

AVATAR 2022

LES NATIONS : **EXPLICATIONS**



Comme vous avez pu le lire, le monde de LIFE est divisé en plusieurs territoires. Appelés **Nations**, **Royaumes**, **Empires**, **Fiefs** ou autre, ces territoires sont au nombre de 12 dans le monde de LIFE.

Une question est donc revenue très fréquemment en peu de temps :

Comment créer sa Nation et combien de joueurs et joueuses minimum et maximum ?

Ne paniquez donc pas ! On vous explique tout ici-même !

LE NOMBRE

Un campement de représentant·e·s d'une nation sera composé de 30 à 100 joueurs et joueuses. On a donc ici un minimum de 30 joueur·euse·s pour un maximum tout compris de 100.

*Malédiction ! Nous ne sommes que 15 PJ,
comment allons nous procéder ?*

Une Nation étant une énorme étendue de terrains dans LIFE, il est fréquent que plusieurs groupes soient affectés à la représentation de celui-ci. Ainsi, **il est possible de rassembler plusieurs groupes sous la même bannière.** Tant qu'au final les nombres minimum et maximum sont respectés.

CONSTRUIRE SA NATION

Nous imposerons quatre choses en tant qu'orga :

Le nom

La divinité

La mixité ethnique

Une partie du passé
de la Nation

Une fois que nous aurons dévoilé les races, classes et divinités, nous ouvrirons un formulaire rassemblant plusieurs questions pertinentes sur vos idées d'une possible Nation. Nous vous proposerons alors de rassembler ceux qui ont des projets similaires sous la même bannière et seulement si la cohabitation TO est possible. L'orga vous accompagnera pendant la création de la Nation au niveau TI, et servira de médiateur pour les discussions TO en cas de besoin.

Mais que crée-t-on alors exactement?

Comme nous n'imposons que le passé lointain, la Nation a évolué depuis... Nous vous proposerons donc de travailler **main dans la main avec l'orga pour écrire le passé récent de votre nation**. Mais aussi la culture, les habitudes, le chemin de pensée, la structure du pouvoir en place, les traditions : est ce que vous êtes un empire, une monarchie, une démocratie participative ? Est-ce que vous êtes de fervents religieux ou des agriculteur·ice·s hors pairs ? Vous pourrez aussi définir l'héraldique de votre nation, mais l'orga se réserve le droit de veto pour les recyclages trop flagrants !



Bref, une liberté assez grande tout en restant en accord avec l'univers ! Nous attendons de vous un vrai projet et pas seulement trois lignes sur un morceau de parchemin...

LA DURÉE

LIFE prend vie avec vous, ce qui veut dire que des évolutions sont possibles..Mais attention, **une fois que votre projet de Nation aura été accepté, il n'est pas question de changer chaque année** ! Votre histoire, votre Nation, sera dès lors partie intégrante du monde de LIFE et de sa légende. Ainsi votre Nation pourra prospérer ou disparaître, mais cela ne se fait pas en quelques jours ...



Une nation qui n'aura pas assez de participant·e·s sera considérée comme absente de la Féria.

DANS LA PRATIQUE

A partir du mois de Juillet vous pourrez proposer vos idées via le formulaire. A partir du mois d'Août nous commencerons à rencontrer les gens qui sont motivés par un projet "Nation".



REPRÉSENTATION DE LA NATION

Dans le cas où il y a plusieurs groupes qui constituent la Nation, nous proposons **un responsable par groupe**. Nous alignerons autant d'orgas autour de la table qu'il y a de responsables dans une Nation.

Ex : La Nation de Senwi est composée de 3 groupes : 15 / 25 / 30 PJ. Il y aura donc 3 représentant·e·s. 3 orgas rejoindront la table de discussions autour du futur de Senwi

LA RESPONSABILITÉ TO

Durant l'événement, il y aura deux responsables TO par Nation:

LE OU LA SCÉNARISTE DE NATION (SDN)



Il ou elle sera le leader de l'équipe scénaristique de la Nation et aussi le ou la responsable de la communication scénaristique et univers avec l'orga. Il s'agit d'un rôle "volontaire". Un rôle à cheval entre le TI et le TO.

LE OU LA RESPONSABLE DE NATION (RDN)



Il ou elle sera le responsable logistique et time out de la Nation. L'ancien rôle de RTO. Il est considéré comme une extension de l'organisation. Pourra assurer un rôle d'arbitre au besoin. Il s'agit d'un rôle "volontaire"

Un troisième rôle est prévu mais purement TI :



L'élu : Il sera l'équivalent du leader charismatique qui est l'égérie de la Nation. Ce rôle aura une grande importance pendant le jeu. Afin que ce rôle ne soit pas monopolisé par les mêmes joueurs et joueuses d'année en année, un personnage ne peut pas occuper cette place plus d'une fois dans sa vie !

D'autres petits rôles existeront, comme un·e responsable géostrat ou ce genre de chose, mais ce sera à définir dans l'histoire même de la nation.

DÉJÀ DES IDÉES ?

Doucement, doucement ! Attendez d'avoir les informations pour les races, classes, dieux avant de vous projeter trop vite dans le TI. Par exemple, nous n'accepterons pas de Nation exclusivement composé d'une race spécifique ou encore avec une culture qui entre en conflit avec notre note d'intention. Nous resterons le plus ouvert possible tant que cela ne va pas à l'encontre de nos valeurs.

Vous avez encore des questions ?
Alors allez-y. c'est le moment c'est l'instant !