ИСТОРИЯ РАС

РАСЫ: Литоиды, Хархуд (от Норвежского Hadr Hud – твердокожий), Фреммандешей (от Шведского främmande tjej – инопланетная девушка), Люди, Сиичиву (от Китайского 蜥蜴植物 – ящер растение), AI.

ЛИТОИДЫ

Самая древняя раса Файнтерры. Существа, представляющие собой неорганическую форму жизни. Когда-то это были великаны размером с небольшие горы. Они мерно шествовали по всей планете, проживая свое бессмертие в мире и спокойствии. Однако бессмертие не оказалось таким уж абсолютным. Все они со временем впали в спячку, после которой уже не вернулись к своему прежнему образу жизни, а остались в таком виде навсегда.

Однако появились их меньшие версии. Несмотря на не столь грандиозные масштабы размеры среднего литоида – 3.5 на 2.5 метра. По-прежнему внушительно, хотя размеры самого большого известного представителя превышают средние почти в 2 раза.

Их жизнь, если это можно так сказать, зависит от энергетического камня, который находится у них примерно там же, где у людей сердце. По природе своей они добродушны, но если все же разъярить литоида, то быть беде. Его каменное тело, одновременно являющееся и броней, способно выдержать разнообразный спектр разрушительных сил. От попадания из мелкокалиберной пушки до расплескивания по ней лавы. А размеры и грубая сила позволяют разнести врага в щепки или просто-напросто раздавить его. Однако у всего есть цена. Благодаря такой силе и живучести литоиды достаточно медлительны и неповоротливы. Да и в целом тяжело не попасть в такую громадину. Их менталитет не приемлет такого, как: предательство, ложь, сокрытие, деяние чего-то во вред себе подобным. Чем питается данный вид и как выводит остатки веществ, да и вывод ли вообще – неизвестно.

Из наблюдений за этими особями можно отметить, что они имеют примерно следующую иерархию:

1. Основатель – тот, кто основал ту или иную группу литоидов, проживающих на определенной территории, считающейся их владениями. Он руководит всем, что происходит с группой, отвечает за взаимодействие и отношения с другими группами, является верховной судебной, экономической и военной властью. Как правило самый крупный и монолитный литоид. Он мало передвигается и руководит всем через своих помощников, а если переговоры требуют его непосредственного присутствия, то помощники помогают ему перемещаться. Однако если такая махина «разомнет суставы», то вполне сможет разнести укрепленный человеческий форпост;
2. Мудрец – помощник основателя. В среднем у устоявшейся полноценной группы (порядка 100-200 особей) насчитывается от 5 до 10 мудрецов. Они оказывают всяческую помощь основателю, передают в народ него волю, помогают решать непростые вопросы. Имеют не столь внушительное сложение, но, соответственно, лишены ограничений, связанных с крупными габаритами.
3. Старейшина – руководитель определенной узкотерриториальной подгруппы (от 10 до 30 особей). Осуществляет руководство на небольшой территории, следит за исполнением воли Основателя и передает Мудрецам все новости, происходящие на вверенной им территории. Не имеют выдающихся физических качеств, по сравнению с другими стандартными литоидами. Однако, как правило, эту должность занимает самый сообразительный в подгруппе.
4. Воин – средний литоид, обученный сражаться во славу Основателя. Как правило обладают чуть более прочной внешней оболочкой, а также различными элементами ее укрепления (своего рода бронежилеты). Из оружия – собственное тело, которого вполне достаточно, чтобы показать из чего сделаны литоиды. При этом не брезгуют различными подручными материалами: булыжники, ветки, небольшие деревья, враги и т.п.
5. Житель – среднестатистический литоид. Не обладает никакими особенностями. Поддерживает уют, порядок и гармонию как в подгруппах, так и в группе в целом. Занимаются строительством, украшением места обитания, изобретают различные инструменты, конструкции и даже оружие, примитивное, в виде топоров и копий, да и воины не любят пользоваться чем-то подобным, поэтому их применяют сами жители для защиты своего дома.