

# Arabia

*Autor: Sigurd Garshol. Traducido por Igest para IGARol*

## "Notas del autor"

La información que aquí se muestra acerca de las tierras de Arabia no se debe considerar Oficial. He intentado hacerla compatible con el trasfondo presentado en el libro de reglas de WJDR, lo mejor posible con toda la información actualmente oficial acerca del trasfondo de la región. Las principales diferencias podrán observarse en la línea histórica que se incluye en este texto comparándola con la línea histórica incluida en el libro de ejércitos de los No Muertos. En todo lo que a mi me concierne esta información es la que utilizare en mis campañas, y si hay otros a los que les sirva como ayuda será mas gratificante.

## "Notas del traductor"

Espero haber realizado la traducción lo mas fidedigna posible, para que todos aquellos que la leáis podáis captar lo que el autor de verdad escribió.

## Introducción

Es un gran imperio compuesto por muchos Califatos teocráticos, dirigidos todos ellos por el Sultán de toda Arabia. La sociedad Arábiga esta gobernada por un fundamentalismo religioso y no esta tan avanzada tecnológicamente como el resto del viejo mundo. Aproximadamente hace 1000 años (en el año 1500, según los registros del Viejo Mundo, el Sultán Daryus-e Qabir comenzó una guerra religiosa contra el viejo mundo, sin ningún éxito perceptible. Las legendas que datan de esos tiempos han influido en la actitud de los habitantes del viejo mundo hacia los habitantes de Arabia, aunque a pesar de ello existe una gran relación comercial entre las dos zonas.

Arabia es un lugar caluroso y seco donde el agua escasee y solo unas pocas áreas son verdaderamente fértiles. Gran parte de las tierras son desiertos o tierras de matorrales, siendo necesario un sistema de irrigación que permita cultivarlas. -- Guía del Mundo.

## Geografía

El Sultán de Arabia reclama toda la península de Arabia como perteneciente al Imperio de Arabia. Esta reclamación es dificilmente una reclamación realista. Muchas de las tierras de la península de Arabia están cubiertas por calurosos desiertos y por tierras de arbustos secas La población vive a lo largo de las ciudad costeras o en las ciudades y aldeas de los alrededores de estas. Lo mas destacado de la región es el Gran Desierto de Arabia, un vasto mar de arena que ocupa la mayor parte del interior de la península. El desierto esta rodeado por tierras de matorrales desde el noreste asta el suroeste. En el noroeste se encuentran las montañas Alzim, una línea irregular de rocas apuntando al cielo. Solo en los picos más altos de esta cordillera montañosa se puede encontrar nieve, solo unos pocos aventureros han sido lo suficientemente valientes como para enfrentarse a los peligros de estas montañas para alcanzar esa nieve. Desde estas montañas fluye el único río verdadero de Arabia, el Chewan-el Alzim, Hijo de Alzim. Las lluvias caen sobre estas montañas haciendo que las tierras del oeste sean las más fértiles de Arabia. Aquí incluso se pueden encontrar densas junglas que cubren la zona, conocida como la Tierra de los Asesinos.

Al oeste de nuevo, en el Estrecho del Tiburón se encuentra la legendaria Isla de los Hechiceros, donde la leyenda cuenta que el poderoso Rey de los Hechiceros gobernó una vez la totalidad de

Arabia y las tierras de más allá. Nada queda de ellos excepto las ruinas de las ciudades destruidas por un cataclismo insondable.

Los vientos costeros soplan hacia el sur a lo largo del mar árabe excepto en el Golfo de Medes que se mueven bruscamente hacia el este. Las rachas más internas del golfo marcan el final de la península árabe, pero el Golfo es a todos los efectos territorio árabe. Los puestos avanzados a lo largo de la costa sirven de puertas a las riquezas de las tierras del sur, y los árabes defienden intensamente lo que consideran suyo.

Al Norte del Golfo de Medes se encuentran las más secas zonas de matorrales y sabanas, habitado únicamente por tribus nómadas. Más lejos al norte se encuentra el Gran Océano. Señalando la frontera entre Arabia y las tierras Yermas.

## **Las ciudades**

Las ciudades de Arabia son también las capitales de cada uno de los califatos. Estas son los centros de comercio de cada región, y las principales rutas de comercio pasan por estas.

### **Bel-Aliad**

Bel-Aliad fue la primera capital del imperio de Arabia. Aquí el primer sultán de toda Arabia se sentaba en el trono Azul. Aquí se trajo el botín procedente del pillaje de los Grandes Reinos del Este, un tributo al poder del Sultán. Grandiosos templos fueron construidos en honor a los grandes dioses de Arabia. Durante las guerras de los No-Muertos, el asedio sobre Bel-Aliad duro cuatro años antes que una traición abriera las puertas a las hordas No-Muertas. Hoy, cerca de dos milenios y medio más tarde, Bel-Aliad es una ciudad fantasma. Sus palacios y templos permanecen derruidos y la arena invade las calles. Algunas ocasiones los aventureros viajan a la ciudad en busca de los legendarios tesoros que se dice que aún permanecen escondidos en la ciudad. Muchos regresan con las manos vacías, pero en algunas ocasiones no del todo. El estandarte de la ciudad era una torre plateada sobre un fondo de color negro.

### **Lumino**

La ciudad cruzada de Lumino es un testimonio de las guerras religiosas contra el Viejo Mundo. Impulsados por el momento de victorias sobre los ejércitos árabes en el viejo Mundo, los cruzados llegaron a la costa árabe para llevar la guerra al territorio de Arabia. En la Roca del Pirata los cruzados construyeron una gran fortaleza, la Torre de Lumino. hoy Lumino todavía es mantenida por los Caballeros de la Estrella Dorada, una orden de caballeros encomendados a Myrmidia. El Gran Maestro es el maestro de la torre, y el señor de toda la ciudad. La orden de caballeros son los descendientes lejanos de los cruzados originales, pero muchos de los Caballeros de la Estrella Dorada provienen del Viejo Mundo para prestar servicio en la torre de Lumino. La mayor parte de la población de la ciudad esta formada por árabes, aunque aquí hay mas habitantes del viejo mundo que en cualquiera de las demás ciudades de Arabia. La ciudad parece ser una mezcla de la arquitectura del Viejo Mundo y de la arquitectura Árabe, con las típicas casas semejantes a cajas árabes con cierto estilo Reiklandes. El estandarte de Lumino y de la orden es una estrella de siete puntas en oro sobre un fondo de color blanco.

### **Al-Haikk**

Al-Haikk recibe el nombre de la "ciudad de los Ladrones", más por el poder de sus ladrones que por el nivel de corrupción entre la población. Se dice que un ladrón de Al-Haikk puede robarte los ojos y tú no te darás cuenta hasta la semana siguiente. Se dice que las leyes en esta ciudad son más severas que en cualquier otra ciudad, y en ningún otro lugar del mundo conocido son tan diligentes e incorruptibles; solo los mejores ladrones pueden sobrevivir en esta ciudad. Al-Haikk es el mayor puerto comerciante entre el Viejo Mundo y Arabia, más incluso que el de Lumino. Aquí los Dioses

mueven las relaciones con los árabes. Muchos de los nobles y más influyentes habitantes adoran a Alluminas a la vez que a los dioses Árabes. El estandarte de la ciudad es un reloj de cristal sobre un fondo rojo.

### **Copher**

Copher ha sido siempre muy independiente. Sus gobernantes raramente han cumplido las ordenes del Sultán con gusto. Muchos de los privilegios comerciales de la ciudad datan de la época del Loco Sultán Tupar, y estos son defendidos con la fuerza de las armas si es necesario. La ciudad produce las más exquisitas de las especias nativas de Arabia, pero no tiene otras especialidades. La ciudad es algo más liberal que las demás ciudades Árabes, aunque no tiene ninguna universidad establecida como las del viejo Mundo, y sin embargo es considerada un lugar de aprendizaje. Los estudiantes acuden en tropel a Copher para asistir a asambleas informales, y muchas de las casas nobles disponen públicamente de un mago o de un lanzador de hechizos en su séquito. El estandarte de Copher es una media luna y una estrella sobre un fondo verde.

### **Martek**

Situada a las pies del extremo norte de los Alzims, Martek obtiene su riqueza del hierro y de la plata obtenida de las montañas. Los túneles se extienden pudiendo contarse por miles, abriéndose en vastas cavernas que si las historias son ciertas, se dice que estos sistemas de túneles son más antiguos que los hombres. Aprovechándose de estas cavernas y de los ríos subterráneos secos, los comerciantes de Martek pueden desplazar sus caravanas por debajo de las impresionantes montañas Alzim a los promontorios más elevados de Chewan-el Azim. Aunque este método es más seguro que viajar por la superficie, algunas veces las caravanas desaparecen, muchas veces porque se pierden en oscuro laberinto de túneles que hay debajo de las montañas.

La ciudad de Martek esta siempre cubierta por las sombras de las impresionantes montañas Alzim. Solo al amanecer y en el crepúsculo la luz del sol alcanza la ciudad, durante un breve tiempo bañando la ciudad con tonos rojizos. La ciudad es famosa por sus múltiples festivales y festividades, debido a que los habitantes tratan de olvidarse de las garras de la sombra que envuelve la ciudad. Es por eso, que el lugar es mucho más fresco y confortable para vivir que cualquier otra ciudad árabe. El estandarte de Martek es una montaña dorada sobre un fondo de color azul.

### **Lashiek**

La capital de Arabia, Lashiek reposa en la boca de Chewan-el Alzim rodeada por la jungla. Lashiek es capaz de mantener una gran armada naval, asegurando así que la palabra del Sultán es la ley en las aguas de Arabia. Caravanas del sur y del norte llegan a Lashiek para traerle al sultán las riquezas y las mercancías de las tierras lejanas. La característica más destacada de la gran ciudad de murallas blancas es el palacio del Sultán, un testimonio al poderío y la fuerza del imperio Árabe. La impresionante torre central situada en lo más alto del palacio tiene más de cien pies a lo largo y se dice que esta cubierta con laminas de oro puro. Las paredes están cubiertas con murales y esculturas representando la gloriosa historia de Arabia. El terreno ocupado por el palacio representa algo más de la mitad del tamaño actual de la ciudad. Ningún otro templo puede competir con el esplendor del palacio. El estandarte de Lashiek es una media luna azul sobre un fondo blanco.

### **Daban**

El califato de Daban es el guardián de la puerta Dur. Daban es una poderosa ciudad-fortaleza situada en el cabo más al sur de la península árabe, vigilando las rutas comerciales en el Golfo de Medes. El Sultán puede gobernar Arabia, pero el califato es el amo del Golfo de Medes. Muchos de los problemas de Arabia proceden de los conflictos entre el Sultán y el califato de Daban, La ciudad descansa a lo largo de la orilla de una pequeña bahía, cuya entrada esta protegida por dos grandes fortalezas, las "Torres Gemelas". El palacio del Califa esta solo por detrás del Palacio del Sultán en esplendor, su cúpula azulada es visible desde una distancia considerable. El estandarte de Daban

esta formado por tres espadas negras sobre un fondo de color azul.

## ***Línea del tiempo de Arabia***

La línea temporal utiliza el calendario imperial como referencia. El calendario árabe establece su año 1 como aquel en el que el primer Sultán fue coronado, el año -547 del calendario imperial.

### **Los primeros colonizadores (-3000 al -2750)**

La edad de oro de los Elfos vio como los elfos se establecieron colonias comerciales a lo largo de la costa de Arabia. Estos puestos de comercio atrajeron a colonizadores provenientes de las tribus nómadas Árabes.

### **El asenso de los reinos (-2750 al -2000)**

En esta época comenzó la colonización humana. Los puestos comerciales de los elfos crecieron en las ciudades. Los Elfos pretendían guiar el ascenso de los reinos. Las viejas enmiendas eran quemadas a medida que crecían las distintas naciones. Los árabes montaron sus primeras expediciones a las tierras situadas en el este de la península, descubriendo unas tierras fértiles ricas en agua y metales preciosos.

### **La Gran Era (-2000 al -1600)**

Las costas de la península Árabe están firmemente colonizadas y nuevos reinos empiezan a surgir en las tierras del este. Las guerras con los enanos alejaron gran parte del interés de los Elfos de Arabia, dejando únicamente una pequeña presencia de estas en el oeste, mientras que su presencia en el este desapareció completamente. Los primeros Sacerdotes Reyes tomaron su oportunidad. Respaldándose en la propagación de la palabra de los dioses, sus puestos no están disputados. Las primeras ciudades tumba fueron construidas en honor de los Sacerdotes Reyes, que empezaron a ser adorados ellos mismos como reyes.

### **El milenio oscuro (-1600 al -600)**

Nuevas incursiones de los Elfos Oscuros asolaron Ulthuan. La guerra entre los Enanos y los Elfos llegaron a su fin cuando los Elfos abandonaron sus colonias para repeler las invasiones. Los reinos del Este se convirtieron en los más poderosos de las naciones de Arabia, y entre todos ellos Nerhaka, la gran ciudad situada en el río de los Muertos. La codicia y el anhelo de poder de los Sacerdotes Reyes provocaron las primeras guerras entre ellos. Una locura pareció poseer a muchos de los Sacerdotes Reyes y sus seguidores, especialmente en los reinos del este, un deseo de conquistar la muerte y ser inmortalizados por medio de grandes mausoleos. La preparación de la "vida después" se convirtió en la principal tarea de los Sacerdotes Reyes. Las ciudades tumba iban creciendo a medida que cada gobernante mejoraba lo que habían hecho sus predecesores. Cientos de esclavos y guerreros eran enterrados con sus Reyes Sacerdotes a su muerte, junto con todas las riquezas que había conseguido acumular a lo largo de su reinado.

Algo iba más allá del erigimiento de magníficas tumbas en su ansia por alcanzar la inmortalidad. Resguardándose en las oscuras artes de la magia buscaban la forma de tratar de escapar de la muerte y vivir para siempre. Algo sucedió de alguna manera y esta época vio el surgimiento de los primeros No-muertos. Se dice que los primeros Nigromantes, los ¿¿liches?? y los vampiros surgieron en esta época. Algunos de estos eran tan poderosos que practicaban sus artes de forma pública, y las gentes los adoraban como a los mismos Dioses, prometiéndoles que sus almas les servirían a ellos en el intento de alcanzar la inmortalidad para sí mismos.

### **Las guerras de los Hechizeros (-1367)**

En la gran isla situada al oeste de la península Árabe, los hechiceros Árabes construyeron una gran ciudad dedicada a la investigación de las artes mágicas. Un gran centro de aprendizaje como nunca

se había visto en las tierras ocupadas por hombres. Por alguna razón desconocida, los conflictos internos crecieron convirtiéndose en una guerra abierta entre los Hechiceros. La isla se quebró, y los hechiceros sobrevivientes se dispersaron por Arabia. El archipiélago de islas creado por el cataclismo es lo que ahora se conoce como las Islas de los Hechiceros.

#### La caída de los reinos (-600 al -550)

El guerrero profeta Berl-Shaiat apareció en Copher. Clamando contra los crímenes cometidos por los Sacerdotes Reyes contra Bez-oshar, espoleó a los árabes en el oeste para deponer a sus gobernantes. A continuación siguió la Gran Cruzada contra los Reinos del Este. La cruzada duró unos cincuenta años, los ejércitos del oeste dirigidos por una fanática devoción a los largamente descuidados dioses, los ejércitos del este apoyados por magia oscura. La guerra llegó a su final en la batalla de Bhagar, donde los ejércitos unidos del este son derrotados. Con la derrota de sus ejércitos, las gentes del este abandonaron sus ciudades. Algunos retomaron su antiguo estilo de vida y volvieron a ser nómadas. Otros vagaron hacia las Ciudades Tumba para servir a sus oscuros señores. Una sombra cayó sobre las tierras a medida que se amontonaban los muertos.

#### El surgimiento de Arabia (-550 al -400)

A su muerte, Bel-Shaiat dejó una Arabia unida. Su comandante más importante, Daran-e Farat, es reconocido como Sultán de toda Arabia. La región contempla un periodo de intensa reconstrucción a medida que el descuido de un milenio es rectificado. La ciudad de Bel-Aliad se convierte en la capital del Imperio Árabe, y el sitio del trono Azul.

#### Las Guerras de los No-Muertos (-400 al -395)

Sin advertencia previa las hordas de No-Muertos surgieron desde el este sitiando Bel-Aliad. El sitio duró cuatro años y finalmente la ciudad cayó a la traición y fue invadida. Mientras tanto los ejércitos No-Muertos surgieron en toda Arabia, quemando y saqueando. Con la caída de Bel-Aliad los califatos Árabes se unieron en la desesperación y finalmente las guerras acabaron con la derrota de los señores de los No-Muertos.

#### Las Dinastías (-400 al 1500)

El trono Azul es reclamado de las ruinas de Bel-Aliad y la capital es trasladada a Lashiek, con el califa Morat-e Hasih como nuevo Sultán. El periodo es largamente pacífico, pero muchos cambios habían ocurrido. Los califatos ganaron total libertad del Sultán, y los cultos sacerdotales han fortalecido su posición de poder. La expansión Árabe es definitivamente interrumpida, a medida que los gobernantes planean y conspiran entre ellos mismos. El asesinato se convierte en el arma favorita de enfrentamiento en lugar de los ejércitos y las guerras. Ocasionalmente los No-Muertos resurgen en el este, pero no vuelven a encontrarse con los Árabes desprevenidos y son repelidos en toda ocasión. En las guerras contra los antiguos enemigos, incluso los árabes dejan de un lado sus diferencias por un tiempo.

#### La Plaga (1010)

Una caravana atravesó las Tierras de los Muertos desde las tierras del sur trayendo consigo la Plaga Negra. Millones de personas murieron. La plaga es llevada al viejo mundo por comerciantes marítimos. La culpa de la Plaga es atribuida a que el Sultán ha sido abandonado por los dioses. La dinastía de Golham finaliza en la hoja de un asesino.

#### Las Guerras Religiosas (1500 al 1540)

El Sultán Daryus-e Guabir asciende al trono como el tercer sultán de la dinastía de los Quabir, muy influenciado por el culto a Azyat. Siguiendo los consejos de sus videntes, declaró la Guerra Sagrada contra el Viejo Mundo, para atraer a los infieles a la luz de los Dioses árabes. Grandes partes de Estalia, Tilea y las fronteras de los Reinos Fronterizos cayeron bajo el poder de los ejércitos Árabes.

La política interna hizo, que muchos e los califatos hicieran regresar a sus ejércitos del Viejo Mundo. Los Cruzados del Viejo Mundo hicieron retroceder a los invasores, e incluso durante algún tiempo lanzaron campañas en la propia Arabia.

### **La dinastía Qaran (1540 a la actualidad)**

El final de las guerras religiosas vio el ascenso de la dinastía Qaran. Los Sultanes Qaran adoptaron una política mucho más neutral que la de sus predecesores. Tomando un papel mucho menos activo en aspectos políticos. Esto permitió alcanzar la necesitada estabilidad política. Los Sultanes Qaran establecieron la paz con las naciones del Viejo Mundo y fomentaron los avances científicos y mágicos. Incluso en ocasiones se contrataron hechiceros para desarrollar nuevos métodos que permitieran derrotar a los No-Muertos.

### **Arabia hoy en día (2510)**

El Sultán Hahmed Shas-a Qaran se sienta en el Trono Azul de Lashiek. Los comerciantes árabes dominan los océanos, trayendo riquezas de las tierras del Sur al Viejo Mundo, regresando con mercancías del norte. Arabia es todavía poderosa en el mundo

## **Política**

El actual Sultán de toda Arabia, Hamed Shas-a Qaran, se encuentra en el Trono Azul sin ningún problema. El es en teoría el gobernante de toda Arabia. Sin embargo, no tiene tanto poder como uno se puede suponer. Los califatos individuales son bastante independientes, controlando sus propias tierras y tomando la mayoría de las decisiones por si mismos. Aunque los califatos no se pueden oponer abiertamente al Sultán, están en su derecho de rechazar la ayuda que este les proporcione. Un Sultán sin el apoyo de sus sirvientes raramente debe tener miedo a una rebelión, pero es poco probable que sobreviva durante mucho tiempo. Muchos Sultanes poco populares a lo largo de la historia de Arabia han visto muchas veces acabadas sus vidas en la hoja de un asesino. El Sultán Qaran es joven y es considerado tanto débil como inexperto.

Los videntes son los encargados de prevenir al Sultán y a los Califas. Tienen el poder de tomar decisiones a priori en su conocimiento abstracto, que todavía les ayuda. Los videntes que se equivocan acostumbra a tener una carrera más corta que la que tendrían si fuese de otra forma.

Un grado por debajo de los Califas están los Sharifs. Los Sharifs son nobles o dignatarios escogidos por sus Califas para gobernar pequeñas ciudades y pueblos en su lugar. Son los responsables de los trabajos de cada día de la ciudad, pueblo o aldea en cuestión, y se encargan de la vigilancia local así como de los juicios que se producen en sus zonas.

El grupo con mas influencia son los numerosos cultos religiosos. Los árabes son muy religiosos, y consideran que sus sacerdotes son el medio que los dioses tienen para comunicarse con ellos. Es prácticamente impensable que un gobernante vaya en contra de las advertencias de los sacerdotes. Se dice, que varios cultos tienen frecuentemente intereses conflictivos, resultando en pequeños enfrentamientos entre los miembros de estos.

Las relaciones entre las naciones del Viejo Mundo y Arabia son todo lo buenas que cabe esperar de dos antiguos enemigos. Las riquezas obtenidas del comercio son suficientemente importantes como para dejar de un lado los conflictos entre las dos regiones. Arabia esta agradecida con pocos enemigos extranjeros. Al Noreste ocasionalmente se producen incursiones Goblinoideas para probar las fronteras, pero la principal amenaza proviene de las Ciudades Tumba. Demasiado a menudo un ejercito de No-Muertos cruza las tierras para hacer estragos en las tierras de los vivos.

## **Las gentes**

Los árabes son en su mayoría mucho más oscuros de piel que los Tielanos y los Estalianos, y son generalmente de la misma talla que los habitantes del Imperio. Los hombres acostumbran a llevar barbas y a llevar ropas sueltas que se ajustan adecuadamente y que son muy cómodas para el calor. Un chaleco de colores brillantes, así como un turbante son muy habituales, y en la zona noroeste de Arabia es más habitual el Fez, un cono alto y plano en su parte superior, hecho de fieltro rojo. En público, las mujeres llevan vestidos largos y un manton que cubre sus cabellos y en algunos lugares incluso llevan tapada la cara. En el Sur la gente es más conservadora y las mujeres llevan ropas incluso más pesadas y gruesos velos a pesar del calor.

Los árabes son unas gentes profundamente religiosas. Un aspecto de su religión hace referencia a la predestinación: una cosa que sucede o está ocurriendo se debe al destino. Lo que es difícil, es adivinar cuál es el destino de uno mismo. Por eso muchos árabes están contentos dejando las cosas tal y como están.

Fuera de las zonas colonizadas de Arabia, los nomadas vagan por los secos desiertos de pozo de agua en pozo. Estas tribus han reconstruido caravanas comerciales, pero para poder llevar a todas sus familias. Los nomadas son muy independientes de sus hermanos de las ciudades.

## **Economía**

El comercio es la forma más habitual de ganarse el pan en Arabia. Los mercaderes árabes navegan al norte hasta alcanzar los puertos de Marienburgo y Erengrad, así como al Sur hasta llegar a las tierras Niponas y de Cathay. Las caravanas hacen lo mismo a través de los peligrosos desiertos y más allá. La mayoría de los comerciantes árabes proceden de las tierras del sur de Arabia, donde hay una escasa civilización y que puede ser explotada por comerciantes inteligentes.

La moneda más habitual en Arabia es el "dinar", una moneda de oro de valor igual al de las coronas del Imperio. Los árabes también utilizan monedas de menor valor, como las monedas de un centimo de latón o las de diez centimos de plata. Un dinar equivale aproximadamente a 100 centimos.

La esclavitud es una parte fundamental de la economía árabe. Sin los esclavos sería imposible obtener las cosechas, las carreteras caerían en ruinas y la economía se colapsaría. Los esclavos son de todas las procedencias, la mayoría son hombres de piel oscura de las zonas del sur capturados por esclavistas o prisioneros de conflictos tribales que han sido comprados. Muchos son árabes, habitantes empobrecidos, criminales o prisioneros de guerra.

La recogida de impuestos es realizada por los Sharifs en nombre de los Califas. La imposición de contribuciones es más sencilla que en el Viejo Mundo. Todos los hombres libres deben pagar el diez por ciento de sus riquezas en impuestos. Los sacerdotes, nobles y mercaderes están excluidos. Los mercaderes que venen sus riquezas en un pueblo o ciudad deben pagar un peaje de una centésima parte de sus mercancías. Por supuesto, cuando llega la hora de determinar el valor de estas mercancías, los encargados de tasar los bienes son libres de usar sus propios criterios y suelen recibir también un porcentaje que los mercaderes han de pagar adicionalmente. Los Califas toman su parte de los impuestos, y los Sharifs hacen lo mismo con la parte que sobra. No es extraño que los impuestos sean recogidos más de una vez al año si el Sharif ve la necesidad de ello.

## ***Magia***

Los Clerigos son los más extendidos de todos los practicantes de la magia. Los hechiceros son más desconfiados en Arabia que en el Viejo Mundo. Los hechiceros que desean actuar abiertamente, son lo suficientemente prudentes como para buscar el patrocinio de alguno de los templos mayores.

De las escuelas mágicas, unicamente la de la Nigromancia esta oficialmente prohibida. Para el ataque y la defensa, los Magos árabes emplean sus hechizos favoritos, que incluyen los elementos del Fuego y del Aire. Ptos hechizos que son preferidos entre los árabes son las Ilusiones y los hechizos de adivinación.

La práctica de la Nigromancia esta prohibida bajo pena de muerte en Arabia. De la misma forma el estudio de la Nigromancia esta sancionado por el Sultan en su intento de protegerse contra las hordas de los No-Muertos. Debido a la necesidad, los utilizadores de magia árabes poseen un cierto conocimiento de la Nigromancia, pero este no es nada en Comparación con el poder más ridículo que los Nigromantes y los Liches poseen.

## ***Aspectos militares***

Todo Califato posee su propio ejercito permanente, de la misma que los hace el Sultan. El Sultan puede convocar a los Califatos a las armas, y se supone que los Califatos enviarian sus ejercitos a luchar en nombre del Sultan, aunque se conocen Califas que han ignorado la llamada del Sultan.

El ejército es responsable de mantener la paz en Arabia. Mas a menudo de lo normal esto incluye luchar en emboscadas contra los ejercitos de otros Califatos sobre las rutas comerciales, en tierra y en el agua. En ocasiones los soldados son llamados al exterior para derrotar a las abundantes bandas de ladrones y bandidos que hay en las fronteras de los Califatos.

La tipica guarnición de soldados incluye una cota de malla, un escudo, una lanza y una cimitarra. Los arqueros usan habitualmente arcos cortos ya que son menos pesados y más fáciles de llevar que un arco normal. La caballería monta caballos llevando armaduras ligeras. Las armas más habituales son lanzas largas usadas como una lanza de caballería, una cimitarra y un arco corto. Las principales concentraciones de los soldados se encuentran en las ciudades y en los pueblos, y la respuesta ante cualquier intrusión puede ser respondida de forma rápida por estos.

## ***Transporte***

Viajar en Arabia no es algo que se haga a la ligera. Las principales ciudades estan conectadas por carreteras, y hay una gran cantidad de barcos traficando en la costa. Viajar tiene sus peligros. Las carreteras por si mismas son peligrosas, cuando no desaparecen debajo de las dunas de arena, es probable que una banda de ladrones este esperando emboscada en la próxima curva o una repentina tormenta de arena te entierra vivo. Los viajantes saben de la prudencia de viajar en caravanas, y un conocimiento previo de la zona es muy beneficioso. Navegar es bastante más comodo, pero todavia existen adversidades, como piratas, tormentas y arrefices traicioneros.

Los medios más habituales de transporte son reservar un pasaje en una embarcación marítima o unirse a una caravana. Las caravanas son mucho más lentas, pero muchas son grandes y los suficientemente protegidas como para disuadir a los posibles atacantes. Las caravanas de mercaderes a menudo atraen a extranjeros, chistosos, mercenarios, aventureros y hechiceros. Con tantos tipos de viajeros, unirse a una caravana puede ser una aventura por si mismo.