

Le Monde est un Rêve Eternel présente...

Don'Aran



**- cartographie -
Le royaume du millénaire**

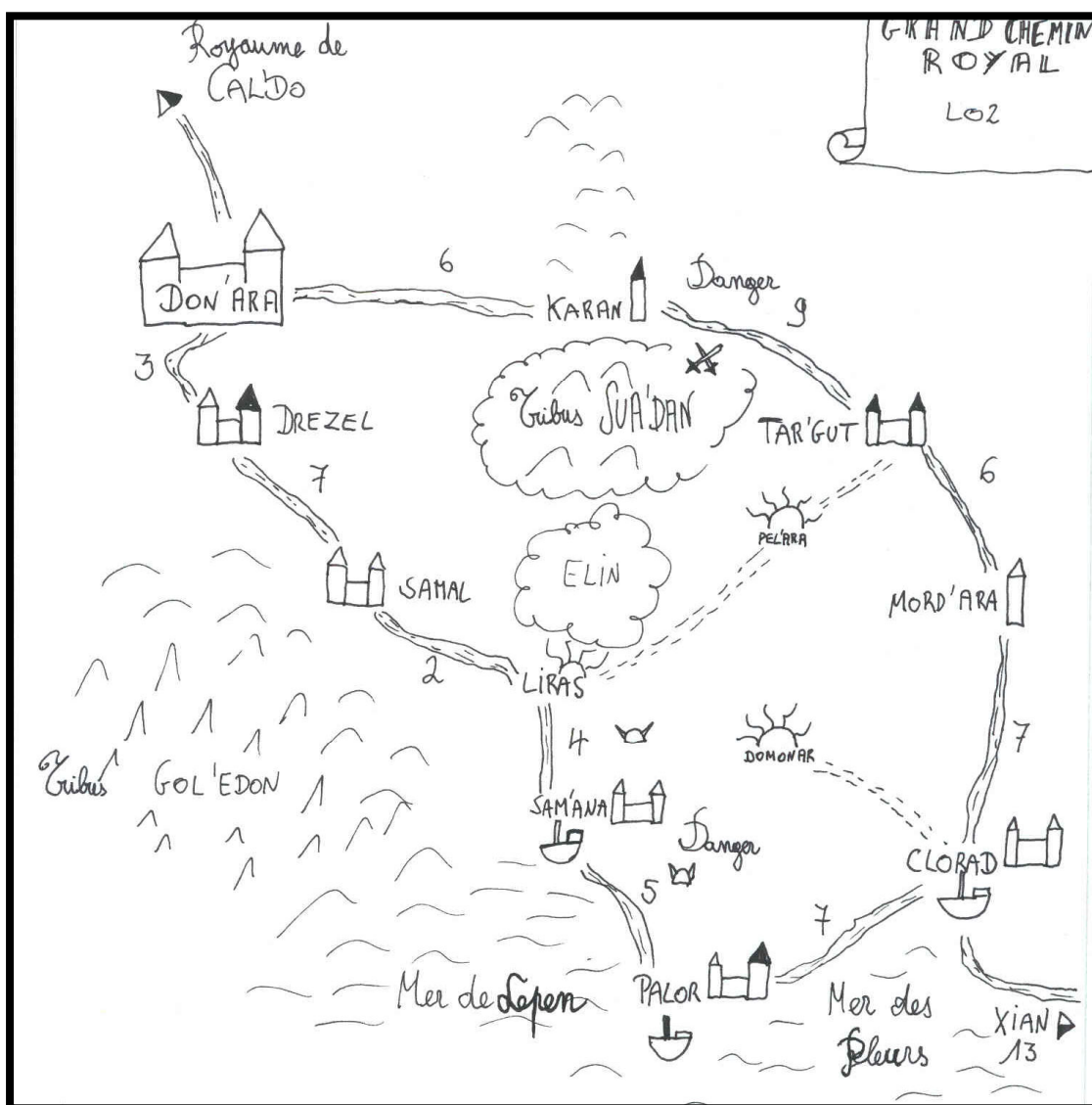
à Sacha et Marlène

lundi 29 septembre 2025

1. Introduction

Le plus riche des royaumes de Hum'aran (en 1100AK) il est issu de l'émergence du peuple des Aranir. Possédant la plus puissante des économies et, de ce fait, la plus puissante des armées de la partie ouest du continent ce royaume est divisé en Comtés et Duchés le tout sous la poigne de fer d'une lignée de rois (les Don) avisés et diplomates. La langue parlée est le Don'aran (notre français actuel). Les habitants ont la peau claire, sont de taille moyenne (type européen de l'ouest).

2. Le Grand Chemin Royal

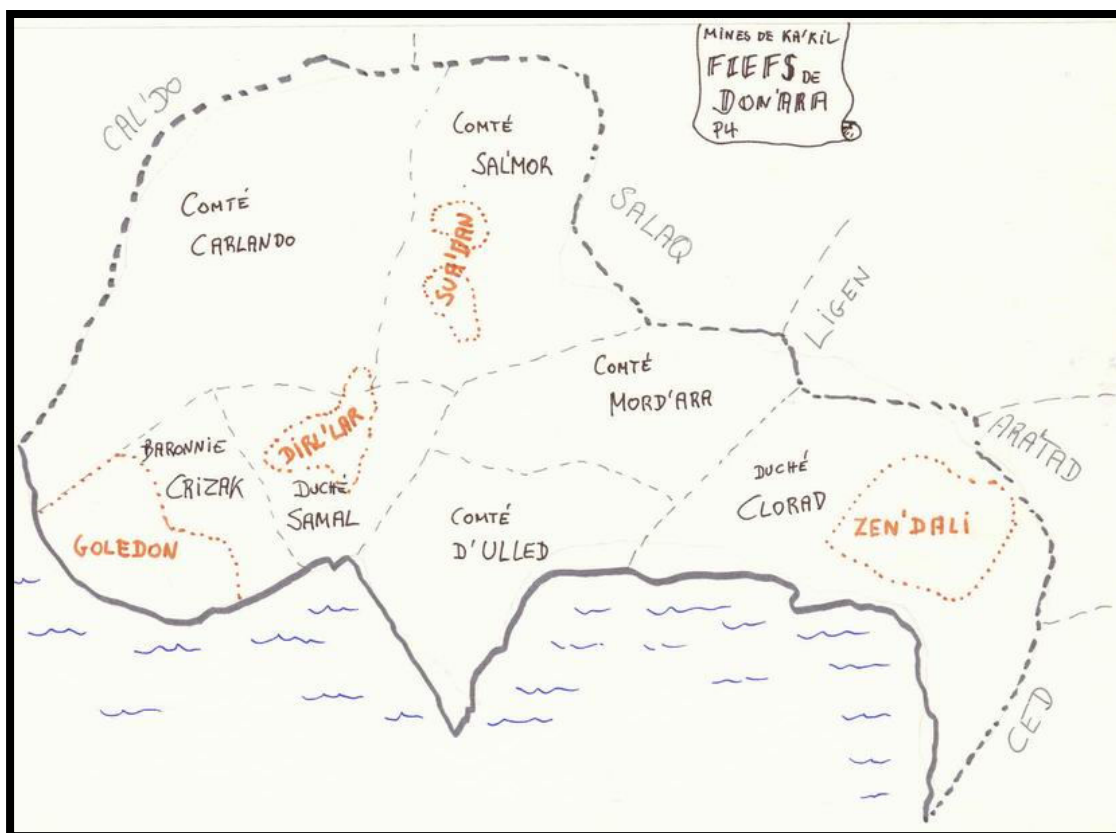


Le Grand Chemin Royal est la route la plus importante du royaume de Don'Ara, empruntée par des myriades de caravanes, sources de revenus considérables, protégée par d'innombrables gardes et véritable veine jugulaire du pays. Elle prend sa source dans la capitale au nord-ouest pour descendre dans les forêts du sud, traverser celles-ci en offrant un peu de sécurité. Arrivant à la côte le GCR bifurque vers l'est et les grands ports, plus loin un bras part vers les anciennes montagnes. Mais le chemin principal continue vers le nord et les grandes plaines jusqu'à atteindre la frontière avec Sal'Aqi pour finalement s'orienter à l'ouest et achever la boucle en rejoignant la grande capitale.

Ce chemin est emprunté par tout ce qui voyage (...), locaux ou étrangers, pèlerins ou maraudeurs, chevaliers ou inquisiteurs,... de nombreux relais existent dans les zones peu peuplées mais tout cela revient assez cher. De quelques sous (...) pour les sérails à plusieurs cuivres dans les gros campements gardés selon le type de marchandises, l'humeur du seigneur des terres ou des hommes d'armes

fatigués sous le soleil brûlant fixe le tarif souvent élevé des longs périple. La guilde des marchands du royaume à la main mise sur cette route, en collaboration étroite avec les autorités locales.

3. Les fiefs de Don'Ara



-[L03-15] Fiefs de Don'Ara-

Le royaume de Don'Ara est découpé en deux duchés, quatre comtés et une baronnie. Chacun de ces fiefs est dirigé par un puissant noble ayant ses entrées à la cour. Ils forment, avec le roi et ses conseillers, une assemblée où se gèrent les affaires du royaume, autant internes qu'externes. Quatre peuplades sont incluses dans les terres, chacune ayant prêté allégeance au roi selon leurs propres modalités (les Zen'Dali sont plus libres mais plus pauvres, les Goled sont riches et indépendants, les Sua'Dan soumis et les Dirl'Lar plutôt serviles).

Superficie : ...

Population : ...

Comté Royal de Carlando

Inclus : « Domaine Royal » (capitale et nombreuses terres) qui appartient à la famille royale elle-même.

Seigneur : Comte d'Aral, un homme puissant et fidèle au roi, capable de survivre dans un monde d'intrigue.

Population : ... se considèrent comme étant les plus « nobles » des Don'Aran, sorte d'élite du royaume à l'accent prononcé.

Motto : « Loyauté est force de loi »

Comté de Mord'Ara (de l'est)

Inclus : Domaine de Pel'Ara avec sa ville sainte, sorte « d'île » théologique du royaume.

Seigneur : Comte Staker, homme aux origines suspectes ayant succédé à la lignée des Mord après d'étranges événements.

Population : ... essentiellement tournés vers l'agriculture et la chasse, influencés par les actions de la Petite Guilde.

Motto : « Toi seul mon Maître », provenant de Mord I un seigneur local très ancien.

Comté de Sal'Mor (du nord)

Inclus : Tribus Sua'Dan (population ...) répartie elle-même en différents clans vivant de la chasse en forêt. Rapports difficiles avec les Don'Aran.

Seigneur : Comte de Pertos, amateur de fortifications et de chasses contre le Mal il influence beaucoup le roi.

Population ... dont de talentueux artisans et un nombre important d'hommes d'arme.

Motto : « Force et Beauté de Tégot » récemment imposé par la famille Pertos suite à une croisade contre El'Dor.

Comté d'Ulled (du sud)

Seigneur : Comte d'Ulled, nommé par le roi pour contrecarrer l'influence de la Petite Guilde suite à la chute des comtes Mord, son opportunisme n'égale que son infinie ambition.

Population : ... rassemblés dans de grandes villes mais avec une majorité de paysans.

Motto : « Nouvel horizon des Nobles Seigneurs »

Duché de Clorad (oriental)

Inclus : Hordes Zen'Dali (population ...) de cavaliers nomades assez paisibles alliés aux Don'Aran car partageant les mêmes intérêts dans la défense de ces terres.

Seigneur : Duc de Cundras, un proche du roi dont il partage les vues sans pouvoir l'égaliser intellectuellement malgré tous les efforts consentis.

Population : ... avec de nombreux pêcheurs, marchands et paysans. Coutumes plus rustres et accent prononcé, considérés comme les « orientaux » par les gens du nord (expression péjorative).

Motto : « Le ciel est notre Roi », influencé par les malheurs issus des montagnes ils ont souvent versé vers le fanatisme religieux.

Duché de Samal (d'Elin)

Inclus : Tribus Dirl'Lar (population ...) composées de chasseurs émérites proches, dans leur style de vie, des Don'Aran. Prompts à mépriser les Sua'Dan au point de monter des vendettas contre eux.

Seigneur : Duc de Samuel connu pour sa sagesse et sa fidélité à la noblesse. Un homme intègre et intrigant.

Population : ..., peu densément peuplée le duché n'en est pas pour autant dénué de force économique et militaire, la qualité compensant la quantité surtout en ce qui concerne l'habileté des hommes d'arme.

Motto : « Toujours l'épée de l'Honneur » en l'honneur des générations d'hommes tombés devant les hordes de Koth'Oth.

Baronnie de Crizak (de l'ouest)

Inclus : Peuple de Goled (...) répartis en de nombreux villages sur la côte ou en montagne. Fier et puissant le Goled est un homme qui n'a peur de rien ni de personne, préoccupé par sa famille et ses richesses.

Seigneur : Baron Crizak II, jeune seigneur aux responsabilités importantes devant faire face à plus de problèmes que les ressources de son fief ne le lui permettent.

Population : ... habitants accrochés aux flancs des montagnes du sud et dans les rares villes de la baronnie. Mineurs, artisans et chasseurs forment l'essentiel du lot et travaillent dur pour survivre dans un environnement difficile.

Motto : « Chevaliers des domaines du Roi » même si le seigneur n'a pas de chevalerie locale

4. Frontière de tous les dangers (Don'Ara – Sal'Aqi)

Le Nord-Est, « frontière sauvage » comme le disent les Don'Aran eux-mêmes, est une zone aux limites imprécises parcourue par de nombreux hommes en armes, qu'ils soient des mercenaires des deux royaumes ou des hommes de patrouille ... Mais ces plaines et collines verdoyantes sont surtout le théâtre de nombreuses guerres) entre les deux royaumes. Don'Ara d'un côté, puissance de l'Ouest, Sal'Aq de l'autre, héritiers des anciens seigneurs de guerres qui régnaient sur ces terres durant tant de siècles.

Dans cette région on trouvera aussi d'excellents chasseurs mais également des marauds à profusion toujours à l'affût des restes d'une bataille sanglante. Il existe des cachettes de toute taille dans les flancs de collines ou le long des berges encaissées des rivières prenant source dans les montagnes de l'Est. Ces rivières se transforment en torrents de manière erratique selon les changements climatiques locaux propres aux montagnes, en été comme en hiver.