

# LIFE : AN AVATAR STORY

## PRÉSENTATION DE LA NATION SÉRIN

Divinité	2
Géographie	2
Faune et flore	2
Nation	3
Dynamique du jeu/Délégation de la Féria	4

## Divinité

Elawyn - Le Berger Elawyn

Vildren à l'aspect jovial, il est connu comme le protecteur des voyageur·euse·s. C'est durant la première guerre qu'il révéla ses talents de meneur d'hommes. Magnétique et bienveillant, il forma autour de lui une grande troupe qui l'aida durant les combats de la Montagne primordiale.

À la fin de la guerre, il décida d'occuper un territoire laissé libre et d'y fonder la nation connue aujourd'hui sous le nom de Sérin. Un lieu qu'il voulait ouvert à tous et où les conflits n'avaient pas leur place.

Il passa une grande partie de sa vie à créer cette nation et à réaliser son rêve. En son honneur, des cairns de couleur rouge ou surmontés d'un tissu ou d'une étoffe rouge furent dressés un peu partout sur les steppes, indiquant ainsi les routes sûres aux voyageur·euse·s égaré·e·s.

## Géographie

Sérin est située au Sud-Ouest du continent. La capitale de Sérin est Sékirynn.

Le territoire de Sérin est composé de grandes plaines tempérées, de savanes et de brousses traversées de nombreuses rivières, ce qui en fait un territoire riche pour l'agriculture.

Les montagnes forment à l'ouest la frontière avec Faniord et à l'est avec Manalhei. La côte sud de Sérin est délimitée par des grandes falaises calcaires avant d'arriver à un lac dont il est difficile de voir l'autre bord.

## Faune et flore

La flore de la nation est essentiellement composée de plantes herbacées et de buissons. Il existe de rares forêts, mais on les retrouve surtout à l'extrême est et ouest de la nation - là où les steppes rencontrent les montagnes.

La faune est très variée. Elle se compose de grands mammifères brouteurs comme des chevaux, des vaches, des chèvres. On y retrouve aussi des prédateurs qui se sont spécialisés dans la chasse, à l'affût de leurs proies ; ce qui peut rendre les voyages à travers les steppes dangereux pour les voyageurs seuls.

Dans les endroits reculés du royaume, on retrouve des béhémots laineux importés par les Vildren qui avaient suivi le Berger au temps de la première guerre.

Le béhémot laineux est d'ailleurs devenu l'animal symbolique de la Nation de Sérin. Grâce aux Vildren, tous les habitants ont appris à communiquer et vivre en harmonie avec cet animal majestueux.

C'est pour cela qu'il est devenu le symbole de la bannière de Sérin : sur fond rouge, un béhémot noir orné d'armures dorées représente la force tranquille qui anima Elawyn durant toute sa vie.

## Nation

Depuis la création de la Nation, la descendance d'Elawyn a assuré la gestion du pouvoir tout en respectant les préceptes de leur ancêtre. L'éducation, l'élevage, l'agriculture, ainsi que la défense du territoire et le respect de tout un chacun, furent toujours des principes inhérents à Sérin.

Aux alentours de l'an 3720, la dynastie d'Elawyn commença à s'éteindre et celle des Yegorovich fut désignée pour diriger le Royaume. Durant le règne de cette dynastie, la Nation commença à se replier sur elle-même, fermant les murs de son pays et s'isolant du monde. Même ses voisins directs, les Royaumes de Faniord et Manalhei, semblaient ignorants des agissements de Sérin.

Puis, vers le cycle 3950, les frontières furent abattues, à la grande surprise des pays voisins. Des habitants commencèrent à sortir pour relancer les relations et le commerce. Mais personne ne semblait avoir envie de parler des quelques 200 dernières années. La Nation est depuis redevenue une fière Nation, participant aux commerces internationaux et prônant les préceptes d'Elawyn sur toute la surface du Monde.

Une troupe de théâtre ambulante peut être aperçue dans certains pays, racontant aux générations futures les péripéties d'Elawyn et de la Nation de Sérin.

Depuis la nation de Serin est régiee par un conseil communautaire de nation. C'est une fédération dirigée par cinq entités :

- **Les Kochevniki** : menés par une fratrie redoutable et chaleureuse, les Kochevniki sont les bras armés de la Nation de Sérin. Iels arpentent les routes de la Nation pour protéger les voyageurs et garder le territoire sûr.
- **La Compagnie Balagan** : une compagnie de cirque itinérante. La Famille Balagan vient à la rencontre de toustes, afin de leur faire découvrir les plaisirs de l'art et de la liberté. Vivants en roulottes, les membres de la compagnie parcourent les routes en quête de savoir et d'éducation
- **La Branche Rouge** : dans les coins les plus reculés du Royaume, des guerrier·ère·s Vildrens descendant·e·s des "héritiers" et des principes d'Elawyn surveillent les frontières de Sérin. Leur foi et leur respect des anciennes pratiques en font des alliés de poids pour le maintien de l'ordre dans la Nation
- **L'Hôpital Saint-Yogoud** : la médecine est très développée dans la Nation de Sérin. Son plus ancien représentant est un hôpital de campagne itinérant, spécialisé dans les champs de bataille, les remèdes-miracles et les bagarres de taverne.
- **Likho** : scientifiques et alchimistes sont souvent passé·e·s par la boutique de Likho, en quête d'onguents, de plantes rares ou bien d'animaux merveilleux. Les commerçant·e·s de Likho sont des parias qui ont su tirer profit de leur intelligence dans ce monde compliqué, où justice et injustice peuvent s'entremêler.

## **Dynamique de jeu/Délégation de la Féria**

La compétition saine est une composante importante de la vie des habitant·e·s de Sérin. Dès leur plus jeune âge, les enfants sont encouragés à se dépasser dans les disciplines de leurs choix - d'où la création de l'Academium par Elawyn, à l'époque.

# LIFE : AN AVATAR STORY

## PRESENTATION OF THE SERIN NATION

Religion	2
Geography	2
Fauna and Flora	3
Nation	3
Game dynamics/Feria delegation	4

## Religion

Elawyn - The herder

Cheerful looking Vildren, he is known as the protector of travelers. It's during the first great war that he proved to be a gifted leader and revealed himself. Magnetic and benevolent, he gathered a great number of followers who helped and fought alongside him during the battle for Mount Prime.

When the war finally ended, he led his followers to a territory left vacant by the war. There he established a new nation named Serin. He wanted his lands to be open to everyone seeking refuge and ensure a place where strife would be no more.

He spent a great deal of his life building the nation and making his dream come true. Cairns made of red stones or topped with red fabric stripes were raised all around Serin steppes in his honor. They are landmarks ensuring a safe path to travelers.

## Geography

Located in the south-west of the known lands, Serin is a territory of wide plains, bushes and savannahs crossed by numerous rivers and springs. Serin's Capital city is called Sékirynn.

Serin's lands are well irrigated and the soil is rich making it an ideal place for agriculture.

At the west, the borders are marked by a long chain of mountains. These high peaks belong to the nation of Faniord. East-wise borders are shared with the nation of Manalhei and the south is a long line of abrupt limestone's cliffs dropping right into a lake so huge that one can't see the other banks.



## Fauna and Flora

Essentially composed of herbaceous plants and bushes, Serin has few forests. The main forests can be found west of the nation at the foot of the mountain chains.

Wildlife is rich. It consists mainly of large grazing mammals such as horses, cows and goats. Predators include all types of stalkers: silent and swift killers, which make the land quite dangerous for lone travelers.

In the most remote places wooly behemoths can be found. They came along with their Vildren companions after the war. With the guidance of the Vildren, other citizens of Serin learned to communicate and live in harmony with those majestic beasts.

They have been used as the nation's coat of arms ever since: the black silhouette of a behemoth adorned with a golden armor on a field of the herder's red. It is also a symbol of Elawyn's quiet strength.

## Nation

Since the birth of the nation, it's power has been held by Elawyn's offsprings following the precepts of their ancestors: Education, agriculture, breeding, defense of the lands and respect for all beings has been and are still being considered as basics.

Around the 3720th cycle, the dynasty of the Herder thinned and started to wither. The Yegorovich were appointed to lead the nation. During their reign, Serin slowly turned inward, closing its border and isolating itself from the rest of the world. Even the closest neighbors Faniord and Manalhei, remained ignorants of Serin's actions.

Finally, around 3950, borders were abolished, surprising everyone. Citizens of the plains walked out their lands looking for new trades and partnership. Though none of them seemed eager to say a word about what happened during those 200 years within their lands.

Today the Nation is back to its former glory, actively trading and sharing the Herder precepts with the rest of the world. A traveling show is walking wherever it's welcome, telling the tales of Elawyn and his glorious nation.

Serin is now a federation governed by a council made of five entities:

- **Kochevniki:** led by a fearsome yet warm fellowship, they are the nation's armed arm.. They roam the nation's road to protect travelers and keep the lands safe.
- **The Balgan company:** traveling circus, the family goes around to meet people and let them discover the pleasures of the art of being free. Living in caravans, they roam on the lookout for knowledge and skills to learn.
- **The Red Branche:** in the most remote place of the kingdom, Vildren warriors, heirs of Elawyn's principles keep watch. Their faith and respect of the old ways make them formidable allies to maintain the nation's order.
- **The Saint-Yogoud hospital:** medicine is highly developed in the nation. The eldest representative known in that trade is the traveling hospital of Saint-Yogoud. They specialize in battlefield healing, tavern brawls and miracle-cure.
- **Likho:** alchemists and Scientists often walk by likho's stalls, looking for ointments, rare plants or wondrous animals. Likho's traders are outcasts who managed to make profits using the brightness of their sharp mind in this complex world where justice and injustice often walk alongside.

### **Game dynamics/Feria delegation**

Fair competition is an important part of the life of Serin's citizens. Early on children are fostered to surpass themselves in any discipline of their choice. This could be a reason or a result of the creation of the Academium by Elawyn during his reign.