



Gouvernement: Le pays est dirigé par un système de clan.

Religion: Tous les dieux sont priés, principalement pour leurs éléments ou leurs préceptes.

Diversité ethnique: Les Hommes-bêtes habitent ces terres en majorité. Il est possible de croiser des fées ou des elfes, mais très rare de croiser d'autres peuples.



Description

Une vaste forêt tropicale remplit ce pays habité par des hommes-bêtes de tout genre ayant construit d'énormes pyramides à degrés entourée d'habitations en bois et en pierre afin d'y vivre en clan.

Culture

La culture en Torpaq est profondément liée à la jungle, qui offre aux habitants abris, nourriture et armes pour faire la guerre. Bien qu'il existe plusieurs clans, ceux-ci sont unis et n'hésitent pas à s'entre-aider contre leur ennemi commun. La mort n'est pas une chose tabou au Torpaq, elle est présente autant sur la ligne de front que dans sa capitale, avec ces nombreux rituels, où certains prisonniers ou même habitants offrent leur vie comme offrande aux dieux.

Capitale

Tlalokh

Tlalokh est une cité gigantesque au cœur de la jungle. La capitale est construite autour d'une pyramide centrale qui s'élève au-dessus des cimes des arbres, servant de point de rassemblement pour les cérémonies religieuses et de centre politique. La cité est reliée à d'autres villages et petites villes par un réseau de chemins au travers de la jungle.

Autre ville

Chachastzin

Située à l'Ouest, Chachaltzin est une ville fortifiée, constamment en guerre contre l'empire de Melezynn. La ville est construite sur les bords d'un fleuve impétueux, et ses murs sont faits de pierre et de bois enchevêtrés, renforcés par des racines d'arbres géants. Les habitants sont surtout des guerriers et des artisans qui se consacrent à la forge d'armes et à la création de pièges complexes.

Niukni

Seule ville du pays ouverte aux étrangers. Elle se situe au Nord, près de la frontière avec Turen, et sert avant tout de poste de commerce et de lien avec le peuple de Turen, qui aide Torpaq à se défendre avec des livraisons de nourritures et de potions.

Michkitskij

Village de pêcheurs à l'Est du pays. À l'abri de toute forme de combats ou de civilisation, ce village a su se démarquer par la qualité de son poisson, consommé partout dans le pays.

Drapeau

Les drapeaux peuvent être très différents, mais en général, ils sont colorés avec une silhouette de tête d'aigle vu de côté au centre du drapeau.

Fêtes

Les habitants de Torpaq possèdent une fête à tous les mois, pour honorer chacun des dieux qui les aident dans leur vie.

Isishua

Lors du premier mois de l'année, on fête Glouhipsa afin de se souvenir de l'année qui s'est terminée et d'apprendre des erreurs passées. On y fête aussi Vérassadia en allant porter des offrandes à son temple pour lui demander protection et justice pour l'année qui commence.

Mezitsi

Au 2e mois de l'année, on fête Luna. De grande cérémonie sont pratiqués à l'extérieur, peu importe le temps qu'il fait. Les habitants essaient d'apercevoir la lune au travers des nuages de pluies, mais celle-ci reste souvent caché.

Ometectsi

Au 3e mois de l'année, on fête l'équinoxe de printemps. On remercie Ennorath, déesse créatrice, qui apporte l'équilibre entre le jour et la nuit.

Ehecatsi

Le 4e mois de l'année commence avec des célébrations où des farces et blagues sont lancées aux autres, au nom de Nékron. Puis, lorsque les pluies cessent et le beau temps revient, les habitants célèbrent Aérie en ouvrant les portes et fenêtres de leur habitation afin d'y laisser passer l'air frais et se débarrasser de l'air ancien coincé depuis la saison pluvieuse.

Xochiquetzal

Le 5e mois est célébré au nom de Shourmish. Partout dans les forêts, les fleurs s'ouvrent à nouveau. Les habitants en cueillent pour aller les offrir sur l'autel de la déesse.

Huitzilopochtli

Au 6e mois, on y célèbre la Journée la plus longue. Des offrandes sont offertes à Élandaëril, le remerciant pour sa lumière divine.

Xiuhtecuhtli

Le 7e mois est généralement le mois le plus chaud. On y fête Valahadra et des offrandes lui sont offertes dans de grands feux de joie, au beau milieu de la nuit.

Chicomecoatl

Le 8e mois est celui des récoltes. On y remercie Gaïa, qui offre une terre fertile qui permet au peuple de se nourrir.

Ilasokh

Au 9e mois commence le temps plus gris. Des offrandes sont déposées près des cours d'eau afin de remercier Hyomel et lui demander un temps des pluies léger et agréable.

Mixcoatl

Le 10e mois marque le début du temps pluvieux. À ce moment, les habitants partent en chasse au nom de Polior afin de se préparer pour les temps plus difficiles.

Mictlantecuhctli

Le 11^e mois est marqué par les plantes qui se referment. Le temps est plus sombre et ne change pas du gris. On y célèbre Amogris en offrant de la nourriture sur les tombes des morts.

Tezcatlipoca

Le 12^e mois est marqué par les nuits les plus longues. Des rituels sont pratiqués au nom de Guergalagoth, dans la noirceur la plus totale de la nuit.

Nachtsi

Une fois par année, on organise une grande fête en l'honneur des dieux durant laquelle des compétitions de jeu de balle, appelée tchachlactli, sont organisées. Les hommes-bêtes se défient dans des jeux où les balles sont parfois enflammées, où les perdants doivent offrir des offrandes à leurs dieux.

Fête des Feuilles

Un festival en l'honneur de la nature et de l'équilibre entre les hommes-bêtes et la jungle. À la fin de la saison chaude, des offrandes de fruits, de légumes et d'herbes rares sont déposées au pied de l'Arbre Totémique.

Spécialités

Or

Les quelques mines et grottes dans la région sont remplis de filons d'or, ce qui attire de nombreuses personnes mal intentionnées.

Poison

Les habitants ont appris à utiliser les nombreuses créatures dangereuses à leur avantage. Que ce soit d'insectes, de plantes ou d'animaux venimeux, ils peuvent en extraire le poison afin de l'utiliser contre leurs ennemis.

Guérilla

Dans l'Ouest du pays, les hommes-bêtes repoussent quotidiennement les attaques de l'empire de Melezynn. Moins bien équipés, ils utilisent la jungle à leur avantage. Avec des pièges et des attaques rapides, ils parviennent à prendre par surprise les unités lourdement armurés de l'empire.

Climat

Le climat est extrêmement humide, avec des pluies torrentielles qui tombent régulièrement, créant une atmosphère dense et parfois étouffante. La jungle est dense, et les températures sont élevées, rendant les déplacements difficiles. Les habitants ont développé une grande capacité à vivre dans ce climat tropical, et les toits des habitations sont conçus pour résister aux intempéries.

Géographie notable

Arbre totémique

Un arbre géant, réputé pour être le plus ancien de la jungle, c'est le centre spirituel de Torpaq. Chaque clan a un totem d'animal qui lui est attribué, et les membres du clan doivent « intégrer » cet arbre pendant un rituel complexe qui combine méditation, musique et métamorphose rituelle pour devenir plus proches de l'esprit de la nature.

Grande jungle

Une vaste étendue de végétation tropicale dense qui cache des secrets anciens, dont des ruines mystérieuses et des créatures sauvages. La jungle est considérée comme un lieu sacré, mais également un endroit dangereux pour les non-initiés.

Construction notable

Pyramide à degrés

Les pyramides à degrés sont dispersées à travers Torpaq, servant à la fois de résidences pour les clans et de lieux de rassemblement pour les rituels et sacrifices. Ces structures sont recouvertes de lianes et de fleurs tropicales et sont considérées par les priants comme des portes entre les mondes.

Temple

Des temples et autels d'offrandes sont construits par dizaine dans les villes et villages de Torpaq. Certaines plus grandes que d'autres, selon la déité principale priée par les habitants locaux. Mais peu importe où vous vous trouvez, il y aura toujours un temple ou un autel pour un dieu près de vous.

Les oubliettes

Grande fosse où les prisonniers de guerre sont placés. Ceux-ci servant plus tard à des sacrifices pour les dieux. Parfois, les habitants font des spectacles en jetant des animaux sauvages ou venimeux dans la fosse, avec les prisonniers. Rare sont ceux qui en échappent vivants.

Relation Internationale

Alliance : Torpaq est en bon terme avec Turen.

Ennemi : Torpaq est en conflit ouvert avec l'Empire de Melezynn, qui envahi son territoire.