

combat continue ainsi jusqu'à ce que l'un de ces *trente* combattants tombe *mort* dans l'arène. Alors tous les cavaliers s'ébranlent, sortent de leur campement et le combat devient général. Outre les deux armes susmentionnées, ils se servent encore du fusil *Barouleh*, fusil à l'antique : canon long, avec le chien ; fusil à pierre. Un cavalier sur vingt a seul le droit de s'en servir ; et ils ne veulent pas des fusils d'invention moderne. Ils se servent aussi de la *Tabanqueh*, petit fusil long d'une coudée, et dont chaque cavalier porte une paire, dans un fourreau de cuir, attachée à la ceinture.

La bataille engagée entre les deux tribus doit durer jusqu'à la défaite complète de l'une d'elles, ce qui prend quelquefois une durée de dix jours. Au coucher du soleil, chaque tribu rentre dans son campement et le combat recommence, à son lever, le lendemain. Le nombre des morts qui doivent rester sur le champ de bataille n'est jamais moindre de *cent* ; il peut s'élever jusqu'à *mille*.

La Tribu vaincue est ruinée, *anéantie*. Les cavaliers survivants fuient au loin chez les tribus étrangères. En arrivant, ils quêtent pour leur subsistance et personne ne les rebute. On use, au contraire, de grande commisération pour eux ; et, avec ce qu'on leur donne, ils reconstituent petit à petit une nouvelle grande Tribu. Durant le combat, le grand *Scheik* (le Chef de toute la tribu) se tient à cheval, sans se mêler aux combattants ; et nul de la tribu adverse n'a le droit de le frapper ni de toucher à sa personne. Mais s'il observe que sa Tribu faiblit et incline à la