

*Pour les orcs, les champs de bataille sont des lieux saints en plus de servir de sépultures aux héros, ils leur portent un grand respect et n'iraient jamais dans l'un de ces lieux sans porter leur respect aux héros morts au combat, comme connaître les noms des belligérants, des chefs et des héros, adresser quelque prières à ceux tombés, s'il y a des proches morts sur ce champ de bataille, il faut amener des présents.*

*La parole d'un orc est très importante. L'orc peut parler de différente manière, soit une personnelle, une de meute, une de clan et d'autre s'il a diverses responsabilités, mais il devra tous les respecter comme s'il n'en avait qu'une. Donner sa parole peut avoir une répercussion sur les successeurs, par exemple le chef, s'il est remplacé, le nouveau doit respecter la parole de son prédécesseur. Il est possible de la changer, mais cela arrive rarement.*

*Les orcs ont une notion de partage très différente d'un humain. Pour eux, connaissance, sagesse, matérielle et service se mélangent et leur valeur est changeante. Ils n'ont pas l'obligation de toujours payer directement ou à la valeur «monétaire» égale, le service qui vient avec et la courtoisie sont des éléments qui peuvent leur faire monter ou descendre la valeur des objets. Les orcs ont comme conscience que chaque parole et action peuvent être partagée et qu'il y a souvent une forme de partage dans chaque action de la vie. Il est aussi dit que celui qui donne reçoit beaucoup de cet échange. Cela n'est pas nécessairement de façon directe. Donner une arme*

*à quelqu'un fera en sorte qu'il puisse se défendre et devenir meilleur, ainsi la valeur totale du monde augmente. Par exemple, face à un adversaire désarmé, l'orc lui donnera une de ses armes, certes cela apporte sa dose de risque, mais l'orc en sortira grandit et aura eu un combat équitable plutôt qu'une boucherie.*

*Les orcs ressentent la guerre comme les elfes ressentent la musique. Ils ont une tendance naturelle à être renforcés par elle, à savoir comment ça marche, à apprendre vite à manipuler des instruments, le tout de façon instinctive. Ils ont une meilleure conscience des conséquences sur le champ de bataille, des formations, de leur place selon leur arme. Cela ne les pousse pas plus à se battre ou à vouloir tuer, ce n'est pas parce qu'ils savent tuer qu'ils seront plus portés à le faire.*

*Les morts sont rendus à la terre. Tel est le destin d'un guerrier. Telle est la guerre. Tous les guerriers sans nom redeviennent poussière, sans personnes pour les pleurer ou leur offrir les derniers hommages. Seul ceux qui ont un nom sont honorés.*

*On hérite de la mort le jour de notre naissance, c'est un héritage qui nous suit et on ne sait jamais quand cette récompense nous sera donnée. On meurt tous un jour*

*Un des problèmes quand un orc vieillit c'est qu'il peut perdre le goût à la vie et veut mourir. Les orcs sont unis aux autres membres de son âge. Ils forment des groupes de chasse et tissent des liens forts. Avec l'âge et*

les batailles, ils perdent leurs frères d'armes et seuls les plus forts survivent. Ceux qui survivent deviennent des sages '' Les Ancêtres '' avec les orcs dont ils ont la charge. L'une des pires morts est celle de cause naturelle, de vieillesse, un orc qui se respecte évitera cet épilogue à tout prix. Les orcs vieux sont extrêmement respectés car ils sont puissant et sage, ceux qui sont sur la voie de la périclitassions vont souvent dans des raids suicidaires ou font le serment du chasseur et essaient de traquer des créatures encore et encore plus dangereuses, jusqu'à ce qu'il trouve son destin.

Les orcs restent les gardes des ombres après leur longue guerre contre celles-ci, ils restent les gardiens des terres ancestrales, maudites et du territoire. Il est le patrouilleur. Dès sa naissance, il est la garde qui est investie de la mission de protéger le monde contre la noirceur. Quand il meurt, sa garde peut être libérée pour qu'il puisse rejoindre les forêts éternelles.

Il est possible de défier le chef pour prendre le pouvoir, mais cela aura dans tous les cas de grandes conséquences. Premièrement, celui qui veut prendre la place n'aura jamais de deuxième chance, soit il meure lors du duel et s'il revient il est chassé à vue, soit il abandonne lors du duel et ne pourra jamais redemander le duel et risque de perdre son poste, car le chef n'aura plus confiance en lui. Provoquer en duel le chef c'est dire ouvertement que le chef n'est plus assez fort qu'il est directement dans l'erreur, ça ne se fait pas si le chef est moins fort physiquement, mais plus s'il est moins bon globalement. La demande de duel peut être refusé

si la majorité du groupe est contre (ce qui veut dire qu'ils supportent activement le chef). Si le chef accepte, c'est pour assurer sa place et briser les doutes. Aussi, il faut faire partie de la meute ou du clan pour prendre le contrôle. Il ne faut pas simplement tuer le chef, car sinon n'importe quel ennemi pourrait prendre la place. Il faut que le chef adverse demande haut et fort en duel pour prendre le contrôle et il faut que la meute soit d'accord avec ce duel. Le duel se fait dans les deux sens, celui qui triomphe gagne les deux clans, mais ne tuera pas le chef ennemie, l'honneur pousse à ce que le vaincu suive le vainqueur et forme tous un même clan, mais pas une même meute. Ce chef ne peut se rebattre en duel contre le grand chef à moins que son honneur en fût gravement touché.

Il est possible d'obtenir les faveurs d'un clan orc, ou ses services, mais il faut toujours offrir l'équivalent en échange, les orcs ne feront pas un duel au risque de tout perdre sans rien gagner en retour, par exemple une épée magique, de l'argent ou un service même si cela vient par signe de courtoisie.

Les orcs ont peur de ceux qui reviennent, mais ils attendent toujours quelques jours pour remplacer quelqu'un à son poste, au cas où il reviendrait. On ne peut prendre la place de quelqu'un que si on le défie ou qu'il en a été décidé ainsi par le chef ou par la majorité du clan.

L'eau a une très grande signification pour les peuples du Sunira. Elle personnifie la vie, est vitale, est un signe de sagesse et le reflet de l'âme.

*Lors des rencontres, lorsque les deux chefs sont assis face à face, celui qui invite propose un bol d'eau. Si l'invité n'accepte pas l'eau, cela est considéré comme un affront puisqu'il refuse l'hospitalité. S'il en prend un peu, c'est bon signe, et cela signifie que l'invité veut proposer une offre bénéfique (cela peut être une preuve de civisme, l'offre d'un présent ou l'offre de nourriture). S'il en prend la moitié, cela signifie le respect ou l'échange. En prendre plus signifie que l'invité veut gober les ressources de la tribu puisqu'il ne peut pas se contrôler, ou encore qu'il attend quelque chose de la tribu sans que cela leur soit bénéfique. Boire la totalité de l'eau signifie que la personne veut nuire à la tribu, voler toute la vie ou détruire la tribu. Ce rituel est célébré en début de détente, mais doit aussi refléter la tendance générale, le déroulement des événements. Renier ses intentions premières est très mal vu, et l'invité est considéré comme instable. Si un membre de la tribu déshonore ses intentions, c'est tout le groupe qui est discrédité. Le rituel pour être fait à plusieurs personnes en même temps si les membres du groupe ne veulent pas payer pour les erreurs des autres, mais cela signifie que le groupe en question est désuni, donc faible. Malheur aux indépendants.*