



Phénix a.s.b.l
Codex orcoïde

Table des matières :

1. Les Orcoïdes	3
A. Généralités	3
1. Introduction générale	3
2. Notes de l'auteur	3
B. Histoire	3
1. Le Cataclysme	3
2. L'essor des orcoïdes	3
C. Les caractéristiques	4
1. Physiques	4
2. Sociologiques	5
D. Divinités	8
1. Mallg, dieu des conflits et de la puissance	8
2. Ariost, le grand esprit de l'Autre Monde	8
3. Skadia, mère du monde	9
E. Figures historiques et légendes	9
1. Harald, le premier forgeron	9
2. La rage du clan Féarnn	10
3. Ashiur, le dévoreur d'âmes	10

1. Les Orcoïdes

A. Généralités

1. Introduction générale

Ce présent ouvrage rassemble toutes les informations nécessaires aux joueurs pour comprendre la société et la race orcoïde présente dans le monde de Phénix. Nous vous conseillons de le lire attentivement et de vous en imprégner.

2. Notes de l'auteur

Par le présent ouvrage, nous, Gardiens du Savoir, avons eu comme but de regrouper tout savoir concernant les mœurs et les différentes cultures régissant l'existence de la race orcoïde.

Puissent les données de cet ouvrages être utiles aux futurs génération de l'Empire.

Gloire à l'Empire du Phénix.

Gloire à Lhuo, seigneur de la connaissance.

B. Histoire

1. Le Cataclysme

Les premières références écrites concernant la race des orcoïdes apparaissent après le Cataclysme, dans les Livres de Mémoire des Nains. Leurs premiers contacts avec les orcoïdes furent hostiles, dans le cadre des luttes pour l'occupation des territoires des montagnes du Sud.

Nous avons pu déterminer que les orcoïdes étaient initialement une population disparate, dont les différents clans et tribus occupaient principalement les plaines des régions de Jarst et Largor. A la suite du cataclysme, beaucoup de tribus cherchèrent à se réfugier dans les montagnes, y entrant en conflit avec les Nains rescapés des éboulements provoqué par la catastrophe.

Très peu des anciens territoires appartenant aux orcoïdes restèrent intacts après le Cataclysme et les tribus qui ne cherchèrent pas refuge dans les montagnes entrèrent en conflit pour l'occupation de ceux ci.

2. L'essor des orcoïdes

Les luttes intestines dans les régions de Jarst et Largor s'essoufflaient et les tribus les plus puissantes parvinrent à occuper les territoires sacrés d'autrefois. Les tribus les plus faibles n'eurent pas d'autre choix que de partir s'implanter plus au Nord de ces régions, entrant en contact avec les villages humains, implantés là depuis plusieurs années.

Ceux là appartiennent au type d'orcoïde qui furent les premiers à fonder des villages à l'image de ceux des humains. Ils sont appelés Orks dans le langage courant.

Le premier contact avec les humains se fit sans trop de problèmes : les orcs ne possédaient pas la science permettant de cultiver la terre et étaient trop nombreux pour s'en remettre à la chasse sur des terrains qu'ils ne connaissaient pas encore tandis que les humains n'étaient pas encore arrivés à la maîtrise qu'avaient les orcs dans le domaine de la mine et de la forge, savoir qu'ils avaient acquis grâce à la proximité depuis l'aube des temps d'important gisements dans les régions qu'ils occupaient.

Un commerce durable et intéressant pour les deux parties se mit rapidement en place, assurant en même temps la cohabitation pacifique des humains et des orcs.

En ce qui concerne la situation des tribus occupant les montagnes, les Livres de Mémoire rapportent que le conflit fini par s'atténuer et qu'une alliance et des accords amenant au partage des territoires furent conclu entre ces orcoïdes et les Nains. Ces derniers refusent de donner plus de détails aux événements qui furent à l'origine de cette alliance.

Nous avons remarqué que les orcoïdes adaptaient leur comportement en fonction de l'écosystème dans lequel ils évoluent. La vie des montagnes étant plus rude que celle dans les plaines, les orcoïdes qui y séjournent longtemps développent un comportement plus agressif et un esprit de survie plus primitif que leurs homologues des plaines. Nous appellerons pour plus de facilité ce type d'orcoïde des Orks.

Au fil des siècles, les orcs et les orks se développèrent chacun de leur côté et ce sont deux cultures bien distinctes mais reposant sur des bases communes que nous avons compilées dans cet ouvrage.

C. Les caractéristiques

1. Physiques

Comme nous l'avons fait remarquer précédemment, le physique, autant que le mental des orcoïdes semble s'adapter en fonction de l'écosystème dans lequel ils évoluent.

Bien que la rumeur populaire tend à généraliser l'aspect des orcoïdes, nous avons pu observer une grande quantité de sous groupes.

Voici le résultat de notre étude concernant ce sujet :

Caractéristiques générales :

L'orcoïde est un humanoïde de taille similaire à l'humain (bien que nous ayons pu observer des spécimens pouvant atteindre des tailles jusqu'à deux fois supérieure aux standards de l'humanité). En règle générale, les orcoïdes sont également dotés pour certains d'une constitution plus robuste que la nôtre.

Malgré leur résistance supérieure à la nôtre, l'espérance de vie d'un orcoïde reste cependant assez similaire.

Tout les orcoïdes sont aisément reconnaissable à leur teinte verte, qui peut malgré tout varier d'un spécimen à l'autre. On remarquera également que, en fonction de l'exposition au soleil, la coloration de la peau variera allant du vert pâle (pour un orcoïde travaillant essentiellement dans les mines) à une teinte presque noire (une grande partie des orks possèdent une peau très sombre, certains pouvant être d'ailleurs entièrement noirs)

L'orcoïde est en règle générale imberbe et possède une chevelure noire. Les coiffures des orcoïdes semblent obéir à certains critères de mode et de beauté variant d'une tribu à l'autre.

Caractéristiques particulières :

Nous avons distingué trois catégories principales d'individu dans la race orcoïde : les Orks, Les Orks et les Orques.

- ❖ Les Orks, orcoïde habitant les montagnes est le plus puissant et le plus robuste de ses semblables. La majorité possèdent une teinte de peau très sombre et pour certains entièrement noire (bien que le cas reste suffisamment rare). C'est également parmi eux que les spécimens les plus imposants parmi les orcoïdes ont été aperçus.
- ❖ Les Orks, orcoïde habitant principalement les régions de Jarts et Largor, sont ceux possédant la plus petite taille et la teinte de peau la plus pâle parmi leurs semblables, bien que leur constitution puisse parfois égaler celle des orks. Ceci est sans aucun doute dû à leur habitat, moins ensoleillé et à leurs occupations (beaucoup de spécimen travaillent ou même vivent pour certains dans les profondeurs des mines où sont extraits les Phénix).
- ❖ Les Orques, orcoïde répandu dans tout l'empire, est de taille et de constitution similaire à l'humain. Leur pigmentation et leurs habitudes varient selon la région dans laquelle ils se sont implantés. Ce type d'orcoïde tend à apprécier plus que ses congénère une vie fondamentalement citadine.

2. Sociologiques

Chacun de ces trois groupes d'orcoïdes possède des styles de vie et des coutumes différentes. Pour cette raison, nous garderons la distinction orks / orks / orques jusqu'à la fin de cet ouvrage par soucis de clarté.

Les Orks :

Les orks ont formé une société clanique. La position sociale et le prestige qui en découle est une des plus grande source de fierté que peut avoir un ork. Tout diplomate avisé montrera le plus grand respect et une attention toute particulière lorsque son vis à vis ork annoncera son rang et son appartenance. Le moindre signe de dédain ou un manque d'intérêt sera perçu comme un affront extrêmement grave par l'ork qui considérera cela comme une attitude de défi ou un désir d'en venir rapidement à une solution violente.

L'ork à la tête du clan est souvent le plus fort et le plus robuste de ses semblables. A tout moment, sauf en période de conflit extérieur, tout ork est en droit de défier un ork qui lui est supérieur pour prendre sa place. Il n'est cependant pas nécessaire de tuer son adversaire pendant le défi. Il n'est pas rare qu'un chef vieillissant cède sa place au premier ork venu le défier sans combattre, laissant le loisir à ce dernier de défendre sa place contre les autres candidats qui ne manqueront pas de se manifester comme c'est souvent le cas quand on observe un changement de chef. En définitive, cette sélection a pour conséquence de voir le spécimen le plus puissant à la tête du clan.

Les chefs trop vieux pour commander rejoignent une sorte de conseil composé par les membres les plus âgés du clan. Faire partie de ce conseil est également un statut source d'une grande fierté et de respect. Le clan en entier veille à la subsistance de ses anciens.

Juste en dessous de celle du chef se trouve l'autorité de ce que nous appellerons les représentant des castes (le nom de cette charge diffère d'une tribu à l'autre). Les castes sont au nombre de cinq :

- ❖ Les guerriers : ce sont les orks les plus puissants du clan. Les orks appartenant à cette ne sont pas nombreux et il est de mauvais ton de les confondre avec un simple combattant. Si tout ork est à même de prendre les armes pour défendre le clan, les guerriers constituent l'élite et consacrent toute leur vie au combat et à la guerre. C'est souvent dans leur rang que sont issus les futurs chefs de clan. Le plus puissant des guerriers est le chef de sa caste.

- ❖ Les anciens : autre groupe comprenant peu d'individus, ces orks sont respectés pour leurs exploits passés, la sagesse et l'expérience que leur âge leur confère. C'est le plus âgé de ces orks qui est le porte parole des anciens auprès du chef.

Note à l'usage des diplomates impériaux : malgré leur grand âge ces orks n'ont pas perdu énormément de leur potentiel physique et il ne faut en aucun cas les traiter avec condescendance ou faire quoi que soit qui puisse sous entendre que la vieillesse les a rendu faibles. Par contre, il est de bon ton de rendre grâce à leur sagesse et bien sûr, comme pour tout ork, prêter une oreille attentive si il entame le récit de ses exploits.

- ❖ Les adorateurs de Mallg, dieu du conflit et de la puissance : pour un complément d'informations sur Mallg, voir le chapitre « Divinités ».

Ils sont représentés auprès du chef par le grand prêtre de Mallg. Outre les prêtres, les orks fabriquant du matériel militaire font partie de cette caste.

- ❖ Les adorateurs d'Ariost, le grand esprit de l'Autre Monde : pour un complément d'informations sur Ariost et les Umniars, voir le chapitre « Divinités ».

Ils sont représentés auprès du chef par le grand prêtre d'Ariost. Outre les prêtres, les Umniars font partie de cette caste.

- ❖ les adorateurs de Skadia, mère du monde : pour un complément d'informations sur Skadia, voir le chapitre « Divinités ».

Ils sont représentés auprès du chef par le grand prêtre de Skadia. Outre les prêtres, les potiologues et les guérisseurs font partie de cette caste.

Les cinq chefs de caste forment un conseil qui se réunit en temps de crise soit pour seconder le chef dans les moments les plus difficiles ou pour le remplacer temporairement si celui n'est plus capable d'assumer seul ses fonctions en période de conflit (tant qu'il n'est pas défilable).

La caste des guerriers et la caste des adorateurs de Mallg sont les seules où le chef est désigné suite à une série de défis.

Tout comme leurs homologues des plaines, les orks sont capable de travailler le métal avec une grande habileté. Les forgerons, particulièrement ceux qui se spécialisent dans la fabrications d'armes et d'armures sont respectés par le reste du clan et sont d'un statut supérieur aux autres orks hors caste du clan. Le chef et les membres de la caste des guerriers bénéficient des meilleures créations en matière d'armures et d'armement dont certaines pièces nous ont étrangement rappelées celle de l'artisanat nain. Il est possible que les orks aient encore à ce jour gardé des relations moins tendues que les nôtres avec les nains de ces régions.

Les potiologues et les guérisseurs possèdent également un statut envié parmi les orks. Ces artisans restent malgré tout assez rares parmi la population des clans.

En conclusion, le fonctionnement de la société ork est essentiellement rythmée par l'existence de ces castes. Le chef est établi comme commandant suprême du clan suivi directement par le conseil formé par les cinq castes. Les membres des castes ne possèdent pas d'avantages particuliers autres que la préséance due au statut par rapport aux orks hors caste. Le fait d'appartenir à une caste pour un ork est en quelque sorte similaire au fait d'appartenir à la noblesse pour un humain.

Environ 75% des orks d'un clan sont hors caste.

Les Orcs :

Ce type d'orcoïde a choisi de vivre en communauté à l'instar de nos villages. L'individu le plus populaire (que ce soit le plus fort ou le plus avisé dépend des désirs de la communauté) est choisi par l'ensemble du village.

Vivant en groupes plus réduits que les orks, ils ont abandonnés le système de caste pour se concentrer sur des valeurs de groupe et de soutien mutuel.

Ils adorent les mêmes divinités que les orcs, bien qu'Ariost bénéficie chez eux d'une plus grande dévotion, Mallg et Skadia n'étant plus priés que par de rares individus de la communauté.

Cela ne signifia pas que ces deux divinités soient tombées en désuétude, loin de là, mais les orcs ont développés à un niveau bien supérieur que leurs semblables le culte des morts et de la réincarnation. (voir le chapitre « Divinités »)

Les orcs sont principalement implantés près des mines où sont extraite les Phénix. Mineurs exceptionnels et forgerons de talent, l'exploitation minière et le commerce d'objets métalliques fonctionne à plein rendement grâce à eux.

Les communautés orcs ont pendant longtemps dépendu des communautés humaines pour subsister et étaient obligés de prendre beaucoup de risques dans les mines pour assurer leur monnaie d'échange. A présent, le problème n'est plus de mise, les orcs peuvent se consacrer essentiellement aux travaux de la mine, leurs revenus sont suffisant pour supporter l'achat massif de ressources. Aucune des communautés orcs ne pratique de forme d'agriculture.

Les orcs pratiquent également l'esclavage de masse pour les travaux les plus dangereux de la mine. Une grande partie des esclaves leur est cédée par notre Empire, trouvant ainsi une utilité à tout les criminels et autres rebuts de la société.

Les esclaves sont donc nombreux chez les orcs qui ne soucient pas beaucoup de préserver leur intégrité physique : ils pourront les tuer à la tâche sans remords, ils savent qu'ils n'en manqueront jamais. Les esclaves humains sont en général affectés à l'exploitation des mines tandis que les orcs ont pris l'habitude de conserver précieusement les elfes afin de les revendre aux elfes noirs qui sont prêts à en donner un très bon prix.

Les orcs ne vivent pas tous en communautés, certains d'entre eux préfèrent quitter les villages pour vivre indépendamment dans le confort de la ville où il s'établira comme forgeron ou joaillier.

Les orques :

Les orques ne sont pas au sens strict du terme un sous groupe de la race orcoïde. Il s'agit plutôt d'un phénomène purement sociologique : il se trouve que ces orcs sont semblables aux humains en tout point, excepté leur couleur. Ce sont les individus les plus intelligents parmi la race orcoïde et les seuls d'entre eux capables d'appréhender la magie indépendamment des pouvoirs octroyés par une divinité. En vertu de cela, la majorité des orques rentrent dans les collèges de magie impériaux pour accroître leurs capacités magiques.

Il n'existe pas de groupement tribal ou communautaire parmi ces orcoïdes, l'individualisme étant de mise pour eux, non pas qu'ils sont incapables de concevoir des notions de groupe mais ils se considèrent eux même comme des citoyens impériaux à part entière et en tant que résident de nos villes, ils en acceptent les règles et les coutumes comme chacun d'entre nous.

Nous remarquerons cependant deux tendances parmi eux :

- ❖ les orques entièrement civilisés, qui en plus d'être des citoyens modèles ont reniés leurs anciennes croyances pour se consacrer aux divinités du panthéon impérial.
- ❖ les orques conservateurs, qui eux ont décidé de conserver leurs divinités et leurs traditions religieuses.

D. Divinités

1. Mallg, dieu des conflits et de la puissance

Divinité adorée principalement chez les orks, Mallg est le dieu que l'on invoque avant de partir au combat surtout lorsqu'il s'agit de faire un raid ou une action à caractère offensif. Les guerriers sont bien entendu les premiers à bénéficier des faveurs de Mallg. Il est également de coutume avant de forger une arme de prier afin qu'une partie de la puissance de la divinité soit transcendée dans l'arme au moment de sa création.

Les prêtres de Mallg sont monnaies courantes parmi les tribus d'orks au contraire des communautés orcs, moins belliqueuses. Souvent, seuls les forgerons orcs rendent un culte régulier à Mallg dans les villages.

Magie : nécromancie, magie noire, élémentaire.

2. Ariost, le grand esprit de l'Autre Monde

Ariost est l'esprit qui règne sur le royaume des ombres et de la mort. C'est la divinité principale des orcs et une divinité crainte et respectée chez les orks. C'est lui qui accorde l'hospitalité aux âmes des morts dans son royaume et qui règle le cycle des réincarnations. Ils est dangereux de lui déplaire car il peut refuser l'accès de son royaume à une âme, la condamnant à errer sans but sous le soleil. Il est également la divinité tutélaire des Umniars, des orks qui ont décidé volontairement d'abandonner leur cycle de réincarnation pour servir leur clan et Ariost. Ces orks n'entreront plus jamais dans le royaume d'Ariost et sont considérés comme des martyrs parmi leurs semblables. L'âme des Umniars reste à proximité de leur ancien corps momifié par les soins d'un prêtre d'Ariost en attendant que celui ci leur demande du soutien. Ils investiront alors le corps sans vie mettant toute leur puissance en jeu pour que le cadavre puisse s'animer avant de devoir le quitter, épuisés par leur effort. Les esprits des Umniars perdent leur consistance au fur et à mesure que leur corps momifié se détériore. Une fois le corps détruit, ce qui arrive tôt ou tard, ces esprits sont condamnés à errer sur la terre, le royaume d'Ariost leur étant fermé. Par ce sacrifice, ils sont considérés par les orks comme les plus grands défenseurs du clan.

Le cycle de réincarnation est l'élément le plus important de la culture orcoïde. Selon leurs croyances, l'esprit une fois que son corps d'accueil meurt rejoint le royaume d'Ariost qui jugera s'ils sont assez dignes pour rester éternellement à ses côtés. S'ils ne sont pas assez dignes pour rester aux côtés d'Ariost, ils seront renvoyés sur terre, privés de leur souvenir mais dotés du même potentiel de puissance latent. Un orcoïde devra prouver à Ariost qu'au fil de ses réincarnations, il aura utilisé le plein potentiel de sa puissance pour son clan et sa personne pour mériter le repos éternel.

Les orcoïdes ne relèvent jamais les corps de leurs alliés et prennent garde à ne jamais perturber leurs âmes. Toute interférence trouble gravement le cycle de réincarnation, l'esprit invoqué étant retenu sur la terre plutôt que de revenir à Ariost. C'est pour cette raison que les orcoïdes cherchent à troubler les esprits de leurs ennemis en usant de nécromancie sur eux afin de retarder leur accès au royaume d'Ariost et son incarnation suivante.

Les orcoïdes, surtout les orcs vouent un culte à leurs ancêtres, considérés comme des saints lorsqu'ils réussissent à siéger au côté d'Ariost dans son royaume.

Lors des naissances, les orcoïdes cherchent des signes afin de déterminer lequel de leur ancêtre est revenu prendre possession d'une enveloppe charnelle. Une fois cela déterminé, des objets appartenant à cet ancêtre seront confiés à l'enfant pour l'aider à se souvenir de ce qu'il fut.

Il arrive, dans des cas très rares que des nouveaux nés ne portent aucune marque permettant de les associer à un ancêtre : cette naissance indique l'apparition d'un esprit vierge et pur, un signe des dieux qui envoient manifestement le nouveau né pour accomplir une grande destinée.

Les naissances sont fêtées avec faste par les orcoïdes et les décès ne sont jamais pleurés mais également fêtés et précédés d'une cérémonie où l'on se remémorera tout ce que cet orcoïde avait fait dans sa vie et dans ses vies antérieures avant de le recommander à Ariost.

Magie : nécromancie, magie pure, magie blanche.

3. Skadia, mère du monde

Skadia est la divinité qui a enfanté le monde, qui est responsable de tout ce qui y vit. Déesse associée à la nature, elle est invoquée lorsque les orcoïdes doivent défendre leurs territoires et pour déchaîner sur leurs ennemis la fureur des éléments. Skadia est également invoquée afin de se préserver du mauvais sort.

La croyance des orcoïdes veut que chaque élément naturel, comme les fleuves, les arbres et même la mine soient habités par une entité faite de l'essence même de Skadia. Les potologues apprennent à transcender une partie de l'essence de ces esprits afin de concentrer leurs pouvoirs dans leurs potions.

Les prêtres quand à eux apprennent à demander l'assistance de ces esprits lorsqu'ils utilisent leur pouvoir.

Magie : nécromancie, magie blanche, élémentaire.

E. Figures historiques et légendes

1. Harald, le premier forgeron

Harald était le chef d'un petit clan avant le Cataclysme. Alors qu'il menait son clan vers le refuge des montagnes, une crevasse s'ouvrit et Harald tomba à l'intérieur ... Son clan, pris de panique rejoint les montagnes mais, peu nombreux et sans chef pour les mener, ils ne purent s'emparer des meilleurs territoires. Quelques jours plus tard, le guetteur du camp signala qu'un ork entièrement protégé par une épaisse carapace d'un matériau inconnu s'approchait des portes. Ce n'est que lorsqu'il fut arrivé au camp qu'ils le reconnurent : Harald était de retour parmi eux, portant une armure étincelante et plus solide que le roc et dans son dos pendait une épée à deux mains qui pouvait couper un arbre en un seul coup ! Il raconta que dans les profondeurs du monde, Mallg lui apparut et lui enseigna le secret du métal avant de lui ordonner de rejoindre son clan et de porter son enseignement aux autres tribus. Harald et son clan partirent s'installer dans les meilleurs territoires des montagnes et entrèrent en conflit avec les orks qui s'y étaient déjà installés ... La tribu d'Harald sorti victorieuse de tout les affrontements bien qu'ils fussent inférieurs en nombres ; aux gourdins de leurs ennemis ils opposèrent leurs armures brillantes et leurs lames mordirent cruellement les maigres protections de leurs adversaires.

Bien plus tard, le clan d'Harald alors à son apogée fut le premier à entrer en contact avec les nains et à parfaire encore à leur contact les enseignements de Mallg.

Le souvenir de la tribu d'Harald et de ses descendants est encore profondément enfoncé dans la culture des orks : seuls ceux dont l'âme descend d'un des membres du clan d'Harald a le

droit de porter l'armure lourde et l'épée à deux mains. Ils constituent une classe encore supérieure aux guerriers (qui eux n'ont droit qu'à la maille et à l'épée bâtarde, les simples combattants peuvent quand à eux porter ce qui reste) mais il est fréquent qu'ils prennent la tête de ceux-ci lors de la guerre.

A l'heure actuelle, les orks sont toujours à la recherche de celui qui abrite l'esprit d'Harald ... aucun guerrier aussi puissant soit il ni aucun forgeron n'a reconnu à sa naissance les possessions d'Harald. Certains racontent qu'à sa mort, son esprit n'est pas retourné auprès d'Ariost mais est reparti dans les profondeurs du monde pour habiter dans le feu qui forge les meilleures armes ...

2. La rage du clan Féarnn

Ce clan fut le seul autrefois à refuser de rechercher la sécurité des montagnes lors du cataclysme. Les membres de cette tribu s'adaptèrent aux conditions extrêmes et contre toute attente finirent par survivre alors que les créatures les plus puissantes avaient depuis bien longtemps péri. Lorsque le cataclysme se termina et que les premiers orcoïdes descendirent des montagnes pour se réinstaller dans les plaines, ils se retrouvèrent face à face avec le clan Féarnn ... Nul ne sait ce qui a bien pu leur arriver lors du cataclysme mais ces orks étaient devenu pire que la plus sauvage des bêtes, incapable de communiquer avec leurs semblables plus évolués et ayant une soif de sang et de combat totalement démesurée. Le clan Féarnn et les orcs entrèrent en conflit pour la possession des plaines mais les premiers étaient des combattants beaucoup trop acharnés et refusaient de céder le moindre pouce de terrain. On fit alors appel aux descendants de la tribu d'Harald pour les chasser des plaines. Les combats faisaient rages et ceux de Féarnn semblaient ne pas ressentir les coups qu'on leur portait alors qu'à mais nus ils étaient capable de déchirer les armures les plus lourdes. Alors que la situation semblait perdue et que les orcs parlaient de renoncer aux plaines, il se produit un événement encore inexplicable ...

La tempête faisait rage et les orcs s'étaient mis à l'abri des éléments lorsqu'à la nuit tombée on entendit des sons étranges venus du campement du clan Féarnn : on aurait dit un chant guttural dans un langage oublié depuis des siècles ... Les témoins racontèrent qu'à l'apogée de la nuit la lune devint rouge sang et les chants s'étaient mués en hurlements d'extase alors que la tempête semblait ne plus vouloir s'arrêter ... comme si le cataclysme allait à nouveau s'abattre sur la terre. Lorsque le soleil revint enfin, personne ne trouva de trace du clan Féarnn. Qui peut savoir ce qui est arrivé à ces bêtes sauvages assoiffées de sang ? Sont elles parties pour quelque mystérieuse raison semer le chaos ailleurs ? Un démon est il sorti droit des abysses pour les emmener ? Tout ce qu'on sait c'est qu'on n'entendit plus jamais parler du clan Féarnn ... on remarque juste de temps à autres certains orcoïdes beaucoup plus violents qui pense-t-on abrite un esprit affaibli de ce clan ... ces individus violents sont considérés avec une méfiance teintée de peur par les autres orcoïdes et sont souvent envoyés dans les premières lignes des combats en espérant qu'ils y trouvent une mort rapide ...

Cependant, partout dans le monde, les orks redoutent le jour ou la Lune Rouge se lèvera à nouveau ...

3. Ashiur, le dévoreur d'âmes

Ashiur était parmi les plus puissants prêtres d'Ariost qu'à jamais comptée la race des orcoïdes. Un jour, il entra dans une transe qui dura cinq jours et cinq nuits pendant laquelle on raconte qu'il rencontra Ariost lui-même et qu'il apprit les secrets les mieux gardés de la mort ... On ne sait pas ce qu'il apprit là bas ni ce qu'il vit mais depuis ce jour, il fut obsédé par l'idée de sa propre mort et utilisa son savoir nouvellement acquis pour tenter de devenir immortel. Il était comme terrorisé par l'idée de savoir qu'un jour il lui faudrait passer par le monde qu'il avait vu lors de sa transe et refusait d'approcher un mort récent. Ashiur découvrit le secret de la momification et par là même pensait pouvoir maintenir son âme sur le monde, devenant ainsi le premier Umniar. Ariost fut fâché de ce défi qui lui était lancé par l'un des ses propres prêtres et envoya des esprits puissants capturer celui d'Ashiur. Il fut emmené dans les

profondeurs du royaume d'Ariost où son âme aurait du être tourmentée pour l'éternité ... Son esprit parvint un jour à tromper la vigilance de ses gardiens et à quitter le monde d'Ariost. Empli de haine, il se vengea sur les âmes des autres orks lorsqu'elles tentaient de rejoindre Ariost. Privées d'une multitude d'âmes, la croissance des orcoïdes en subit les conséquences : les naissances se faisaient de plus en plus rares et les plus vieux avaient peur de mourir. Ashiur était devenu la finalité de la mort, remplaçant ainsi Ariost dans la culture des orcoïdes.

Ariost apparut alors à ses prêtres et leur enseigna les secrets qu'il avait enseigné à Ashiur. Il leur fit don des techniques de momifications mais les prévint que les esprits des momifiés, les Umniars ne pourraient plus jamais avoir l'accès à son royaume ... il n'en donnerait la raison qu'aux Umniars lorsque ceux-ci feront le sacrifice ultime. Les prêtres trouvèrent des braves parmi les braves qui acceptèrent la mort et leurs esprits volèrent simultanément vers l'esprit d'Ashiur, devenu gigantesque après avoir passé tant de temps à dévorer les âmes qui allaient vers le royaume d'Ariost. Le combat qui s'engagea vit en définitive la victoire des Umniars mais pas un seul ne revint aux alentours de son corps ... Les corps de ces héros furent honorés puis brûlés sur le bûcher rituel. Leurs âmes quant à elles ... Ariost seul le sait !