

LIFE : AN AVATAR STORY

LA FÉRIA

Les origines	2
Les enjeux	2
Les épreuves	3

Les origines

Issue d'une idée des Aesirs, c'est en 2592 qu'eut lieu la première Féria. L'idée derrière ces festivités était bien évidemment de canaliser la combativité et la compétitivité des peuples de Life. La Féria leur offrirait ainsi la possibilité d'exprimer leurs passions au travers d'un rassemblement annuel où chaque nation pourrait démontrer sa supériorité face aux autres sans pour autant causer trop de dommages collatéraux. Les Aesirs s'attribuèrent le titre de Juge afin de veiller au bon déroulement des événements.

Depuis, chaque année, les jeux prennent place non loin de la Montagne Primordiale, dans la ville de Vanelle, située en territoire neutre.

La Féria a bien évolué depuis, mais la Paix imposée par les juges entre deux Féria est restée absolue. Dans les faits, seule la prise de territoire est interdite hors-Féria, laissant l'opportunité à toute forme d'assassinat, de pillage et de raid entre nations, tant qu'aucun territoire n'est pris et que les victimes sont peu nombreuses.

Les enjeux

Officiellement, le but est de remporter les jeux pour gagner la faveur des divinités et des Juges. Ramener la victoire à sa nation, signifie la couvrir de gloire. Officieusement, vous vous en doutez, les enjeux sont bien plus profonds que ça. Ce rassemblement est propice à former, briser ou pérenniser ses alliances, renforcer son commerce, échanger des connaissances... Et pourquoi ne pas profiter de cette période où les prises de territoires sont autorisées pour étendre le vôtre ?

Mais ne perdez pas de vue que gagner la Féria offrira à l'Élue ou l'Élu de votre nation la possibilité de formuler un vœux aux Juges. Que demanderez vous? Fortune ? Gloire ? Un gâteau au chocolat ? L'apparition d'une nouvelle bénédiction ? Ou même, pourquoi pas, souhaiter devenir Aesir à votre tour ?

Prenez garde, cependant, les légendes racontent que certains vœux couroucèrent les Juges qui, en représailles, offrirent une interprétation des vœux bien différente de ce qui avait été espéré.

Les épreuves

Sportives ou cérébrales, créatives ou scientifiques, les épreuves des Férias se suivent et ne se ressemblent pas. Bien que certaines, dont le succès ne peut être réfuté, reviennent régulièrement, les juges et les Aesirs s'appliquent à rendre chaque Féria unique autant par les festivités que par la variété des épreuves. Il est même permis aux nations de proposer leurs propres épreuves.

Duels, constructions d'édifices, explorations de ruines, créations de chefs-d'œuvre, déclamations... La variété des épreuves proposées permet à toutes les nations de mettre en avant leurs talents propres de façon équitable. Si votre nation n'est doué en rien... Durant la Féria, et seulement durant la Féria, les juges se laisseront peut-être convaincre de fermer les yeux sur des pratiques irrégulières moyennant paiement...

LIFE : AN AVATAR STORY

THE FERIA

The Origins	2
The Stakes	2
The Thrivals	3

The Origins

In 2592, the Aesirs created the first Feria. The idea behind the festivities was obviously to channel the fighting spirit and competitiveness of the people of Life. The Feria would thus offer them the possibility to express their passions through an annual gathering where each nation could demonstrate its superiority over the others without causing too much collateral damage. Aesirs named themselves Judges to ensure that events would run smoothly.

Since then, every year, not far from Mount Prime, in the town of Vanelle, located in a neutral territory, the event takes place.

The Feria has evolved a lot since then, but the peace imposed by the Judges between two Ferias remains absolute. Even though, in reality, the only thing explicitly forbidden is the conquest of lands. This leaves the opportunity for any form of murder, plunder and raids as long as no land is taken and victims are kept low.

The Stakes

Officially, the goal is to win the games to gain the favor of the deities and the Judges. Bringing victory back to one's nation means showering it in glory. Unofficially, as you can imagine, the stakes are much higher than that. This gathering is conducive to forming, breaking or celebrating alliances, strengthening trade, exchanging knowledge,... And why not take advantage of this period when conquest of territories is authorized to extend your lands?

But don't forget that winning the Feria will give your nation's Chosen One the opportunity of expressing a wish to the Judges. What will you ask? Fortune? Glory? A cheesecake? The appearance of a new Blessing? Or why not wish to become an Aesir yourself?

Take care however, legends tell that certain wishes angered the Judges who, in retaliation, offered an interpretation of the expressed wishes very different from what had been hoped for.

The Trials

Physical or mental, creative or scientific, the Feria's trials follow one another and are not alike. Although some, whose success cannot be denied, come back regularly, the Judges and the Aesirs strive to make each Feria unique as much by the festivities as by the variety of events. It is even allowed for nations to propose their own trials.

Dueling, architecture, exploration, art, declamation... The variety of trials offered allows all nations to showcase their talents in an equitable manner. And if your nation isn't particularly gifted in anything... during the Feria, and only during the Feria, the Judges may be persuaded to turn a blind eye to your "questionable game-tactics", for the right price .

