

# LIFE : AN AVATAR STORY

## PRÉSENTATION DE LA NATION DAMHSA

Religion	2
Géographie	2
Faune et flore	3
Nation	4

## Religion

Aliksan - Le danseur

Aliksan, personnage charismatique et secret à l'esprit tranchant. Il était un danseur de Talent des forêts de Damhsa. Durant la grande guerre, il utilisa ses compétences pour protéger les siens et forger des alliances. Aimant s'amuser et festoyer, il fut proche de Nava avec qui il partagea du temps et des pratiques festives. Il fut le premier empereur du Damhsa et sa passion pour les plaisirs de la chair furent la source d'un grand nombre de ragots et de conflits .

Aujourd'hui les forêts, dont il est originaire, sont encore parsemées de monuments en son honneur et les écoles de danse continuent à le prendre en exemple partout sur LIFE.

## Géographie

Situé dans le sud du continent, l'empire du Damhsa est presque intégralement recouvert de forêts luxuriantes ; elle est tellement dense que les habitants lui ont donné un nom, La Grande Vasil.

Au Sud, le pays est bordé par l'océan et les falaises que ce dernier a creusé au fil des siècles. Quelques villages de pêcheurs approvisionnent l'intérieur des terres. Celui-ci est constitué d'une jungle dense et fortement boisée, habitée par des peuplades de bûcherons et d'artisans du bois qui subliment quotidiennement les bienfaits que leur offre la nature.

Au Nord, sa capitale Snefu, ancien siège de la monarchie Arafinwë, dévoile encore toute la majestuosité de l'ancien clan dirigeant, malgré la révolution récente. Capitale culturelle rayonnante à son âge d'or, aujourd'hui, les anciennes archives sont scellées dans les bibliothèques, cachées du regard des profanes.

À l'Ouest, on y trouve un relief plus rocailleux où le travail de la carrière est la seule activité possible. De par les conditions de vie plus rustiques, les Arafinwë prirent l'habitude d'y envoyer leurs opposants. À l'Est, la forêt se termine par une lande aride menant aux plaines fertiles du Droigheann.

Enfin, en dessous de la capitale, un fleuve prend sa source, irriguant et approvisionnant tout le reste de l'empire. Il finit sa course en se jetant dans l'océan, au sud. Grâce à ses réseaux de canaux, les Damarittes voyagent et commercent à l'intérieur de leurs terres.

## Faune et Flore

La flore de la forêt de Damhsa est extrêmement diversifiée. Il est possible, sur un carré de 1 m<sup>2</sup>, de trouver plus de 100 espèces végétales différentes. Elles s'organisent en strates et chaque espèce a développé ses propres caractéristiques pour survivre et capter la lumière.

Les arbres les plus remarquables sont les calfrutiers ; ils produisent un fruit délicieux - le cal - et leur bois est très utile en construction, car l'arbre pousse très vite et de façon très régulière.

Toutefois, les artisans gardent jalousement les secrets de leur art. Ainsi un même bois, après être passé entre leurs mains expertes, peut soit devenir une embarcation ultra légère ou bien une robuste porte ininflammable.

Si les arbres sont une ressource précieuse dans les forêts, ces derniers protègent jalousement leur domaines. Ainsi il ne sera pas rare de voir des voyageurs expérimentés tomber dans des pièges de dame nature. La Dézullone en est la parfaite représentation. Quelconque d'aspect, le simple fait de toucher cette plante sans protection peut dissoudre les chairs en quelques secondes.

La faune du Damhsa est composée d'un grand nombre d'oiseaux et de petits animaux qui ont colonisé presque toutes les strates de la forêt, des branches basses jusqu'au plus haut branches de la canopée.

Au sol, par contre, il n'existe qu'une espèce d'animal qui a su s'imposer, le wamuk, un animal porcin de grande taille (1m50 à 2m), vivant en troupes de plusieurs centaines d'individus. Se nourrissant de tout ce qu'ils trouvent sous leur groin, y compris les Damarittes ou les aventuriers courageux. Petit à petit, ils ont poussé les autres espèces dans les branches ou éradiqué celles qui n'ont pas su évoluer.

Les rivières et le fleuve du Damhsa sont riches et poissonneuses. Ils fournissent aux Damarittes une nourriture abondante et réconfortante. Par exemple: les bunyips, placides créature à la chaire savoureuse, dont les parties non comestibles sont utilisées pour l'artisanat.

## Nation

Depuis plus de 26 générations, le pays était dirigé par un seul clan d'Asfell : les Arafinwës. Nommé à la tête du pays pour leur calme et leur pondération, ils voulaient le développer en s'appuyant sur l'instruction et en dispensant largement le savoir, tout en essayant de former une élite, qui permettrait de faire rayonner leur nation auprès des autres. Les connaissances intellectuelles étaient mises en avant, et les membres du clan étaient toustes à des postes clefs, les plus prestigieux étant dans les universités.

Dans ce but, les études et les postes intellectuels étaient les plus demandés et permettaient d'avoir une meilleure position dans la société. Au fil des années, les distractions furent de plus en plus mal vues. Dans l'optique d'asseoir sa position face aux autres nations et d'être toujours plus instruits, le clan de dirigeants tomba dans l'excès, jusqu'à l'extrémisme.

Les plus jeunes générations du clan promouvaient un retour à un mode de vie "plus sain", ascétique, afin de se concentrer sur les études et obtenir les meilleurs postes. Petit à petit, ils devinrent jaloux de leur pairs, issus du peuple, qui eux avaient le droit de profiter de distractions.

Il parut alors logique au clan dirigeant d'interdire progressivement à toute la population, tout ce qui leur paraissait superflu. Ils ne toléraient plus aucune distraction au sens large du terme (ni musique, ni fête, ni alcool...) et allaient jusqu'à dicter des codes de bonne conduite à suivre sous peine de châtements. La dernière lois promulguées par les Arafinwës, "le contrôle des naissances non instruites", engendra un tel mouvement de colère que le peuple se souleva.

Une guerre civile éclata, au terme de laquelle les Arafinwës furent banni.e.s au cœur de la jungle Damaritte. Il a été décidé par les chefs révolutionnaires que des représentant.e.s du peuple Damaritte devraient élire un roi de façon annuelle.

Au début du règne des Arafinwë, si la religion était tolérée, très vite les élites remirent en question son utilité, et surtout sa légitimité. Aliksan le danseur promouvait une approche festive de la vie et l'accomplissement des rêves. Cette religion, qui encourage le bas peuple à s'amuser, devient une chose intolérable pour l'élite, et c'est ainsi que le danseur fût interdit en Damhsa. Quelques bardes continuaient à jouer les hymnes du danseur, mais toujours dans la plus grande discrétion. Si par malheur l'un d'eux se faisait capturer, il était aussitôt envoyé dans les carrières de l'est, sans autre forme de procès.

C'est à la révolution et par le retour des troubadours de l'est que le danseur repris sa place légitime dans le cœur des Damarittes. Depuis, les chants et les musiques résonnent jour et nuit en Damhsa. La philosophie du danseur reprend peu à peu sa place dans tout le pays.

### **Note d'intention**

Le Damhsa se veut être une nation ouverte tant aux joueur.euse.s expérimenté.e.s qu'aux novices. Nous vous proposons, en plus du jeu d'Avatar Life, un jeu à l'intérieur même de la nation entre ses membres. Le régime politique ainsi que l'ordre établi à l'ouverture de Life pourra, sous conditions d'objectifs, être modifié ou adapté en fonction de vos exploits. Tout au long de la préparation du Live, et durant le Live, les RTI feront leur possible pour vous orienter et vous aider à l'accomplissement de vos objectifs. Voyez cette nation comme la propriété des ses joueur.euse.s. Elle deviendra ce qu'iels en feront...

# LIFE : AN AVATAR STORY

## PRESENTATION OF THE DAMHSA NATION

Religion	2
Geography	2
Fauna and Flora	3
Nation	4

## Religion

Aliksan - The Dancer

Aliksan, charismatic and secretive character with a sharp mind. He was a talented dancer from the Damhsa forests.

During the Great War, he used his skills to protect his people and forge alliances. Always up to have fun and celebrate, he was close to Nava with whom he shared time and festive habits. Aliksan was the first emperor of Damhsa and his lust was the source of much gossip and internal conflict.

Today the forests where he came from are still dotted with monuments in his honor and dance schools continue to take him as an example everywhere on Life.

## Geography

Located south of the continent, the Damhsa Empire is almost entirely covered with lush forests; it is so dense that the inhabitants named it The Great Vasil.

To the south, the country is bordered by cliffs hollowed out by the sea over the centuries. A few fishing villages supply the interior which is made of a dense and heavily wooded jungle, inhabited by loggers and wood craftsmen who sublimate daily the benefits that nature offers them.

In the North, its capital Snefu, former seat of the Arafinwë monarchy, still reveals all the majesty of the former ruling clan, despite the recent revolution. The radiant cultural capital in its golden age has today sealed the old archives away in libraries, hidden from the laymans.

To the west, the terrain is rocky making quarry work the only possible activity. Due to the more rustic living conditions, the Arafinwë took the habit of sending their opponents there.

To the east, the forest ends in barren moorland leading to the fertile plains of Droigheann.

Finally, below the capital, a river rises, irrigating and supplying the rest of the empire. It ends its course by flowing into the south sea. Thanks to its networks of canals, the Damarittes travel and trade within their lands.

## **Fauna and Flora**

The flora of the Damhsa forest is extremely diverse. It is possible, on a square of 1 m<sup>2</sup>, to find more than 100 different plant species. They are organized in strata and each species has developed its own characteristics to survive and capture the light.

The most remarkable trees are the calfrutiers; they produce a delicious fruit - the callus - and their wood is very useful in construction, as they grow quickly and steadily.

However, the artisans jealously guard their manufacturing secrets. Thus the same wood, after passing through their expert hands, can either become an ultra-light boat or a robust non-flammable door.

While trees are such a precious resource in the forests, they jealously protect their forest estate. Thus it isn't uncommon to see experienced travelers fall into Mother Nature's traps. The D ezullone is the perfect representation. Plain of appearance, simply touching this plant unprotected can dissolve flesh in seconds.

The fauna of Damhsa is composed of a large number of birds and small animals which have colonized almost all the strata of the forest, from the lowest to the highest branches of the canopy.

On the other hand the ground counts only one species of animal which has been able to impose itself, the wamuk, a large pig animal (1m50 to 2m), living in herds of several hundred individuals. Feeding on anything they find under their snout, including Damarites or brave adventurers. Gradually, they pushed the other species to live in the branches and eradicated those that failed to evolve that way.



The rivers are rich and full of fishes. They provide the Damarittes with abundant and comforting food. For example: the bunyips, placid creatures with tasty flesh, whose inedible parts are used for crafts.

## Nation

For more than 26 generations, the country was ruled by a single clan of Asfell: the Arafinwës. Appointed at the head of the country for their calm and balance, they wanted to develop the nation by relying on education and by widely providing knowledge, trying to train an Elite at the same time which would allow their nation to shine among others. Intellect was esteemed, and clan members were all in key positions, the most prestigious being in universities.

For this purpose, studies and intellectual positions were the most wanted and would guarantee a better social status. Over the years, entertainment was increasingly frowned upon. Eager to establish its position towards the other nations and in order to pursue education superiority, the leading clan gave in to excess and fell into extremism .

The clan's younger generations promoted a return to a "healthier", ascetic way of life, in order to focus on studies and gain the best positions. After a while, they became jealous of their peers that had the right to enjoy entertainment.

It then seemed logical to the leading clan to gradually ban the entire population from anything that seemed superfluous to them. They no longer tolerated any form of entertainment (no music, no party, no alcohol...) and went so far as dictating codes of good conduct to be strictly enforced. The last laws promulgated by the Arafinwës were "the control of uneducated births". It generated such a movement of anger that the people rose up.

A civil war broke out, at the end of which the Arafinwës were banished to the heart of the Damaritte jungle. It was then decided by the revolutionary leaders that representatives of the Damaritte people should elect a ruler on an annual basis.

At the beginning of Arafinwë's reign, if religion was tolerated, the elites very quickly questioned its usefulness, and especially its legitimacy. Alikan the dancer promoted a festive approach to life and the fulfillment of dreams. The religion quickly became intolerable for the elite since it encouraged the lower classes to have fun, so they simply made it forbidden. A few bards continued to play the dancer's hymns, but always with the utmost discretion. If by misfortune one of them was captured, he was immediately sent to the eastern quarries, without any other form of trial.

During the revolution and with the return of the troubadours from the east, the Dancer regained his rightful place in the hearts of the Damarittes. Since then, songs and music resound day and night in Damhsa. The philosophy of the Dancer is gradually regaining its place nationwide.



### **Statment of intent**

The Damhsa wants to be a nation open to both experienced players and novices. We offer you, in addition to the game of Avatar LIFE, a game within the nation itself, between its members. The political system as well as the order established at the opening of LIFE may, under conditions of objectives, be modified or adapted according to your exploits. Throughout the preparation of the event, and during it, the RTI will do their best to guide you and help you achieve your objectives. See this nation as the property of its players. It will become what they make out of it...