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.

Расы Сиичиву и AI являются расами с коллективным сознанием. Поэтому игрок этой расы должен описать, почему его персонаж отбился от коллективного сознания, а также он получит связанные с этим штрафы.

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 выводит 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.

Соответственно, в зависимости от роли (или же по этому признаку определяют роль) различают различные типы «камней жизни». По своей сути – это практически вечные источники энергии, у литоидов от их цвета зависят способности, как физические, так и умственные, также цвет влияет на количество единовременно выделяемой энергии.

Цвета «камней жизни»:

1. Белый – самый простой и распространенный. Встречается у всех литоидов иерархии жителей. Соответственно не имеет никаких примечательных особенностей;
2. Зеленый – что-то уже интереснее. Отвечает за повышение живучести и грубой физической силы. Чаще всего встречается у воинов-литоидов;
3. Синий – данный цвет улучшает восприятие и умственные способности. Из таких литоидов получаются хорошие старейшины, поскольку они обладают повышенной харизмой, умением быстро ориентироваться в ситуации, а также грамотно руководить работой подчиненных;
4. Красный – достаточно редкий кристалл. Обычно им обладают мудрецы. Он универсален. Т.е. улучшает качества как физические, так и ментальные, правда не в таких значениях, как специализированные камни, но все же близких к ним. Такими камнями обладают мудрецы, являющиеся универсальными литоидами, ведущими за собой других, а также способных постоять за себя, даже в битве один на один;
5. Фиолетовый – редчайших цвет. Литоиды с таким «камнем жизни» становятся основателями. Помимо улучшения всех основных характеристик дает случайную способность. Зачастую они уникальны, поэтому не бывает одинаковых литоидов-основателей. Одной из таких способностей является открытие доступа к «потокам» Файнтерры. По сути – возможность использовать магию.

ХАРХУД

Представители этой расы стали вторыми из разумных, появившихся на землях Файнтерры. Этот крайне воинственный народ все время находится в движении. Так повелось издавна. Местность, на которой обитают Хархуд достаточно быстро становится непригодной для постоянной жизни. Их звери выедают местную растительность, а их охотники истребляют местную живность. Поэтому жизнь в движении – их ключ к выживанию.

Несмотря на кочевой образ жизни у Хархуд есть центральный город, на территории которого племена могут найти пристанище, отдых, рынок и работу. А еще именно в этом городе воспитываются дети расы. Рождаемость у Хархуд достаточно низкая, а смертность напротив – высокая. Поэтому младенцев тщательно стерегут, а как только те научатся ходить и держать что-то в руках их учат военному ремеслу, являющемуся, по сути, их образом жизни.

Данная раса не имеет четкой иерархии и центрального управления. Единственное, что может их регулировать – «Свод напутствий Первых». Это многотомное собрание книг, в которых первые из Хархуд давали напутствия своим потомкам как жить и что как делать. К этой книге привязана традиция: каждый великий воин Хархуд вправе изменить, убрать или добавить 1 пункт в этот свод перед своей смертью.

Еще немного о различных особенностях жизни Хархуд: считается позором умереть от старости, а не в бою. Поэтому все Хархуд преклонного возраста выступают на арене, где бьются насмерть. В зависимости от количества поверженных противников, а также их силы семья участника получает вознаграждение в различном ресурсе: материалах, деньгах, еде и т.п.

Ключевой особенностью расы является способность наращивать костяные наросты по всему телу. Самым опытным бойца требуется всего пара секунд, чтобы стать ходячей крепостью, облаченной в костяной экзоскелет. Активно используют примитивные виды оружия, от луков и мечей до пик и арбалетов.

В зависимости от умений, которые приобретаются различными путями представители этой расы могут либо очень быстро создавать небольшие костяные пластины, защищающие основные части тела, либо превращать себя в ходячие танки, но на это тратится больше времени и теряются скорость и маневренность. А также некоторым Хархуд просто физически не хватает сил таскать на себе такой экзоскелет. Поэтому большинство из них предпочитает средний и легкий тип защиты, делая ставку на скорость и ловкость.

В каждой кочевой ячейке есть свой вождь, за которым идут все остальные. Особого расслоения общества не наблюдается. Все мужчины являются как воинами, так и ремесленниками: кузнецы, охотники, кожевники и т.п. Женщины занимаются собирательством, следят за стоянкой, также принимают участие в ее охране, ну и самое главное – следят за детьми, которые родились и живут вне города. На такие случаи в каждой ячейке есть свои учителя – уменьшенная версия училищ в городе. По началу мальчики и девочки воспитываются примерно одинаково, однако с возрастом их распределяют на отдельные группы, занимающиеся тем, чем дети планирую жить, став взрослыми.

Вождь ячейки выбирается соревнованием, в котором проверяются: сила и ловкость, тактика и стратегия, умение организовать ячейку, а также способность оценивать окружающую обстановку. Выигрывает тот, кто смог лучше всех организовать свою малую ячейку и победить соперников.

Центральный город обладает некоторым постоянным населением, которое занимается организацией столицы, поддержанием ее в должном состоянии, обороне и т.п.

В нем же собирают Великий совет, когда наступает угроза, способная уничтожить или сильно ухудшить положение расы или определенных крупных ячеек, на которых держится народ Хархуд.