

# LIFE : AN AVATAR STORY

## PRÉSENTATION DE LA NATION FANIÖRD

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

## Religion

Vael - L'ermite

Vael, l'ermite des cimes était un Vana-ès bien étrange. Tacticien et combattant de talent, il vécut isolé la majeure partie de sa vie, descendant de sa retraite uniquement pour guider le peuple des cimes durant la Grande Guerre.

Après la Grande guerre, il prit la tête de son peuple, mais resta en retrait dans les hauts pics, il désigna un conseil de sages qui l'épaulèrent dans la gestion de la nation.

## Géographie

La Nation de Faniörd est située à l'ouest du continent. Il est bordé au nord par la forêt de Tekorie, à l'est par Urgan et au sud par les plaines de Serin. À l'extrême-ouest, de l'autre côté des montagnes, se trouve le territoire de la débâcle. Une terre stérile et désolée.

La majeure partie de la nation est recouverte de montagnes et de hauts pics. On y retrouve de rares forêts de conifères, des torrents et les sources les plus pures de Life. Les hauts pics sont aussi extrêmement riches en minerais, des plus communs aux plus rares et précieux.

## Faune et Flore

Des bouquetins, animaux sacrés de l'Ermite, parcourent tous les pics du Faniörd. On trouve aussi les habituels rongeurs d'altitude et différents types de rapaces. Comme tous les environnements géographiquement hasardeux les pics du Faniörd sont riches en charognards en tous genres. L'agriculture y est très rare ; de par la difficulté du terrain. Les habitants et habitantes des hauts pics se nourrissent beaucoup de fromage, de venaisons et de tubercules.

La perle des cimes, un petit fruit rond et bleu, pousse en abondance sur tous les territoires de la nation. Cette plante est d'ailleurs source d'un commerce florissant entre Faniörd et les nations voisines : le célèbre « jus des cimes » ou « limonade des cimes » est une boisson fort appréciée sur tout le continent.

## Nation

### Histoire passée

La Nation a été fondée originellement par les Vana-ës (et leur ethnie dérivée : les Anat-ës). Mais à l'instar des autres nations, on y retrouve bien entendu des représentantes et représentants de toutes les ethnies de Life aujourd'hui.

À l'aube de la Nation, un conseil de six sages fut mis en place par l'Ermitte, mais au fil des siècles, la société de Faniord se structurant autour du système féodal, ce sont quatre barrons qui prirent la place des sages. C'est donc autour des codes de la chevalerie que se construisit ce pays.

### Histoire récente

Il y a 50 ans, un conflit éclata entre deux baronnies à la suite d'un scandale. Durant 30 longues années, les différentes familles se divisèrent alors en deux clans et se menèrent une lutte froide et silencieuse.

C'est à la suite d'une tentative d'assassinat, il y a 20 ans de cela, que ce conflit empira en une terrible guerre civile. Celle-ci divisant définitivement la nation et mettant d'un côté les membres du conseil corrompus par l'orgueil et de l'autre, les membres du conseil ayant gardé une intégrité chevaleresque exemplaire.

La victoire alla au camp des chevaliers restés loyaux aux nobles traditions, mais la guerre causa de lourdes pertes à la Nation, que ce soit en nombre de vies perdues ou en destruction. Parmi les victimes de cette révolution, ont succombé les différents barons de Faniord, ne laissant pour seul dirigeant que le baron d'Ibellin...

Le dernier baron s'efforce désormais à garder l'intégrité de la Nation et que celle-ci reste forte, bien qu'affaiblie. Faniord doit désormais se reconstruire et elle aura besoin des efforts de chacun de ses habitants pour y parvenir.

## Dynamique du jeu/Délégation de la Féria

Faniord est une nation basée sur un système féodal ancestral. Le pays est donc dirigé par une baronnie, elle-même divisée en différentes maisons, chacune ayant à sa tête un ou plusieurs chevaliers.

Quatre grandes baronnies dirigeaient autrefois le pays. Cependant à la suite de la guerre civile, une seule demeure. Certaines maisons vassales se retrouvèrent donc sans leurs barons respectifs et se rallièrent alors autour d'une même bannière : celle de la baronnie d'Ibellin.

Il est important de souligner que chaque maison possède ces règles et ses coutumes. Cependant, bien que conseillée par ses différents chevaliers, la voix du baron est la seule à pouvoir trancher lors des prises de décisions ou des éventuels désaccords.

Les valeurs fondamentales des chevaliers de la baronnie sont la loyauté, le respect, le courage, la sincérité, l'honneur et la force. Tous sont loyaux, non seulement envers le baron, mais également les uns envers les autres.

Certes, leur nombre a diminué à la suite de la guerre civile mais les chevaliers en tirent cependant une certaine force, par rapport aux autres Nations : ils ont connu la réalité d'un champ de bataille, ce qu'implique la guerre.

Le peuple de Faniord est fier et combatif. Chevalier, marchand ou savant, tous sont prêts à fournir les efforts nécessaires pour relever la Nation.

# LIFE : AN AVATAR STORY

## PRESENTATION OF THE FANIÖRD NATION

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

## Religion

Vael - The Hermit

Vael, the hermit of the peaks, was a very strange Vana-ës. Skilled fighter and tactician, he lived in isolation for most of his life, coming down from retirement only to guide the people of the peaks during the Great War.

After the Great War, he took the lead of his people, but remained isolated in the high peaks, appointing a council of wise people to support him in the management of the nation.

## Geography

The nation of Faniord is located to the west of the continent. It is bordered to the north by Tekorie's, to the east by Urgan and to the south by the plains of Serin. In the far west, on the other side of the mountains, is the Downfall territories. A barren and desolate land.

Most of the nation is covered in mountains and high peaks. There are rare coniferous forests, torrents and the purest springs of Life. The high peaks are also extremely rich in minerals, from the most common to the rarest and most precious.

## Fauna and Flora

Ibex, sacred animals of the Hermit, roam all over the peaks of Faniord. There are also the usual high altitude rodents and different types of birds of prey. Like all geographically hazardous environments, the peaks of Faniord are rich in scavengers of all kinds.

Agriculture is very rare there; due to the difficulty of the terrain. The inhabitants of the high peaks eat a lot of cheese, venison and root vegetables.

The pearl of the peaks, a small round and blue fruit, grows in abundance on all the territories of the nation. This plant is also the source of a flourishing trade between Faniord and the neighboring Nations: the famous "Peaks Elixir" or "Peaks lemonade" is a drink much appreciated throughout the continent.

## Nation

### Past History

The Nation was originally founded by the Vana-ës (and their derived ethnic group: the Anat-ës). But like the other nations, there are of course representatives of all ethnic groups of Life today.

At the dawn of the Nation, a council of 6 wise one was set up by the Hermit but over the centuries, the society of Faniörd being structured around the feudal system, 4 barons took the place of the wise ones. It is therefore around the codes of chivalry that the nation was built.

### Today

50 years ago, a conflict broke out between two baronies triggered by a scandal. For 30 long years, the different families then divided into two clans and waged a cold and silent struggle.

It was after an assassination attempt 20 years ago that this conflict escalated into a terrible civil war. This definitely divided the nation and put on one side the members of the council corrupted by pride and on the other, the members of the council having kept an exemplary chivalrous integrity.

The victory went to the side of the knights who remained loyal to the noble traditions, but the war caused heavy losses to the Nation, whether in the number of lives lost or in destruction. Among the victims of this revolution, - most of the barons of Faniörd succumbed, leaving as sole leader zthe baron of Ibellin...

The last baron now strives to keep the integrity of the Nation, and make it stay strong although weakened.

Faniörd must now rebuild itself and it will need the efforts of each of its inhabitants to achieve this.

## Game dynamics/Feria delegation

Faniord is a nation based on an ancestral feudal system. The country is therefore run by a barony, itself divided into different houses, each having at its head one or more knights.

Four large baronies once ruled the country. However, following the civil war, only one remained. Some vassal houses therefore found themselves without their respective leaders and then rallied around the same banner: the barony of Ibellin.

It is important to emphasize that each house has their own rules and customs. However, although advised by his various knights, the baron is the only one that can decide when making decisions or possible disagreements.

The fundamental values of the knights of the barony are loyalty, respect, courage, sincerity, honor and strength. All are loyal, not only to the baron but also to each other.

Certainly, their number has decreased following the civil war but the knights nevertheless gain a certain advantage against the other Nations: they have known the reality of a battlefield and what war entails.

The people of Faniord are proud and combative. Knight, merchant or scholar, all are ready to provide the necessary efforts to raise the Nation.