

Khauran

Comme son voisin Khoraja, Khauran est une nation fondée par des mercenaires. Amputées au territoire de Koth comme remboursement d'une dette contractée lors d'une guerre oubliée depuis longtemps, les terres de Khauran sont dirigées par la dynastie des Askhuriens.

Une rumeur dit qu'un fois par génération cette famille voit naître une sorcière, en punition d'un crime oublié.

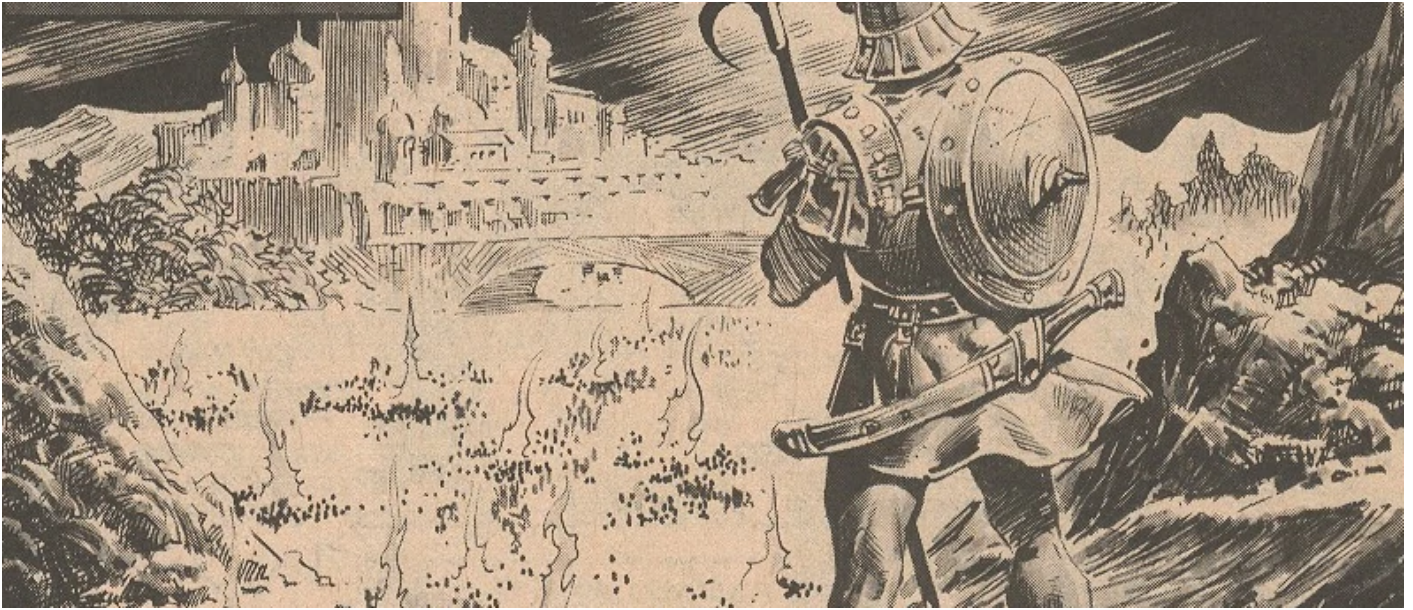
Le fait que ce territoire soit resté indépendant de Koth au long des siècles est la preuve de l'adresse militaire et diplomatique de la dynastie de Askhuriens.

Malgré leurs racines, le peuple de Khauran s'est sédentarisé pour une grande partie, et est devenue une nation prospère.

Seules quelques tribus, appelées Khazrajites, n'ont pas renoncé à leur mode de vie nomade, et errent dans le désert de Al Khaz.

- [Belthaar](#)
- [Le désert d'Al Khaz](#)

Belthaar



C'est une cité de moyenne importance, à la frontière entre Zamora et Khauran, l'une des plus petites cités états de Khauran avec une population d'à peine 12000 âmes. Son origine est néanmoins très ancienne, et ses sombres ruelles serpentent entre des monuments prodigieux et des tours vertigineuses. Des temples et des ziggourats sont dédiées à Ishtar, Mitra, Yadar le dieu du repos éternel, et une multitude d'autres. Belthaar est dirigée par le roi Simashat-Tar III, dont l'armée de 2000 piquiers et 500 chariots est engagée dans un conflit à trois entrées avec ses voisins plus puissants, Zhaol et Ghezath. Malgré son armée de plus petite taille, Simashat-Tar III a réussi à capturer le prince de Ghezath, ce qui lui assure une relative tranquillité de ce côté-là. Dans le même temps il négocie une trêve avec les émissaires de Zhaol.

Le désert d'Al Khaz

Le désert d'Al Khaz est une région de pierre et de sable s'étendant sur plusieurs centaines de miles du nord au sud, et de l'est à l'ouest. Au nord-est on trouve les grandes steppes marquant l'entrée en Turan, au sud-ouest s'étend la Stygie.

Rares sont les peuples s'en réclamant, car rares en sont les ressources.

On note tout de même les Khazrajites, des nomades divisés en tribus, aussi enclines à se battre entre elles qu'à attaquer les caravanes traversant le Al Khaz. Les Khazrajites partagent les mêmes ancêtres que les Khauraniens, mais n'ont pas abandonné leur mode de vie nomade. Les Khazrajites ne vénèrent aucun dieu, mais rendent un culte à leurs ancêtres. Ils croient néanmoins en l'existence d'un Dieu Démon, Al Tawir, Seigneur du Vide, qui dort sous les sables. Ils ont peur de lui et ne prononcent jamais son nom. Ils espèrent qu'en l'ignorant, lui aussi les ignorera.

Presqu'au centre de ce désert on trouve le fort de Yirlat, construit sur une oasis, lieu d'un conflit sans fin entre les Khazrajites et les Khauraniens.

Quelques ruines parsèment ce désert, restes oubliées et abandonnées au sable du vieux royaume de Koth. Ces ruines ont mauvaise réputation et les voies commerciales les évitent soigneusement. Seuls ceux qui se perdent ou ont l'espoir d'en découvrir les trésors s'y exposent. Peu en reviennent.

Le sable recouvre tout

Pour un temps du moins. Sont enterrés dans le Al Khaz :

- La [couronne d'Anamelech](#)
- Les [yeux de jade](#)

Les tempêtes du désert : le souffle de Al Tawir.

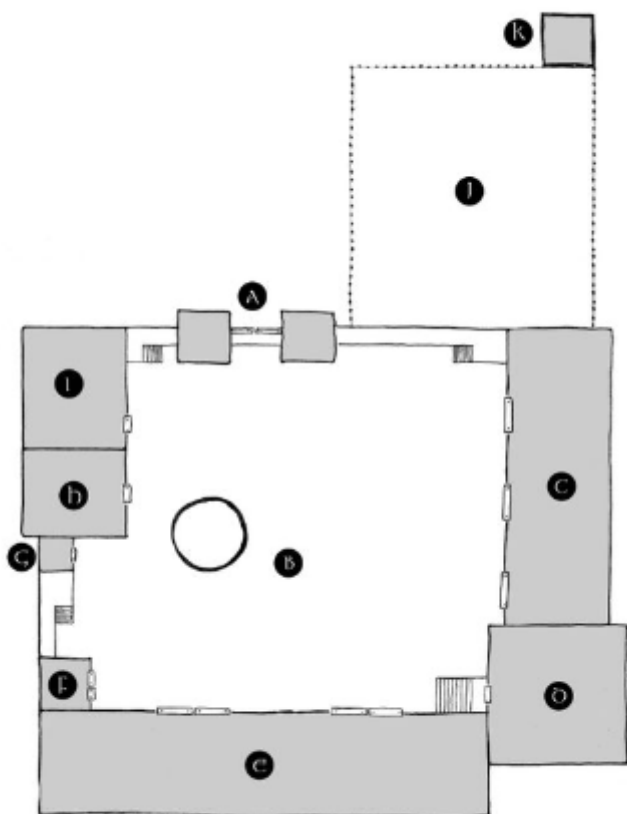
Les nomades du désert croient qu'un dieu-démon, Al Tawir, dort sous le sable. Les terribles tempêtes qui surviennent brutalement sont le souffle de ce dieu endormi. La férocité que prend souvent ces tempêtes laisse penser que ce sommeil n'est pas toujours serein.

Les habits de ces nomades sont pensés pour donner une certaine protection contre ces tempêtes. Des turbans et des keffiehs entourant la tête et la face protègent les yeux et permet également de respirer malgré les tourbillons de sable, car inhaler le souffle d'Al Tawir entraîne une mort certaine. Les grandes robes, appelées kandureh, complète la tenue contre le vent qui peut, parfois, ronger les chairs jusqu'à l'os.

Se déplacer durant une tempête de sable est une très mauvaise idée, peut-être même impossible, comme l'affirment tout nomade ou maître de caravane. Le plus prudent reste de se cacher dans les sables et rester à l'abri jusqu'à ce que la tempête soit passée. Seul un fou ou un homme vraiment désespéré tenterait un voyage à travers le souffle de Al Tawir.

Le fort Yirlat

Le fort de Yirlat est au milieu d'un reg de deux kilomètres de diamètre, plat. Au delà les dunes de sables reprennent leurs droits. Il est carré, construit en briques d'argile qui ont été séchées et blanchies par le soleil d'Al Khaz.



Il tire son nom de l'oasis où il a été dressé par les Khuraniens. L'endroit était auparavant sous la domination de Khazrajites de la tribu de Bahram qui y faisait paître ses troupeaux. Il y a une vingtaine d'années le roi de Khuran y a envoyé des troupes pour y dresser un fort afin de taxer les caravanes qui y passaient. La réaction de la tribu de Bahram fut pour le moins hostile, mais malgré les centaines de guerriers lancés contre le mur du fort ils furent incapables de le détruire. Ils ont donc changé d'option, attaquant les caravanes et les patrouilles. L'ensemble des Khazrajites est devenu une épine considérable dans le pied du roi de Khuran. Ils ont par contre fini par accepter que cette oasis n'était plus la leur, et font paître leurs troupeaux ailleurs. Les taxes supplémentaires prélevées sur les marchands et les voyageurs assoiffés sont englouties par le coût des mercenaires qui protègent ces mêmes marchands & voyageurs.

A mesure que le temps est passé la garnison de fort Yirlat s'est réduite. Il ne reste plus qu'une compagnie de mercenaires, compagnie dirigée par un argossien, Eskaros.

Un peu plus de 100 personnes vivent dans ce fort maintenant. Quatre-vingt mercenaires à cheval, conduits par huit caporaux et un capitaine turanien Kilij Arshak sous le commandement de Eskaros.

Le reste des habitants ne combat pas, et fournit essentiellement les services nécessaires à la vie de la garnison.