

# LIFE : AN AVATAR STORY

## PRÉSENTATION DE LA NATION TEKORIE

Religion	2
Géographie	2
Faune et flore	3
Nation	5
Le Kyn	5
Les Jarls	6
L'Alpha	6
Les clans	6
Les pactes	7
La justice	8
Le Valhöll	8
Habitudes vestimentaires	8
Féria	9
Dynamique/délégation de la Féria	9

## Religion

Alga - La Traqueuse

Que l'on soit l'Alpha, Jarl, Huscarl, membre du kyn ou Thrall, on connaît forcément par cœur la légende d'Alga la Traqueuse. Il ne s'écoule pas un soir sans que l'histoire de la Maîtresse des Béhémoths ne soit racontée au coin d'un feu, sous forme de chants, contes et autres poésies. On peut la prier ou non, mais même les membres du kyn les moins fervents ne sauraient ignorer totalement les préceptes de la déesse tant tout le monde perpétue et respecte ces derniers. Quant aux plus fanatiques, toutes et tous passent un temps considérable à tenter de voir des signes de la déesse partout et tout le temps. Et même si ces signes sont souvent évasifs, les comprendre représente tout un art qui se transmet autant que les plus grands récits d'Alga.

Le système religieux s'est constitué sous une forme collective. Chaque croyante et croyant de Tekorie tourné vers Alga possède autant de droits qu'un autre. Aucune hiérarchie ne s'est mise en place et tout le monde prie, officie et s'exprime ensemble à travers des rituels très variés et souvent dépendants de traditions claniques et calendaires.

## Géographie

La Tekorie se trouve au Nord-Ouest du continent. Son territoire est entièrement recouvert de forêts riches mais hostiles pour quiconque n'est pas originaire de ces régions boisées. Pour les Tekoriennes et Tekoriens, la sylvie est des plus accueillantes et leur orientation en son sein est sans faille. Elle les entoure, les nourrit, les abrite, les cache, les protège et les alimente en bois sans aucune limite, car la nation a appris à faire un usage important, mais intelligent des ressources forestières.

Ce que les Tekoriens et Tekoriennes appellent la Taïga s'est développée dans la majeure partie des terres de Tekorie, des terres que toutes et tous ont contribué à boiser en semant régulièrement des graines afin de rendre accueillante la triste et morne Toundra.

Il est assez difficile de déterminer précisément où s'arrête et où commence le territoire de la nation, et cela représente parfois une source de conflit avec les nations voisines.

Les Tekoriens et Tekoriennes évitent les métropoles de pierres et cités trop urbanisées. La vie en communauté ne les dérange pas. Ils savent même l'apprécier autant que la vie en isolement. La taille des regroupements varie donc énormément et ces derniers sont dispersés de manière très curieuse en tribus, bourgs et autres hameaux régulièrement formés ou influencés par la nature sauvage. Ces regroupements sont reliés par des voies terrestres tracées par l'usure des pas et des roues mais régulièrement effacées par le retour rapide d'une végétation favorisée. C'est pourquoi les Tekoriens et Tekoriennes préfèrent opter pour l'utilisation de voies fluviales qu'ils sillonnent à bord des célèbres langskips. Ces fleuves et rivières sont notamment creusés grâce à l'intervention de Béhémoths.

### **Faune et Flore**

La flore est particulièrement développée en Tekorie. Outre la forêt et la Taïga décrites précédemment, on trouve aisément des nombreuses herbes, fruits et autres champignons ainsi que toute une variété de bois différents.

La vie animale des forêts de Tekorie est variée et dépend grandement des températures. De nombreuses espèces hibernent ou migrent au fil des saisons, et l'on peut noter aisément l'adaptation de la faune à son habitat. Ainsi, l'épaisseur et la couleur du pelage de toute bête varie beaucoup entre le nord et le sud de la Tekorie.

Mais la faune ne se résume pas seulement à ce bestiaire classique. D'énormes créatures aussi majestueuses que mystérieuses peuplent à la fois l'interminable Taïga et la plupart des zones habitées. De mémoire clanique, ces véritables gardiens de la vie sauvage ont toujours fait partie de la société : les Béhémoths. Nul ne saurait décrire un Béhémoth autrement que par sa taille, car c'est le trait qui marque tout être qui en croise un. Du reste, l'on sait que deux Béhémoths peuvent sembler très différents.

Ils peuvent être bipèdes ou quadrupèdes. Carnivores, herbivores ou omnivores. Terrestres, amphibiens ou aquatiques. Diurnes ou nocturnes. Muets ou loquaces. Robustes ou élancés. Ils arborent des cornes, des bois, des défenses, des crocs, des griffes, des queues, des écailles, de la fourrure, ou une combinaison de plusieurs de ces traits. Ces créatures font partie intégrante de la société tekorienne et sont des membres à part entière du kyn, considéré par les gens de Tekorie comme des égaux, et inversement.

Certains audacieux aiment se vanter d'avoir combattu ou chevauché des Béhémoths. Que ces légendes soient vraies ou non, deux actes sont lourdement prohibés : chasser ou exploiter un Béhémoth pour les ressources qu'il constitue. Nul Tekorien ne n'oserait en effleurer l'idée, même en secret. La notion de respect envers les Béhémoths est profondément ancrée dans la culture Tekorienne. Il est strictement interdit de vendre ou acheter une dent, une peau, une fourrure, ou un organe de nature Béhémoth. Il reste tout autant interdit de se vanter d'en posséder à titre de trophée, même si cela se révèle être faux ! Un tel acte conduit inexorablement à une lourde condamnation suivie d'une mort exemplaire. En revanche, il est de coutume d'exprimer son respect envers un Béhémoth vivant ou disparu en portant une part de celui-ci sous diverses formes : collier de dents, de crocs ou de griffes, fourrure, cuir, etc. C'est une manière très traditionnelle de lui rendre hommage. En outre, les Béhémoths se révèlent être un véritable atout dans la société Tekorienne. Ils travaillent, construisent, récoltent, élèvent, chassent, comme le ferait n'importe quel humanoïde, mais avec la puissance en plus. Ils le font sans jamais qu'on ose les commander, toujours au travers d'un lien ancestral puissant. Leur force est telle qu'ils vont même jusqu'à transformer la nature du terrain, déviant ou creusant ainsi les cours d'eau, pour ouvrir la voie aux langskips, par exemple. La notion de respect des Béhémoths est parfois bafouée à divers degrés par les autres nations. Les Tekoriens savent faire preuve de retenue lorsque ces digressions sont légères et davantage liées à ce que l'on peut considérer comme un manque de culture. Un étranger qui les nommerait "bêtes" serait mal vu, mais on peut se contenter de l'ignorer ou de le sermonner. Une insulte, en revanche, peut rapidement mener à un conflit.

Certaines nations entretiennent parfois une relation différente avec les Béhémoths. À titre d'exemple, la nation de Serin exploite une forme dérivée des Béhémoths, qu'ils nomment Béhémoths laineux. Aux yeux de la Tekorie, ces êtres ne peuvent réellement s'apparenter aux Béhémoths sacrés qui foulent la Taïga. La distinction est d'autant plus facile que, de surcroît, le Béhémoth laineux se distingue de son cousin sauvage à bien des égards ; il est plus petit, arbore des couleurs moins vives et moins variées, des moyens de défense bien moins développés, etc. Il est difficile pour un·e Tekorien·ne d'approcher d'un troupeau de ces faux Béhémoths de Serin sans ressentir une certaine frustration : cette sensation même de voir un animal sauvage mis en captivité.

## Nation

### Le Kyn

L'organisation de la société est clanique. Tout tourne autour de ce que les Tekorien·ne·s considèrent comme leur famille, qu'elle soit concrète ou symbolique : le kyn. C'est d'ailleurs au nom de l'honneur de celui-ci que chaque personne de Tekorie est amenée à prêter serment au kyn en devenant adultes. Parjurer son serment, c'est manquer à l'honneur de l'entièreté de cette famille et faire rejaillir les conséquences sur l'entièreté du clan. La vie au sein de la société est assez égalitaire et autarcique. Tous les membres du royaume sont égaux en droit et devoir, quelle que soit leur origine ou race. Pour être réellement intégré au clan, un arrivant doit respecter une seule condition : partager le kyn à travers ce que les gens de Tekorie appellent la cérémonie du sel. C'est à ce moment précis seulement qu'il sera pleinement considéré comme un membre du kyn.

Les Tekoriens sont peu individualistes, pour ne pas dire très solidaires. Ils œuvrent pour le Valhöll, et ce au travers des différents Pactes auxquels ils appartiennent, avant tout, mais aussi dans l'intérêt de leur propre clan. La notion d'égoïsme ou d'action mercantile purement personnelle est mal vue en leur sein, et généralement source de déshonneur. Société pragmatique et réaliste, ils sont des gens d'action aimant les valeurs concrètes et n'hésitant pas à recourir à la violence quand ils la jugent nécessaire.



## Les Jarls

Les Jarls sont des personnes désignées par les membres du clan. Chaque clan a à sa tête un ou une Jarl, qui possède le Skali et les nombreux devoirs qui y sont liés. Les Jarls s'assurent que toutes et tous puissent se rassembler librement et en sécurité en son sein. Ce rôle demande aussi de coordonner et faciliter la vie des pactes pour que ceux-ci fonctionnent au mieux et subviennent aux besoins de tous les membres du clan. Les Jarls sont les garant·e·s de la justice sur leurs terres et ont la responsabilité de planifier les travaux de récoltes et de constructions. Les Jarl ont le loisir de proposer aux membres de leur clan de prendre le titre de Huscarl. Le nombre de Huscarls est illimité, mais il est de coutume d'en compter un à trois. Certains clans étendent parfois exceptionnellement ce nombre, notamment lorsqu'un Jarl se sent menacé. Un Huscarl représente tantôt un conseiller, tantôt un garde du corps, tantôt les deux à la fois.

## L'Alpha

L'Alpha est le chef de la nation. Il réside au Skali royal de la capitale dont il est le Jarl. Comme un Jarl, il coordonne la vie de la capitale et assiste les pactes dans leur gestion de la cité. Il est responsable de la justice et de la sécurité de la capitale et aussi de la nation quand nécessaire. L'Alpha est élu par la force des choses, à l'image d'un chef de meute mais peut perdre sa place de bien des manières : lorsqu'il devient trop vieux, lorsqu'il meurt, naturellement ou au combat, ou lorsqu'on estime qu'il est devenu plus faible qu'un autre prétendant. Un nouvel Alpha prend la place de l'ancien de manière naturelle, en se déclarant comme tel. Il arrive parfois que cette décision soit contestée, par un ou plusieurs autres prétendants, auquel cas la décision est prise par une forme d'élection très rudimentaire. Cette élection peut même tourner rapidement en une confrontation au terme de laquelle le vainqueur remporte le titre convoité. Mais l'élection reste cependant un moyen secondaire pour la nomination d'un Alpha.

## Les clans

Si les Tekoriens et Tekoriennes restent toujours liés à leur kyn, la notion de clan est beaucoup plus sujette à interprétation. Un clan est un groupe de personnes qui s'assemblent pour vivre ensemble. La plupart des clans sont des regroupements de familles vivant dans une même région mais il existe des clans beaucoup plus petits, isolés au fond des bois ou des mines.

Partant de ce principe qu'un clan est un rassemblement, la Tekorie est un clan elle-même et l'Alpha en est son Jarl. N'importe quelle personne au sein du Royaume peut se déclarer Jarl de son clan. Évidemment, les autres clans n'hésitent pas à convoiter les biens d'un groupe s'il est trop faible pour se défendre. Comme tout en Tekorie, l'opportunité de créer un clan est ouverte à tout le monde et à tout moment mais sera jugée par les autres membres de la nation. Il est impossible pour un Tekorien de n'appartenir à aucun clan. Cela reviendrait à dire qu'il n'a aucune famille, et cela ne se peut simplement pas ! Lorsqu'un individu voit l'entière destruction de son clan annihilé par la guerre, la politique ou la maladie, un jarl de clan proche saura toujours l'accueillir et l'adopter. C'est dans la nature même de tout Tekorien.

Lors de la Féria, les clans, de même que les Jarls, n'ont aucune autorité sur son déroulement. Aucun ordre ne peut être donné au nom d'un quelconque rôle dans le clan, aussi longtemps que la Féria se déroule. Seul l'Élu, aidé par l'Alpha et les Maîtres de pacte, se partagent les pouvoirs. Néanmoins, les liens internes aux clans ne sont pas brisés pour autant. Un Jarl continuera donc de profiter des services de son Huscarl.

### Les Pactes

Les Pactes sont au nombre de 4. Ils sont présents dans chaque ville et coordonnent la vie dans chaque cité, village ou agglomération. Les pactes ont été forgés afin que personne ne dépasse les limites de ses propres prérogatives, quel que soit son statut ou son origine. Chaque pacte fonctionne de manière indépendante selon ses propres règles et ne rend de compte à personne.

- **La Corne** coordonne le Valhöll, l'approvisionnement, la diplomatie et les relations sociales.
- **Le Marteau** réunit les constructeurs et transformateurs de matériaux.
- **La Serpe** regroupe les adeptes de cultes, de magie et autres arts mystérieux.
- **Le Bouclier** sert de pouvoir militaire à la Féria, et plutôt de milice le reste de l'année.



## La justice

L'autorité d'un clan en est son Jarl. L'autorité suprême de la nation est l'Alpha. Ils rendent justice suivant les us et coutumes, souvent, en prenant en compte les avis des membres du clan afin de s'assurer que son jugement soit accepté par le plus grand nombre et jugé équitable.

S'il y a des disputes et demandes d'arbitrages qui tombent dans le domaine d'activité des pactes, ce sont eux qui tranchent les conflits et règlent les situations problématiques. Concernant les conflits mineurs, ils sont la plupart du temps réglés entre 4 yeux par les concernés. Ce n'est que s'ils n'arrivent pas à se mettre d'accord que le Jarl et les pactes seront impliqués. Si une dispute éclate entre pactes, c'est le Jarl ou l'Alpha qui tranche le problème. Les conflits entre deux individus sont rarement réglés dans le sang, même si ce n'est moralement pas interdit. Un système d'amende est mis en place et généralement arbitré par l'instance d'autorité supérieure, la plus haute étant l'Alpha quand il siège au sein de l'althing des Jarls.

## Le Valhöll

Véritable centre névralgique dans lequel tout se passe, le Valhöll est une sorte de capitale à l'aspect assez rudimentaire, mais particulièrement animée. Tous les soirs, tous les membres de la société s'y rassemblent pour manger et parler. C'est là que les affaires se décident, que les marchés sont établis, que les ventres et les cornes se remplissent de bière et que les scaldes chantent les saga de la journée. Le Valhöll est toujours associé avec le lieu de résidence de l'Alpha. Si l'Alpha change, le Valhöll aussi, à condition que le nouvel Alpha ne soit pas du même clan que le précédent, naturellement. Ainsi, la capitale n'est jamais figée dans le temps et l'espace. Elle suit le cours des événements et empêche une certaine sédentarité pour le peuple tekorien. D'une année à l'autre, une cité peut devenir déserte, et un hameau peut devenir bastion. Fort heureusement, les changements d'Alpha restent plutôt rares : la pérennité du Valhöll est plus ou moins associée à une vie de Tekorien.

## Habitudes vestimentaires

Les Tekoriens portent principalement des tissus aux couleurs unies et peu saturées, brodées de lin et de laine. Ceux qui cherchent des protections se

tourment généralement vers le cuir, et ceux qui cherchent la chaleur optent pour d'amples fourrures. Certains clans n'hésitent pas à se distinguer par des accoutrements personnalisés ou inspirés d'autres nations. Écharpes, capes, kilts, cottes de maille et armures de plates peuvent ainsi contraster avec les cuirs et pelages plus répandus.

## Féria

L'Alpha assisté des Jarls et des maîtres de pacte de la nation désigne l'Élu ou l'Élu qui mènera la nation à la Féria annuelle. La personne désignée à toutes latitudes pour amener la nation vers la victoire, coordonnant la délégation afin de remporter un maximum de lauriers. C'est un honneur individuel, mais également clanique. Chaque clan a donc naturellement envie de présenter un de ses membres à l'élection. Et l'Élu représente évidemment une grande fierté pour son propre clan. Il travaille énormément à la planification de la Féria. Même si l'Alpha a le dernier mot, c'est lui qui constitue la liste de la délégation qui représentera la nation. Sur place, c'est l'autorité absolue pour tout ce qui concerne la compétition. Cela peut d'ailleurs mener à des tensions avec l'Alpha quant aux limites de leurs prérogatives respectives. L'Élu a tout droit de liberté pour se mêler aux Pactes, discuter, et développer les stratégies avec eux, tout au long du déroulement de la Féria. L'Élu devient même particulièrement proche de ces pactes durant toute cette période. Il se détache forcément temporairement de son clan et doit faire abstraction de toute influence. On peut faire l'analogie suivante : un véritable avatar, armé d'une corne, d'un marteau, d'une serpe et d'un bouclier, entièrement concentré sur les épreuves.

## Dynamique du jeu/délégation de la Féria

La Tekorie est bouleversée. Les tensions autour de la Féria prochaine se font ressentir. L'équilibre économique, religieux et militaire de la nation est plutôt stable, mais les enjeux politiques récents ont apporté un climat pesant sur les discussions au coin du feu. Et l'on déteste parler politique. Le choix du nouvel Alpha est très récent, et comme à chaque fois, il lui faudra du temps pour asseoir totalement son pouvoir. Certains des membres les plus éminents de la nation guettent la moindre erreur chez le chef. La passation de pouvoir a été sanglante. On apprécie généralement lorsqu'un Alpha s'éteint paisiblement, mais l'affrontement reste un spectacle intéressant.



Un Alpha qui en élimine un autre, voilà une histoire qui ne cesse d'alimenter les chants et les odes. Mais les spectateurs ayant assisté à l'annihilation du dernier Alpha s'en seraient bien passés. L'acte était cruel. Presque irrespectueux. Et les Jarls avaient dû s'empêcher mutuellement d'intervenir pour ne pas briser la tradition. L'ancien Alpha était robuste et apprécié, et personne n'aurait imaginé une défaite aussi cinglante. Néanmoins, les Jarls se sont pliés à leurs devoirs, conscient·e·s malgré tout de voir un Alpha plus impitoyable que jamais prendre le pouvoir. Cette idée n'est pas appréciée de tous, et les Jarls, depuis cette passation de pouvoir, rencontrent les plus grandes difficultés à temporiser l'agitation qui grandit au sein de leur propre clan. On dit même que cette agitation s'étend jusqu'aux racines des Pactes, pourtant supposés s'écarter de tout enjeu politique hors de la Féria. Ces bouleversements internes, aussi importants soient-ils, laissent les plus sages présager de conséquences plus étendues sur un avenir proche. Un Alpha ne dirige jamais comme un autre, mais celui-ci promet un chamboulement comme on ne l'a jamais vu. Il est certain qu'il y aura des répercussions sur les nations voisines, bien que celles-ci ne semblent pas s'en préoccuper. Les Tekorien·ne·s, habitués depuis longtemps à la vie paisible en symbiose au sein de leur propre monde croissant, pourraient bien montrer un degré d'agitation anormale lors de la prochaine Féria.

### **Remarque hors-jeu**

La structure globale a été pensée pour répondre à deux besoins spécifiques :

- Allier vie traditionnelle clanique et aspects sauvages amenés par La Traqueuse. Les Béhémoths influencent énormément la vie en communauté. La modernité est freinée par un grand attachement aux traditions, à la nature, etc.
- Ouvrir un maximum de jeu à un maximum de joueurs. Les rôles se multiplient (alpha – jarl – maître de pacte). Les membres de la nation peuvent trouver leur propre jeu, soit au sein d'un clan, soit au sein d'un pacte. L'idée est vraiment de favoriser le mélange aussi bien en interne que vis-à-vis des autres nations (qui pourraient trouver autant d'intérêt dans un clan que dans un Pacte).

# LIFE : AN AVATAR STORY

## PRESENTATION OF THE TEKORIE NATION

Religion	2
Geography	2
Fauna and flora	3
Nation	5
The Kyn	5
The Jarls	6
The Alpha	6
The clans	6
The pacts	7
Justice	8
The Valhöll	8
Clothing Habits	8
Feria	9
Game dynamics/Feria delegation	9

## Religion

Alga - The Huntress

Whether you are the Alpha, a Jarl, a Huscarl, a member of the kyn or a Thrall, you necessarily know the legend of Alga the Huntress by heart. Not a night goes by without the Mistress of the Behemoths story being told by the fire, in the form of songs, tales and other poetry. You can pray to her or not, but even the least fervent members of the kyn cannot completely ignore the precepts of the goddess as everyone perpetuates and respects them. As for the most fanatical, all of them spend considerable time trying to see signs of the goddess everywhere and all the time. And even if these signs are often elusive, understanding them represents a whole art that is transmitted as much as the greatest stories of Alga.

The religious system was constituted in a collective form. Each believer of Tekoria turned to Alga has as many rights as another. No hierarchy has been set up and everyone prays, officiates and expresses themselves together through very varied rituals that are often dependent on clan and calendar traditions.

## Geography

Tekoria is located in the northwest of the continent. Its territory is entirely covered with rich but hostile forests for anyone not native from those wooded regions. For the Tekorians the forest is most welcoming and their orientation within it is flawless. It surrounds them, feeds them, shelters them, hides them, protects them and supplies them with wood without any limit, because the nation has learned to make an important but intelligent use of forest resources.

What Tekorians call the Taiga has developed in most of the lands of Tekoria, lands that everyone has helped to afforest by regularly sowing seeds to make the dreary Tundra welcoming.

It is quite difficult to determine precisely where the territory of the nation ends and begins, and this sometimes represents a source of conflict with neighboring nations.

Tekorians avoid stone made cities and overly urbanized places. Community life does not bother them. They even know how to appreciate it as much as life in isolation. The size of the groupings therefore varies enormously and the latter are dispersed in a very curious way in clans, towns and other hamlets regularly formed or influenced by the wild nature. These groupings are connected by land routes traced by the wear and tear of footsteps and wheels but regularly erased by the rapid return of favored vegetation. This is why the Tekorians prefer to opt for the use of waterways which they criss-cross aboard the famous langskips. These rivers and rivers are notably dug thanks to the intervention of Behemoths.

## **Fauna and Flora**

The flora is particularly developed in Tekorie, in addition to the forest and the Taïga described previously, one easily finds many herbs, fruits and other mushrooms as well as a whole variety of woods.

Fauna in the forests of Tekorie is varied and highly dependent on the temperatures. Many species hibernate or migrate over the seasons, and it is easy to note the adaptation of fauna to its habitat. Thus, the thickness and color of the coat of any animal varies greatly between the north and the south of Tekorie.

But wildlife is not just limited to that classic fauna. Huge creatures as majestic as they are mysterious inhabit both the endless Taiga and most inhabited areas. From clan memory, those true guardians of wildlife have always been part of society: The Behemoths. No one can describe a Behemoth other than by its size, because it is the trait that marks any being that crosses one. Besides, we know that two Behemoths can look very different. They can be bipedal or quadrupedal. Carnivores, herbivores or omnivores. Terrestrial, amphibian or aquatic. Day or night. Mute or talkative. Robust or slender. They sport horns, antlers, tusks, fangs, claws, tails, scales, fur, or a combination of several of these traits. These creatures are an integral part of Tekorian society and are full members of the kyn, considered by the people of Tekorie as equals, and vice versa.

Some daredevils like to brag about having fought or ridden Behemoths. Whether those legends are true or not, two acts are heavily prohibited:



hunting or exploiting a Behemoth for the resources it constitutes. No Tekorian would dare to touch the idea, even in secret. The notion of respect for Behemoths is deeply rooted in Tekorian culture. It is strictly forbidden to sell or buy a tooth, a skin, a fur, or an organ of a Behemoth nature. It is just as forbidden to boast of owning one as a trophy, even if it turns out to be false! Such an act leads inexorably to a heavy condemnation followed by an exemplary death. On the other hand, it is customary to express respect for a living or extinct Behemoth by wearing a part of it in various forms: necklace of teeth, fangs or claws, fur, leather, etc. This is a very traditional way of paying homage to that family member. Furthermore, Behemoths prove to be a real asset in Tekorian society. They work, build, harvest, breed, hunt, as any humanoid would, but with added power. They do it without anyone ever daring to command them, always through a powerful ancestral link. Their strength is such that they even go so far as to transform the nature of the terrain, thus deviating or digging the waterways, to open the way to langskips, for example. The notion of respect for Behemoths is sometimes flouted to varying degrees by other nations. Tekorians know how to show restraint when these digressions are light and more related to what can be considered a lack of culture. A stranger calling them "animals" would be frowned upon, but we can just ignore or lecture him. An insult, on the other hand, can quickly lead to conflict.

Some nations have a different relationship with Behemoths. As an example, the nation of Serin have a derived form of Behemoths, which they call Woolly Behemoths. In the eyes of the Tekorians, these beings cannot really be related to the sacred Behemoths that tread the Taiga. The distinction is all the easier because, moreover, the woolly Behemoth differs from its wild cousin in many respects; It is smaller, sports less bright and less varied colors, much less developed means of defense, etc. It is difficult for a Tekorian to approach a herd of those false Serin Behemoths without feeling a certain frustration: the very feeling of seeing a wild animal held captive.

---

## Nation

### The Kyn

The organization of society is clan-based. Everything is about what Tekorians consider their family, whether concrete or symbolic: the kyn. It is also in the name of his honor that each person in Tekorie is led to take an oath to the kyn on becoming adults. To perjure one's oath is to fail in the honor of the entire family and to reflect the consequences on the entire clan. Life within the society is quite egalitarian and self-sufficient. All members of the kingdom are equal in rights and duties, whatever their origin or race. To be truly integrated into the clan, a newcomer must respect a single condition: share the kyn through what the people of Tekorie call "the salt ceremony". Only then will he be fully considered a member of the kyn. Tekorians are not individualistic and always united. They work for the Valhöll, through the various Pacts to which they belong, above all, but also in the interest of their own clan. The notion of selfishness or purely personal mercantile action is frowned upon among them, and generally a source of dishonor. A pragmatic and realistic society, they are people of action who love concrete values and do not hesitate to resort to violence they think is necessary.

### The Jarls

The Jarls are people designated by the members of the clan. Each clan is headed by a Jarl, who has the Skali and the many duties associated with it. The Jarls ensure that everyone can gather freely and safely within it. This role also requires coordinating and facilitating the life of the pacts so that they work best and meet the needs of all members of the clan. The Jarls are in charge of justice on their lands and are responsible for planning harvesting and construction work. The Jarls have the option of offering members of their clan to take the title of Huscarl. The number of Huscarls is unlimited, but it is customary to count one to three. Some clans sometimes extend this number exceptionally, especially when a Jarl feels threatened. A Huscarl sometimes represents an adviser, sometimes a bodyguard, sometimes both at the same time.



---

## The Alpha

The Alpha is the leader of the nation. He or she resides in the royal Skali of the capital of which he or she is the Jarl. Like a Jarl, the Alpha coordinates the life of the capital and assists the pacts in their management of the city, always responsible for the justice and security of the capital and also of the nation when necessary. The Alpha is elected by necessity, like a pack leader, but can lose that place in many ways: becoming too old, dying, naturally or in battle, or when it is estimated that the Tekoria leader becomes weaker than another suitor. A new Alpha takes the place of the old one in a natural way, by declaring itself as such. Sometimes this decision is contested, by one or more other suitors, in which case the decision is made by a very rudimentary form of election. This election can even turn quickly into a confrontation at the end of which the winner wins the coveted title. But the election remains a secondary means for the appointment of an Alpha.

## The clans

If the Tekorians always remain linked to their kyn, the notion of clan is much more subject to interpretation. A clan is a group of people who come together to live together. Most clans are groups of families living in the same area, but there are much smaller clans isolated deep in the woods or mines. Based on the principle that a clan is a gathering, the Tekorie is a clan itself and the Alpha is its Jarl. Any person within the Kingdom can declare himself Jarl of his clan. Obviously, the other clans do not hesitate to covet the goods of a group if it is too weak to defend itself. Like everything in Tekorie, the opportunity to create a clan is open to anyone at any time but will be judged by other members of the nation. It is impossible for a Tekorian not to belong to any clan. That would be like saying he has no family, and that simply cannot be! When an individual sees his entire clan annihilated by war, politics or disease, a close clan jarl will always know how to welcome and adopt him. It is in the very nature of any Tekorian.

During the Feria, the clans, as well as the Jarls, have no authority over its progress. No orders can be given in the name of any role in the clan, as long as the Feria is in progress. Only the Chosen, aided by the Alpha and the Pact Leaders, share the powers. However, the internal links to the clans are not broken. A Jarl will continue to take advantage of the services of his Huscarl.

## The Pacts

There are 4 Pacts in Tekoria. They are present in each habited place and coordinate life in each city, village or agglomeration. The pacts were forged so that no one exceeded the limits of their own prerogatives, whatever their status or origin. Each pact works independently according to its own rules and does not report to anyone.

- **The Horn** coordinates the Valhöll, supply, diplomacy and social relations.
- **The Hammer** brings together manufacturers and processors of materials.
- **The Sickle** brings together followers of cults, magic and other mysterious arts.
- **The Shield** serves as a military power at the FERIA, and more like a peacekeeper force the rest of the year.

## Justice

The authority of a clan is its Jarl. The supreme authority of the nation is the Alpha. They dispense justice according to the habits and customs, often taking into account the opinions of the members of the clan in order to ensure that their judgment is accepted by the greatest number and deemed fair.

If there are disputes and requests for arbitration that fall within the scope of activity of the pacts, they are the ones who settle the conflicts and settle the problematic situations. Concerning minor conflicts, they are most of the time settled between 4 eyes by the concerned. Only if they can't come to an agreement will the Jarl and the pacts get involved. If a dispute breaks out between pacts, the Jarl or Alpha decides the matter. Conflicts between two individuals are rarely settled in blood, even if it is not morally forbidden. A fine system is set up and generally arbitrated by the highest authority, the highest being the Alpha when he sits within the althing of Jarls.

## The Valhöll

A real nerve center in which everything happens, the Valhöll is a kind of capital with a rather rudimentary appearance, but particularly lively.

Every evening, all members of society gather there to eat and talk. It is where business is decided, markets are established, bellies and horns fill with beer, and skalds sing the saga of the day. The Valhöll is always associated with the place of residence of the Alpha. If the Alpha changes, so does the Valhöll, provided the new Alpha is not from the same clan as the previous one, of course. Thus, the capital is never frozen in time and space. It follows the course of events and prevents a certain sedentary lifestyle for the Tekorian people. From one year to another, a city can become deserted, and a hamlet can become a stronghold. Fortunately, Alpha changes remain rather rare: the durability of the Valhöll is more or less associated with a Tekorian's life.

### **Clothing Habits**

LTekorians wear mostly plain, low-saturated colored fabrics, embroidered with linen and wool. Those looking for protection generally turn to leather, and those looking for warmth opt for loose furs. Some clans do not hesitate to distinguish themselves with personalized outfits or those inspired by other nations. Scarves, capes, kilts, chain mail and plate armor can thus contrast with the more common hides and coats.

### **Feria**

The Alpha assisted by the Jarls and the pact leaders of the nation designates the Chosen One or the Chosen One who will lead the nation to the annual Feria. The person designated at all latitudes to lead the nation to victory, coordinating the delegation in order to win as many laurels as possible. It is an individual honor, but also a clan one. Each clan therefore naturally wants to present one of its members for the election. And the Chosen One obviously represents great pride for his own clan. He works a lot on the planning of the Feria. Even if the Alpha has the last word, he is the one who makes up the list of the delegation that will represent the nation. On site, he is the absolute authority for everything concerning the competition. This can also lead to tensions with the Alpha regarding the limits of their respective prerogatives. The Chosen One has every right of freedom to mingle with the Pacts, discuss, and develop strategies with them, throughout the course of the Feria. The Chosen One even becomes particularly close to these pacts throughout this period and detaches himself from his clan and must ignore all influence.

We can make the following analogy: a real avatar, armed with a horn, a hammer, a sickle and a shield, entirely focused on the trials.

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

Tekoria is in turmoil. Tensions around. The tensions around the next Feria are perceptible. The nation's economic, religious and military balance is fairly stable, but recent political issues have brought a heavy climate in evening chat around the fire. Even though politics is far from a loved subject in Tekoria.

The rise in power of the new alpha is fairly recent and, as usual, it will take time to fully establish his power. Some of the most prominent members of the nation watch for the slightest error in the new leader. The transfer of power was bloody.

We usually appreciate when an Alpha passes away peacefully, but the confrontation is still an interesting sight. An Alpha that eliminates another, this is a story that continues to feed songs and odes. But spectators who witnessed the annihilation of the last Alpha would have done without it. The act was cruel. Almost disrespectful. And the Jarls had to prevent each other from intervening so as not to break tradition. The old Alpha was tough and well-liked, and no one would have imagined such a crushing defeat. Nevertheless, the Jarls did their homework, aware despite everything that an Alpha more ruthless than ever was taking power. This idea is not appreciated by all, and the Jarls, since this transfer of power, have had the greatest difficulty in tempering the unrest that is growing within their own clan. It is even said that this agitation extends to the roots of the Pacts, yet supposed to deviate from any political issue outside the Feria. These internal upheavals, as important as they are, allow the wisest to predict more extensive consequences in the near future. An Alpha never leads like another, but this one promises an upheaval like we've never seen. It is certain that there will be repercussions on neighboring nations, although they do not seem to be concerned about it. The Tekorians, long accustomed to peaceful life in symbiosis within their own growing world, may well show an unnatural degree of restlessness at the next Feria.



---

**TO remark**

The overall structure has been designed to meet two specific needs:

- Combine traditional clan life and wild aspects brought by the Huntress. Behemoths greatly influence community life. Modernity is hampered by a strong attachment to traditions, nature, etc.
- Open as many games as possible to as many players as possible. The various roles (alpha – jarl – pact leader). Nation members can find their own gameplay, either within a clan or within a pact. The idea is really to promote the mix both internally and with the other nations (who could find as much interest in a clan as in a Pact).