

LE CALENDRIER DE BARSAIVÉ

Le calendrier qui suit a été créé pour faciliter le décompte des jours, il peut arriver de ne plus savoir exactement quand le dernier scénario a eu lieu, combien de temps les PJ sont restés à bailler aux corneilles...

Rien ne vous oblige à respecter ce calendrier à la lettre : les dates peuvent être modifiées, des fêtes rajoutées...

Mais il est plus facile, quoi qu'il en soit d'avoir un support matériel pour savoir quel jour nous sommes.

De plus, j'y ai rajouté quelques fêtes, créées en fonction de certains événements majeurs. Ainsi que celles dédiées aux Passions. Pour finir, quelles dates représentant le moment de l'année ou les membres de telle ou telle discipline se rassemblent pour faire leurs preuves :

1) Les mots bleutés représentent les rituels de progression, ces dates peuvent être changées selon vos convenances.

2) Le premier de chaque mois, représente une passion particulière, cette dernière est prédominante pendant toute la durée du mois.

3) Certaines dates sont sujettes à fêtes : n'ayant eu que les années de ces événements, j'ai pris la liberté de prendre une date précise pour simplifier les choses.

- 6^{ème} jour de Mynbruje : Les barsaiviens ne savent pas exactement quand les Livres de Herse ont été retrouvés, ils ont choisi le 6^{ème} jour parce que Messias s'était concentré sur les six ouvrages. Le mois de Mynbruje représente, entre autre, la vérité. Ce jour là, les barsaiviens célèbrent une fête en l'honneur de l'érudit martyr : cette fête est sous le signe de l'aventure, les groupes d'aventuriers narrent leurs récits toute la nuit et la bière leur est fournie.
- 25^{ème} jour de Garlen : Cette date marque la fin de la guerre de l'Orichalque : les grandes cités commémorent cet événement en organisant une sorte de grand carnaval, les événements de la guerre sont retranscrits, on peut voir des blocs de pierre, représentant des béhémoths, volés. Des dragons faits de tissus et de parchemins mâchés se promènent dans les rues... Des barsaiviens sont peinturlurés (couleurs vertes représentent les trolls, le rouge les dragons et le noir les thérans)...
- 21^{ème} jour de Chorrolis : Le Messenger de l'Aube est envoyé en 1416 TH, un an après son retour elle informe Throal que les kaers vont pouvoir s'ouvrir, en 1418, Vaare, le capitaine, reprends le commandement du vaisseau pour annoncer la nouvelle à travers la province... Les grandes cités invitent les petits villages à un grand banquet rythmé par la musique de leurs plus grands troubadours, cette fête permet de créer ou recréer des liens entre les donneurs-de-noms. Il y a aussi le concours du meilleur troubadour de chaque cité, ce dernier se voit bien entendu récompensé pour ses talents.
- 19^{ème} jour d'Upandal : En 1450, c'était la stagnation du niveau de magie, ce qui a incité nos ancêtres à sortir de leurs kaers et reprendre une vie normale, à l'air libre, la magie permet beaucoup de choses, bonnes ou mauvaises, c'est pourquoi les barsaiviens se devaient de fêter son existence. Les membres des différentes disciplines s'affrontent contre ceux d'autres disciplines. Bien évidemment, tout ceci reste bon enfant, ils ne combattent pas pour tuer mais simplement pour montrer que leur magie est plus forte que celle des autres.

J	STRASSA	J	VELTOM	J	CHARASSA	J	RUA	J	MAWAG	J	GAHMIL
01	Astendar	01	Chorrolis	01	Dis	01	Floranuus	01	Garlen	01	Jaspree
02		02		02		02		02		02	
03		03		03		03		03		03	
04		04		04	Voleur	04		04		04	
05		05		05		05		05	Ecumeur	05	
06		06		06		06		06		06	
07	Sorcier	07		07		07		07		07	
08		08		08		08		08		08	
09		09		09		09		09		09	
10		10		10		10		10		10	
11		11		11		11		11		11	
12		12		12		12		12		12	
13		13		13		13		13		13	
14		14	Elémental	14		14		14		14	
15		15		15		15	Nécromancie	15		15	
16		16		16		16		16		16	
17		17		17		17		17		17	
18		18		18		18		18		18	
19		19		19		19		19		19	Guerrier
20		20		20		20		20		20	
21		21	Messageur	21		21		21		21	
22		22		22		22		22		22	
23		23		23		23		23		23	
24		24		24		24		24		24	
25		25		25	Archer	25		25	Orichalque	25	
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28	Chas. horreur	28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	Navigateur	29	
30		30		30		30		30		30	

J	RAQUAS	J	SOLLUS	J	RIAG	J	TEAYU	J	BORRUM	J	DODDUL
01	Lochost	01	Mynbruje	01	Raggok	01	Thystonius	01	Upandal	01	Vestrial
02		02		02		02		02		02	
03		03		03		03		03		03	
04		04		04		04		04		04	
05		05		05		05		05		05	
06		06	Herse	06		06		06		06	
07		07		07		07		07		07	
08		08		08		08		08		08	
09	Alchimiste	09		09		09		09		09	
10		10		10		10		10		10	
11		11		11	Maitre arme	11		11		11	
12		12		12		12		12		12	
13		13		13		13		13		13	
14		14		14		14		14		14	
15		15		15		15	Eclaireur	15		15	
16		16	Cavalier	16		16		16		16	
17		17		17		17		17		17	
18		18		18		18		18		18	
19		19		19		19		19	Magie	19	
20		20		20	Maitre anim	20		20		20	
21		21		21		21		21		21	Troubadour
22		22		22		22		22		22	
23		23		23		23		23		23	
24		24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	Armurier	28	
29	Illusionniste	29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	