

LIFE : AN AVATAR STORY

LES NATIONS

Comment bâtir une nation	2
Préambule	2
Introduction	2
Création d'un projet de nation.	3
Infos Pratiques pour les nations	3
Ce qui est imposé pour le développement	4
Comment soumettre un projet de nation	5
Et après ?	6
F.A.Q.	7

COMMENT BÂTIR UNE NATION ?

Préambule

Pour la bonne compréhension de ce document, il faut avoir lu le résumé de l'histoire de LIFE TL.

Introduction

Comme nous avons déjà pu le voir, les nations, cœur du monde de LIFE sont actuellement au nombre de 12. Nous avons :

- Damhsa [damsa]
- Droigheann [drojgan]
- Ethoria [etoria]
- Faniord [fanjord]
- Manalhei [manalaj]
- Nava [nava]
- Nensho [nenʃɔ]
- Sarôa [saroa]
- Senwi [senwi]
- Sérin [serin]
- Tekorie [tekɔrie]
- Urgaran [urgaran]

Même si les choses évolueront dans le futur, ces nations possèdent exactement le même nombre de territoires à l'aube de cette nouvelle Féria. (voir document Univers pour l'explication ou le passage plus bas : *Le point de chute*).

Chacune de ces nations s'est formée autour d'une des figures héroïques de la grande guerre de LIFE : elles ont donc un passé, une histoire. Cette partie lointaine est écrite par l'orga.

Création d'un projet de nation

Les nations ont évolué et changé pendant des millénaires. La Féria existe depuis 1432 cycles et, forcément, cela a eu un impact sur les régions du monde. Cet impact, ces changements : c'est le cœur de votre projet !

Vous avez donc une liberté quasi totale quant à l'écriture de votre nation. (*Prenez toujours en compte notre note d'intention par rapport à cela ainsi que les documents déjà fournis*). Nous vous demandons de penser dans le cadre à l'histoire récente de votre nation ; environ les 300 derniers cycles, sans nécessairement entrer dans le détail.

Aujourd'hui, votre nation aura un système politique ou de régence que vous allez choisir : un empire, un royaume, une démocratie participative, une anarchie, une république, une théocratie, une autocratie, etc... Vous pouvez rapidement enrichir votre nation avec des coutumes, des traditions, des classes sociales, des croyances ... et vous pouvez englober le tout dans une histoire.

Nous créerons ensemble des tensions historiques avec [X] ou [Y], (que nous nommerons plus tard dans le processus), parlerons des Férias précédentes (domaine(s) dans lequel ou lesquels votre nation brille, rancœur(s) suite à un sabotage etc...).

Il est important de savoir que ce travail main dans la main avec l'orga sera un travail pérenne. Votre nation sera ancrée dans l'univers, et nous ferons tout pour que le concept soit vivant. De ce fait, votre nation perdurera dans le temps et sera une partie intégrante de LIFE.

Infos Pratiques pour les nations

Voici quelques informations déjà annoncées :

- Capacité d'une nation : 30 à 100 joueurs et joueuses.
- Une nation peut être composée de plusieurs groupes qui s'entendent sur l'idée générale du projet. Un "conseil" sera alors nommé avec l'aide de l'orga pour la bonne gestion de la nation. Ce conseil sera composé d'un ou d'une responsable de chaque groupe.



- Nous lirons tous les projets de nation, mais nous n'en acceptons que 12. Nous avons bon espoir que certains projets vont se ressembler et donc que nous pourrons rassembler les groupes autour d'une table ronde.
- Les nations devront avoir un ou une Scénariste de nation (SDN) et un ou une Responsable de nation (RDN).
- La ou le SDN sera le contact orga univers et la ou le RDN sera le contact orga logistique.
- Les détails de ces rôles seront expliqués dans le document : Politique de nation (TO).
- Prendre en compte le projet en TO : Lorsque vous créez votre nation, il est primordial, afin d'avancer sereinement, de penser à plusieurs éléments d'ordre TO et logistique. Par exemple, votre nation sera-t-elle sous ASBL ? Comment faire votre décorum ? ou encore est-ce que votre nation possédera une taverne et/ou une intendance? Même si l'événement semble loin, il faut déjà y penser afin de ne pas être pris ou prise de court. Un document détaillant tous les aspects de la création effective et la gestion de nation suivra.

Ce qui est imposé pour le développement

Comme vous avez pu le lire, nous vous imposerons quelques éléments mineurs :

- Le nom de la nation
- La divinité tutélaire
- La mixité ethnique
- Le point de chute

Sachez que ce n'est pas un cadre que l'on vous donne que vous allez remplir, mais l'inverse. Vous avez carte blanche pour créer tout le contenu que vous désirez, et nous choisirons le cadre qui colle le mieux au tableau. De ce fait, une fois votre projet créé et accepté, nous vous attribuerons la **nation** incluant la **divinité tutélaire** qui correspond le mieux à votre projet.

La **mixité ethnique** doit être présente dans l'histoire et la construction de la nation. Mais nous ne vous imposerons jamais d'avoir 8 Eltels, 3 Etheriens, 5 Helviirs dans le groupe représentant la nation à la Féria. Cela veut donc dire que sur votre territoire, toutes les races peuvent être présentes d'une façon ou d'une autre, mais cela n'implique pas le choix des joueurs et joueuses dans la race qu'ils ou elles veulent interpréter pendant l'événement.

Le **point de chute** est avant tout un événement Time IN pour justifier l'équité territoriale de début de live. Cela permet aussi de remettre en jeu une série de découvertes perdues pendant les assauts du Rimgaard (destruction d'universités, perte de documents, pillage de lieux d'artisanat etc...). De ce fait, toute nation aura subi des dégâts conséquents et nourrira une certaine rancœur par rapport aux événements. Ce point spécifique est important car il permet de bien prendre en compte les siècles passés tout en redémarrant une nouvelle période dans laquelle évolueront les personnages des joueurs et des joueuses.

Comment soumettre un projet de nation

Un formulaire est à votre disposition pour pouvoir envoyer votre projet vers l'orga. Nous vous contacterons ensuite pour vous donner notre point de vue, qu'il soit positif ou négatif. En cas de refus, nous expliquerons toujours la raison et ce qu'il faudrait modifier pour que cela colle avec l'univers/note d'intention.

Nous discuterons déjà avec vous autour du projet, mais nous nous réservons le droit de le considérer comme viable qu'à partir de courant du mois de septembre.

Il faut en effet permettre à tout le monde d'avoir la chance de proposer quelque chose avant de boucler les 12 emplacements.

L'accès au Discord est important pour des discussions en amont par exemple, mais aussi parce qu'une fois un projet accepté, nous créerons une catégorie spécialement pour vous et votre nation. Vous en aurez les droits de gestion et de modération. Ce sera l'endroit précis où communiquer en ligne directe avec l'orga de LIFE.

Et après ?

Après toutes ces étapes, nous regrouperons une ou un responsable de groupe par nation, et nous nous assiérons ensemble pour discuter de votre projet, distribuer les rôles, créer des scénarios, parler de la logistique, etc. : nous lui donnerons forme et nous le publierons !

Sachez que nous sommes impatients et impatientes de pouvoir lire et discuter de vos projets respectifs. N'hésitez surtout pas à rejoindre le Discord pour poser vos questions afin que tout soit clair.

<https://discord.gg/wE9nhHmjVF>

A tout de suite !

Les Orgas de LIFE

FAQ

J'ai un groupe de 10 à 15 joueurs et joueuses, mais on ne veut pas créer une nation, seulement en rejoindre une, comment peut-on faire ?

Dans le formulaire, vous pourrez notifier que votre projet est celui d'un groupe plutôt qu'une nation. L'orga regardera alors les propositions de nations existantes et vous mettra en relation avec celle qui correspond le mieux. Votre responsable de groupe aura alors une place à la table des discussions.

Mon projet tient en quelques lignes avec 12 personnes, est-ce que cela ira ?

Comme indiqué, nous lirons tous les projets, mais plus un projet sera complet (tout en tenant compte des demandes orgas), plus il aura de chance d'aboutir. Et sur base de contenu égal, un projet de 50 personnes aura plus de chance d'être choisi que 12 personnes. Nous devons respecter aussi une certaine logique pour l'événement.

Notre nation est déjà bien remplie. Est-ce que vous allez nous *forcer* à prendre des groupes de joueurs et joueuses en plus ?

Nous allons tout faire pour l'éviter. Le but est de tenter la médiation et la conciliation et rassembler les gens autour d'un projet. Gardez à l'esprit que les nations proposent des projets ouverts soutenant et faisant vivre l'événement, pas des clubs privés ou sur invitation VIP. Nous avons aussi de notre côté un projet pour accueillir les groupes plus indépendants et les joueurs et joueuses isolés et isolées, à voir dans le futur s'il se concrétise.

Dans tous les cas, si un groupe rejoint la nation, il peut s'agir d'une collectivité qui vient d'une autre partie/territoire de la nation avec des habitudes parfois un peu différentes. Cependant, nous regarderons toujours au fait que cela colle le mieux possible avec la nation en elle-même.

Nous avons une nation constituée de plusieurs groupes, nous avons un conseil, mais qui sera en contact avec l'orga sur site ?

L'orga aimerait conserver un seul point de contact sur site, c'est pourquoi nous vous proposons de choisir dans les représentants et représentantes de groupes celui ou celle qui sera le ou la Responsable de nation.

