Tavar-Orh, święta forteca orków

Lokacja została stworzona z myślą o 5 edycji dungeons and dragons, ale może być dostosowana w zasadzie do każdego systemu fantasy.
Lokacja jest osadzona w moim autorskim settingu, Nalar.[1]

Rys historyczny

Nalar ma dosyć skomplikowaną historię, ale żeby zrozumieć czym jest Tavar-Orh wystarczy skupić się na historii elfów. Elfy nie są natywnymi mieszkańcami planety, przybyły z innej rzeczywistości zwanej Annwn (czyt. Anun, jeżeli używacie tradycyjnej kosmologii dnd, może zostać zamienione na Feywild). Elfy bardzo szybko podbiły prymitywnych na tym etapie ludzi i krasnoludy, po czym położyły kres gigantom. Wkrótce jednak okazało się że żadne z napotkanych gatunków nie nadają się by służyć najeźdźcom za niewolników. Władcy elfów zwrócili więc oczy ku swoim niesfornym pobratymcom, ku elfom które poddały w wątpliwość okrucieństwo i bezwzględność ich reżimu. Władcy odebrali im długowieczność i uczynili z nich orków, by mogli wznosić monumenty ku ich geniuszowi i umierać tysiącami w bitwach.
Z czasem wśród coraz bardziej licznych zastępów orków wzrosła nadzieja na odzyskanie wolności i nienawiść wobec tych którzy ich skrzywdzili.
Elfickie imperium upadło dzięki rewolcie orków, którzy opuścili krainy swoich oprawców i wyruszyli stworzyć własne społeczeństwo. W końcu, orkowie prowadzeni przez Grymća, lidera powstania, docierają do krainy, która wówczas nosiła imię Oceanu Ziemi, ale od momentu osadnictwa orków, będzie też zwana Orhellonem.
Grymć umiera wkrótce po przybyciu i zostaje pochowany w górach (pasmo górskie nosi nazwę kamiennych zębów).

Opis fortecy

Forteca pełni bardzo ważne funkcje strategiczne i obronne, jest położona na granicy terytorium orków i ma chronić ich przed atakami z zewnątrz. Stanowi też sanktuarium samego Grymća który przez orków jest uważany za proroka. W miejscu jego pochówku wyrosła magiczna roślina zwana kościanym drzewem. Jest tak nazywane ponieważ najbardziej zasłużeni obrońcy fortecy po śmierci jednoczą się z drzewem, pozostawiając na korze drzewa ślady przypominające szkielet.

Drzewo jest źródłem potężnej magii. Jego właściwości wzmacniają efekty magii leczniczej i druidycznej.

---

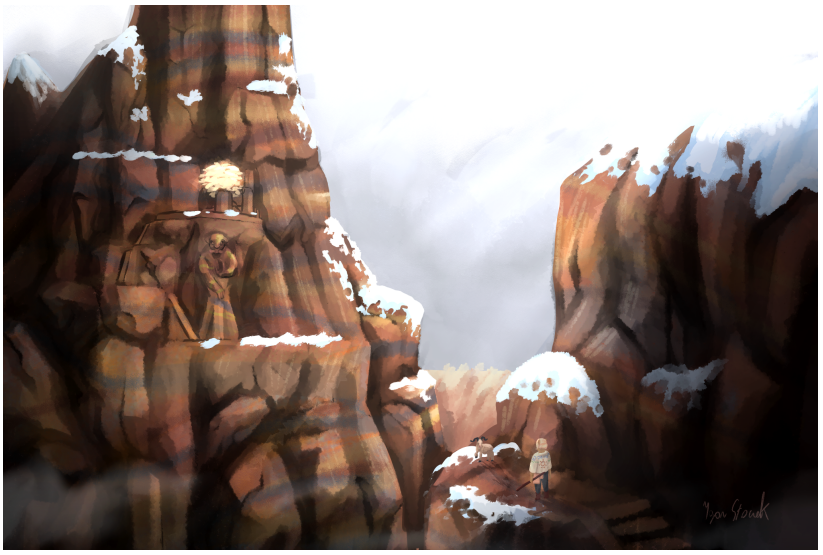
[1] W linku do wiki mojego świata nie znajdziemy opisów elfów, krasnoludów i innych tradycyjnych ras fantasy, w celu zachowania klarowności w tym dokumencie będę jednak używał tych bardziej znajomych terminów. (Gatunki które zostały opisane na wiki zostały przetłumaczone w tym dokumencie w następujący sposób, Vanir=Elfy, Gulda=Krasnoludy, Devaru=Tieflingi)

Wokół drzewa zbudowana została świątynia. Jej dach jest zwieńczony kopułą, na której szczycie pozostawiono otwór przez który korona drzewa wychodzi na zewnątrz.

Poza świątynią znajdują się tu również budynki użytkowe, koszary, wieże obserwacyjne, spichlerz a nawet piwnica wypełniona beczkami z kumysem.
Wszystkie te obiekty otacza pierwszy mur.
Jeżeli opuścimy ścisłe wnętrze tego obszaru wyjdziemy przez bramę nad którą widnieje napis "Tavat żole Keyheć śepa Lyoć, Tavat żole Orheć śepa Tich" w języku orków zdanie to oznacza "Tak jak prawdziwa matka chroni swoje dzieci, tak my chronimy siebie nawzajem".
Za bramą zobaczymy domy tichy (plemienia) Tavar. Tavarowie nie są wojowniczym plemieniem, zajmują się przede wszystkim wypasem kóz i hodowlą sarkhów[2].
Wojownicy których spotkamy wewnątrz pierwszego muru, pochodzą z innych plemion z całego obszaru Orhellonu, bycie nominowanym do obrony świętej fortecy to ogromny zaszczyt. Całość jest otoczona drugim, mniejszym murem.

Ważni NPC:

- Chetra Ukorova, wysoka orczka o rudych włosach i szaro-ziemistej cerze, jest dowódcą twierdzy. Jest bardzo uczciwą i bezpośrednią kobietą, posiada ogromny szacunek wśród żołnierzy. Chetra posiada pas giganciej siły.
- Żeymir Haza, prawa ręka Chetry, najlepszy łucznik w całej twierdzy. Żeymir jest przystojnym orkiem, o czarnych włosach. Jest lekkoduchem i często flirtuje z tymi którzy przybywają do twierdzy, kocha się popisywać.
- Inur Forvag, starszy pół-ork jest czarodziejem i dyplomatom z Żelaznego Sułtanatu, jego zadaniem jest utrzymanie pokoju z orkami i pomoc w pilnowaniu granic.



[2] sarkh to fikcyjne zwierzę, stworzone na potrzeby Nalar. Jest inspirowane lądowymi przodkami wielorybów i innymi wymarłymi kopytnymi drapieżnikami. Z wyglądu przypomina konia o nieco bardziej hienowatej głowie. Sarkhi są używane przez orków jako wierzchowce.

- Nyonre Tavar, drobna, piegowata orczka, jest pasterką. Jest jedyną osobą mówiącą w mowie powszechnej która nie mieszka wewnątrz fortecy. Bardzo często obserwuje przyjezdnych, czasami gdy wydają się groźni przekazuje informację żołnierzom.

Możliwe Przygody (BONUS)

Tavar Orh jest położone w bardzo nieprzyjaznym rejonie, wokół roi się od niebezpieczeństw. W trakcie drogi do, oraz pobytu w fortecy gracze mogą napotkać:

1. Stado dzikich Sarkhów atakuje, (użyj statystyk wargów lub innej szybkiej bestii która potrafi mocno ugryźć)
2. Demoniczna jaskinia, jama wśród gór. Niegdyś świątynia dla poprzednich mieszkańców regionu, teraz grobowiec zapomnianych bóstw.
3. Atak z Maglan! Armia hobgoblinów maszeruje na twierdzę by powiększyć swoje terytorium! Gracze muszą zaangażować się w obronę.
4. Ze świątyni skradziono relikwie! Ork z tichy wrogów Chetry chce ją wrobić i odebrać jej stanowisko! Gracze muszą odkryć jego intrygę.
5. Para starożytnych elfów, które pamiętają jeszcze czasy imperium, dostała się do fortecy i próbują przywołać swoich sojuszników, za pomocą magii kościanego drzewa, by zniszczyć sanktuarium.