

LIFE : AN AVATAR STORY

PRÉSENTATION DE LA NATION DROÏGHEANN

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

Religion

La Vagabonde

Mystérieuse, robuste et attachée à la protection de la nature, la vagabonde aurait parcouru les routes de Life bien longtemps avant de s'illustrer durant la grande guerre. D'une extrême efficacité pour transformer et réparer les choses, ayant toujours une histoire adéquate à raconter pour aider à résoudre les situations complexes, celle que l'on surnommait Ronce laissa sa marque à travers tout Life. Elle est aussi la seule divinité à avoir formellement refusé un titre de dirigeante de son vivant.

En sauvant des réfugiés de guerre, la vagabonde fonda Droigheann sur les bords d'un lac aujourd'hui sacré. Ses enseignements menaient les hommes sur le chemin du voyage et du partage, encourageant une vie humble et en harmonie avec son entourage.

Le vent est son souffle, portant ses paroles sur les grandes plaines parcourues par des prêtresses et des prêtres itinérant.e.s capables de lire le vent. On dit qu'elle purifie les sources, guide les égaré.e.s, déplace les tempêtes et fait pousser les plantes. Ses prêtres et prêtresses se nomment les Égaré.e.s, et se considèrent les uns les autres comme une grande famille. Du temps où Elle venait propager sa sagesse sur les bords du lac, il ne reste qu'un livre, assemblage de contes et légendes, *L'égrainoires*.

Géographie

Entre Senwi et Saroa au nord, et Dahmsa au sud-ouest, les plaines verdoyantes de Droigheann s'étendent sur tous les horizons. Parsemée de quelques rares collines, rien n'y entrave les chars à vent et les marcheurs et marcheuses. Les petits ruisseaux et les sources pullulent dans le paysage, formant un réseau de refuge pour les voyageuses et voyageurs. La capitale Airanloch, dont la population fluctue en fonction des saisons, se déploie autour du lac sacré et de sa forêt protectrice. Le sud, grenier de la nation, est verdoyant tandis que le nord est une steppe aride.

Faune et Flore

Les grandes plaines luxuriantes regorgent de points d'eau, de seigle, de coton sauvage et de vagabondine truffée. Ces plantes poussent à l'état sauvage, se renouvelant rapidement et ne demandant aucun entretien. Dans les grandes plaines, les chevaux, cervidés, bovins et chèvres prospèrent. Les éleveurs suivent plus qu'ils ne guident leur troupeau, se nourrissant du lait, fromage et de la viande produite. Ils en vendent le cuir et leurs surplus dans les quelques villes qu'ils croisent.

L'agriculture traditionnelle est nomade, allant de point d'eau en point d'eau pour récolter le grain tout autant que pour abreuver les bêtes.

Nation

Fondée par des réfugiés de tous horizons, Droigheann n'a jamais renié son mode de vie nomade. Pourtant, l'autorité centrale des différentes chambres du pouvoir est incontestée et le peuple se pense avant tout comme une seule nation unie. Cela est dû à la place centrale que le culte de la vagabonde a pris avec le temps. Vivant au rythme du vent plutôt que du temps, ces habitant.e.s sont très hospitalier.ère.s et en attendent de même de leur hôte.

Chaque village, chaque source et chaque zone reculée et inhabitée a un refuge où accueillir les voyageurs, entretenu par les membres du culte de la vagabonde.

Humbles et sobres, peu d'habitant.e.s sont devenu.e.s riches, préférant partager avec leurs voisins. On y préfère être autosuffisant que de dépendre de marchand.e.s et de leur profit !

Dynamique de jeu/Délégation de la Féria

Loin du combat et du fracas des armes, Droigheann se voit comme une nation sage et accueillante. Très hétéroclite, on y cherche une bonne entente dans un esprit familial et une harmonie respectueuse envers ses voisins.

LIFE : AN AVATAR STORY

PRESENTATION OF THE DROÏGHEANN NATION

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

Religion

The wanderer

Mysterious, tough and involved in the protection of the natural world, the wanderer would have been walking down Life's paths many cycles before the great war. Extremely efficient to transform or repair pretty much anything. Never lacking stories or smart words to share and help resolve complex situations, the one nicknamed "Bramble" left a deep mark all over Life. She is also the one and only deities to have formally refused to become the ruler of the nation she had brought to life.

By saving the refugees fleeing war, the wanderer established the Droigheann nation along the shore of the Great lake, which is today sacred. Her teaching guided the people down the path of wanderlust and share. Encouraging a simple life in harmony with the land around.

The wind is her breath, carrying her words over the great plains traveled by her priest and priestess as well as wind readers. It is said that she purifies springs, guides the strays, moves the tempest and grows the plants. Her priests and priestess are named "the Strays" and think of each other as a big family. Back when she was still walking over Life, she would spread her wisdom on the shore of the Great Lake, nowadays, all that's left of it is a book. A compilation of tales and legends "The shellings".

Geography

South east of the middle lands, Droigheann is a land of plain and hills. Lodged between Senwi and Saroa to the north and Samhsa to the south ouest, the verdant plains of Droigheann spread throughout the horizon. A few rare hills are scattered, nothing is there to hinder the flow of the wind chariots or those who wander. Small streams and springs teeming over land, forming a network of safe spots for the travelers.

The capital city, Airanloch, has a fluctuating population that comes and goes with the season. The structures unfold around the forest in which is encased the Great Lac. South is a verdant area and the granary of the nation while north is a wide arid steppe.

Fauna and Flora

The lush plains overflow with water, rye, wild cotton and truffled wanderine. All of them growing wildly and renewing quickly without a need of upkeep. Traditional agriculture is nomadic, wandering from one water spot to the other, gathering the grains where it grows as the herd drinks. Horses, deers, cattles and goats thrive. Breeders follow the herds more than they guide them, feeding off their milk, cheese and meat. Leather and surpluses are sold in the few towns they walk by.

Nation

Founded by refugees from all over the midlands, Droigheann has never renounced its nomadic way of life. However, the central authority of the various chambers of power is undisputed and the people think of themselves above all as a single united nation.

This is due to the central place given to the cult of the Wanderer over time. Living to the rhythm of the wind rather than the time, these inhabitants are very hospitable and expect the same from their host.

Each village, each spring, each forecasted area is a refuge where travelers are welcome and taken care of by the members of the cult.

Humble and sober, few people have turned out rich, preferring to share with their neighbour. Self sufficiency is better than depending on merchlings and their lust for profit!

Game dynamic and Feria's delegation

Far from the fight and the crashing sound of weapons, Droigheann is a wise and welcoming nation. Very heterogeneous, it seeks a family spirit and a respectful harmony towards neighbors.