

Orques et Gobelins

présenté par :

Gabriel Doyon

Karmir se tenait debout sur une table de fabrication humaine. Il félicitait ses troupes pour le saccage qui venait de prendre place. Ses partenaires étaient massés en groupe devant lui. Autour d'eux, la désolation régnait. Le village humain qu'il venait de raser n'avait plus rien de glorieux. Ils avaient frappé avec tant de brutalité et de bestialité qu'aucun n'avait survécu. Une vague de chaleur vint lui lécher le dos, et il vit les yeux de ses compagnons s'illuminer d'une lueur orange. En se retournant, il vit, aux côtés d'une maison humaine en flamme, un goblin tentant désespérément de cacher derrière lui une torche allumée. Il regarda Karmir droit dans les yeux, et fit un sourire mesquin, duquel on pouvait apercevoir d'acérés crocs jaunis. À ce moment, la troupe en entier fit entendre un rugissement des plus gutturaux. La tribu se dispersa à nouveau dans ce qu'il restait du village avec pour seul objectif de briser ce qui ne l'était pas encore, et détruire encore plus ce qui était déjà anéanti.

Le joueur qui choisit cette race a la possibilité de jouer une des deux créatures suivantes : un(e) orque ou un(e) goblin(e). Voici leur description :

Orques :

Les orques sont la race originelle, la source même de tous les orques et les gobelins peuplant les différentes régions actuelles. Les orques découlent des orques sauvages, la première génération d'orques ayant vu la lumière du jour. Ces derniers avaient une animosité incontrôlable et semaient le chaos et la discorde partout où ils passaient. De nos jours, les orques sont capables de se contrôler, mais dans certains cas, les anciennes habitudes refont surface...

Les orques forment la force de frappe musclée de la race. Ces créatures sanguinaires démontrent un lien très étroit avec la nature. Ils n'hésitent donc pas à se vêtir des fourrures provenant des animaux tués à la chasse, ou même avec les dépouilles de leurs ennemis, ce qui ne fait pas plaisir à ceux qui les côtoient. Ils connaissent littéralement tout ce qu'il faut savoir sur la nature.

Gobelins :

Les gobelins sont issus de la plus grande réunion shamanique inscrite dans les manuels d'histoire.

[...]Les plus grands shamans de toutes les tribus se sont rencontrés pour faire honneur aux Dieux. La vallée était emplie de peaux vertes. Les shamans se trouvaient au centre de l'assemblée, et des milliers d'orques étaient massés autour d'eux. Le bruit des tambours

résonnait partout dans la vallée et prenait écho sur les montagnes avoisinantes. Le ciel était d'une noirceur anormale...c'était un mauvais présage pour les autres peuples du monde.

Au centre de l'assemblée, 500 corps ensanglantés gisaient au sol. Ces humains et ces elfes n'étaient pas morts, mais c'était tout comme. Leurs jambes avaient été brisées ou arrachées par les orques, de façon à ce que ce qui restait de ces êtres ne se sauve pas.

Les shamans poursuivaient les incantations quand, des profondeurs de la terre et du plus haut des cieux, le grondement le plus terrifiant jamais entendu se fit entendre. À ce moment, on pu remarquer le ventre des humains et des elfes se mettre à remuer. La peau se déchira et des entrailles de ces malheureux, des créatures vertes virent le jour. Les 500 nouveau-nés se mirent à dévorer leurs hôtes, et devant ce bain de sang, les milliers d'orques rendaient grâce au Roi Loup pour le cadeau qu'il venait de leur faire : le peuple des gobelins.

Les gobelins sont donc des créatures considérées égales aux orques dans une tribu. Quoique vraiment plus faibles que les orques, les gobelins sont dotés d'une ingéniosité particulière, ce qui fait d'eux des troupes de chocs nécessaires à une tribu. Leur inventivité légendaire et leur curiosité quasi malade font de ces petits êtres des créatures à ne pas oublier.

Historique

L'histoire des orques en est une des plus étranges. Plusieurs versions de leur histoire circulent dans la population, mais le récit le plus vraisemblable est le suivant. Ce dernier a été écrit par un archiviste arien :

Cette théorie sur l'apparition des orques en nos terres est fondée sur des preuves recueillies au fil de plusieurs années d'acharnement et de travail.

[...] Alors que les peuples s'épanouissaient à leur manière, tous étaient bien loin de se douter qu'un fléau grandissait dans une région isolée du monde. Dans un archipel d'îles recluses de toute peuplade civilisée, le mal respirait, s'imposait. Des créatures au caractère plus apparenté à la bête qu'à l'humain avaient vu la lumière du jour. On réfère aujourd'hui à cette peuplade initiale par l'appellation d'orques sauvages, les orques originels.

Ceux-ci vivaient en traquant les proies animales évoluant dans l'archipel. Ils sont donc passés maîtres dans l'art de la traque et du combat au corps à corps. On dit encore à ce jour qu'aucun être vivant ne peut exceller autant qu'un orque dans une mission en nature. Ces originels excellaient donc du point de vue physique, mais leurs capacités cognitives étaient très peu développées. Du moins, jusqu'à une ère regrettée encore aujourd'hui, soit celle de la Grande Glaciation.

L'archipel maintenant reliée au monde normal par un pont de glace, on assista à l'exode du fléau vert dans les contrées civilisées. Ils déboulèrent sur le monde et répandirent le chaos autour d'eux. Leurs proies n'étaient désormais plus de simples animaux, mais des peuplades entières qui vivaient jusqu'à ce jour dans une paix relative. Leur intelligence, qui n'avait jusqu'à ce jour jamais fleurie, se développa à un rythme fulgurant. Ils analysaient les créations des populations et des villages qu'ils détruisaient, et emmagasinaient toute information qu'ils considéraient utile. On dit que leur capacité d'apprentissage était accentuée par le fait qu'elle avait été refoulée longtemps.

Pour assombrir encore plus le tout, vint un jour où une race apparentée aux orques, soit les gobelins [l'histoire de leur apparition est décrite dans le document de race qui sera mis en ligne sous peu], se mit à déferler sur le monde en compagnie des orques.

Anciennement, le commandement de la tribu était réservé à un seul être, mais la tribu était rendue énorme et les nouveaux territoires de chasse s'étendaient à perte de vue. Le monde était leur nouveau territoire de chasse. On assista donc à un fractionnement du groupe initial en de nombreuses tribus, qui devinrent indépendantes les unes des autres.

À partir de ce moment, l'histoire des orques et des gobelins devient spécifique à chaque tribu. Pour développer sur le sujet, il faut [...]

Culture

- Les orques et gobelins réfèrent entre eux par le biais des tribus. Effectivement, il n'existe pas vraiment d'armée unifiée d'orques et gobelins.
- Personne ne naît chef. Un chef de tribu s'impose aux autres membres, tel un mâle alpha dans une meute de loup. L'orque ou le goblin le plus brutal, le plus grand et le plus imposant se méritera le respect des autres dans le groupe. De ce fait, il arrive fréquemment que des prises de bec éclatent au sein d'une tribu, mais ce n'est pas mal vu, cela est même jugé comme normal.

- Ces peuplades ont un respect absolu des shamans, qu'ils considèrent envoyés de leur dieu. Les shamans sont ceux qui perpétuent les traditions et les rites.
- Les gobelins ne sont pas perçus comme inférieurs, mais plutôt comme des créatures intelligentes au sein de la tribu, car ils font preuve d'une ingéniosité absolue, quoique dépourvus de toute puissance de frappe.

Traditions / Obligations

Rage Verte de Tribu : Les deux cœurs des orques, et le cœur unique des gobelins, battent encore au gré de la nature et leurs esprits conservent encore, en partie, la mentalité des orques sauvages. Il est donc fréquent qu'une tribu en entier tombe en sorte de transe animale au même moment. Pendant cette période, la soif de sang d'antan refait surface en chaque membre de la tribu. Ils vont donc attaquer tout ce qu'il y a autour d'eux, et s'il n'y a rien, ils partiront en chasse.

***Rage Verte Isolée* :** Plus un orque s'élève dans un groupe, plus ses liens avec la bête s'intensifient. Il est donc possible de voir, en quelques occasions, un seul orque entrer dans une telle rage. Le contrecoup est que parfois, la simple vision d'un orque qui entre en rage peut occasionner la dite rage chez son observateur. (Il va s'en dire que le joueur décide par lui-même s'il veut entrer en rage personnelle ou non suite à une telle vision)

Méchoui : Question de faire baisser la tension au sein de sa tribu, il est habituel pour un chef d'instaurer une période de repos nécessaire durant laquelle les membres de la tribu partagent une pièce de viande qui a été récoltée au cours d'une des récentes séances de chasse. Pendant ce moment, ils rendent généralement grâce à leurs dieux pour les captures passées et futures.

Religion

Le Roi Loup : Ce dieu est celui que prient les orques. Il reflète l'esprit même de la chasse, de la traque et de la notion de tribu si chère aux peuplades orques. Il est voulu que cet esprit ancien se soit par maintes fois matérialisé devant ses fidèles sur divers champs de bataille.

[...]Le Roi des rois avançait à pas tapis dans l'ombre de la forêt, sous le couvert de la nuit et des feuillages. Malgré sa taille colossale, aucun bruit ne se faisait entendre. Derrière lui, des orques et des gobelins, coutelas dans la bouche, feu dans les yeux, avançaient tels les anciens leur avaient appris. Rampants dans la boue, ils se dirigeaient, déterminés, vers leur cible, une cité elfique dont les habitants avaient pris comme habitude de chasser les orques. Le Roi n'aimait pas cela, et l'heure de la vengeance avait sonné.

Rendu aux abords du village, le Roi s'arrêta, et tous s'immobilisèrent. La calme avant la tempête. Le Roi se braqua d'un coup, tout en poussant un rugissement des plus noirs, et lança l'assaut. Des fourrées sortirent des orques et gobelins par centaines. Ils chargèrent avec le Roi Loup.

L'assaut : brutal.

La victoire : mémorable.

Alors que les bibliothèques prenaient feu sous les tirs des artilleurs gobelins, le Roi Loup enfonçait sa patte dans le torse du chef de village. Les yeux du Roi voulaient tout dire. En quelques secondes, la tête du chef disparue sous les crocs du Roi. Ce dernier se retourna lentement vers ses troupes, et leur fit un mesquin sourire ensanglanté [...]

La religion dans les tribus d'orques et de goblin ne se pratique pas comme dans la majorité des autres peuples.

L'esprit Loup reste gravé dans les membres d'une tribu par différents rites et contes, et ceux-ci sont transférés de génération en génération aux shamans de tribu. Il est donc évident qu'au fil des décennies, les contes et rites au sein des diverses tribus abondèrent dans des sens différents. De ce fait, il peut y avoir une différence marquante entre une tribu X et une tribu Y quant à la pratique du culte du Roi Loup.

[Il faut comprendre ici qu'un joueur décidant de jouer un shaman aura donc la liberté de créer des rituels, des récits et des traditions qui deviendront propre à sa tribu]