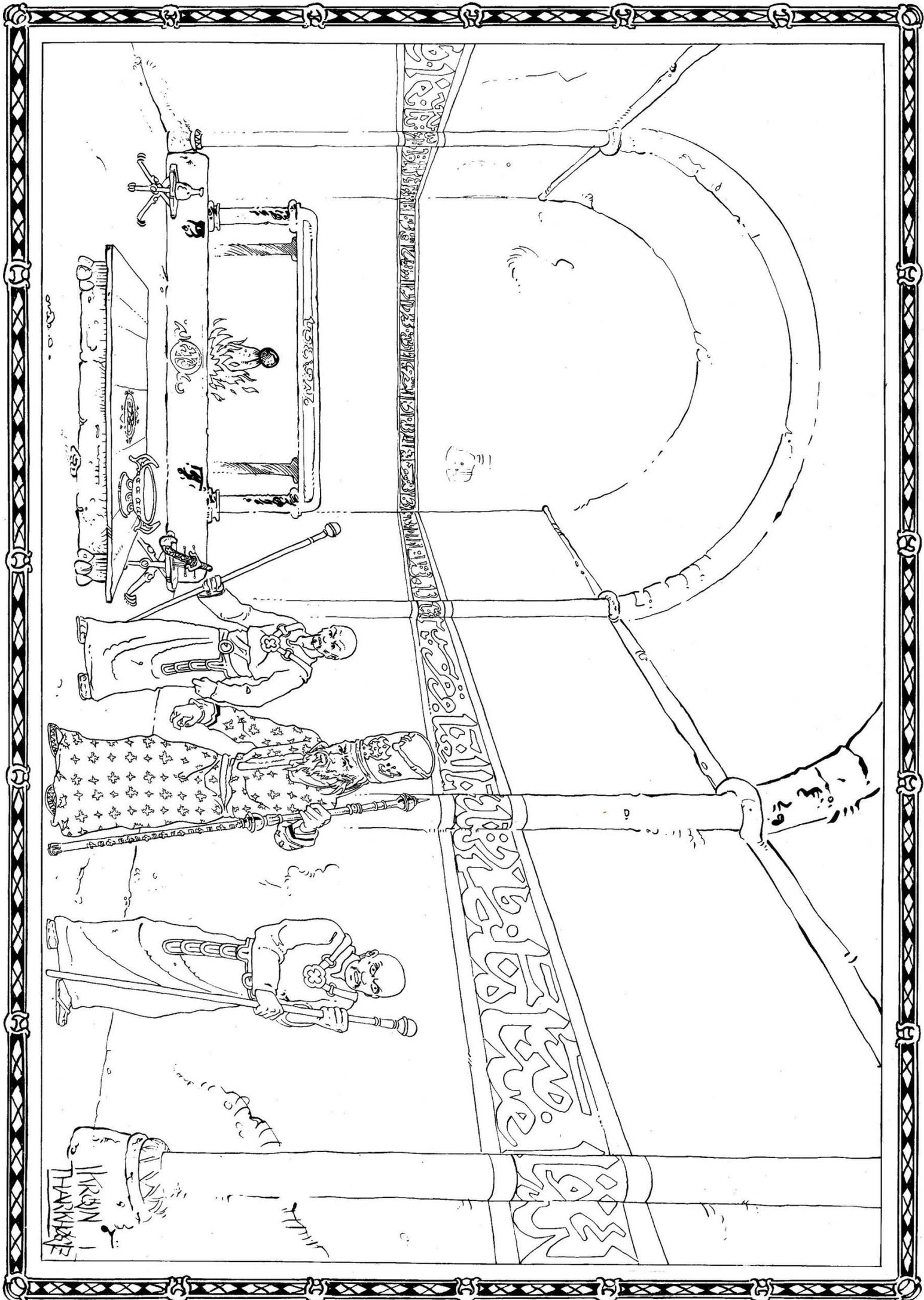
Bien sûr, la lame de ce poignard est empoisonnée. Le fourreau est imprégné d'un poison identique au poison n° 4 de la pièce 4. Après un temps de latence de 10s et s'il fait effet (VIR=12), il fait perdre à la personne touchée 20 points de fatigue par seconde jusqu'à un total de 60 points. Le khanjar peut servir ainsi trois fois, après quoi il doit être remis dans le fourreau pour être imprégné à nouveau, ce qui peut être fait 2 fois.

ES : 6-5-4-2

FC : 3-2-1-0

Base : 3-4-4-5

Très sûr de lui, il n'hésitera pas à engager le combat, même contre plusieurs personnages à la fois. S'il se sent dominé, il n'hésitera pas à se servir du poison de la boule de cristal. Il sait où se trouve Perle de Feu.



IRAN
THANKS

Zanjar al Ishantar.

C'est un homme assez vieux (environ cinquante ans), mais à l'allure noble et fière. Il est le maître incontesté du ribat, mais suit aveuglément les suggestions du cheitan. En tous cas c'est un redoutable magicien capable de bien des prodiges. Il ne se bat pas. S'il est attaqué il tentera de faire usage de magie par exemple :

- en jetant très vite «forme de flamme», il peut créer 3 formes de 60x60x60 avec une portée de 20, un NES de 20, un NDS de 3 mn, tout en jetant ce sort en 10 secondes seulement pour des CDS de 17.

- il peut se protéger en jetant le sort «cercle de protection» (contre les hommes) : durée 15mn, portée 0, aire d'effet 1, 1 m de rayon, en 10 s, pour des CDS de 12.

En cas d'alerte il peut préparer «enflammer», ou «cercle d'emprisonnement» en temps de latence. S'il voit qu'il pourrait se faire tuer, il se rendra, et «argumentera» (CDS 17), pour éviter la mort. S'il est fait prisonnier, il tentera de jeter des sorts en pensant. Tout ceci n'est que suggestions, Zanjar al Ishantar est un personnage plein de ressources qui peut faire passer des moments délectables au Maître des Légendes.

PLANS D'OCCUPATION DU RIBAT

La répartition des occupants du ribat dans l'édifice dépend de l'heure et de l'état d'alerte. Si certaines conditions sont très favorables aux projets des personnages, d'autres rendent la mission quasi impossible. Il existe trois types de configuration :

→ état d'alerte : cette configuration est valable de jour comme de nuit, les guerriers sont en armes, les magiciens ont préparé des sorts en temps de latence. Cet état ne dure jamais plus de 16 heures.

→ dispositif de jour

→ dispositif de nuit

DISPOSITIF D'ALERTE

SOUS-SOL

Pièce N°

- 6 : 1 javelinier , 1 archer
- 7 : Zanjar al Ishantar, 2 novices
- 8 : 2 javeliniers
- 9 : 3 esclaves , 1 novice
- 11 : 2 novices
- 12 : 2 novices
- 13 : deuxième grand-prêtre
- 14 : Perle de Feu

REZ-DE-CHAUSSEE

Pièce N°

- 3 : 1 novice , 2 archers, 8 javeliniers
- 6 : (écurie) 4 esclaves, qui tiennent les chevaux sellés
- 9 : (hangar) 3 esclaves

PREMIER ETAGE :

Pièce N°

- 6 : 1 archer posté à une meurtrière
- 4 : 9 javeliniers , 1 novice , 2 esclaves, en train de manger.
- 1 : 2 esclaves en train de préparer à manger.

- 2 : 1 esclave, 1 archer à la meurtrière
- 3 : 1 esclave
- 5 : 8 archers, répartis dans les chambres, et postés aux meurtrières

REMPARTS

8 javeliniers et 7 archers répartis sur les remparts, le chef de la garde et 1 archer dans la tour de guet.

DE JOUR

SOUS-SOL

Pièce N°

- 7 : Zanjar al Ishantar, 2 novices
- 11 : 2 novices
- 12 : deuxième grand-prêtre, 1 novice
- 13 : 2 novices
- 14 : Perle de Feu

REZ-DE-CHAUSSEE

Pièce N°

- 3 : 6 archers , 4 javeliniers, 1 novice
- 5 : deux cellules occupées par 1 novice endormi
- 6 : (écurie) 3 esclaves s'occupant des chevaux
- 9 : (hangar) 4 esclaves dont deux endormis
- 13 : chef de la garde (sans armure)

PREMIER ETAGE

Pièce N°

- 6 : 10 archers endormis
- 4 : 4 javeliniers en train de manger
- 1 : 3 esclaves
- 2 : 1 esclave

REMPARTS

8 javeliniers sur les remparts et 1 archer dans la tour de guet.

DE NUIT

SOUS-SOL

Pièce N°

- 7 : 1 novice
- 14 : Perle de Feu

REZ-DE-CHAUSSEE

Pièce N°

- 3 : 1 novice , 6 archers, 4 javeliniers (tous armés)
- 4 : deuxième grand-prêtre endormi
- 5 : 8 novices endormis
- 6 : 4 esclaves endormis
- 11 : 11 esclaves endormis
- 13 : chef de la garde endormi
- 12 : Zanjar al Ishantar endormi

PREMIER ETAGE

Pièce N°

- 6 : 10 archers endormis
- 5 : 8 chambres avec 2 javeliniers endormis

REMPARTS

8 javeliniers sur les remparts, 1 archer dans la tour de guet.

LA FIN DE L'AVENTURE

Ayant délivré Perle de Feu, les personnages ont accompli leur mission. Les mazdéistes ne tenteront pas une poursuite, craignant trop une riposte militaire du gouverneur d'Aleshkur. Les joueurs sont très certainement persuadés d'avoir réussi (ce qui est vrai), et que l'aventure est terminée. Le Maître des Légendes doit aller dans ce sens, mais insister pour «jouer encore deux ou trois trucs à Aleshkur». Il doit demander aux joueurs ce que fait leur personnage en rentrant, et où il passe la nuit.

LA PREMIERE NUIT

A priori elle se passe bien. Mais dès le matin, un bruit circule dans la ville (le téléphone arabe sans doute) : Moawa a été assassiné ! Si les personnages se rendent chez Moawa, ils le trouveront mourant, entouré de Perle de Feu, de ses femmes, et de ses esclaves éplorés. Il est très grièvement blessé et va mourir dans les secondes qui suivent, mais avant il a le temps de murmurer quelque chose à l'oreille de l'un des personnages : «Perle de Feu,...., pas ma fille,...., mohammed al azif,...., Alexandrie». Il est blessé au ventre, profondément. Un médecin pourrait préciser que la blessure ressemble à une blessure de tigre, mais d'une force peu commune.

Il s'est passé la chose suivante : Perle de Feu a conjuré le Cheitan (avec la Sphère), et lui a ordonné de tuer son père adoptif. Moawa a tenter de résister et a réussi à effrayer le Cheitan en brandissant un exemplaire du Coran et en récitant la Profession de Foi. Le démon avait toutefois réussi à le blesser mortellement.

LA DEUXIEME NUIT

Ce qui vient de se passer n'est rien en comparaison de ce qui attend les joueurs. De nouveau, le Maître des Légendes doit demander aux joueurs de préciser ce que fait leur personnage le soir et où il dorme. Au milieu de la nuit (vers 2 heures du matin), les personnages sont réveillés par

un immense grondement, la maison dans laquelle ils se trouvent brûle !. Dès qu'ils sortent ils peuvent se rendre compte que toute la ville brûle. Ils doivent sortir de la ville au plus vite. Toutes les 30 s en effet il y a 10 chances sur 20 pour qu'un objet enflammé tombe sur un personnage. réussit un jet de réflexe, il a droit à une esquive, sinon simplement à une feinte de corps (dommages 2 Mr). Les personnages doivent préciser tout ce qu'ils emportent, étant entendu que cela risque de prendre du temps (compter par exemple 1 base par objet).

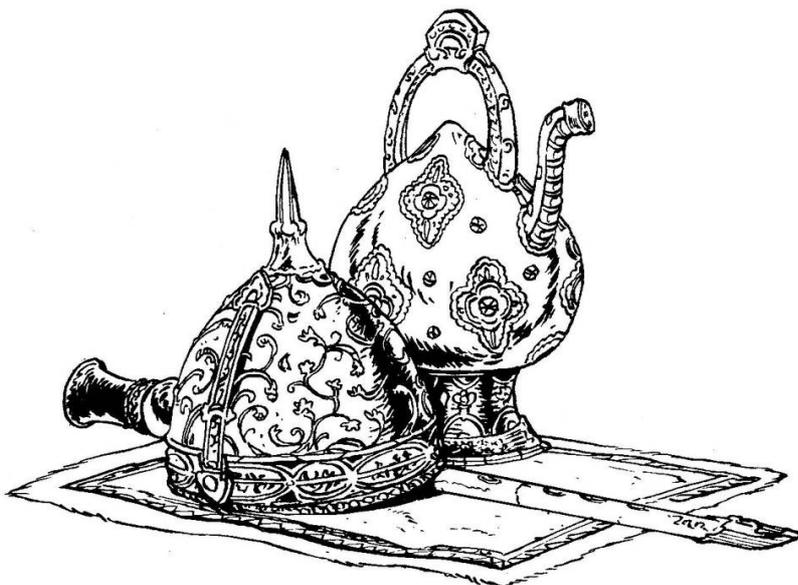
C'est évidemment Perle de Feu qui est la cause de tout cela. Ayant peur qu'il y ait d'autres personnes au courant de son origine, elle a décidé de détruire Aleshkur. Pour cela elle a conjuré le démon, est sortie de la ville sur son dos en volant et lui a ordonné de lancer un «Feu du ciel» sur la ville endormie.

EPILOGUE

L'histoire de l'enlèvement de Perle de Feu s'arrête là, mais il reste bien sûr trop de questions en suspens pour que cette «Légende» s'achève à cet instant. Que signifient les révélations de Moawa ? Qui est Perle de Feu ? Comment briser l'élan sanglant de son ascension malfaisante ? Telles sont les questions que peuvent se poser les joueurs. Les prochains scénarii apporteront des réponses à ces questions angoissantes, mais aussi bien des dangers pour les téméraires aventuriers qui se lanceront à la poursuite de celle que l'on appelait Perle de Feu.

Note au Maître des Légendes

Il est probable que les personnages tenteront de se rendre à Alexandrie. Le prochain scénario débutera dans cette ville. Par conséquent, le Maître des Légendes pourra faire jouer quelques épisodes mouvementés du voyage, ou imaginer quelques mini-scénarii dans les villes-étapes. Par exemple, que peut-il se passer si un personnage tente de revendre des objets de cultes Mazdéistes, ou du poison ?



LA SPHERE DU CHEITAN

C'est un objet puissant, qui permet de contrôler un démon non moins puissant. Il fut fabriquer il y a très longtemps par un magicien de grand pouvoir, mais certainement un peu maléfique. Ses propriétés sont les suivantes :

- dans le plan des hommes, le Cheitan ne peut s'éloigner de plus de 20 m de la Sphère.
- la Sphère est capable de reproduire l'effet de certains sorts, vis à vis du démon.

- Questionner
 - + durée 3
 - + points de potentiel magique à dépenser : 5
 - + temps que prend la mise en œuvre de la magie : 15mn
 - + CDS 19
- Conjuruer
 - + durée 6 jours
 - + portée 50 m
 - + potentiel 25
 - + temps 20 mn
 - + CDS 17
- Posséder
 - + durée 6 jours
 - + portée 50 m
 - + potentiel 66
 - + temps 30 s
 - + CDS 16

La Sphère dispose d'un potentiel magique de 100 points. Les formules permettant de contrôler l'objet sont dissimulées par un sort «écriture cachée» de NIS 17.

LE CHEITAN

Il est asservi à la Sphère, il s'en rend compte mais ne peut rien faire pour se libérer. De toute façon tant qu'il est utilisé à faire le mal, il coopère avec beaucoup de bonne volonté. Par l'intermédiaire de la Sphère, il peut jeter du monde invisible vers le monde des hommes, les sorts : suggestion, et forme de flamme, ce qui lui assure une forme de contrôle sur le possesseur de la boule, si celui-ci n'est pas suffisamment puissant pour le contrer. Il est intelligent, mais son amour du mal le pousse à commettre bien des excès.

Type de créature : MONSTRE

Morphologie : H-A

Gabarit : 12 fat (30, 20, 10, 0) Sfl(20, 30, 40, 50)

Poids : 200 kg

Taille : 2, 30

Armes : 2 x g(40)

Base : 4 s

Vitesse : au sol 13m/s, en vol 20 m/s

Surprise : surgissant du monde invisible : 15

Modes d'attaque : AN 15

Défense : FC 4

Protection : RS 4, RP 15

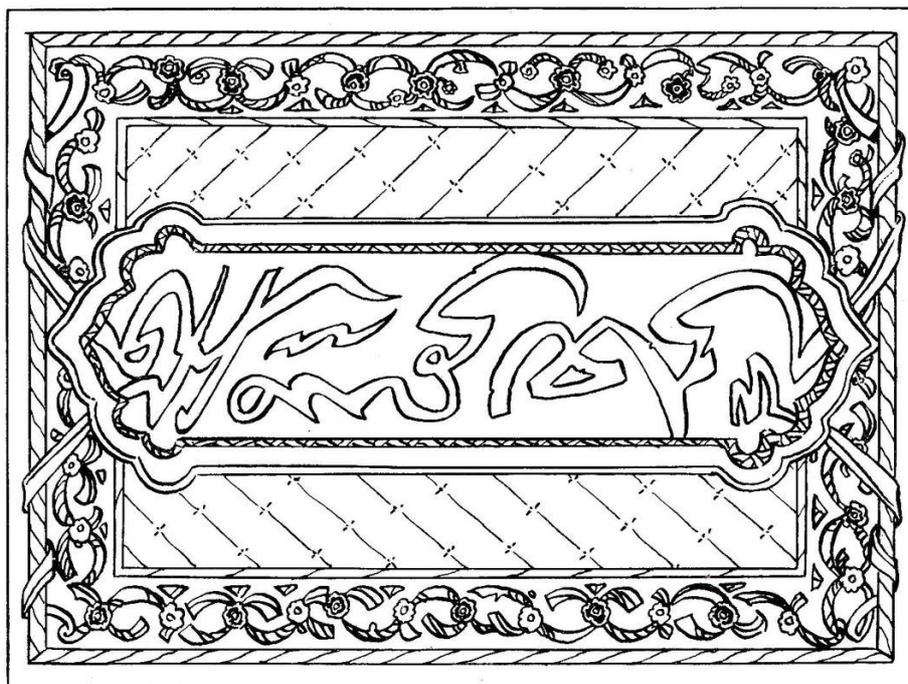
Dommmage :

Mr →

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

2 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40 44 48 52 56 60 64 68 72 76 80

AN (g) →



ABDULLAH

DONS		CARACTERISTIQUES				
COMBAT	Cht	18	-25%	-50%	-75%	
MAGIE	Mag	0	F 19	14	10	5
ARTISTIQUE	Art	8	R 15	11	8	4
COMMUNICATION	Com	10	C 14	11	7	4
PERCEPTION	Per	10	E 20	15	10	5
MECANIQUE	Mec	15	V 10	8	5	3
NATURE	Nat	8	I 10	8	5	3
FOI	Foi	0	S 9	7	5	2

STATUT SOCIAL :		AGE : 18 ans				
		-25%	-50%	-75%		
F	ARRACHE	AR	169	AUR	12	
F	LEVE	LV	507	SOUFFLE	SFL	17
F	BOUCÉ	BG	848	FATIGUE	FAT	16
F	ENCOMBREMENT	EC0	8	Vivacité d'esprit	VES	
F	ENCOMBREMENT	EC4	113	TAILLE	T	18
F	Saut hauteur sans élan	SHS	0.95	POIDS	P	20
F	Saut hauteur avec élan	SHA	1.95	BEAUTE	B	17
F	Saut longueur sans élan	SLS	2.06	(P/20) ⁰		
R	Saut longueur avec élan	SLA	6.38	Ambidextrie	AMB	15
R	SPRINT	VS	8	OUIE	OUI	10
R	COURSE	VC	300	VUE	VUE	19
R	PAS DE COURSE	Kmh	Vpc	GOUT	GOU	10
R	MARCHE ACCEL. Km/h	VMa	9	ODORAT	ODO	8
R	MARCHE NORM. Km/h	VMin	6	TOUCHER	TOU	14
R	PROMENADE	Kmh	VP	6 ^{me} SENS	SIX	0

R/C ESQUIVE		ENCOMBREMENT				
R/C	ES	-25%	-50%	-75%		
R/C	ESQUIVE	ES	7	6	4	2
R/C	Feinte de corps	FC	4	3	2	1
R/C	BASE	Base	3	3	4	5

INTUITION		ENCOMBREMENT				
I	ITU	-25%	-50%	-75%		
I	INTUITION	ITU	10	8	5	3

NOM		ENCOMBREMENT																								
DES	VIS	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
NIMCHA		10	6	3	1	1	2	5	7	9	11	14	16	18	21	25	27	30	32	34	36	39	41	43	46	

NOM		ENCOMBREMENT																								
DES	VIS	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
SAGAJE		16	13	4	3	1	2	4	6	8	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	28	30	32	34	36	38

NOM		ENCOMBREMENT																								
DES	VIS	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
KHANJAR		10	9	3	2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	

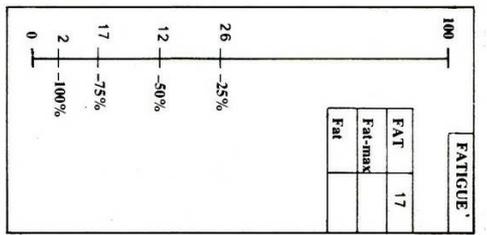
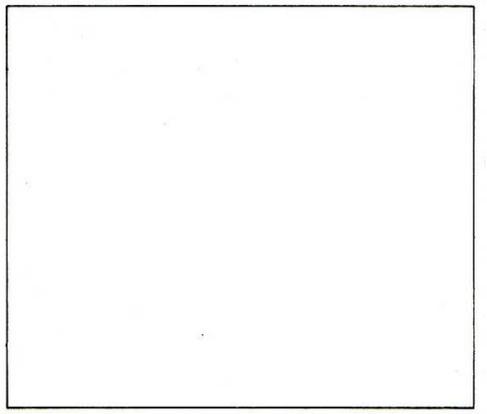
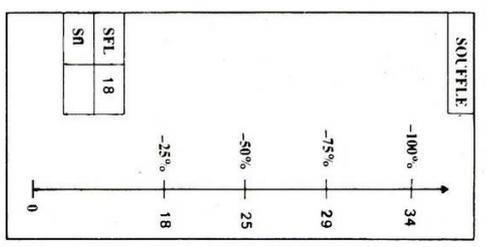
NOM		ENCOMBREMENT																								
DES	VIS	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
JAVELOT		12				0	1	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	

25%-50%-75%		25%-50%-75%		25%-50%-75%		
6	4	1				
C	EQUILIBRE	I	SE REPERER	I	LIBRE ECRIVE UNE LANGUE	
C	SE DEPLACER EN SILENCE	I	DETERMINER UNE DISTANCE	I	CALCUL	
C	SAVOIR CHUTER	I	PREDIRE LE TEMPS	I	CHANTER	
C	NAGER	I	ELOQUENCE	S	DECLAMER	
F	GRIMPER A LA CORDE	S	ARGUMENTER	I	NARRER	
C	ESCALADER	7	5	4	2	
C	MONTER A CHEVAL	9	7	4	2	
C	COMBATTRE A CHEVAL	I	FLATTER	I	ASTRONOMIE	
C	AVOIR LE PIED MARIN	I	SE MOQUER	I	MEDICINE I	
C	MANOEUVRER UNE EMBARCATION	I	INTERROGER	I	MEDICINE II	
C	MANOEUVRER UN BATEAU	I	DETECTER LE MENSONGE	S	CON. DES PAYS ET PEUPLES	
C	SUBTILISER	I	TORTURER	I	CON. DES ALPHABETS	
R	DISSIMULER	S	SE DEGUISER	S	CONNAISSANCE DU CORAN	
C	MANIPULER	C	INTER LES VOIX	C	JOUER D'UN INSTRUMENT MUS.	
I	POSER DES PIEGES	I	SIMULER LES EMOTIONS	I	COMPOSER DES CHANTS	
I	DETECTER LES PIEGES	I	MENTIR	I	COMP. HISTOIRES ET LEGENDES	
I	DESAMORCER LES PIEGES	Art	FAIRE PITTE	I	COMPOSER DES POEMES	
C	CROCHETER LES SERRURES	C	VENTRILOQUE	I	CON. CREATURES MONSTRUEUSES	
F	EFFECTON	C	PITIBERE	I	CONNAISSANCE DES PLANTES	
I	SE RENSEIGNER	I	INVENTER DES HISTOIRES DROLES	I	CONNAISSANCE DES ANIMAUX	
I	FILATURE	I	BACONTER DES HISTOIRES DROLES	S	EVALUER UN OBJET	
I	DETECTER UNE EMBUSCADE	C	DANSER	S	MEMORISER	
I	DETECTER UNE EMBUSCADE	I	COMPOSER DES DANSES	S	MORALE PHILOSOPHIE META.	
I	CAMOUFLAGE	C	MINER	S	PARLER UNE LANGUE ETRANGERE	
I	SE CACHER	C	JOUGLER	I	PREMIERS SOINS	
I	SE CACHER EN MILIEU URBAIN	I	COMMANDER UNE TROUPE	I	SCIENCES DE LA TERRE	
I	EMBUSCADE URBAINE	Met	MET. CEUV. MACHINE DE GUERRE	I	SEJOUR	
I	DETECTER EMBUSCADE URBAINE	I	ARCHITECTURE MILITAIRE	I	HYDRAULIQUE	
I	PISTER	R	EMPOIGNADE	12	10	7
I	EFFACER LES TRACES	C	PERCUSSION	12	10	7
I	CHASSER	C	PIQUE	11	9	6
Nat	FAIRE DU FEU	E	PLONGER	I	MATHEMATIQUES	
Nat	TROUVER DE L'EAU		KHANJAR	10	8	5
C	MONTER A CHAMEAU	11	9	6	4	
	LASSO		EPEE LARGE			
	NARFITE		EPEE LONGUE			
	ARC COMPOSITE		NIMCHA	11	9	6
	JAVELOT	12	10	7	5	
	ZHIPIN		RUMH			
	LANCE LANCEE		LANCE			
	FRONDE		SABBARAH			
	BALTA LANCE		BALTA			
	ARC ABABE		NACHAH			
			HACHE CILICIENNE			

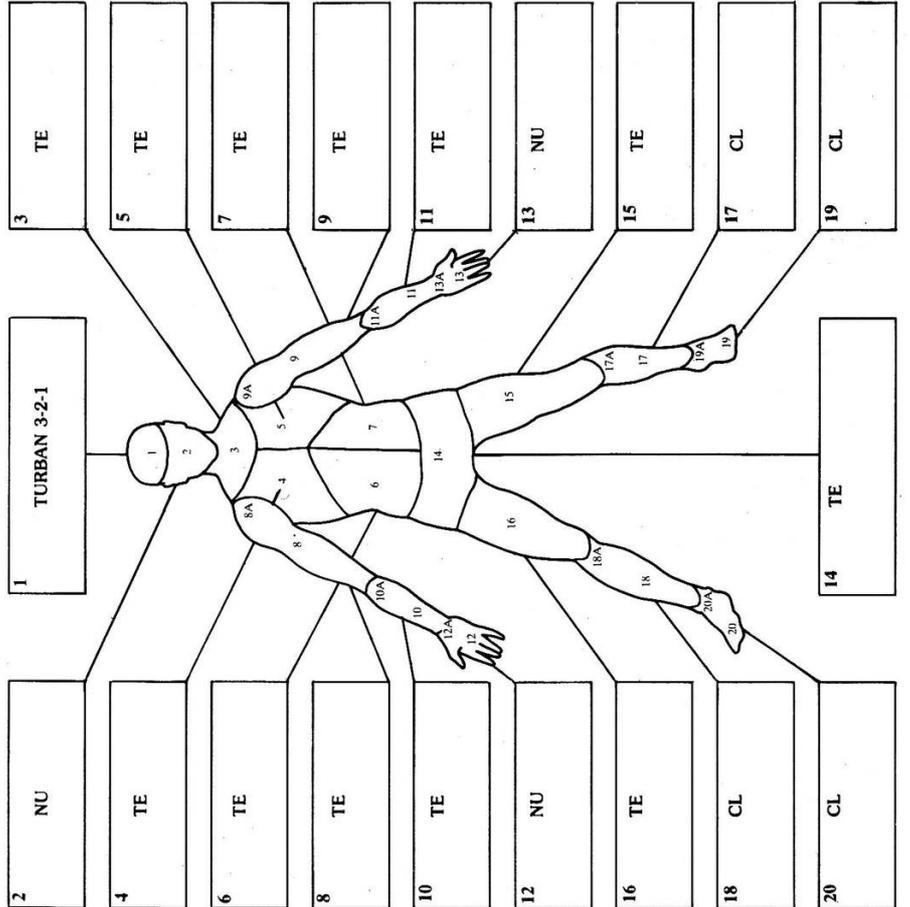
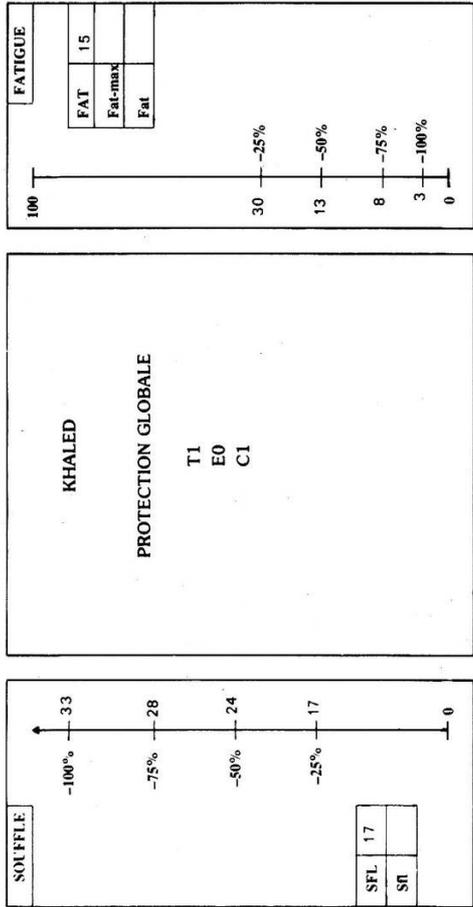
EQUIPEMENT

	25% 50% 75%	25% 50% 75%	25% 50% 75%
C EQUILIBRE	42 8 6 3 1	1 SE REPERER	74 14 12 7 0
C SE DEPLACER EN SILENCE		1 DETERMINER UNE DISTANCE	38 7 5 0 0
C SAVOIR CHUTER		1 PRENDRE LE TEMPS	46 9 7 2 0
C MANGER		1 ECOUENGE	
F GRIMPER A LA CORDE		5 ARGUMENTER	
C ESCALADER		1 VANTER	
C MONTER A CHEVAL		1 MARCHANDER	
C COMBATTRE A CHEVAL		1 FLATTER	
C AVOIR LE PIED MAIRIN		1 SE MOQUER	
C MARCHANDER UNE EMBARCATION		1 INTERROGER	
C MARCHANDER UN BATEAU		1 DETECTER LE MENSONGE	
C SIBILLER		1 TOUTIFER	
R DISSIMULER		S SE DECUIRER	
C MANIPULER		C MITTER LES VOIX	
I POSER DES PIEGES		I SIMULER LES EMOTIONS	
I DETECTER LES PIEGES		I MENTIR	
I DESMONTAGER LES PIEGES		M FAIRE PTE	
C CROCHETER LES SERGUES		C VENTILIQUE	
F EXTRACTION		C PIREBRE	
I SE RENSEIGNER		I INVENTER DES HISTOIRES BROULES	
I FLATTER		I RACONTER DES HISTOIRES BROULES	
I DETECTER UNE EMBUSCADE		C DANCER	
I DETECTER UNE EMBUSCADE		I COMPOSER DES DANSES	
I CAMOUFLAGE		C MINER	
I SE CACHER		C JONGLER	
I SE CACHER EN MILIEU URBAIN		I COMMANDER UNE TROUPE	
I EMBUSCADE URBAIN		M MET. CEU. MACHINE DE GIERRE	
I DETECTER EMBUSCADE URBAIN		I ARCHITECTURE MILITAIRE	
I PIETER		R EMPONGADE	
I EFFACER LES TRACS		C PERCUSSION	
I CHASSER		C PIQUE	
M FAIRE DU FEU	58 11 9 4 0	E PONGER	
M ETROUVER DE L'EAU	66 13 11 6 0	KHANAR	
C MONTER A GAMBAU	54 10 8 3 0	QALACHUR	
LASSO	51 10 8 3 0	EPEE LARGE	
NAPITE		EPEE LONGUE	
ARC COMPOSITE		MIMCHA	
AVELOT		EPEE BROTE 2 TRANCHANTS	
ZHIPIN		ROUH	
LANCE LANCEE		LANCE	
FRONDE	65 13 11 6 0	SABBARAAH	
MAHARR LANCE		BULTA	
BALTA LANCE		NACHARI	
ARC ARABE		HACHE CILICENNE	

EQUIPEMENT



1		3	
2		4	
3		5	
4		6	
5		7	
6		8	
7		9	
8		10	
9		11	
10		12	
11		13	
12		14	
13		15	
14		16	
15		17	
16		18	
17		19	
18		20	
19			
20			



	25% 50% 75%	25% 50% 75%	25% 50% 75%	25% 50% 75%
C EQUILIBRE	37 7 5 2 1	I SE REPERER	I LIRE ECORRE L'ARABE	54 10 8 5 3
C SE DEPLACER EN SILENCE		I DETERMINER UNE DISTANCE	I CALCUL	50 10 8 5 3
C SAVOIR CHUTER		I PRENDRE LE TEMPS	I CHANTER	
C VAGER		I ELOQUENCE	S DECLAMER	
F GRIMPER A LA CORDE		S ARGUMENTER	I RARER	56 11 9 6 4
C ESCALADER		I VANTER	I ASTRONOME	
C MONTER A CHEVAL		I MARCHANDER	I INTERPRETER LES SONGES	74 14 12 9 7 5
C AVOIR LE PIED MARRI		I FLATTER	I MEDICINE I	
C MANOEUVRER UNE EMBARCATION		I SE MOQUER	I MEDICINE II	
I MANOEUVRER UN BATEAU		I INTERROGER	I MEDICINE III	
S SUBTILISER		I DETECTER LE MENSONGE	S CON. DES PAYS ET PEUPLES	47 9 7 5 2
R DISSIMULER		I TORTURER	I CON. DES ALPHABETS	
C MANIPULER		S SE DEGRISER	S CONNAISSANCE DU CORAN	35 7 5 4 2
I DETECTER LES PIEGES		C IMITER LES VOIX	C JOUER D'UN INSTRUMENT MUS.	
I DESAMORCER LES PIEGES		I POSER DES PIEGES	I COMPOSER DES CHANTS	
C CROCHETER LES SERRURES		I MENTIR	S CONP. HISTOIRES ET LEGENDES	54 10 8 5 3
F EFFRACTION		Art FAIRE PITTE	I COMPOSER DES POEMES	
I SE RENSEIGNER	76 15 12 10 8	C VENTRILOQUE	I CON. CREATURES MONSTRUEUSES	
I FILATURE		C PITREBRE	I CONNAISSANCE DES PLANTES	
I EMBUSCADE		I RACONTER DES HISTOIRES DROLES	I CONNAISSANCE DES ANIMAUX	
I DETECTER UNE EMBUSCADE		C DANSER	S EVALUER UN OBJET	40 8 6 3 1
I CAMOUFLAGE		I COMPOSER DES DANSES	S MEMORISER	37 7 5 2 1
I SE CACHER		C MIMER	S MORALE PHILOSOPHIE META.	
I SE CACHER EN MILIEU URBAIN		C JONGLER	S PARLER LE SOGDIEN	42 8 6 3 1
I EMBUSCADE URBAIN		I COMMANDER UNE TROUPE	I PARLER LE SWAHILI	42 8 6 3 1
I DETECTER EMBUSCADE URBAIN		Mc. MET. EUV. MACHINE DE GUERRE	I SCIENCES DE LA TERRE	
I PISTER		I ARCHITECTURE MILITAIRE	I SEDUIRE	
I EFFACER LES TRACES		R EMPOIGNADE	I HYDRAULIQUE	
I CHASSER		C PERCUSSION	Mc. ARCHITECTURE	
Mc. FAIRE DU FEU		C PIQUE	I CONNAISSANCE DES POISONS	
C MONTER A CHAMEAU		E PLONGER	I FABRIQUER DES POISONS	
LASSO	42 8 6 3 1	KHANJAR	I MATHEMATIQUES	
NAPHTE		QALACHUR	HACHE ARMENIENNE	
ARC COMPOSITE		EPEE LONGUE	I ATBALTA	
JAVELOT		EPEE LONGUE	KASRULLA	
ZUPIN		NIMCHA	MASSE A AILETTES	
FRONDE		EPEE DROITE 2 TRANCHANTS	DABUS	
KANUHAR LANCE		LANCE	SAGAE DE COMBAT	
BALTA LANCE		SABBARABAH	MATRAQUE	
ARC ARABE		BALTA	KAMCHA	
		NACHAH	PIQUE	
		HACHE CILICIEENNE	PETITS BOUCLERS	
			GRANDS BOUCLERS	
			CAPE	

EQUIPEMENT

ZEIN AL MAWASSIF

DONS																					
COMBAT	Chi	8																			
MAGIE	Mag	19																			
ARTISTIQUE	Art	17																			
COMMUNICATION	Com	11																			
PERCEPTION	Per	15																			
MECANIQUE	Mec	5																			
NATURE	Nat	8																			
FOI	Foi	10																			

CARACTERISTIQUES																							
FORCE	F	7	5	4	2																25%	50%	75%
RAPIDITE	R	13	10	7	3																25%	50%	75%
COORDINATION	C	11	8	6	3																25%	50%	75%
ENDURANCE	E	16	12	8	4																25%	50%	75%
VOLONTÉ	V	14	11	7	4																25%	50%	75%
INTELLIGENCE	I	19	14	10	5																25%	50%	75%
SANTE/ESPRIT	S	12	9	6	3																25%	50%	75%

AGE : 36 ans																							
AURA	AUR	11																					
SOUFFLE	SFL	16																					
FATIGUE	FAT	13																					
Vitrail d'esprit	YES																						
TABLE T	T	13	1	1.75																			
POIDS P	P	9	p	61																	25%	50%	75%
BEAUTE	B	11																					
(p/20°)																							
Ambidextre	AMB	10																					
OUÏE	OUI	15																					
VUE	VUE	15																					
GOUT	GOU	13																					
ODORAT	ODO	15																					
TOUCHER	TOU	15																					
6 ^{me} SENS	SIX	18																					

STATUT SOCIAL :																							
R/C ESQUIVE	ES	6	5	3	1																25%	50%	75%
R/C Feinte de corps	FC	3	2	1	0																25%	50%	75%
R/C BASE	Base	3	4	4	6																25%	50%	75%

ENCOMBREMENT																								
ECO	ECO	0																						
		-25%	-50%	-75%																		25%	50%	75%
		-25%	-50%	-75%																		25%	50%	75%
		-50%	-75%																			25%	50%	75%
		-75%																				25%	50%	75%

NOVI																									
Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

NOVI																									
Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

NOVI																									
Score	AN	AR	PN	PR	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

EQUIPEMENT																							
C EQUILIBRE	I SE REPERER	23	4	2	1																25%	50%	75%
C SE DEPLACER EN SILENCE	I DETERMINER UNE DISTANCE																				25%	50%	75%
C SAVOIR CHUTER	I PRENDRE LE TEMPS																				25%	50%	75%
C MAGER	I EQUISSE																				25%	50%	75%
F GAMBER A LA CORDE	S ARGUMENTER																				25%	50%	75%
C ESCALADER	I VANTER																				25%	50%	75%
C MONTER A CHEVAL	I MARCHANDER																				25%	50%	75%
C COMBATRE A CHEVAL	I FLATTER																				25%	50%	75%
C AVOIR LE PIED MARIN	I SE MOQUER																				25%	50%	75%
C MANOEUVRER UNE EMBARCATION	I INTERROGER																				25%	50%	75%
I MANOEUVRER UN BATEAU	I DETECTER LE MENSONGE																				25%	50%	75%
C SURTULER	I TORTURER																				25%	50%	75%
R DISSIMULER	S SE DEGUISER																				25%	50%	75%
C MANIPULER	C IMITER LES VOIX																				25%	50%	75%
I POSER DES PREGES	I SIMULER LES EMOTIONS																				25%	50%	75%
I DETECTER LES PREGES	I MENTIR																				25%	50%	75%
I DESMANGER LES PREGES	Ma FAIRE PITE																				25%	50%	75%
C CROCHETER LES SEBURIES	C VENTRILOQUE																				25%	50%	75%
F EFFRACTION	C PIRENE																				25%	50%	75%
I SE RENSEIGNER	I INVENTER DES HISTOIRES DROLES																				25%	50%	75%
I FLATURER	I RACONTER DES HISTOIRES DROLES																				25%	50%	75%
I EMBUSCADE	C DANSER																				25%	50%	75%
I DETECTER UNE EMBUSCADE	I COMPOSER DES DANSES																				25%	50%	75%
I CAMOUFLAGE	C MIMER																				25%	50%	75%
I SE CACHER	C JONGLER																				25%	50%	75%
I SE CACHER EN MILIEU URBAIN	I COMMANDER UNE TROUPE																				25%	50%	75%
I EMBUSCADE URBAIN	Ma MET. GENU. MACHINE DE GUERRE																				25%	50%	75%
I DETECTER EMBUSCADE URBAIN	I ARCHITECTURE MILITAIRE																				25%	50%	75%
I PISTER	R EMPOIGNADE																				25%	50%	75%
I EFFACER LES TRACES	C PERCUSSION																				25%	50%	75%
I CHASSER	C PIQUE																				25%	50%	75%
Ma FAIRE DU FEU	E PLONGER																				25%	50%	75%
Ma TROUVER DE L'EAU	KHANAAR																				25%	50%	75%
C MONTER A CHEVAL	QALACHOR																				25%	50%	75%
LISSO	EPEE LANGE																				25%	50%	75%
Ma PITE	MaSE A ALLETES																				25%	50%	75%
ARC COMPOSITE	NINGCHA																				25%	50%	75%
JAVELOT	EPEE DROITE 2 TRANCHANTS																				25%	50%	75%
ZHOUN	RUMH																				25%	50%	75%
LANCE LANGE	LANCE																				25%	50%	75%
FROUDE	SABARABAH																				25%	50%	75%
KANHAR LANCE	BALTA																				25%	50%	75%
BALTA LANCE	MACHAH																				25%	50%	75%
ARC ARABE	HACHE CLICHENNE																				25%	50%	75%

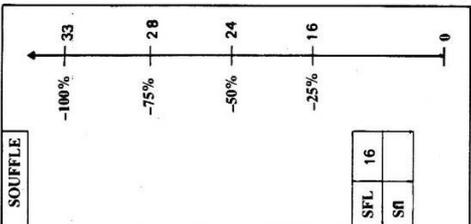
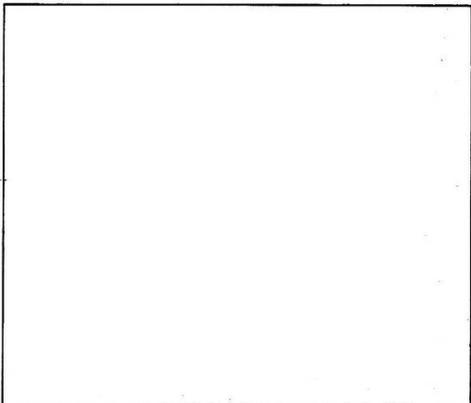
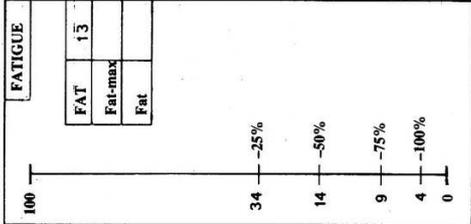
LE GRAND ART DE LA MAGIE

PM	PD	PB	PL	CM	DSM	SCORE
155				116	22	100
						MAGE DRUIDE MAGE MAGE MAGE

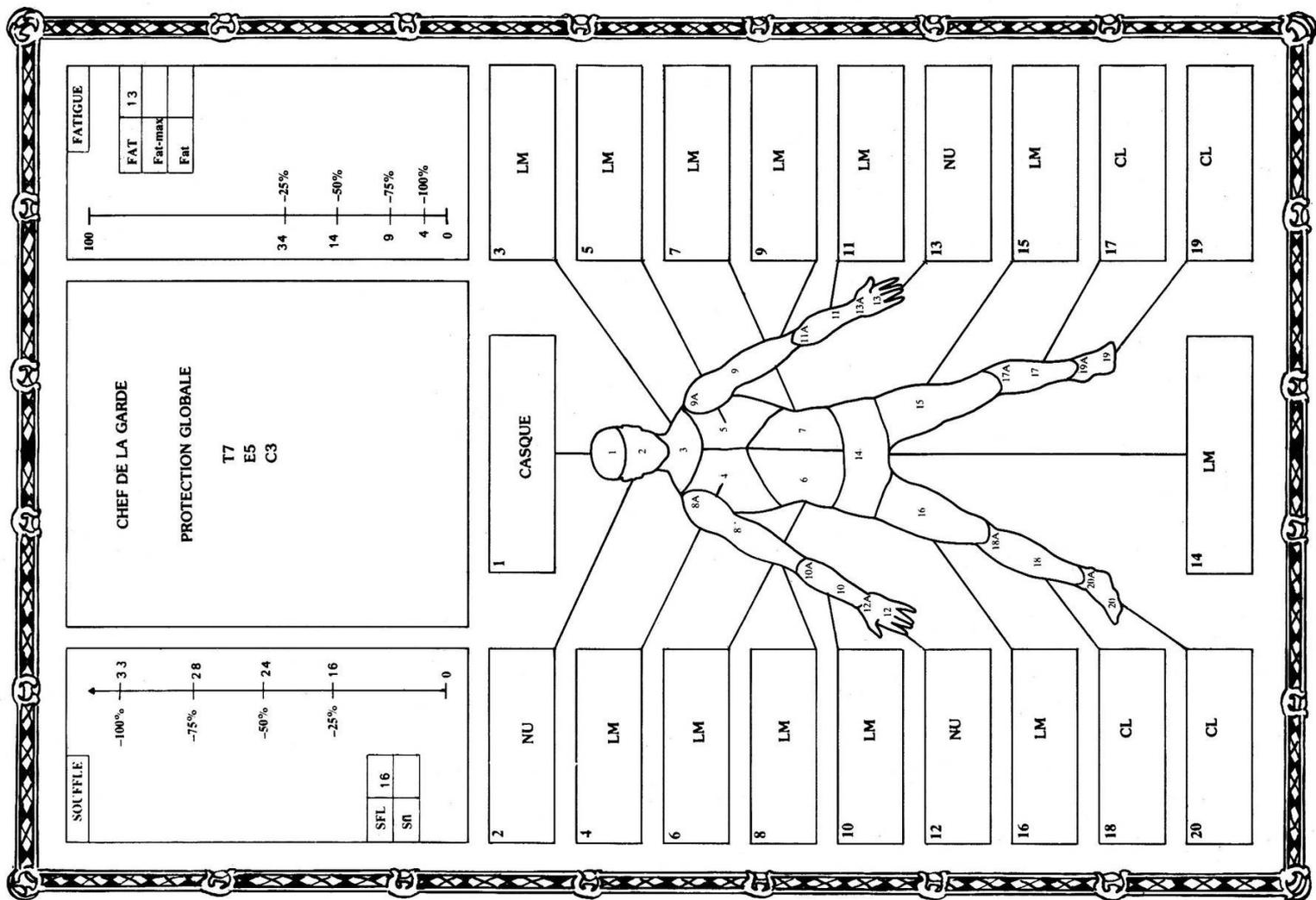
N°	Page	SORTILEGES	MS	Score/Ex	DS	TR	NDS	NPS	NES	TL
48		DONNER SOIF	18	90	5	FP	F	B	C	E
49		EGAREMENT	15	76	12		I	E	D	E
50		RENDRE AMOUREUX	13	68	16	FM	G	G		E
51		DESIR	11	56	22	FM	C	Sp	Sp	D
44		ENDORMIR	16	80	10	FM	C	C	C	E
45		RESISTER AU SOMMEIL	15	76	12		E		C	E
46		TORPEUR	12	62	19	FM	I	B	C	E
40		PEUR	17	88	6	FB	E		C	E
41		COMBATTRE LA PEUR	16	84	8		E		C	E
35		HYPNOTISME	17	88	6	FM	C	A	B	D

RS = -VM + FF = FP = FS = FB = FM =

NOTES



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----



© JEUX DESCARTES 4^{ème} trimestre 1984

N° I.S.B.N. 2 - 904 - 783 - 09 - 1

Ce livret fait partie de l'ouvrage LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS et ne peut être vendu à part.

EDITEUR : JEUX DESCARTES, 5 rue de la Baume PARIS 75008
REALISATION : JEUX ET REFLEXION, 16 Bd Victor Hugo NICE 06000
TEXTES : Jean-Marc MONTEL

DESSINS : Jacques PENALBA (couverture), KRÖN THARKHOSJZ
COORDINATION TECHNIQUE, MAQUETTE : Guillaume ROHMER
PHOTOCOMPOSITION : TYPO 06, 17 Bd de Cessole NICE 06100
IMPRESSION, PHOTOGRAVURE : STAMP'S, 11 bis Bd Auguste Raynaud NICE 06100

