

L'Archipel de Janosh, le Grand marché aux perles

Type de monde: Ceinture d'astéroïdes rocheux

Taille: Majorité de Taille C

Rotation: Aucune

Révolution: 1128 jours

Lunes: Aucune

Population: 852 473 Nosharii-Janoshéens, 86 542 Marid Zapharool, 11 587 Zionosii

Trame magique: Renforcée, magie profane dominante (Sorcellerie Urilii)

Au cœur du système de Janestuur se trouve l'incroyable archipel de Janosh, jadis un amas d'astéroïdes gelés suivant une elliptique à travers le Vide, mais depuis la venue des Marid, un disque océanique enserme les planétoïdes qui sont ainsi autant d'îles réchauffées par une atmosphère commune.

Ce sont les Marid Zapharool qui ont ouverts de nombreux vortex vers le Plan Élémentaire de l'Eau, mais ce furent les Zionosii qui firent de l'archipel un havre aux conditions de vie idéales. Les grands cétacés entretiennent toujours ce fragile environnement, en contrôlant le climat et la température des profondeurs océaniques, pour que le Vide n'affecte pas le disque liquide.

*L'Archipel de Janosh possède deux faces très différentes l'une de l'autre. **Zaphar** est le domaine lumineux des Marid Zapharool, le cœur du Dorool'Amh'Thulear à partir duquel les peuples insulaires peuvent sillonner un océan riche de nombreuses formes de vie à la base d'un fructueux commerce. Le Grand marché aux perles se dresse sur les rivages de Tionee, sur la face de Zaphar.*

*A l'opposé existe **Zionos**, un océan déchainé en permanence, couvert par d'épouvantables tempêtes et à partir duquel les Zionosii puisent l'énergie nécessaire pour maintenir l'équilibre des forces dans l'Archipel. Seulement sept îles existent sur cette face, les autres étant depuis longtemps submergées.*

*Les Marid ont créés **les Puits Jalaroom**, des passages sûrs permettant de relier les deux faces de leur monde entre elles. Ces Puits contribuent à l'équilibre des énergies au sein de l'atmosphère de Janosh, et plusieurs communautés se sont établies dans leurs parois, profitant d'un environnement riche en magie.*

Ports d'accueil: Les dix-huit planétoïdes de Janosh sont autant de ports pour les spelljammers de ceux qui souhaitent faire du négoce avec les peuples du Dorool'Amh'Thulear, que pour les nombreuses communautés insulaires, naviguant sur les flots du disque océanique. Les Marid favorisent pour leur part les Arches éthériques permettant de maintenir le lien entre les différentes régions planaires de leur empire, mais ces passages sont généralement érigés au cœur des plus grandes métropoles, où se côtoient navires volants et nef glissant sur les flots.

Thulear est sans nul doute la plus grande métropole de l'Archipel, avec une population de deux cent milliers d'habitants de toutes les origines connues à travers le Dorool'Amh'Thulear. Pas moins de cinq Arches éthériques encerclent un vaste zocalo de la taille d'une petite ville, avec ses quartiers et ses lois. Une large chaussée relie ce marché central au port maritime, pouvant accueillir plusieurs centaines de navires. La métropole est gouvernée par cinq Marid, chacun en charge d'un vaste quartier, et devant ensemble gérer le zocalo central ainsi que le port. Thulear connaissant une grande prospérité depuis près de trois siècles, les rivalités entre les Cinq Thulaan sont fortes, et la vie de la grande métropole est rythmée par les intrigues des cinq palais.

La cité se dresse sur un plateau rocheux dominant une jungle aux feuillages bleutés, comme les autres villes du Dorool'Amh'Thulear, elle ne possède pas de fortifications car les Marid et leurs vassaux s'appuient sur la puissante magie des Ondes pour se défendre. Les jungles alentours abritent de nombreux monstres qui s'aventurent parfois dans les faubourgs de Thulear, des ruines Treel existent également, structures coralliennes pétrifiées par le Temps, et abritant les traces d'une vie étrange. Beaucoup de ces ruines étendent leurs ramifications dans l'océan, aussi bien que dans la roche de ce qui était jadis un astéroïde.

Les Cinq Thulaan maintiennent une force militaire de cinq mille combattants de métier et formant *les Cohortes Thulaanii*. Répartis dans une vingtaine de garnisons, ces guerriers possèdent une certaine indépendance ainsi qu'une chaîne hiérarchique s'étendant désormais à d'autres Cohortes dont les chapitres sont implantés à travers tout le Dorool'Amh'Thulear. *Le Syinshaar-Thulaanii* est le commandant suprême des Cohortes, il dispose de son propre palais au sein du zocalo de Thulear, ainsi que de l'autorité nécessaire pour faire régner l'ordre au sein du marché. Soumis aux ordres des Cinq Thulaan, il représente cependant aux yeux des habitants la principale instance vers laquelle ils doivent se tourner pour les questions de justice.

Le port est également placé sous l'autorité d'un représentant des Cinq Marid régnant sur Thulear. *Le Quessaï* est le maître du port, où il se charge de faire prélever les taxes, régner la loi de la cité, et maintenir les accords commerciaux

avec les peuples de l'Archipel. Occupant un palais érigé dans des ruines Treel, le Quessaï dispose d'une milice d'un millier de combattants mais surtout de l'aide des Sorciers Urilii, qui ont établis leur sanctuaire sur un promontoire rocheux au centre de la grande baie portuaire. Le Maître du port dispose également de l'autorité suffisante pour commander la flotte de Thulear, soixante vaisseaux de guerre pouvant tout aussi bien naviguer sur les flots que s'élever au-delà de l'atmosphère de Janosh.

Thulear est souvent désignée comme *le Cœur des Océans suspendus*, ce serait à partir de là que les Marid Zapharool auraient eu l'ambition d'étendre leur influence à travers les Plans d'existence. La métropole est désormais un grand centre du négoce planaire, et accueille la majorité des ambassades de peuples des Fontaines Stellaires. Mais bien que son influence sur le commerce du Dorool'Amh'Thulear reste prépondérante, d'autres cités se sont depuis développées, et attirent de plus en plus de marchands cupides. Il en va ainsi de Diojada, *la Cité aux Perles irisées*, qui abrite le Grand marché aux perles, faisant la réputation actuelle de l'Archipel de Janosh.

Diojada possède des dimensions modestes et son port ne peut accueillir qu'une centaine de navires. Disposant également d'une seule Arche éthérique, son marché légendaire est aménagé dans un ensemble de cavernes marines, dont les quais donnent sur de larges salles aux parois décorées de mosaïques multicolores. Le reste de la cité est bâtie à l'air libre, et le palais du Marid **Yomod'Sul'Jarrifa** domine le paysage de ses dizaines de tours blanches aux bulbes cristallins.

Si la population de Diojada compte seulement quelques dizaines de milliers d'habitants permanents, le Grand marché aux perles peut pour sa part abriter cent milliers d'individus. Les pêcheurs de perles sont légions en ces lieux souterrains, ils sont regroupés en familles venant des dix-huit îles de l'archipel, et certains clans transitent même régulièrement depuis les profondeurs des Puits Jalaroom. La plupart disposent de leurs propres cavernes au sein du Grand marché aux perles, chaque communauté Janoshéenne appliquant les lois de son île dans cette petite enclave. Les étals sont partout, aussi bien pour la vente des produits marins, que de nombreux gourmets de tout le Dorool'Amh'Thulear viennent déguster régulièrement, que pour les perles irisées, véritables bijoux imprégnés de magie, attirant les fortunés comme les adeptes des arts profanes.

Le Grand marché aux perles est organisé en arcs de cercles; Vingt cavernes portuaires abritant chacune les marchands de l'archipel, en fonction de leur île d'origine, et servant d'entrepôts communs et de lieux de vie. De ces cavernes rayonnent un véritable dédale de larges galeries où les ventes sont organisées, et à partir desquelles il est possible d'accéder à un autre ensemble de salles, celles des ateliers, où des artisans de Diojada œuvrent sans relâche pour sertir les perles dans des montures forgées à partir d'alliages planaires, ou encore se trouvent des auberges où se dégustent des plats typiques et des créatures exotiques.

Le Grand marché aux perles est patrouillé par quelques centaines seulement de soldats bien entraînés et équipés. Toutes ces patrouilles sont accompagnées d'un Sorcier Urilii, car la magie élémentaire abonde en ce lieu, et les utilisateurs aux tempéraments emportés sont légions.

Certains riches seigneurs du Dorool'Amh'Thulear disposent de cavernes privées, reliées au Grand marché aux perles mais gardées par de puissantes sentinelles mystiques. Leur influence sur les affaires de la cité à toujours été minimisée grâce au jeu diplomatique de Yomod'Sul'Jarrifa, mais la majorité des troubles qui surviennent au sein du zocalo sont réellement de leur fait.

Ressources: L'alliance des Marid Zapharool et des Zionosii a permis de transformer radicalement un environnement lié au Vide en un monde-océan débordant de vie. Une telle métamorphose a cependant un coût, celui d'une vigilance permanente afin que l'atmosphère de Janosh ne s'étiolle pas à travers l'Espace sauvage. Toutes les formes de vie marines de l'Archipel sont originaires du Plan Elémentaires de l'Eau, mais de subtiles interactions avec les ruines organiques des Treel, qui étaient jadis accrochées aux astéroïdes et sont maintenant partiellement immergées dans les flots, ont amenés de profonds changements parmi toutes ces espèces.

Les îles nouvelles ont étéensemencées au fil du temps par les migrations de peuples ralliant l'Empire des Océans suspendus. Les Marid ne se souciaient jamais de cette flore exotique, mais une multitude d'espèces végétales endémiques existent bien sur les parties émergées des anciens planétoïdes. Des observateurs ont cependant notés, avec une certaine inquiétude, que certaines de ces espèces étaient très semblables à celles qui furent cultivées par les Treel durant l'ère de leur Own-Shaneel. Grands adeptes des plantes douées de consciences, ces anciens recherchaient alors des alliés au sein de ce règne, et de terribles monstres naquirent de ces espoirs.

L'Archipel de Janosh est connu pour ses perles irisées, nées de coquillages gigantesques accrochés aux parois des îles. Objets de pouvoir, les perles sont imprégnées des forces colossales qui permettent au monde de conserver son intégrité. Pouvant être exploitées par de nombreux adeptes des arts profanes, les perles sont fréquemment serties dans

des objets magiques dont les propriétés sont ainsi amplifiées.

Bien entendu, la grande majorité des perles irisées de Janosh n'ont qu'une faible puissance, mais des experts présents dans toutes les îles peuvent déterminer le degré d'énergie magique d'une perle d'un simple coup d'œil. Les Marid Zapharool conservent pour eux des perles légendaires, énormes globes de puissance alimentant les nombreux prodiges mystiques de leurs luxueux palais. Ces perles géantes sont également autant d'assurances que le Dorool'Amh'Thulear ne se heurtera plus à de trop nombreux adversaires, leur puissance permettant en effet de déchaîner les pouvoirs destructeurs de certains artefacts.

Cultures: Nul ne sait comment **les Marid Zapharool** découvrirent le chemin des planétoïdes de l'Amas de Janosh. Certains estiment qu'ils furent vaincus durant un conflit intestine à leur peuple, d'autres pensent qu'ils traquaient un mystérieux adversaire pour un affront irréparable. Quoiqu'il en soit, plusieurs milliers de Marid se retrouvèrent dans un environnement hostile, que leur magie pourtant prodigieuse peina à rendre supportable. Menés alors par le *Sha* Zaphar ibn Mawjat, ils créèrent un océan au cœur de l'astéroïde qui deviendrait plus tard l'île de Seyef. A partir de là, ils firent venir leurs alliés, et avec le concours des Zionosii, façonnèrent un monde neuf, un océan gorgé de vie.

La culture Zapharool se distingue des autres ethnies Marid par sa capacité à intégrer des peuples du Plan Matériel Primaire au sein d'un empire planaire. Bien moins impétueux que leurs pairs, les Zapharool ont grandement favorisés le commerce par rapport à la guerre, et bénéficient depuis longtemps des faveurs de la Grande Padisha Kalbari al Durrat al Amwaj ibn Jari. Leur Dorool'Amh'Thulear, ou *Empire des Océans suspendus*, est une puissance planaire que nul ne peut se permettre de négliger, et si les Zapharool usent de leur don Marid de conteurs pour faire des affaires, ils disposent d'une puissance militaire suffisante pour écraser impitoyablement n'importe quel ennemi.

Le *Sha* règne sur les Zapharool, au nom de la Grande Padisha. Bien entendu, la maîtresse de tous les Marid s'abstient aussi souvent que possible d'éprouver son autorité sur le Dorool'Amh'Thulear, qui lui reste cependant loyal. Les gouverneurs locaux sont nommés *Shazadeh*, même sans être affiliés à la famille régnante, ils n'en restent pas moins des Marid aux pouvoirs importants. Les seigneurs des autres peuples de l'empire sont pour leur part désignés sous le nom de *Mirzadeh*, certains possèdent une influence égale à celle de certains *Shazadeh*, mais n'étant pas Marid, ils restent soumis à l'autorité de ces derniers.

Les Marid Zapharool ont depuis longtemps imposés leur culture à leurs vassaux. Peu enclins à assimiler des traditions locales dans leur empire, toutes les tentatives de résistance furent cruellement écrasées, et bien peu des coutumes propres à chacun subsistent au sein du Dorool'Amh'Thulear. L'Empire des Océans suspendus est cependant vaste, et avec la fin des grandes guerres planaires qui menacèrent autrefois son équilibre, l'autorité centrale du Sha se fait moins sentir. Les plus anciens peuples vassaux se voient ainsi libres de mener leurs propres affaires, même avec des ennemis des Marid, pour peu qu'ils paient de lourdes taxes aux Zapharool. Il en va tout autrement pour les peuples asservis au sein du Plan Matériel Primaire, qui eux doivent toujours faire montre de leur loyauté, en servant sans jamais mécontenter les cruels Marid.

Bien qu'étant des créatures élémentaires imprégnées de magie, les Marid Zapharool laissent les grandes affaires mystiques de leur empire à des peuples plus sages. Les Sorciers Urilii tiennent ainsi une place prépondérante dans le Dorool'Amh'Thulear, et doivent continuellement intriguer afin de conserver leur position. Ils sont à l'origine de la création du Conseil du Mirzadaashah, qui rassemble des représentants de tous les vassaux des Marid, et dispense aussi bien des conseils aux maîtres que les ordres de ces derniers. Il est intéressant de noter que malgré un serment de vassalité que bien peu trahissent, la plupart de ces peuples tendent à considérer les Zapharool comme des égaux, tout du moins de puissants alliés capricieux, qu'il peut être aisé à manipuler. De la même manière, les Marid connaissent parfaitement les motivations des mortels et savent jouer de toute la palette de leurs émotions pour entretenir la grandeur de l'Empire des Océans suspendus.

Près de dix fois plus nombreux que leurs maîtres, **les Nosharii-Janoshéens** forment le peuple le plus dynamique de l'Archipel de Janosh. Loyaux serviteurs des Marid Zapharool bien avant leur venue dans le Plan Matériel Primaire, les Nosharii sont des Génasi de l'Onde prédisposés à la manipulation des énergies magiques du Plan Élémentaire de l'Eau et se divisant en trois castes mystiques. Contrairement à leurs frères et sœurs Noshpotalaméens, les Nosharii de Janosh n'ont pas de vassaux et collaborent directement avec leurs maîtres. Ils disposent de grandes Cités-Etats sur un territoire s'étendant sur huit des dix-huit îles Janoshéennes. Très différents de leurs voisins Noshpotalaméens, ils ne vivent pas dans un milieu aquatique mais favorisent la surface. Les castes mystiques Janoshéennes sont nées d'un schisme qui les opposa à celles régnant dans la culture de l'amas voisin, plus jeunes, elles sont également plus dynamiques, et leurs membres s'avèrent bien plus soucieux de démontrer leurs prouesses aux Marid qui profitent de cette situation.

Les Janataar étaient jadis des Notuanarii qui renoncèrent petit à petit aux complexes conjurations élementalistes de

leurs aînés pour devenir de redoutables évocateurs d'énergies. Particulièrement nombreux au sein des *Phalanges Amh'doorim*, ils se regroupent en trois lignées n'ayant que peu de domaines planaires, mais contrôlant cinq îles Janoshéennes et une trentaine de grandes métropoles. Les *Janataarii* manipulent l'énergie de l'Eau et peuvent façonner armures et boucliers, aussi bien que des armes liquides ou des sphères de contention. De loin les plus nombreux au sein de la caste, ils sont les interlocuteurs privilégiés des Zapharool. Membres éminents du Conseil du Mirzadaashah, l'un des leurs préside fréquemment cette assemblée des peuples vassaux. **L'Urili Nojoti Luarzaa** (Nosharii ♂/Sorcier de l'Onde [Janataar] 14/CN) est aussi bien seigneur de la Cité-Etat de **Luarz-Cuaroon** que représentant des Janataarii au Mirzadaashah. Considéré comme le plus talentueux des anciens de sa lignée, il collectionne les armes planaires provenant de tous les champs de bataille que les siens ont arpentés. *Januur* des Phalanges Amh'doorim, il prend le commandement de soixante milliers de combattants en tant de guerre.

Les *Janatuuruu* sont les maîtres de la Vapeur, leurs capacités sont variées, mais ils sont connus pour se transformer en brumes surchauffées, capables de faire bouillir leurs adversaires. Leur attaque la plus traditionnelle restant un souffle brûlant, particulièrement efficace contre les non-morts. Leur formation inclue également un entraînement militaire poussé, et beaucoup de Janatuuruu sont des officiers subalternes au sein des Phalanges. Même à l'époque où leurs ancêtres étaient encore des Notuanarii, leur lien amical avec les Pyromants Jamanaat surprenait. Avec les Guerres planaires opposant les peuples des Fontaines Stellaires aux N'uru'N, ce lien se révéla particulièrement précieux pour le Dorool'Amh'Thulear, et il n'est pas rare que des Urili de cette lignée voyagent via les Arches éthériques jusqu'aux mondes brûlants de Zukonn. **Yava Suorzaa** (Nosharii ♀/Sorcière de l'Onde [Janataar] 8/CN) est une ancienne aventurière dont le groupe incluait des sorciers des trois Sphères baignant dans les flux des Fontaines Stellaires. Ses amitiés indéfectibles perdurent encore, et servent la cause de l'harmonie entre trois puissants empires planaires.

Les *Janatiin* sont également connus sous le nom de *Sculpteurs*, car ils conservent quelques traditions de leurs ancêtres conjurateurs. Peu nombreux, ils manipulent la Boue et forment armes et créatures éphémères venant soutenir les Phalanges Amh'doorim. Leur unique Cité-Etat se nomme **Jalataruu-Luod**, la Cité de Glaise, où **l'Urili Oskuu Luodiin** (Nosharii ♂/Sorcier de l'Onde [Janataar] 10/N) règne sur une congrégation de trois cent sorciers et sorcières consacrant leur temps à organiser entre eux des unions pouvant fortifier la lignée Janatiin.

Les Janasuonii sont les descendants des Nojoparii qui suivirent les Marid sur Janosh plutôt que de s'isoler au sein de l'amas de Noshpotalam. Ils sont devenus de formidables abjurateurs manipulant l'Eau pour en faire des armures liquides ou des remparts capables de dissiper la majorité des autres forces élémentaires. Une lignée mineure existait jadis, les *Janasuoruu*, mais elle fut exterminée durant les Guerres planaires opposant les peuples des Fontaines Stellaires aux N'uru'N. Leurs pouvoirs étaient liés à la Glace. Les Janasuonii règnent sur deux grandes îles Janoshéennes, Oroon et Yasaam, dont les cinq grandes métropoles voient tous leurs hauts bâtiments intégralement ciselés de symboles élementalistes en faisant de véritables bastions. La Cité-Etat de **Yasaad-Saruu** est connue pour être la plus sûre où mener des affaires délicates; Ses fontaines produisent des potions contre la plupart des poisons, tous les fluides passant à proximité des nombreux obélisques dans la ville perdent leurs propriétés nocives, et des orbes liquides évoluent dans les airs, absorbant toute manifestation magique déclenchée soudainement. Les Janasuonii ont également développés une tradition de discrétion, permettant aux négociations les plus secrètes d'être menées loin de toute indiscretion.

Enfin, les Nosharii-Janoshéens de la caste mystique **Jananosii** forment une seule et même lignée, rassemblée sur l'unique île de **Porunuu**, où tous sont formés au sein de grands sanctuaires fortifiés à former les futures Phalanges Amh'doorim. Véritables sorciers combattants, leurs traditions magiques peuvent sembler plus frustrées que celles des autres castes Nosharii, mais en tant que maîtres de forces élémentaires bruts, les Jananosii se révèlent être d'excellents serviteurs, aveuglément loyaux aux Marid et formant le gros des troupes d'élite de la puissante armée du Dorool'Amh'Thulear. Disposant de nombreuses voix au Conseil du Mirzadaashah, ils forment une caste belliqueuse, toujours prompt à engager le combat face aux adversaires désignés par les Zapharool. Brutaux même envers leurs pairs, les Jananosii continuent à rivaliser avec les Pyromants Jamanaat des mondes de Zukonn, en qui ils trouvent des adversaires de valeur. Leur grande Cité-Etat de **Porun-Parsaam** est gouvernée d'une poigne ferme par **l'Urili Iosor Maareel** (Nosharii ♂/Sorcier de l'Onde [Jananosii] 15/ CN), la *Vague furieuse*. Représentant de sa lignée face aux Marid, il n'hésite jamais à menacer directement ceux qui le contrarie, et certains arrogants bien plus puissants que lui en terme de maîtrise profane, furent violemment terrassés par ses sorts offensifs particulièrement intenses.

La Phalange Amh'doorim est composée de cent combattants formés au maniement d'un long trident, chacune comprend un groupe de dix Jananosii, et la garnison de Porun-Parsaam compte mille de ces Phalanges, rassemblées autour d'une Arche éthérique pouvant permettre un rapide déploiement de cette force militaire. Quatre autres garnisons doublent cet effectif, uniquement à partir de l'île de Porunuu, ce qui en fait le lieu le mieux défendu de l'Archipel.

Sites notables: L'Archipel de Janosh est un lieu transformé par la puissante magie des Marid, qui ne s'intéresse guère aux forces régnant à travers l'Espace sauvage, mais souhaitaient malgré tout se conformer à certaines traditions cosmiques du Plan Matériel Primaire. Leur formidable magie élémentaire imprègne chaque parcelle du vaste disque océanique qu'ils ont su façonner, et les visiteurs parvenant jusque-là ne peuvent que s'émerveiller face aux nombreuses métropoles taillées dans les coraux aériens multicolores, ou des matériaux encore plus exotiques. Contrairement aux Junans qui maîtrisaient leurs créations, les Marid utilisèrent leurs émotions afin d'engendrer un monde neuf. De cette pratique sont nés de nombreux endroits étranges, que même les Zapharool ne connaissent pas.

Les Moires suspendues sont des vortex d'Eau permettant de voyager de Zaphar vers les quelques îles de Zionos. Ces passages sont instables, mais se retrouvent un peu partout. Certains sorciers ont même développés des abaques permettant de prédire l'apparition d'une Moire, la durée de son existence, et dans une certaine mesure, sa destination. Liés à l'Archipel de Janosh, les Moires suspendues apparaissent également sur l'océan et peuvent faire soudainement basculer un navire vers la tempête perpétuelle de Zionos.

Sualaat-Marid'sureel est également connue sous le nom de *Cité du Puits*. Une population hétéroclite de sorciers et autres adeptes profanes réside dans les parois aménagées de ce Puits Jalaroom, consacrant leur temps à manipuler les forces élémentaires transitant d'une face à l'autre de leur monde. Aucun gouvernement n'existe, et la majorité des sages vivant en ce lieu sont des solitaires reclus. Quelques marchands vendent des biens de première nécessité, ainsi que des éléments de sorts, mais il n'existe pas de zocalo. Toute une population s'est établie dans les grandes cavernes de Sualaat-Marid'sureel, qui s'étend sur plusieurs dizaines de niveaux, certains immergés, et sur une superficie horizontale totalement inconnue.

Plusieurs reliques ont été forgées à différentes époques, et rassemblent des communautés entières de sorciers qui viennent étudier leurs secrets de fabrication. Les puissantes forces magiques engendrent également des phénomènes singuliers à travers les galeries et cavernes. Faune et flore se sont adaptés à l'environnement souterrain imprégné de forces élémentaires, et de nombreux aventuriers viennent de tout le Dorool'Amh'Thulear afin de traquer et capturer les dangereuses créatures du Puits.

Aluaat-Zadaash est l'*Île du Conseil*, un terrain neutre au milieu de Zaphar, où de grands et luxueux bâtiments permettent d'accueillir les délégations de tous les peuples vassaux. Les sessions du Conseil du Mirzadaashah se tiennent là, dans un vaste palais où dix Arches éthériques permettent à tous d'aller et venir dans un bâtiment vaste comme une ville. Certaines ailes du Palais Zadaash sont inondées et reliées au Plan Élémentaire de l'Eau, d'autres sont connectés aux autres dimensions où le Dorool'Amh'Thulear possède une influence.

Plusieurs Phalange Amh'doorim sont mobilisées en permanence afin de garantir la sécurité des *Mirzadeh*, et chacun dispose également d'une armée de serviteurs aux compétences variées. Si Noshpotalam est connu comme étant le Cœur mystique de l'Empire des Océans suspendus, le Palais Zadaash en est le cœur politique.

Depuis la fin des grandes Guerres planaires contre les N'uru'N, plusieurs Arches éthériques permettent de relier les méandres du vaste palais à des lieux se trouvant sur les mondes des Sphères de Nislaam et de Zukonn. Les Marid n'ayant que peu d'intérêt pour les affaires concernant les autres empires planaires des Fontaines Stellaires, ce sont les représentants du Mirzadaashah qui ont en charge les pactes d'entraide et les relations diplomatiques avec les puissances de ces systèmes planétaires.