

LIFE : AN AVATAR STORY
PRÉSENTATION DE LA NATION
MANALHEI

Religion	2
Géographie	2
Faune et Flore	3
Nation	3
Dynamique du jeu	4

Religion

Eldia - L'archiviste.

Une Asfell à l'air dur et implacable. Très peu avenante, celle que l'on nomme aussi l'Intransigeante, semblait constamment scruter le monde qui l'entoure que ça soit à la recherche de savoirs ou de personnes cherchant à renverser l'équilibre.

Le respect des lois était un principe des plus importants pour Eldia. Son peuple craignait sa rigidité dans l'interprétation des textes autant qu'il admirait sa minutie dans la gestion du royaume.

Une femme minutieuse et sa recherche constante de savoir offrit une grande prospérité à sa nation . Envoyant ses scribes et scientifiques aux quatre coins du monde.

A la fin de sa vie Eldia fit un ultime périple, partant en quête de toutes les lois des nations de LIFE. Elle revint à Manalhei avec un codex reprenant toutes les lois des nations qu'elle traversa et qui devint la relique de son culte.

Géographie

Manalhei est située au Sud Sud Ouest du continent. La capitale de Manalhei est Shangor.

Le territoire de Manalhei possède un relief accidenté et rocailleux riche en canyons, cratères et surtout grottes souterraines.

La surface ne permet pas de développer une agriculture viable ou d'abriter facilement de grandes cités, c'est pourquoi les habitants de Manalhei ont colonisé en priorité son sous-sol, irrigué par des rivières et lacs souterrains.

Faune et Flore

Le sous-sol de Manalhei est suffisamment humide pour permettre la prolifération de nombreuses races de mousses, lichens, racines et champignons qui tapissent suffisamment les parois du sous-sol pour permettre la subsistance des manéides. Racines et champignons forment la base de l'alimentation de Manalhei.

Chauves-souris, petits mammifères, scolopendres et autres insectes peuplent les sous-sols de la nation. Au plus vous vous enfoncez dans ses profondeurs, au plus la faune et la flore se révélera atypique et pourra atteindre des tailles impressionnantes : champignons et mousses bioluminescentes, lucioles cavernicoles, poissons abyssaux peuplant les lacs souterrains et autres créatures quasi aveugles et à la peau dépigmentées capable de priver les jeunes manéides de sommeil durant des jours ne sont que des exemples des créatures peuplant les profondeurs abyssales.

Nation

Une nation riche, riche de savoirs, de sagesses, d'artisanats, d'arts, etc. Manalhei est une nation initialement fondée par Eldia l'archiviste. A l'heure actuelle, encore beaucoup de choses font que cette nation reste similaire à celle d'origine.

Le Royaume de Manalhei est une société particulièrement codifiée. De l'habillement à l'accès aux différents métiers en passant par l'organisation de la société et l'urbanisme, tout est sujet à l'un ou l'autre texte de loi dans la vie des citoyen·ne·s. Si ce mode de vie apporte stabilité et sécurité, il est aussi source de stress. Les habitant·e·s du royaume se sont donc adapté·e·s et créant leurs propres espaces pour décompresser. Ainsi, si Manalhei est connu pour ses lois omniprésentes, il est pareillement connu pour son nombre incalculable de fêtes.

Symbole suprême du Savoir, la Grande Bibliothèque de Manalhei est le joyau de la nation. Elle est le plus grand rassemblement de savoirs de LIFE accessible à tout un chacun. Il y est notamment possible d'y voir la célèbre relique d'Eldia son rouleau de loi "Sélama Memento".

La Nation est organisée en quatre ordres qui régulent l'ensemble des professions et statuts dans la société. Chacun de ces ordres est représenté au sein du Collège, organe législatif du Royaume qui est mené par le Roi ou la Reine en personne.

Ces ordres sont :

- La noblesse et la chevalerie
- Le Clergé
- La guilde des Arts Magiques
- Les corporations d'artisans et la Guilde du Commerce

Dynamiques de jeu / Délégation de la Féria

Chaque année, avant la Faeria, le Conseil de Manalhei se réunit pour définir dix grands objectifs stratégiques à atteindre lors de l'événement. Ces objectifs varient d'une année à l'autre en fonction des besoins de la cité et (surtout) de l'influence de chaque ordre au moment du choix des objectifs. Sur base de ces 10 objectifs, une délégation équilibrée est composée sur-mesure pour assurer que ceux-ci soient atteints.

A leur retour, les membres de la délégation sont plus ou moins récompensés en fonction du taux d'objectifs atteints.

Remarque Hors-Jeu

L'objectif TO derrière ce mécanisme TI est de pouvoir définir ensemble et avec les scénaristes de nation les objectifs de jeu qui plairont à un maximum de personnes et qui pourront varier d'une année à l'autre en fonction des rôles choisis par les participant.e.s (ex : inutile de garder des objectifs commerciaux si la nation est composée à 90% de guerriers et guerrières l'année suivante).

L'avantage complémentaire de cette liste est de faciliter la compréhension et l'identification des objectifs de groupe pour les nouvelles et nouveaux joueur(euse)s.

LIFE : AN AVATAR STORY

PRESENTATION OF THE MANALHEI NATION

Religion	2
Geography	2
Fauna and Flora	3
Nation	3
Gam Dynamics	4

Religion

Eldia - The Archivist.

A tough and relentless looking Asfell. Not very amicable, also called the Intransigent, she seemed to constantly scrutinize the world around her whether seeking either for knowledge or for people trying to upset the balance.

Respect for the law was one of the most important principles for Eldia. Her people feared her rigidity in the interpretation of the texts as much as they admired her meticulousness in the management of the kingdom.

She was a conscientious woman and her constant search for knowledge brought great prosperity to her nation. Sending her scribes and scientists to the four corners of the world.

At the end of her life Eldia made a final journey, in search of all the laws of the nations of LIFE. She returned to Manalhei with a codex containing all the laws of every nation she passed through and which became the relic of her cult.

Geography

Manalhei is located in the South South West of the continent. The capital of the nation is Shangor.

The territory of Manalhei has a rugged and rocky relief rich in canyons, craters and especially underground caves.

The surface does not allow the development of a viable agriculture or the building of large cities. That is why the inhabitants of Manalhei have colonized its subsoil, which is irrigated by rivers and underground lakes.

Fauna and Flora

The subsoil of Manalhei is moist enough to allow the proliferation of numerous races of mosses, lichens, roots and fungi which line the subsoil walls sufficiently to help the Manaeads to live there. Roots and mushrooms form the basis of Manalhei's diet.

Bats, small mammals, centipedes and other insects populate the nation's basements. The more you sink into its depths, the more the fauna and flora will prove to be atypical and can reach impressive sizes: bioluminescent fungi and mosses, cave fireflies, abyssal fish inhabiting underground lakes and other almost blind creatures with depigmented skin that are able to deprive young Manaeads of sleep for days are just a few of the creatures that inhabit the abyssal depths.

Nation

Manalhei is a rich nation, in knowledge, wisdom, crafts, arts, etc. It was originally founded by Eldia the Archivist. At present, there are still many things that keep this nation similar to the original one.

From clothing to access to different trades, including the organization of society and urban planning, everything is subject to one or another text of law in the lives of citizens. While this way of life brings stability and security, it is also a source of stress. The inhabitants of the kingdom have therefore adapted and created their own spaces to decompress. Thus, if Manalhei is known for its ubiquitous laws, it is also known for its countless fests.

Known as a supreme symbol of knowledge, the Great Library of Manalhei is the jewel of the nation. It is the largest collection of LIFE knowledge accessible to everyone. In particular, it is possible to see the famous relic of Eldia, her law roll called "Sélama Memento".

The Nation is organized around four orders which regulate all professions and statuses in society. Each of these orders is represented within the College, the legislative body of the Kingdom which is led by the King or the Queen in person.

Those four orders are :

- Nobility and chivalry
- Clergy
- The Magical Arts Guild
- Crafter's Guilds and the Trade Guild

Game dynamics/Féria delegation:

Each year, before the Faeria, the Council of Manalhei meets to define ten major strategic objectives to be achieved during the event. Those objectives vary from year to year depending on the needs of the city and (especially) the influence of each order when choosing them. Based on those 10 objectives, a balanced delegation is tailor-made to ensure that those are achieved during the Féria.

On their return, the members of the delegation are more or less rewarded according to the rate of objectives achieved.

Outgame Remark

The TO objective behind this TI mechanism is to be able to define together and with the nation scriptwriters the game objectives that will appeal to as many people as possible and which may vary from one year to the next depending on the roles chosen by the participants (ex: no need to keep commercial objectives if the nation is made up of 90% warriors the following year).

The added benefit of this list is to make it easier for new players to understand and identify our group goals.