

Фэнтезийные расы.

1. Эльфы.

Этот народ считается очень красивым, очень милым, лучники и маги, живущие в лесу и защищающие его от разрушения. Они любят природу и дружат с дриадами и вообще они прямо в синхроне и симбиозе со всем миром. Но это не так. Наиболее правдиво эльфов показали в Древних Свитках, там есть и лесные бомжи и продвинутые остроухие, коим на благо леса положить болт. Если бы эльфы совсем не вредили лесу – они бы не выжили. Чтобы поесть – надо убить растение или животное – это уже противоречит сохранению природы. Эльфы берут у природы сколько им нужно для выживания, но не покушаются на большее. Они как пигмеи, у них есть ниша в общей экосистеме, дальше которой они не хотят выходить. Но разве в таких условиях могли образоваться маги и наука? Разве могут появиться архитектура и металлургия? Конечно, нет. Поэтому лесные эльфы – аборигены, а маги и прочие воинственные остроухие – цивилизованные эльфы и они должны называть себя иначе, просто чтобы подчеркнуть свою особенность и продвинутость. Эльф – лишь название вида, а не расы и не народа. Расы эльфов различаются по цвету кожи и ушам. Все знают о темных эльфах, об эльфах вислоухих с прямо-таки ослиными висячими по сторонам ушами, есть разные другие типы, сочиненные фантастами и игроделами. По сути, они мало чем отличаются друг от друга, у них разные условия жизни, разные ареалы обитания, разные верования. Например, темные эльфы молятся богам отличным от богов светлокожих эльфов, а еще они живут под землей, составляя конкуренцию гномам.

2. Гномы.

Подземный народ, добывающий минералы и золото, богатый, способный к ковке и созданию волшебных артефактов, любящий огонь и огнестрельное оружие. Казалось бы. На деле гномы – бомжи. Почему? Для шахт нужно дерево, чтобы строить подпорки и колонны, препятствующие обрушению, нужны кожи для мехов, нужны разные предметы с поверхности и еда тоже. Ведь в пещере могут быть лишь несъедобные грибы, редко озерная рыба, летучие мыши, насекомые, безглазые ящерицы, то есть, еды и нет в целом. Даже кирку собрать нельзя, потому что для неё нужна деревянная ручка и кожаные ремни. Гномы не подземные, а пещерные жители, они копают шахты, но они не спят в них, а организуют шахтерский поселок на поверхности рядом с местом выработки. Если они и сбегут в пещеры, то только получив много научных достижений, научившись создавать мощные источники света и выращивать еду под землей. Они должны быть подкованы в науках, чтобы очищать воздух или отыскать растения, которые будут делать воздух свежим и пригодным для дыхания. Они не могут быть просто кузнецами, если живут в недрах планеты, это продвинутая цивилизация, которая преследует какую-то странную цель.

Как и эльфы, гномы тоже имеют свои расы. Одни гномы высокие, другие низкие, одни с острыми короткими ушами, другие с круглыми лопухами. Соответственно дварфы и гномы не одинаковы, это разные расы одного вида.

3. Орки.

Орки – разумный вид. Они также различаются по виду, цвету кожи и особенностям жизни. Есть различия по величине нижних клыков торчащих изо рта, есть зеленокожие и с бурой кожей, есть горные, есть равнинные. По идее должны быть ледяные орки, с особым компонентом в крови, который помогает выживать в холодном климате. Считаются высокими и сильными, но это не совсем так. Высокими бывают только те, кто ест много хорошей еды, и это касается вообще всех видов живых существ в мире. Если орки живут на севере, они будут невысокими, а на юге они могут быть более крупными. Орки строят храмы и сведуши в магии,

так что они не дикие, хотя бывают и такие племена.

4. Огры, тролли и гоблины.

Огры – искусственные существа. Это проистекает из их низкого интеллекта и огромного роста, высокий рост говорит о наличии кучищ еды, а нулевой мозг не позволяет добыть столько. Поэтому вывод, что огры – выведенные демоническими народами боевые монстры, впоследствии выпущенные на волю из-за слишком больших расходов на содержание. Точно также к искусственным монстрам следует отнести троллей, которые также глупы, и имеют еще большие размеры, но есть некоторые существа называемые троллями, однако имеющие сильное сходство с орками и эльфами. Вероятно это гибридное племя, но они разумны и являются социальными существами.

Гоблины – вид карликов, они не имеют прямого сходства с орками или эльфами. Однако и они делятся по уровню развития, цвету кожи и местам обитания. Особенно сильными считаются черные гоблины. Все расы гоблинов разумны, некоторые примитивны, некоторые высокоразвиты. Магическими способностями не обделены, но магов у них мало.

5. Зверолюды, звероморфы, химеры и разумные звери.

Зверолюды – помесь человека и зверя – рождены от демонических и магических зверей и людей. Однако в них больше человеческого, чем звериного. Например, есть кошачьи ушки и хвосты, а в остальном люди. Однако у них в наследство от зверей досталось обоняние и некоторые инстинкты. Кошка-девочка будет бросаться на маячащие перед глазами вещи, догонять убегающего, ласкаться и мурлыкать. Собаколюды будут преданными и верными существами, но временами среди них будут тупые или агрессивные. Тавры (от слова таурус – бык) – будут вегетарианцами, но очень ревностно относятся к безопасности своих детей и изменам жен. Похожим образом будут распределены инстинкты лис, кроликов и прочих существ. Зверолюды – это не раса и не вид, это общее название сотен и тысяч видов разных существ.

Звероморфы в отличие от них имеют меньше человеческого и больше звериного. Минотавры – больше звери, чем люди, уровень интеллекта больше звериный, сильно подвержены инстинктам, меньше разуму. Те же свиноорки, которые к реальным оркам отношения не имеют, – просто куча зверей с усиленным из-за демонической крови желанием. Часто показывают, как они насилуют целые деревни и города, но в реальности свинтус не стал бы кидаться на всех подряд. Ему одинаково хорошо с любой самкой, пока он не удовлетворит свои желания, он не подумает бросать невольную жертву его инстинкта, а потом будет несколько часов пребывать в эйфории и расслабленности, благодаря чему его можно будет легко убить. Опять же свины боятся волков и медведей на подсознательном уровне, а к людям они будут либо благожелательны, либо агрессивны в зависимости кто был предком свиноморфа: кабан или свинья. Еще одна особенность свинов – любовь к желудям, корешкам и червям, хотя конечно, свины всеядны, но инстинкты сильнее разума.

Точно также кобольды – по сути, волкообразные существа, и собираясь в стаи могут быть опасны, но при этом в их рядах всегда будет «униженец», тот кого вся стая будет презирать и мучать. Но по отдельности они будут гораздо менее опасными и трусливыми.

Химеры – искусственные или естественно рожденные существа. Их родителями могут быть как звероморфы, так и зверолюды, в редких случаях их создают из людей или эльфов, но основным сырьем для создания химеры всегда бывают звероморфы или звери.

Химеры зачастую не могут правильно управлять своим телом, поскольку несколько голов отвечают за разные части тела и в результате никакой слаженности быть не может. Эффективная химера имеет только одну контролирующую голову, а остальные просто довесок для красоты. Невозможно объяснить нескольким головам, живущим по звериным законам необходимость совместного бытия и работы. Змея тут же куснет ближайшую часть тела раздражающей его львицы, даже не понимая, что они сейчас – единое целое. И обе помрут.

В редких случаях рождаются многоголовые существа вроде Цербера, но они похожи на сиамских близнецов и настоящими химерами не являются.

Разумные звери – особая форма жизни. По сути, они выглядят как звери, ведут себя почти как звери, но могут говорить и мыслить. Они мутанты, подвергшиеся магическому влиянию разумного существа. Это может быть магия бога или магия демона, а может быть эксперимент мага, в редких случаях причиной выступает жизнь рядом с источником чистой магии, которая вызывает развитие мозга и незначительное изменение развития существа.

6. Демоны.

Общее название сотни аморфных существ, которые питаются маной, выкачивая её из других организмов. Обычные магические паразиты и вирусы. Однако от них происходят демонические звери и демонолюди. Демонолюди являются смешением демонов, людей и зверей, они родственны химерам, но обладают разумом и лишь в редких случаях обладают многоголовостью. Соответственно, из-за смешения кровей их раздражают противоречия. Они должны есть как люди и звери, и поглощать ману, как демоны. От этого много проблем, как для них, так и для человечества.

7. Духи, магические существа.

Духи – крохотные существа, питающиеся маной, но живущие в симбиозе с носителями и производителями маны. С ними легко договориться, используя особую письменность. Духи редко обладают речью, чаще они имеют зачатки разума, но близкий контакт с разумными видами помогает их эволюции в более продвинутые формы. В конце концов, они могут стать божественными зверями или младшими богами.

Магические существа – полудуховные сущности, имеющие твердую оболочку. Слизни – наглядный пример. Глаз слизня – его мозг, он же является его ядром, столь ценным в магических опытах. Слизень видит сразу всё вокруг себя, поэтому он способен замечать движения врагов и быстро реагировать, но такая способность влияет на восприятие цвета и интеллект. Слизни, как хамелеоны видят черно-белым, а интеллекта у них нет, только пара инстинктов, в этом плане они, как рыба ланцетник, у которой нет мозга. Поглощая существ, слизень может мутировать и изменить форму на вид приближенный к форме поглощенного существа. Иногда это также оказывает благотворное влияние на умственное развитие. Вот так вот и получаются девчонки-слаймы из эроге.

8. Инсектообразные (насекомусы).

Эти существа есть результат скрещивания пикси и фей с насекомыми, иногда последующие поколения спариваются с людьми. Собственно у фей и пикси нет мужских аналогов, они в этом плане обделены. Есть истории что пикси и феи рождаются от цветов и деревьев, но самой правдивой будет версия, что они как кавказские скальные ящерицы занимаются самокопированием, то есть сами по себе беременеют и рожают свою точную генетическую копию. Если пикси и феи накапливают достаточно магических сил, они могут временно

изменить форму на более подходящую для спаривания с человеком, однако же являясь полудухами, они сильно слабеют после этого.

Так вот насекомые поначалу бывают маленькими, но при избытке пищи они могут стать достаточно большими вроде пауков, которые потом похищают мужчин для спаривания.

Надо сказать, что инстинкты насекомых сильно снижены, есть разум, есть способность говорить. А еще пауки не имеют хелицер, которыми пауки кусают жертву, да и способ поедания жертвы совершенно отличается. Паук расставляет паутинные ловушки, потому что догнать жертву не может из-за размеров тела, а попавшуюся дичь заматывает и тащит домой. Далее она может разделать добычу и съесть сырое мясо, хотя если ей попадется огниво, то и пожарит. Зимой пауки впадают в спячку, делая плотный кокон из паутины и засыпая в нём. Слюна паука не ядовита, по крайней мере не для неё самой, а на человека эффект может оказывать расслабляющий или возбуждающий (в зависимости от желания автора).

Проблема спаривания для насекомых стоит особо остро, поскольку большинство этих видов из-за родства с пикси бывают исключительно самками. Однако для муравьев совсем другая картина. У них есть самцы, но мало, потому в муравейниках мужчин не бывает, но часто самки сами покидают родную обитель для создания собственного гнезда и поисков мужа.

9. Рыболовы и морские виды.

Русалки и водяные – не родственники. Они разного вида. И вообще водяные имеют разное описание в разных странах. Точно также как и русалки делятся на две формы: каннибалы и рыбоеды.

Морские и водные виды разумной жизни – это полубоги, полудухи, полурыбы – рожденные наядами, которые, как и пикси с дриадами – одиноки. Энты – разумные деревья, не размножаются с дридами, у них естественное опыление и семенной метод. Дридам же нужен полноценный секс, а люди в лес ходят редко. Еще хуже дела у наяд, ведь в воду за ними полезет лишь редкий человек. Вот и получаются осьминоговидные разумные твари, или еще какая странная зверушка. Русалки и водяные рождены точно также. Тритоны и русалки – удачные формы, поскольку им не нужно человеческое или еще чье вмешательство для продолжения рода.

10. Растительные формы и разумные грибы.

Духи породили много существ, а некоторые их потомки дали жизнь растительным людям, зверям, хищным и разумным грибам. В реальности растительные хищники существуют, это росянка и венерина мухоловка. Вот и в магическом мире есть подобные существа. Они питаются мясными видами, пожирая случайную жертву. А если случайно энт опылит хищный цветок, то потомство может стать разумным или даже ходячим, а не привязанным корнями к земле. Не исключено, что на растения могут повлиять демоны и полудемоны, сожранное демоническое существо может изменить структуру растения, и оно обретет человеческие формы. В фэнтези мире хищными бывают и растения и грибы, поэтому разумными и человекоподобными могут стать и те и те. Но могут появиться гибридные звероформы, такой аналог химеры, полуживотные-полурастения. Опять-таки, растительные виды будут действовать согласно заложенной природе. Если в цветке есть часть зверя, то зверь будет доминировать, но растение ни за что не полезет ночевать в пещеру и нору. Зато грибо-монстр полезет охотно, а на открытой местности предпочтет не появляться. Если полурастение-полудриада увидит человека, то постарается его совратить, в надежде получить мужа и садовника в одном лице. А едой её будет вода, может быть соки, и навоз. Она растение, так что

все норм.

11. Драконы и полудраконы.

Драконы – суть те же магические звери, но с божественным или демоническим началом. Они любят просторные и сухие пещеры, в точности как ящерицы, питаются крупными зверями, разумны из-за присутствия могучей магической силы в теле, могут менять облик на время. Драконы ленивы и они не могут собирать золото в драконьей форме, так что все золотые украшения обычно находимые в их пещерах собраны не грабежами, а долгим трудом самого дракона или вымогательствами у живущих неподалеку человекообразных. Зачем дракону золото? В древности золото считалось металлом богов, потому что оно не окислялось и выглядело ярко, напоминая солнце в небе. Естественно, что вскоре его стали олицетворять с богом солнца, а потом делать из этого металла статуи божеств и всячески использовать для украшения жилищ и своих тел. Эдакая показная близость к богу. Мы с тобой, мы под твоим покровительством, как бы говорили люди с золотыми вещичками. Драконы всегда считавшие себя наравне с богами не могли бы упустить шанс доказать свою божественность, для чего стали складывать в логова кучи золота. Однако потом первопричина начисто стерлась из памяти, а страсть к блестяшкам осталась.

Полудраконы – потомки драконов от других видов. Не знаю, кто начал первым, пьяный ли человек-изврат забрался на дракониху, или дракон в человеческом облике решил попробовать человеческую девицу, только вскоре стало появляться слишком много Довакинов. Некоторые даже на людей не были похожи, дети ящериц и прочих стали получать драконью кровь, а вместе с ней их вспыльчивость, надменность и жажду золота. Понятное дело таких никто не любит, так что большинство перебили, некоторых признали королями, кого-то изгнали. Кому как повезло, так и вышло. В целом полудраконы и драконы одиночки, которые не любят большие сборища, но жажда золота в них гораздо сильнее. Поэтому не исключено, что какой-нибудь успешный торговец или хитрый негодяй-ростовщик на деле дракон или полудракон.

<http://tl.rulate.ru/book/7452/171272>