

Орки Шандарии.
Мастерская информация

Внешний вид и физиология орков

Орки – гуманоиды. В среднем крупнее людей (размер Large), обладают большей силой и выносливостью. Цвет кожи – зеленый. Тело массивное, с толстой прослойкой плотного жира. Челюсти сильнее выражены, чем у людей, с мощной мускулатурой, зубы заостренные, с выраженными клыками. На руках имеются атрофировавшиеся когти, используемые не столько как оружие, сколько как вспомогательный инструмент.

Срок жизни орков меньше, чем у людей, составляет порядка 50 лет в идеальных условиях. Беременность у орков длится 10-11 месяцев, однако новорожденный приобретает самостоятельность гораздо быстрее, чем человеческий младенец, где-то за год. Взрослого состояния орки достигают за 8-10 лет, зрелость длится долго, практически до самой смерти.

По рациону питания орки всеядны, хотя предпочитают мясо (как медведи, но с большими хищническими привычками). Пищу больше любят в сыром виде, хотя заготовка на будущее им вполне известна.

Суть Дара орков

В отличие от сидов и цвергов, способности которых были сильно привязаны к месту обитания, орки изначально были странниками, кочевым народом. Их дар позволял им быстро (за 2-3 поколения) приспособляться к самым разным внешним условиям, выживать и даже процветать там, где другие расы были обречены на вымирание.

Поскольку исторически орки поселились в пустынях и полупустынях за Боргандскими горами, их раса изначально была заточена именно под такой тип неблагоприятных условий. Со временем орки расселились на другие земли, в частности, в предгорья Боргандских гор и на юг в саванны Грангантера. Обитавшие там племена и внешне, и по способностям отличались от пустынных орков, хотя родство прослеживалось достаточно четко.

Основные способности орков, идущие от дара, были следующими:

- 1) Зеленая кожа. На самом деле в коже орков жили симбиоты – зеленые водоросли, которые помогали оркам легче переносить жаркое солнце пустыни и делали долгий голод не таким обременяющим. Конечно, об этом сами орки не знали, хотя они были прекрасно осведомлены, что бледнеющая кожа – признак тяжелой болезни.
- 2) Подкожные отложения жира. Жир под кожей орков выполнял те же функции, что и горбы верблюдов – там накапливаются питательные вещества и вода, причем делал это более эффективно. Кроме того, этот жир был достаточно плотный и служил естественной броней.
- 3) Регенерация. Даже самые серьезные раны на орках заживали невероятно быстро (естественно, не прямо на глазах, а в течение нескольких дней, но все же). Правда, за все нужно платить, и регенеративные способности истощали организм.
- 4) Выносливость. Орк мог бежать часами, практически не сбивая дыхания. Поэтому орочьи племена обладали феноменальной мобильностью, компенсировавшей отсутствие у них лошадей. (Конечно, на близких дистанциях легкая конница орков делает, но на длительном марше преимущество на стороне зеленокожих). Эта особенность была связана с предпочитаемым способом охоты орков: не быстро догнать и завалить, как у кошачьих, а обложить и измотать, как у волков.

Кроме того, у всех орочьих племен были свои индивидуальные особенности физиологии в зависимости от ареала обитания: псевдокопыта у пустынных, удлиненные пальцы у горных и тп.

Однако есть и обратная сторона пассивного Дара. Дело в том, что для пробуждения и развития всех этих способностей орку необходим соответствующий настрой, внутренняя гармония. В орочьей культуре это вылилось в сложный комплекс правил и ограничений, выполняя которые орк мог чувствовать, что он «правильный орк». Впоследствии это сыграло с расой орков злую шутку, поскольку после Харны в культуру всей расы очень плотно вплелось понятие о своеобразном «грехопадении», что ограничило потенциал развития Дара в орках.

Этапы развития орков

Условно всю историю существования орковской расы можно разделить на три этапа. Первый – от начала и до войны с «древним злом». Второй – от войны и до Харны. Третий – от Харны и до наших дней.

Основные моменты орковской культуры

Первый этап существования орков характеризовался крайне низким развитием материальной культуры. Орки были доминирующим видом в своем ареале обитания и без помощи подручных средств. Охотиться можно было и с простыми копьями (а то и просто с голыми руками), защищаться особо не от кого, хранить запасы еды не нужно, защищаться от жары и холода тоже. В итоге на этом этапе материальная культура орковских племен была представлена небольшим набором инструментов (орки – животноводы, а за стадом голыми руками не поухаживаешь), и многочисленными украшениями, предметами сакрального характера и тп.

В отличие от материальной, нематериальная культура орковских племен довольно быстро стала весьма богатой. Начнем с того, что в каждом племени существовало три языка: мужской, женский и «язык договоров», который служил как при общении между племенами, так и в общении полов. Вообще тому, как ты говоришь, орки часто уделяли больше внимания, чем тому, что ты говоришь, и умения говорить «правильно» было одним из основополагающих для «карьеры» в племени.

Огромное внимание уделялось передаче опыта племени. Осуществлялось это в форме преданий и «баек» из жизни легендарных и не очень жителей племени. Например, знание о том, как лечить определенную болячку у скота, представляло собой получасовой рассказ о том, как прапрапрабабушка рассказчицы (уход за скотом – дело для женщин) столкнулся с той же проблемой, как он ходил по саване, искал ответ у духов и говорящих животных, нашел его, и как именно он потом лечил свое стадо. Естественно, многие легенды принадлежали к закрытому «мужскому» или «женскому» знанию и рассказывались строго на соответствующем языке.

Разделение мужского и женского начала прослеживалось и в религии орков. Все племена поклонялись двум «большим духам»: отцу солнцу и матери саване, к коим и возводили свою родословную орки. Солнце в их картине мира представлял собой «великого испытателя», который проверяет своих детей на прочность, закаляя их для главного испытания смертью. Савана – «дающая силы», которая своей помощью обеспечивает тем, кто достоин ее, возможность выдержать испытания отца.

Основной способ разрешения спорных вопросов – кровавый поединок. Суть его в том, что оппоненты избивают и грызут друг друга, пока один из них не сможет подняться с земли. Считается (и вполне закономерно), что тот, кто более «правильный» орк в таком поединке всегда победит, а раз он правильный, значит он прав. Кровавые поединки считались сакральными, но не обставлялись никакими особыми ритуалами. Ведь начаться схватка могла практически без подготовки: орки в массе своей очень склонны к насилию

(за счет регенеративных способностей для них оно не является настолько опасным, как для других рас) и не склонны сдерживать себя. Отметим, что такой способ разрешения конфликтов был свойственен обоим полам.

Структура управления племенем имела следующий вид. Есть вождь, самый «правильный» из всех орков племени. Он заведует всеми вопросами охоты, торговли, инициации новых охотников и является духовным вождем своих людей (орки поклонялись многочисленным духам плюс имели культ предков). Есть мудрая женщина – самая правильная из орчих, которая ведаёт вопросами животноводства, воспитания детей, отбора кандидатов для инициации и миграции племени. Есть охотники – это все орки, которые прошли обряд инициации. Есть матери – это те орчихи, которые достигли репродуктивного возраста. Есть дети – все прочие.

Также есть «шаман». Он стоит особняком во всей структуре. Шаманом может быть как мужчина, так и женщина, но при этом он не считается принадлежащим к тому или иному полу. Шаман владеет обоими языками. Шаман является основным рассказчиком легенд и приданий племени (для некоторых его может подменять вожди/мудрая женщина). Также шаман является тем, кто хранит духов предков и проводит испытание смертью.

На последнем стоит остановиться подробнее. Старость у орков очень скоротечна. Буквально за месяц-два орк из сильного воина превращается в развалину и умирает от какой-либо из многочисленных опасностей саваны. Ответом на этот механизм эволюции со стороны орков является испытание смертью. Коротко говоря, это ритуальное убийство приблизившегося к порогу смерти орка. Важной особенностью ситуации является то, что если орк «проходит» испытание, то его дух продолжает существовать в этом мире (как правило он привязывается к черепу), и шаман, войдя в медитативный транс, способен реально общаться с духами предков. Таким образом, племя в нестандартной ситуации может прибегнуть к опыту, накопленному многими поколениями орков.

Война с «древним злом»

Поворотным моментом в истории орков стал конфликт с другой расой (кто они были для нас не принципиально, возможно, те же тираниды). Эта раса была более высоко организована с социальной и материальной точек зрения. Они попытались завоевать орков, и делали это довольно успешно, учитывая их превосходство в вооружении и организации.

Изменить ситуацию в пользу орков смог ныне легендарный Уркаш. Он сумел изобрести принципиально новый способ борьбы с врагом, конкретно, он вооружил орков покупными (тут остается вопрос, кто снабдил ими орков, но я подозреваю, что это были наши гнумы, забыл, как их зовут) длинными луками (за счет больших физических размеров орки могут пользоваться более дальнобойными луками) и устраивал набеги небольших мобильных отрядов. Учитывая, что у орков было преимущество в мобильности и знании местности, Уркаш смог остановить продвижение врагов, а затем и выбить из исконно орковских земель, попутно объединив под своим руководством все племена (за что получил прозвище Отец Народов).

После этой войны в культуру орков прочно вошли две вещи. Во-первых, появился культ оружия. Во-вторых появилась идея мессианства, то есть что в нужный момент снова придет отец народов, и под его руководством орки отразят новую большую опасность. Кроме того, после войны наладились более прочные связи между племенами: стали проводиться раз в несколько лет паломничества в священную долину Ритхан (там обитало ныне истребленное племя Уркаша), где орки помимо прочего делились новостями и легендами.

Орки после Харны

После Харны произошло несколько серьезных изменений в среде орков.

Появились новые племена сильно искаженных орков вокруг территории Магна Арканы. Под воздействием условий этого места орки изменились настолько, что проследить родство новых племен практически невозможно. В общем, если у нас есть орги, гоблины и тому подобное, то это орки, которых изменила МА.

У многих племен орков появился расовый комплекс вины за призыв ЛД. Вылился он в первую очередь в ослабление способностей, которые им дает дар. Кроме того, значительные вопросы появились к концепции мессии.