

# LIFE : AN AVATAR STORY

## PRÉSENTATION DE LA NATION SARÔA

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

## Religion

Le Tisserand - Tarun

Grand et mince Helviir, il paraissait cependant plus petit à force de se tenir plié par-dessus ses métiers à tisser. Ses doigts étaient si longs qu'on décrit souvent ses mains comme des araignées. Trop occupé par son art et sa recherche pour perfectionner les fibres, Tarun était généralement vêtu simplement. Il portait cependant toujours 3 anneaux dorés et lourdement décorés accrochés à son lobe gauche.

Après la guerre, tentant d'oublier les atrocités vécues, Tarun se noya dans le travail. Quelques années après la fin des conflits, il fût élu Raja de sa jeune nation (Sarôa). La qualité de son artisanat l'avait rendu riche et le rayonnement de son talent permirent aux nomades de son peuple et aux marchands de sa nation de créer des liens avec toute les autres nations. Il nomma son étoffe la plus robuste en l'honneur de son frère : la "Drene".

## Géographie

La quasi-totalité de la surface de la nation est couverte par un désert de sable.

Il y a néanmoins d'autres lieux géographiques remarquables : le delta du fleuve, l'allée des Géants, les deux frères, les prairies du Sanguin et la Petite mer. Le delta du fleuve est une zone marécageuse ; une forêt de palétuviers recouvre la majorité du Delta où l'on peut trouver la "Zera", plantes sacrées du Tisserand. Au centre de la nation, se trouve une immense vallée nommée l'allée des Géants en raison d'immenses pitons rocheux qui s'y trouvent. Les deux frères sont deux volcans très proches l'un de l'autre, en bordure de la Petite mer, nom donné à une vaste étendue d'eau qui borde la frontière est de la nation.

Le climat est sec et très chaud. La toute grande majorité des habitants de la nation vivent dans des oasis.

## Faune et Flore

La faune et la flore de Sarôa se sont adaptées au rude climat sec et chaud.

Le Moloch est un lézard épineux qui fait la taille d'un cheval. Ils servent de monture et de réserve de viande aux habitants du désert. Les oursins des Sables sont des petites boules dotées de piquants qui peuvent aisément traverser le cuir d'une botte. Le cœur d'un Oursin des sables mature forme un cristal très solide utilisé en orfèvrerie. Les baleines des sables sont d'énormes animaux dont on ne connaît que peu de chose ; elles vivent dans les grandes dunes de sable qu'elles « filtrent » et ne sont pas spécialement agressives. Cependant, par leur simple taille, elles sont une menace pour les caravanes et les oasis qui seraient sur leur chemin.

Le Tillandsia est une plante à feuille originaire du delta du fleuve, mais cultivée dans les Oasis pour produire du papier (voir Oasis de Tillandsia). Le Quigojinoa est une plante cultivée au sein des oasis qui constitue la base de l'alimentation des Sarôans. La Zera est une liane épineuse très rare. Elle est considérée comme la plante sacrée du Tisserand.

## Nation

La toute grande majorité des habitants de la nation vivent dans des oasis. Toutes les races sont représentées. Les proportions sont variables suivant les oasis.

Les nomades, ceux qui ne vivent pas en permanence dans les oasis, sont appelés les Gazouwis. Les Gazouwis sont respectés en tant que marchands et soldats. Ils prennent une part active à la vie économique de la nation. Leurs caravanes marchandes sont indispensables pour échanger les biens entre oasis et avec l'extérieur de la nation. Ils prennent une part active à la vie politique de la nation en désignant un.e Calif.e et en envoyant des champions à la Féria.

Les oasis vivent de manière indépendante les unes des autres. Chaque oasis à son propre système social, politique et économique. Cette indépendance n'empêche pas les relations cordiales et marchandes. Chaque oasis possède un.e Calif.e qui la représente au Conseil des Sables. Celui-ci est chargé de régler les problèmes au niveau de la nation (conflit entre oasis, politique extérieure, désignation des champions et de l'élu, etc.).

---

Il n'y a plus de Raja (dirigeant de la nation entière) depuis plusieurs générations. On murmure qu'un descendant des anciens Raja souhaiterait restaurer l'ancien pouvoir centralisé. Il est surnommé « Le prétendant ».

La nation n'est pas spécialement belliqueuse. Le désert est une protection naturelle. Sa force armée est constituée des caravanes de Gazouwis. Certaines oasis sont par contre très actives commercialement parlant avec les autres nations.

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

Sarôa a de multiples visages, incarnés par ses différentes Oasis et ses nomades. Cela se reflète dans les motivations des champions, des élus et de ceux qui les accompagnent. Certains viennent par fierté, d'autres pour faire honneur au Tisserand, d'autres encore pour créer du lien entre les différentes oasis, faire des échanges culturels, du commerce et de la diplomatie avec les autres nations. Enfin, certains viennent pour oublier, l'espace de quelques jours seulement, la fournaise du désert - particulièrement chaude à cette saison.

Les champions et l'Élu sont choisis par le Conseil des Sables, en tâchant de respecter l'équilibre entre les différentes oasis.



# LIFE : AN AVATAR STORY

## PRESENTATION OF THE SARÔA NATION

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

## Religion

Tarun - the Weaver

Tarun was a Helviir. Tall and slim; he seemed rather small due to the arched posture. Something he adopted from working on his looms. His fingers were so long that his hands were often compared to spiders. Too busy perfecting his trade and searching for new fibers, he tended to dress simply. His only eccentricities of style were three finely etched golden rings on his left ears.

After the war Tarun threw himself in his work, hoping it would help in keeping the trauma's away. A few years after the end of the conflicts he was elected Raja of his brand new nation of Sarôa. His trade prowess made him rich and his talent radiated through the lands. He named his toughest invention , a fabric resisting blade strikes, after his lost brother: "Drene".

## Geography

Most of the nation's lands is a vast sandy desert.

There are however other remarkable geographical locations: The delta, the alley of the Giants, the two brothers, the meadows of the Bloody and the small sea. The delta of the river is a swampy area. A mangrove forest covers the majority of the delta where the "Zera" can be found, the sacred plants of the Weaver. In the center of the nation, a huge valley named the valley of the Giants can be found. Named that way because of the huge rocky peaks that can be found there. The Two Brothers are two volcanoes that are very close to one another, on the edge of the small sea. The small sea is the name given to a vast expanse of water that follows the eastern border of the nation.

The climate is very dry and hot. The majority of the nation's inhabitants live near oases.

## Fauna and Flora

Sarôa climate is rough, dry and hot.

Molochs are spiky lizards the size of horses. They are used as mount as well as meat supply to the desert citizens. Sand urchin are small balls covered in needles which can easily pierce through and leather boots, their core, when mature, produce a sturdy crystal which is used in goldsmithing. Not much is known about sand whales except that they inhabit dunes. They aren't known to be aggressive, but their size make them a real danger for any caravans crossing their path.

Plant wise, Tallandisia are leafy things from the delta. They tend to be cultivated in the Oasis to make paper. The Quigojinoa is the base of Sarôans alimentation. Zera is a very rare thorny vine. It's the Weaver's sacred plant.

## Nation

The wide majority of the citizens live in the Oases. Every race is present varying in proportion from one Oasis to the other.

The Nomads, the Gazouwis, are permanently roaming between oases. They are widely respected as merchants and soldiers. They are actively working on the economic aspect of the nation. Their merchant caravans are essential for trade of goods and information between oases as well as outside of the nation's borders. Like the oases, the Caravan picks a Calif and sends champions to the Feria.

Oasis are independent to one another Each having their own social, political and économical systems. This independance don't stop them from having cordial relationships with one another. Both the Caravan and the Oases have a Calif, the representative of their people at the "Sand council". The sand council is in charge of Sarôan. Be it conflicts resolution between oasis, champions selection and such.

There has been no Raja in Sarôa for a while. Rajas used to be the nation's rulers.

---

There are whispers about an heir hoping to bring back the old state of power, He is nick-named " the suitor". The Nation is not really inclined to war; the desert is good enough of a protection by itself. The only armed forces are the Gazouwis.

### **Game dynamics/Féria delegation:**

Sarôa has many faces, embodied by its different Oasis and nomads. It can be reflected in its champions' motivations and those walking beside them. Some join the Feria for pride, others to honor their gods and others still to create new relations between oases. Some look for cultural exchanges or create new diplomatic relations while some simply wish to escape the heat of the desert for a few days.

The champions and the Chosen one are picked by the sand council; which makes sure to keep the selection balanced between the Oasis.

