



Gouvernement: Aucun gouvernement clair établi dans la région. Chaque peuple s'occupe de leur propre communauté.

Religion: Chaque peuple prie ses propres divinités dont Polior, Shourmish, Gaïa, Ennorath et Glouhipsa.

Diversité ethnique: Les Homme-lézard, les nains, les centaures et les hobbits se partagent le territoire. Il est rare de voir d'autres peuples.



Description

Tal Kheer est un pays au climat rigoureux, abritant des marais où vivent des tribus d'hommes-lézards au sud, une grande forêt à l'est où résident les Centaures, une vaste chaîne de montagnes au nord, peuplée par les Nains et la capitale, au centre du pays, habité par des hobbits. Les différents peuples coexistent en harmonie, mais les conditions climatiques extrêmes de l'hiver poussent les communautés à s'unir chaque année pour surmonter cette période difficile. La géographie du pays est marquée par des marais gelés, des forêts denses, des montagnes imposantes et des sources thermales qui maintiennent la vie dans les zones les plus froides.

Culture

La culture est fondée sur la coopération entre des peuples différents, mais unis par une nécessité commune de survivre à l'hiver. Hommes-lézards, centaures, nains et hobbits ont chacun conservé leurs traditions propres, tout en développant des rites communs qui renforcent la cohésion du pays. Le rite principal est le rassemblement hivernal, moment où toutes les communautés convergent vers Niislel Khot pour partager ressources et chaleur. Cette migration saisonnière forme la vie sociale, politique et économique du pays. La culture tal-kheerienne valorise ainsi fortement l'échange interculturel.

Drapeau

Représentation d'une arche massive sur un fond bleu, symbolisant l'alliance entre les nains et les Ursas. Au centre de l'arche se trouve un cercle divisé en quatre parties égales, représentant les quatre peuples de Tal Kheer.

Capitale

Niislel Khot

Ce qui a commencé par un petit village hobbit sur une colline au-dessus d'une source de chaleur souterraine est désormais la grande capitale de Tal Kheer. Durant la majorité de l'année, l'immense ville est peuplée que par la communauté hobbit, qui a grandi depuis. Une majorité de ses quartiers restent inhabités jusqu'à ce que l'hiver approche, ou les trois autres communautés de Tal Kheer viennent trouver refuge pour passer l'hiver. Durant la saison sombre, la ville prend réellement vie, et les différents peuples partagent ensemble les habitations de la capitale.

Les peuples

Hommes-Lézards

Partageant des ancêtres communs avec les Nagas, ils sont proches géographiquement, mais dû à des différences dans le territoire, ils ont évolué de manière différente. Notamment, les hommes-lézards entrent en brumassions (hibernation) pendant la période d'hiver. Avant la création du rassemblement, ils se laissent geler dans leur marais jusqu'à la période de dégel. Désormais, ils voyagent jusqu'à Niislel Khot où certains décident de passer l'hiver sans faire leur brumassions.

Centaures

Contrairement aux autres communautés, les centaures sont un peuple nomade et se déplace parmi le territoire constamment, avec comme exception durant la période hivernale. De plus, ils sont relativement nouveaux dans l'alliance entre les communautés, préférant autrefois surmonter l'hiver avec leur troupeau. Ce qui a convaincu ce peuple fier de s'unir avec les autres était la difficulté de faire survivre les troupeaux de bisons au travers des saisons. Plusieurs perdaient la vie, que ce soit bétail ou centaures, mais depuis leur introduction dans la tradition, le taux de mortalité dans cette communauté a diminué drastiquement et leur qualité de vie s'est vu remonté. Une fois l'hiver fini, ils retournent à leur mode de vie nomade plus fort qu'avant.

Nains

Les nains peuplent majoritairement les montagnes au nord du pays. Ils y ont construit des villes souterraines, mais aussi des plateaux à flanc de montagne, où des observatoires leur permettent d'apprécier la vue que ça fait d'être plus grand que les autres. Malgré le désastre qui a frappé leur peuple, les nains ont su rester droit et fier et ont rebâti une nouvelle cité, avec l'aide des Ursas. À chaque hiver, leur peuple se sépare. Certains préférant rester aux creux de leur montagnes adorés, tandis que d'autres préfèrent la bonne compagnie dans la capitale.

Hobbits

Descendants d'aventuriers qui se sont fait voir refuser l'entrée au Mana Whenua. Ils se sont installés dans une région riche en source chaude. Les hobbits ont depuis prospéré et grâce à leur accueil et leur alcool des plus chaleureux, ont su accueillir les autres peuples, venant aussi profiter du terrible froid de l'hiver près d'une source de chaleur. Aujourd'hui, le peuple gère principalement des auberges, tavernes et salons de bains thermaux et continue de se développer dans un environnement riche en culture.

Fêtes

Le Rassemblement Hivernal

Dû aux hivers froids et sans pitié qui descendent du Mana Whenua au nord, les quatre différentes communautés de Tal Kheer se rejoignent à Niislel Khot, la capitale de Tal Kheer. Cette grande ville, durant le reste de l'année, se retrouve à être en bonne partie vide autre que la communauté hobbit qui se préparent pour l'arrivée des autres. Chaque communauté apporte une contribution, que ce soient des provisions venant des récoltes agricoles, de la viande et des fourrures, de la pierre ou du bois pour réparer et construire de nouveaux bâtiments pour les années suivantes. Ainsi, les quatre communautés font plus qu'une, pour être plus fort tous ensemble face à l'hiver.

Le retour du printemps

Une fois que la neige et la glace disparaissent et que les premières fleurs sauvages commencent à pousser dans les champs autour de Niislel Khot, une grande célébration est lancée afin de fêter un autre hiver de passé. Les hommes-lézards sortent de leur hibernation, de nombreux repas sont préparés et un grand feu de joie est parti dans le centre de la ville. Pendant une semaine, Tal Kheer fête l'union des quatre communautés et le début de leur nouvel an, après quoi les trois communautés qui ont fait le voyage vers Niislel Khot reprennent leur chemin vers leurs territoires.

Les Douze Unions

Pour représenter l'union entre les communautés, trois jeunes adultes par communauté sont choisis pour des mariages symboliques; Chaque communauté recevra une personne des trois autres communautés avec leur compagnon choisi venant.

- Trois jeunes adultes de chacune des communautés choisissent d'aller vivre chacun dans une des trois autres communautés pendant un an, et trois autres qui accueilleront ceux des autres communautés.
- Les jeunes adultes choisis auront la chance d'apprendre à se connaître pendant la saison froide, et une fois le printemps arrivé, ils choisiront une personne d'une autre communauté que la leur avec qui il passeront un an.
- Chaque communauté accueillera trois de ses unions, et pendant un an apprendront la vie de ceux qui les accueillent, leurs coutumes et leur territoire. Une fois le prochain printemps revenu, ils repartiront chez eux avec leur famille, mais parfois les mariages deviennent plus que symboliques et certains décident de rester avec la communauté qui les a accueillis.

Le Chant des Vents

Une légende raconte que chaque hiver, les vents du nord apportent un chant mystérieux lorsqu'ils soufflent au travers des montagnes. Seuls les hommes-lézards et les centaures peuvent entendre ce chant et le comprendre. Les rumeurs disent que ce chant peut annoncer des changements à venir ou même des tempêtes. Des cérémonies sont organisées chaque hiver pour capter ce chant, interpréter ses messages et tenter de les appliquer aux pratiques du pays.

Spécialités

Produits d'écailles

Les Hommes-lézards, en raison de leur peau écailleuse, sont spécialisés dans la fabrication d'armures, de boucliers et d'objets décoratifs en écailles.

Forge Naine

Les Nains sont célèbres pour leurs forges et la production d'armures, d'armes et d'outils de qualité supérieure, souvent imprégnés de magie.

Archerie Centaure

Les Centaures sont renommés pour leur art de l'archerie monté. Ses combattants sont capables de tirer avec une grande précision tout en étant en mouvement.

Climat

Le pays connaît des hivers très froids et des étés relativement modérés. Les températures peuvent descendre bien en dessous du point de congélation, notamment dans les régions nord et montagneuses. Les marais au sud sont souvent gelés en hiver, mais les sources chaudes situées près de Niislel Khot permettent à la vie de prospérer dans cette zone. Ces conditions peuvent rendre nécessaire la migration des différentes communautés vers la capitale pour l'hiver.

Géographie notable

Le Volcan de Glacera

Un volcan actif sous la chaîne de montagnes, responsable des sources chaudes et de quelques éruptions légères. Il est à l'origine de l'explosion des mines anciennes. Ce volcan pourrait être une source de conflits ou d'opportunités, car ses éruptions peuvent soit détruire des zones habitées, soit créer de nouvelles terres riches en minéraux.

Les Forêts de Nivérís

Une forêt dense et marécageuse située dans le sud de Tal Kheer. Cette forêt abrite les peuples reptiliens qui s'y sont adaptés. Elle est très difficile d'accès sans guide reptilien, notamment à cause des créatures ou des plantes carnivores qui y cohabitent.

Construction notable

Portes du Nord

Il y a longtemps, une des plus grandes et anciennes mines naines dans la chaîne de montagne, qui dresse la frontière entre Tal Kheer et Mana Whenua, explosa dans un des plus graves accidents connus dans le pays, laissant un trou béant dans la chaîne. Pris au dépourvu, les nains ont tenté de rebâtir et nettoyer la zone, mais sans succès. Jusqu'au jour où le clan Ursa habitant la frontière se présente pour leur porter main forte. Ensemble, ils ont réussi à sécuriser le passage et à construire une arche massive à partir de roche de la mine et de glace, témoignant la résilience des nains et la générosité des Ursas. De nos jours, les deux peuples honorent cette coopération et s'entraident, et l'arche est devenue l'entrée principale du nord de Tal Kheer.

Le Bercaïl des Nains

Une montagne à moitié détruite au centre de la chaîne de montagnes où se trouve une légende importante pour les Nains. Le Bercaïl des Nains est considéré comme le lieu d'origine de leur peuple. Cependant, la montagne a été abandonnée après l'explosion qui a massacré ses habitants. Aujourd'hui, les Nains cherchent à reprendre cette région pour retrouver les vestiges de leur ancienne cité.

Les passages souterrains

Les Ursas, étant des alliés des Nains dans le passé, ont aidé à creuser des tunnels souterrains secrets qu'ils ont aidé à sécuriser après l'explosion des mines. Ces tunnels sont utilisés pour relier les différentes parties du pays, mais aujourd'hui, certaines sections sont infestées de créatures dangereuses.

Tensions

Les tensions avec les Nagas

Bien que les hommes-lézards et les Nagas partagent un ancêtre commun, les tensions entre eux peuvent parfois être élevées. Les Nagas, plus anciens, voient les hommes-lézards comme des êtres trop « civilisés » ou corrompus par l'extérieur, ce qui influence les relations avec les autres peuples de Tal Kheer.

Les Clans des Centaures

Bien que la majorité restent unis avec les autres peuples pour surmonter l'hiver, plusieurs clans ont des idées très différentes de ce que devrait être leur avenir. Certains souhaitent quitter l'alliance pour retourner à leur ancienne vie nomade, tandis que d'autres estiment que l'alliance a amélioré leur mode de vie et de survie de leurs troupeaux.

Relation International

Alliance : Le pays est en alliance avec le Mana Whenua et a une bonne entente avec Lebethorne.

Ennemi : Le pays est en mauvais terme avec Jardvegur.