

Le Monde est un Rêve Eternel présente...

Don'Ara



**- Peuple de Hum'Aran –
Sur Eberen**

à Sacha et Marlène

lundi 29 septembre 2025

1. Description

Population

4.500.000 âmes dont 10% dans les villes, 90% à la campagne.

Aspect Physique

Taille 170cm, poids 65kg, cheveux bruns, yeux bruns, carrure moyenne, peau rose.

Caractère / Attitude

Fiers et ouverts à la discussion, grand respect de la chose guerrière, conscients de leur puissance et de leur richesse, concernés par la richesse matérielle, à la recherche de la maîtrise du domaine qu'ils occupent mais peureux devant l'inconnu (magie, alchimie, astrologie, etc.). Xénophobie : faible à l'est et forte au nord.

Corporatiste mais respectueux de l'église et de la noblesse.

Opportuniste en affaires, courageux quand il faut défendre sa terre et la religion.

Relation entre les classes

Noblesse - Église : respect et distance, l'Église cherche le pouvoir

Noblesse - Artisans : grande collaboration, source de stabilité et d'expansion

Noblesse - Peuple : exploitation du second sans grande maltraitance

Église - Artisans : peu de relation

Église - Peuple : véritable dualité entre l'aide des pauvres et la chasse aux déviants

Artisans - Peuple : la seule manière de sortir de sa condition pour le pauvre est d'accepter le servage chez un artisan

Mode de Vie

Proche de la terre, ruraux dans l'âme. Vivent avec les saisons.

Vêtements

Le lin et la laine sont prédominants. Le riche en toge, l'artisan a la tunique, le pauvre en haillon, le militaire en cuir/maille. La femme en robe. Teintes classique, blanche à brune, peu de noir. Les couleurs fortes sont réservées selon les classes (bleu pour royal, rouge pour courtisan, vert pour seigneur, pourpre pour notable, blanc et jaune pour religieux).

2. Histoire

645-653 ak	Frontière est	Guerre sauvage
Dans les tentatives d'installer des fortifications le long des monts Khuzan, les Aranirs font face à des invasions KO de Shiben . Défaites sur défaites jusqu'à ce que l'ennemi recule dans ses montagnes.		

815-921 AK	Frontières nord et est	Guerre des Marches
Salaq et les sauvages enfoncent les positions d'Aran. Les manœuvres diplomatiques permettent de jeter les sauvages contre les héritiers de l'Empire. 5 guerres auront lieu sur ce siècle, la 2 ^{ième} à la 6 ^{ième} .		

745-826 ak	Royaume	Cassure
Aran V est mort en 754ak sans descendance . Une période trouble s'ouvre pendant laquelle les fiefs tentent de maintenir un semblant d'union.		

826-905 ak	Royaume	Les deux frères
Aran VII et son frère jumeau reprennent les choses en main. Le fief royal s'impose comme centre du royaume avec la création d'une légion de cavaliers de la couronne : l'armée royale est née.		

915-919 AK	Front de Khuzan	Montagne contre Plaine
Salaq avance vers Aratad et les Lacedans, Don'Ara intervient et une nouvelle guerre commence. Beaucoup de morts pour rien, cavaliers et mercenaires disparaissent de l'orient. 7^{ème} guerre . Peu de temps après, Aran VIII meurt dans la guerre de rois contre Cal'Do.		

929-940 ak	Royaume	Les Paladins
Le roi Aran IX ouvre une période faste pendant laquelle une petite guerre contre Sal'Aq permet de prendre un gros territoire et de sécuriser la frontière nord.		

940-961 ak	Nord	La revanche
La bataille des lances a lieu au nord de Targut où les salaquis tentent de prendre leur revanche. Aran X est à la tête de la chevalerie et lance la charge qui donne la victoire mais il meurt de ses blessures.		

961-988 ak	Centre	Malédiction des Aranirs
Alors que les frontières sont sûres et l'économie stable. Les richesses permettent l'éclosion de la Petite Guilde qui fomente un coup contre le roi Aran XI. Ce dernier meurt dans une embuscade géante dans la bataille de la colline où des dizaines de chevaliers sont tués. S'en suit une période de purge dans tout le royaume pendant laquelle des milliers de marauds sont passés par le fil de l'épée : la grande purge .		

985-990 AK	Côtes sud	Vénalité de la noblesse
Les grandes villes du sud sont sujettes à l'usure, la corruption et le stupre. L'église intervient et remet de l'ordre, le besoin de pureté devient évident pour les régions éloignées de la capitale. La pauvreté s'installe et la violence avec. Cela durera-t-il ?		

La lignée des rois Don

L'origine du royaume de Don'Ara remonte à l'alliance des peuples des plaines qui vivaient au pied des montagnes Khuzan avec ceux du nord de la forêt d'Elin. Dans le langage ancien on les appelait les Aranir et ils purent se développer grâce à la non-intervention des royaumes voisins plus anciens trop occupés par des guerres civiles. Les deux grandes tribus avaient tant de points communs qu'il fût aisément de les fondre dans une alliance qui donna naissance au plus puissant de tous les royaumes de Hum'Aran.

Le royaume de Don'Ara fût proclamé en 632AK avec l'ancien nom « Aran » par la montée sur le trône d'Aranir Ier le plus charismatique de tous.

Voici résumée la **lignée des rois** de Don'Ara avec leur mariage et leur descendance. Toutes les dates sont AK. Sont indiquées les années de naissances, de prise de règne et de mort(+) ainsi que le fils choisi pour roi s'il y a lieu.

Une courte description du blason royal est incluse en italique.

ARANIR (né603 **roi632-641** +mort642)

marié à Delena KALINA(599-646) → ARAN II

1^{er} fils : ARAN II (619 **641-650** +650bataille contre barbares)

marié à Saldia MANDRAL(610-652) → ARAN IV

2^{ème} fils : ARAN III (623 **650-659** +663)

marié à Taran MANDRAL(636-660)

ARAN IV (641 **682-733** +733)

marié à Taran MAYIELAR(670-741) → ARAN V

Blason rond gueule & lion de sable gauche

ARAN V (704 **733-754** +754)

marié à Calda VELTANI(708-745) → aucun enfant

Blason rond, gauche gueule, droite sinople & lion sable gauche

745-826 : la « **Cassure** », pas de roi

ARAN VI(810 +898assassiné) et

ARAN VII(né817 **826-905** +910)

Période dite « **Des deux frères** » : → fils bâtard (d'ARAN VI)

Blason écu gueule-or vertical, aigle de sable à gauche

ARAN VIII (880 **905-929** +929bataille contre Cal'Do)

marié à Varia LONDULIN(888-937) → ARAN IX, X, XI = « **Les trois fils** »

Blason écu sable-azur vertical

1^{er} fils : ARAN IX (905 **929-940** +940)

marié à Pilna AMANT(879-954 bataille contre Sal'Aq, « la paladine »)

Blason écu gueule-pourpre vertical

2^{ème} fils : ARAN X (912 **940-961** +961bataille contre Sal'Aq)

marié à Ela DIAK(924-970) → DON I

3^{ème} fils : ARAN XI (929 **961-988**)

marié à Danelia GYIEL(950-997 +bataille « de la colline »)

Fin de la lignée Aran'ir avec la « Dispute du sang », conflit interne au royaume qui mit un terme à une expansion vers le nord et l'est. *Le blason devient un écu pur azur et ne changera plus.*

DON I l'héritier (969 **988-**)

marié à Penkisa PERTON (989-)

Origine ethnique

Peuple des plaines de l'ouest, les Aran'ir, descendants indirect des tribus de l'ouest de Corinte.

Calendrier

Voici la liste des différentes fêtes du calendrier Don'Ara. Les peuplades de ce royaume ne suivent pas ces festivités même si elles ont bien entendu une influence directe sur elles. Les festivités, religieuses ou non, sont généralement des **jours chômés**.

Remarquez toutefois que le **samedi** est un jour de travail comme les autres si ce n'est qu'il est souvent consacré aux fêtes, marchés et autres célébrations. Le **dimanche** est un jour de prière et de repos pendant lequel le travail et le commerce sont interdits à de très rares exceptions près.

Il existe d'autres célébrations moins « officielles », celles-ci sont pratiquées par des sous-groupes de la population et sont condamnées par les autorités religieuses et royales (exemple :

fêtes païennes, des prostituées, sacrifices humains etc.). Toute participation à celles-ci est interdite sous peine de mort ou bannissement du royaume.

Nom : Fête de l'An nouveau

Date et Durée : 1^{er} janvier, durée 1d3 jours

Thème : l'avènement de Corinte et des royaumes humains

Concerne : toute la population

Description : cette journée correspond à la naissance du premier seigneur humain sur les terres de Hum'Aran. Pour célébrer le rayonnement des hommes sur Hum'Aran la population est invitée à se vêtir chaudement d'étoffes précieuses. C'est le jour idéal pour dresser des statues d'hommes célèbres.

Nom : Fête des Anges

Date et Durée : 1^{er} janvier

Thème : la protection des hommes par les anges

Concerne : religieux

Description : dans les monastères les moines célèbrent la venue des anges sur Hum'Aran et leur message divin. Messes et habits blancs sont de rigueur. Cérémonie de bénédiction des chapelles et intronisation de nouveaux prêtres.

Nom : Fête de l'Arani

Date et Durée : 4 janvier

Thème : la naissance du peuple Aran' Ir

Concerne : les religieux et les grands seigneurs

Description : processions le long des rivières et fleuves, pose de fleurs et parterres fleuris. Chants religieux. Fêtes à l'aube.

Nom : Gloire d'El'bis

Date et Durée : 5 janvier + 10 jours suivants

Thème : fête religieuse d'El'Bis

Concerne : les religieux et la population dans son ensemble

Description : chaque église organise une célébration basée sur la lumière et la couleur blanche. Des offrandes sont faites à l'Eglise en échange d'une bénédiction. Les gens s'habillent de blanc et utilise la neige comme décor.

Nom : Jours des Mines

Date et Durée : 17 janvier au 20 janvier

Thème : la richesse de la terre et la guilde des mineurs

Concerne : population de la campagne

Description : soirées organisées en l'honneur des mineurs avec viandes et sauces. Grands feux de joie.

Nom : Journée du Poisson

Date et Durée : 19 janvier

Thème : la mer et les cours d'eau

Concerne : les populations concernées par les ressources marines

Description : chants d'oiseaux, radeaux décorés, nages et compétitions marines.

Nom : Adoration d'Angel

Date et Durée : 30 janvier

Thème : Angel le dieu humain

Concerne : les rares fidèles encore vivant de la croyance

Description : discrètes réunions où les croyants sont placés autour d'une table pour « parler » avec leur Dieu éternel.

Nom : Journée de la Chandelle

Date et Durée : 4 février

Thème : fête de la lumière et des longues nuits de l'hiver

Concerne : toute la population

Description : des bougies sont allumées sans interruption de matine à matine. Prières et chants religieux auquel la population se joint.

Nom : Jours des Apothicaires

Date et Durée : 11 février au 13 février

Thème : la science de la nature et ses pouvoirs

Concerne : la guilde et les proches

Description : réunion des gens et créations de tisanes ou présentation de recettes inédites.

Nom : Journée du Bois

Date et Durée : 26 février + 1d3 jours suivants

Thème : la forêt, les arbres

Concerne : les bûcherons, chasseurs et tous ceux vivant du bois

Description : grandes fêtes dans ou à l'orée des bois/forêts. Constructions de cabanes/refuges.

Nom : Nouvelle Saison

Date et Durée : 15 mars + 1d10 jours suivants

Thème : le printemps

Concerne : tout le monde

Description : banquets, danses et fête de village. Une bête est tuée si nécessaire pour que tout le monde aie de la viande.

Nom : Journées des Artistes

Date et Durée : début 15 mars + 1d6 jours, durée 1d6 jours

Thème : les artistes de scène

Concerne : les guildes de baladins et tous les artistes en général

Description : exposition de chefs-d'œuvre, promotion d'artiste et cadeaux offerts aux seigneurs.

Nom : Victoire sur Salaq

Date et Durée : 30 mars

Thème : la victoire de la famille Karan sur les Salaqis

Concerne : les familles de lignée Corintienne ou proche

Description : joutes et défilés d'homme en arme et armures anciennes. Bannières flottantes et actes chevaleresques.

Nom : Fête de la Maternité

Date et Durée : 1^{er} avril

Thème : la naissance

Concerne : les familles

Description : défilés de femmes en blanc, cortège d'enfants bénis.

Nom : Temps d'Abraxs

Date et Durée : 1^{er} avril

Thème : la naissance de l'homme

Concerne : les fidèles de cet ordre

Description : rarement fêté depuis 1000AK, chemins de pénitence vers des points élevés.

Nom : Gloire d'Abraxs

Date et Durée : 2 avril

Thème : fête religieuse d'Abraxs

Concerne : les rares croyants d'Abraxs et quelques couches pauvres

Description : des prières autour d'un feu allumé toute la journée, purification des vieux vêtements.

Nom : Célébration de la Foi
Date et Durée : 4 avril au 10 avril
Thème : les édifices religieux
Concerne : population et religieux
Description : décoration par des fleurs et mise en couleurs des façades, concours et aumônes.

Nom : Journée des Animaux
Date et Durée : 7 avril
Thème : la chasse et le gibier
Concerne : les nobles, les éleveurs et les chasseurs
Description : grandes chasses dont le fruit sert à organiser des banquets populaires.

Nom : Fête du Roi (Célébration de Don)
Date et Durée : 27 avril + 1d6 jours
Thème : la royaute
Concerne : les seigneurs et la famille royale
Description : les seigneurs du royaume apportent des présents pour la famille royale et prêtent annuellement allégeance au roi qui peut les révoquer à ce moment. Joutes amicales, bals.

Nom : Gloire d'Hor'As
Date et Durée : 8 mai + 5 jours suivants
Thème : fête religieuse d'Hor'As
Concerne : les religieux et la population en général
Description : grandes messes populaires, processions dans les villes et villages, religieux dans de beaux atours prêchant partout et toute la journée.

Nom : Journée des Métaux
Date et Durée : 12 mai
Thème : le travail du métal
Concerne : les professions liées à la forge
Description : présentation de chef-d'œuvre aux nobles et ouvertures des classes d'apprentis.

Nom : Journées des Pierres
Date et Durée : 20 et 21 mai
Thème : les bâtiments et sculptures de pierre
Concerne : les professions liées et les ouvriers
Description : petites fêtes et octroi de terre pour la guilde par les seigneurs (rare).

Nom : Gloire d'Hurakam
Date et Durée : 21 mai + 4 jours suivants
Thème : fête religieuse d'Hurakam
Concerne : les religieux et la population des artisans
Description : les temples et églises offrent des repas tandis que les artisans construisent des abris pour les pauvres.

Nom : Fête de la Foi
Date et Durée : 28 mai
Thème : la prière dans son ensemble, le monde de Dieu
Concerne : certaines parties de la classe des érudits
Description : le cortège annuel qui relie les églises d'un même lieu, prières et chants religieux.

Nom : Fête des Pèlerins
Date et Durée : 1^{er} juin, durée 2d6 jours
Thème : préparation des grands pèlerinages
Concerne : la population croyante

Description : début des grands pèlerinages avec le soutien des familles, relient les villes saintes.

Nom : Jour d'Hor'As

Date et Durée : 8 juin

Thème : fête glorieuse d'Hor'As

Concerne : les religieux

Description : au zénith les religieux se lancent dans des méditations ou des jeûnes très longs.

Nom : Fête du Départ

Date et Durée : 10 juin, durée indéterminée

Thème : les pèlerinages

Concerne : ceux qui partent et leurs proches

Description : banderoles aux portes des villes et villages, vin de Dieu distribué par les religieux.

Nom : Journée du Grain

Date et Durée : 27 juin

Thème : célébration de la culture des champs, du pain et des métiers du grain

Concerne : la population rurale

Description : danse et chants populaires autour d'un feu de joie.

Nom : Gloire d'Angel

Date et Durée : 1 juillet + 14 jours suivants

Thème : fête religieuse d'Angel

Concerne : les fidèles d'Angel

Description : messages codés écrits et « envoyés » à Angel, en fait cachés en forêt ou le long d'un chemin. Ces messages peuvent parfois être liés aux arcanes ou aux esprits de la forêt.

Nom : Joie des Armes

Date et Durée : 3 juillet

Thème : la bataille, le courage et les joutes

Concerne : ceux qui peuvent et savent se battre avec des armes en métal

Description : début des joutes et des batailles organisées à la périphérie des grandes villes. Deux groupes distincts : les piétons et les cavaliers.

Nom : Berger en Course

Date et Durée : 14 juillet

Thème : les troupeaux et l'élevage

Concerne : les paysans, bergers, éleveurs

Description : rencontres locales et partages de repas dans des abris naturels, découvertes de paysages.

Nom : Deuil de Sil'aor

Date et Durée : 15 juillet au 21 juillet

Thème : l'esprit qui unit les Dieux aux Hommes

Concerne : les croyants de Sil'Aor et d'Angel

Description : enterrement factice d'un corps fait de tissus et de bois sous un autel sanctifié.

Nom : Gloire de Sil'aor

Date et Durée : 19 juillet

Thème : l'aube de la nouvelle ère

Concerne : les fidèles religieux de Sil'Aor

Description : ouvertures des grands livres sacrés et appel de la lumière éternelle pour la bénédiction de la race humaine, fille des Anciennes races.

Nom : Journée des Tissus

Date et Durée : 29 juillet

Thème : les étoffes

Concerne : la guilde des drapiers et tous les métiers du tissus, la population assez riche

Description : galeries d'étoffes organisées dans les châteaux et nouvelles maîtrises.

Nom : Epices en feu

Date et Durée : 9 août

Thème : fête des marchands et des voyages

Concerne : la guilde des marchands, les professions du voyage

Description : fêtes dans les halles de guildes et cérémonies de doléances vis-à-vis des seigneurs.

Nom : Fête de la Nourriture

Date et Durée : 14 août + 1d6 jours

Thème : récolte et fêtes de l'abondance

Concerne : la population

Description : banquet d'été pour ceux qui peuvent se le permettre, le seigneur a droit à une grosse part.

Nom : Repos des Ames

Date et Durée : 15 au 16 août

Thème : commémoration des ancêtres

Concerne : les familles

Description : processions dans les cimetières ou vers les autels/églises. Flambeaux et bougies.

Nom : Journée Mercantile

Date et Durée : 16 août + 1d3 jours

Thème : la fête des marchés

Concerne : les professions mercantiles

Description : les plus grands marchés et foires se tiennent pour le plaisir de tous.

Nom : Journée des Parfums

Date et Durée : 16 août + 1d3 jours

Thème : célébration de la beauté

Concerne : les femmes et les professions du spectacle, de l'art

Description : les spectacles, en parallèle avec les foires, sont organisés en plein air pour de larges foules, beaucoup de masques et de théâtres de rue.

Nom : Fête de l'Amour Courtois

Date et Durée : 1^{er} septembre + 1d10 jours

Thème : joutes et tournoi pour conquérir le cœur des belles

Concerne : la noblesse

Description : parades et chansons de geste dans les cours seigneuriales, rares joutes.

Nom : Joie de Gol'Dewi

Date et Durée : 1^{er} septembre

Thème : la joie de vivre grâce à Dieu

Concerne : la population

Description : bals populaires et feux de joie avec les jeunes prêtres.

Nom : Journée des Potiers

Date et Durée : 13 septembre

Thème : l'art de la poterie et de l'artisanat local

Concerne : les « petites » professions

Description : peintures et décorations exposées dont certaines acquises par des gens riches.

Nom : Gloire de Gol'Dewi

Date et Durée : 7 septembre + 1d6 jours

Thème : la place de l'homme dans le monde

Concerne : religieux fidèles à Gol'Dewi

Description : ouverture des écoles d'hiver, rentrée des classes religieuses avec cérémonie solennelle.

Nom : Fête de la Musique

Date et Durée : 6 octobre au 10 octobre

Thème : la musique, la danse, le chant et les musiciens

Concerne : toutes les professions liées à l'expression de la musique sous toutes ses formes

Description : les gens du voyage et les baladins organisent des spectacles gratuits, souvent en cour, pour se faire connaître.

Nom : Foire du Vin

Date et Durée : 25 octobre + 1d10 jours

Thème : le vin

Concerne : les professions liées au vin et les producteurs de vin

Description : vendanges et opérations vinicoles, foires et quelques étalages pour goûter le nouveau vin

Nom : Fête des Eaux de Vie

Date et Durée : 3 au 5 novembre

Thème : les alcools et préparations à base de plantes

Concerne : les professions liées à la production et la vente d'alcool

Description : découverte de nouvelles recettes, réservé aux tavernes et auberges.

Nom : Fête des Marins

Date et Durée : 3 novembre

Thème : les bateaux, la mer et les hommes de l'eau

Concerne : marins et professions liées à la construction des navires

Description : les familles des marins sont amenées à bord des navires pour un voyage rituel près de la côte, les chantiers inaugurent les navires nouvellement construits.

Nom : Gloire de Dar'Gos

Date et Durée : 4 novembre + 3 jours

Thème : la gloire du Dieu Dragon

Concerne : les croyants en Dar'Gos

Description : décos de flamboyantes, processions de nuit et chasse aux sorcières.

Nom : Fête des Peaux

Date et Durée : 18 et 19 novembre

Thème : le travail des peaux

Concerne : chasseurs, tanneurs et tout ce qui est lié au cuir

Description : présentation des plus belles œuvres dans les cours et marché.

Nom : Journée des Erudits

Date et Durée : 24 novembre

Thème : la pensée par la lecture

Concerne : les professions liées aux livres

Description : des lectures publiques ont lieu, œuvres populaires dans les églises et livres plus complexes dans les cours seigneuriales.

Nom : Réjouissance Royale

Date et Durée : 25 novembre

Thème : les liens de fidélité au roi

Concerne : la famille royale et ses sujets directs

Description : grand banquet annuel dans la capitale ou dans une ville importante où séjourne le roi. Fêtes locales nombreuses.

Nom : Religions des ombres

Date et Durée : 26 novembre

Thème : chasse aux hérétiques

Concerne : les religieux et les fidèles

Description : des battues ou simulacres de chasses sont organisés dans les bois et forêts, feux et sermons nombreux viennentachever de chasser les démons.

Nom : Fin des pèlerinages

Date et Durée : 30 novembre

Thème : l'arrivée des pèlerins

Concerne : les pèlerins et leurs hôtes

Description : petites fêtes dans les lieux de pèlerinages où s'assemblent les religieux et les voyageurs pour des prières communes et des échanges d'expériences liés à Dieu.

Nom : Fête de l'Espoir

Date et Durée : 30 novembre

Thème : prière à Dar'Gos le sauveur de l'homme

Concerne : les religieux de Dar'Gos et les prédictateurs, astrologues

Description : processions discrètes permettant aux inquisiteurs de se retrouver dans des lieux secrets pour y décider des actions futures de leur ordre.

Nom : Journée des Morts

Date et Durée : 1^{er} décembre + 1d3 jours

Thème : prière pour les disparus de l'année

Concerne : les familles touchées par le deuil

Description : prières, processions et dons à l'Eglise pour l'entretien des âmes, visites d'autels et de tombes selon avec messes célébrées en privé.

Nom : Fête des Châtelains

Date et Durée : 16 décembre + 1d2 jours

Thème : les châteaux et leurs habitants

Concerne : les nobles

Description : dernière fête de l'année où les gibiers sont servis accompagnés des meilleurs vins, c'est à cette occasion que des négociations discrètes ont lieu entre les seigneurs du royaume.

Le calendrier annuel ci-dessous compile les différentes célébrations reprises ci-dessus. Sur les 360 jours de l'année, moins 52 dimanches et 100 jours de fêtes, il reste 200 journées de travail (plus courtes en hiver et plus longues en été).

Les fêtes sont indiquées de manière abrégée pour pouvoir avoir un tableau tenant sur une seule page. Les saisons sont indiquées par une couleur spécifique.

Les fêtes de guildes sont également l'occasion de procéder au apparentements, nominations et sélection des nouveaux maîtres. Ce sont des moments importants dans la vie d'une guilde car se tiennent des réunions essentielles au bon fonctionnement des services. Doléances et règlements sont préparés pour l'année qui vient pour assurer une continuité et la croissance de la guilde.

J	janvier	février	mars	avril	mai	juin	juillet	août	septembre	octobre	novembre	décembre
1	An nouveau +d3... Anges			Temps Abraxas		F. Pèlerins +2d6	G. Angel		Amour Courtois + d10 Joie Gol'Dewi			J. des Morts +d3
2				G. Abraxas			G. Angel					
3							G.				F. Eaux d Vie	

						Angel Joie Armes				F. Marins	
4	Arani	J. Chandelle		célébration Foi		G. Angel				F. Eaux d Vie G. Dar'gos	
5	G. El'bis			célébration Foi		G. Angel				F. Eaux d Vie G. Dar'gos	
6	G. El'bis			célébration Foi		G. Angel			F. Musique	G. Dar'gos	
7	G. El'bis			célébration Foi J. Animaux		G. Angel		G/ Gol'Dewi +d6	F. Musique	G. Dar'gos	
8	G. El'bis			célébration Foi	G. Hor'As	Jour Hor'As	G. Angel		F. Musique		
9	G. El'bis			célébration Foi	G. Hor'As		G. Angel	Epices en feu	F. Musique		
10	G. El'bis			célébration Foi	G. Hor'As	F. Départ+ ?	G. Angel		F. Musique		
11	G. El'bis	J. Apothicaire			G. Hor'As		G. Angel				
12	G. El'bis	J. Apothicaire			G. Hor'As J. Métaux		G. Angel				
13	G. El'bis	J. Apothicaire			G. Hor'As		G. Angel		J. Potiers		
14	G. El'bis						G. Angel Berger Course	F. Nourriture +d6			
15	G. El'bis		Nouvelle Saison +d10				Deuil Sil'Aor	Repos âmes			
16			J. Artistes +d6				Deuil Sil'Aor	Repos âmes J.Mercantile+d3 J. Parfums+d6			F. Châtelains
17	J. Mines						Deuil Sil'Aor				
18	J. Mines						Deuil Sil'Aor			F. Peaux	
19	J. Mines J. Poisson						Deuil Sil'Aor G. Sil'Aor			F. Peaux	
20	J. Mines				J. Pierres		Deuil Sil'Aor				
21				J. Pierres G. Hurakam			Deuil Sil'Aor				
22				G. Hurakam							
23				G. Hurakam							
24				G. Hurakam						J. Erudits	
25				G. Hurakam					Foire Vin +d10	Réjouissance Royale	
26		J. Bois + d3								Religion des ombres	
27			F. du Roi +d6		J. du Grain						
28				F. de la Foi							
29						J. Tissus					
30	Angel		Victoire Salaq							Fin Pèlerin.	

3. **Militaire**

Armes et Armures

Voir tables du *Livre Personnage*. Les surcots sont nombreux ainsi que les grades ou autres symboles liés à l'expérience reconnue.

Armée

L'armée royal est organisée par Grands Fiefs.

Grand Fief	Titre
Carlando	Grande Armée Royale de Don'Ara
Carlando	GA de Carlando
Salmor	GA de Salmor
Crizak	GA des Monts
Samal	GA d'Elin
Mord'Ara	GA de Mord
Clorad	GA du Sud

Hiérarchie

Les soldats sont organisés en unités selon la hiérarchie suivante :

Unité	Composition	Soldats	Grade de Commandement
Troupe		10-200	Sergent
Humar	3-5 Troupes	500	Capitaine
Détachement	3-5 Humars	2.000	Major
Armée	3-5 Détachements	6.000	Général
Grande armée	2-5 Armées	20.000	Maréchal
Armée Royale	Toutes les armées	100.000	Roi

Composition

Les armées royales ont des compositions typiques (*voir Livre 2 pour les codes*) :

- 80% de Milice dont...
 - 60% de paysans – HOR 1/10
 - 30% de citadins équipés – INF 2/10
 - 10% de garnison – EPE 3/20
- 15% de Vétérans dont...
 - 40% de d'hommes d'armes/gardes = EPE 4/40
 - 5% HA supérieurs = GUE 5/50
 - 20% Mercenaires étrangers = GUE 6/30
 - 15% Mercenaires locaux = EPE 5/40
 - 15% Mercenaires professionnels = GUE 7/60
 - 5% Chefs = EPE 7/50
- 5% de Cavalerie répartis en...
 - 15% Chevaliers errants = CHE 6/40
 - 20% Chevaliers adoubés = CHE 7/50
 - 40% Cavaliers & écuyers = CAV 6/60
 - 20% Chevalier d'ordre = CHE 10/70
 - 5% Maître d'Arme et Seigneurs = CHE 9/60

Ordre de chevalerie

- Grand Ordre du Roi = 300 = CHE 11/70
- Destriers de la Reine = 100 = CAV 8/80
- Chevaliers de la Couronne = 200 = CHE = 10/70

- Ordre de Targut = 190 = CHE 12/80

Alliés / Ennemis

Relations entre pays, possibilités, guerres/alliances passées et présentes

Caldo : tensions permanentes le long d'une trop longue frontière commune. Mariage croisés et vision religieuse opposée.

Sal'Aq : déjà 10 guerres pour la conquête des terres fertiles de l'ouest. Aucune solution n'a jamais été trouvée et Sal'Aq est généralement ruinée.

Aratad : commerce permanent, bonne entente mais méfiance polie, immigration.

Ced : peu de contacts, lié par les guerres contre Clim'A et les forces du mailn en général.

Clim'A : guerre totale du survie, opposition fondamentale basée sur la religion.

Zen'Dali, Sua'Dan, Dirl'Ara : peuplades soumises au royaume, dans le territoire.

Norelan, Cal'Reg, Kazi, Hardan : peuplade relativement alliée dans leur guerre de libération contre leurs royaumes.

Autres royaumes et peuplades: relation rare mais sans animosité.

4. Économie

Ressources

Primaires (QT/QL)	<i>quantité et qualité, localisation, exportation</i> agriculture (++/=), blé, nord et ouest bois (+/+), brut, sud-ouest (Elin) chasse (=/+), gibier, sud-ouest (Elin) élevage (=/+), bovin, nord-est et est élevage (++/+), porcin, nord
Secondaire	Poterie (++/+), production de masse utilitaire Alcool (=/+), vin blanc de Pel'Ara, fruité et sec Artisanat (++/+), outils pour toute profession, nord et sud-est
Tertiaire	Architecture (=/+), château au nord et à l'est Commerce (++/++), guildes et interdépendances partout Spécialité (=/+), art de la guerre avec les armées, nord-est
Rare	-
Unique	-
Agriculture	<i>proportion et spécialités</i> 70%, blé, épeautre, froment
Élevage	25%, bovins et porcins
Pêche	5%, pêcherie locale, côtière
Artisanat	<i>qualité et spécialités</i> voir ci-dessus
Commerce Terrestre	<i>qualité et efficacité</i> <i>Voir Économie -Don'Ara</i>
Commerce Maritime	Presque nul, quelques routes commerciales avec l'empire Ced
Richesse	routes nombreuses dont le fameux Grand Chemin Royal qui relie les quatre coins du royaume.
Monnaie	<i>Voir Économie -Don'Ara</i>

5. Culture

Calendrier

Les 7 jours de la semaine sont déclinés selon les 6 jours divins suivis du jour de prière.

Lundi	les feux, les voeux	Darsi
Mardi	l'éveil, la famille	Gavsi
Mercredi	la vigueur, l'effort	Mussi
Jeudi	le règne, la parole	Hurasi
Vendredi	la pureté, les bains	Insi
Samedi	la fermeté, le commerce	Tarsi
Dimanche	l'esprit, la prière	Bissi

Si les dates correspondent à la référence du Kélestia, il est fréquent d'entendre les gens parler de l'année de règne du dernier roi

janvier	Nua
février	Mana
mars	Briga
avril	Ogma
mai	Luta
juin	Figa
juillet	Daga
août	Morra
septembre	Dana
octobre	Natha
novembre	Rhia
décembre	Yngra

Le suffixe 'a' provient du 'anel' = période entre deux pleines Yael ~30 jours.

Religion

Naissance

Les naissances sont toutes célébrées à l'Église et les enfants baptisés selon les rites El'Bis. Chaque enfant est entouré d'amour et de support par les familles proches même s'ils doivent travailler tôt. Plus la naissance est proche de la mi-journée plus la famille de l'enfant reçoit de cadeaux, les enfants nés au milieu de la nuit sont souvent rejetés.

Famille

Les familles nombreuses sont courantes, entre 4-7 enfants par foyer. Le mariage est commandé par le père, la mère s'occupe du foyer et le père de ce qui est hors du foyer. L'obéissance est imposée et les conflits nombreux entre les générations. Les anciens sont la référence en cas de conflit local et ils se retrouvent souvent comme proches des seigneurs.

Mort

Peu ou pas de cimetière, les corps sont enterrés dans des lieux précis, des caveaux ou des sépultures individuelles. Les morts ne sont pas présents dans les réflexions des vivants. La mort fait peur et n'est pas vue comme un bien ni une issue à la vie. Les suicides sont presque inexistant, les prièrent demandent pardon aux disparus, El'Bis prêche la vie et ne parle pas de la mort.

Études, rites et âges

Les trois âges (0-7, 7-14 et 14-21) forment le socle symbolique de l'éducation. Les rites sont aussi nombreux que les régions mais en voie de disparition pour laisser place aux traditions plus simples telles qu'imposées par la noblesse et les marchands.

Justice

Donnée par le seigneur dans les villages et par les juges dans les villes. Elle suit les règles religieuses et civiles telles qu'établies par Don I. Le **code Aranir** est une liste de principes de justice hérités des ancêtres et imprégnés des préceptes d'El'Bis. Le vol, meurtre sont très sévèrement punis, la trahison et l'hérésie suivent dans l'ordre de gravité.

Langues

Écriture

L'enluminure est prisée et de bonne qualité. Les livres sont plus rares que les parchemins de magie.

Arts et culture

Culturellement pauvre, le peuple Don'Ara adore les fêtes populaires et les occasions de se rassembler. Aucune forme d'art n'excelle mais aucune n'est oubliée non plus. La culture populaire s'exprime par le théâtre de rue, les danses et la musique. Les chansons de geste et les récits épiques sont légions.