

Виды войск.

Существа созданные Высшим

!!!Совершенно точно, здесь есть спойлеры!!!

!!!Совершенно точно, здесь есть спойлеры!!!

!!!Совершенно точно, здесь есть спойлеры!!!

1. Ёж. Его функции: защита, добыча ресурсов. Существо-растение. В его нервном центре находятся жизненно важные органы. Всё тело покрыто корнями, походившими на щупальца. Поверхность корней и тела способна растворять умерших существ.

2. Фея. Её функции: поддержка, добыча магии, религия. Крохотное существо, похожее на эльфа. Тело феи светится разными цветами. Есть крылья, как у бабочки и усики на голове. Усики способны чувствовать магию, а крылья могут вбирать в себя магическую силу и таким образом фея способна транспортировать частички волшебства. В третьей арке рассказа феи начинают лечить прихожан в каждом молитвенном древе.

3. Корн. Это древочеловек. Его функции: война, защита, добыча энергии и воздуха. Основной воин войска Высшего и страж границ. Высокое и сильное существо. Тело из дерева и растительных волокон. Имеет четыре руки. Ноги похожи на корни. Его тело защищено прочной корой, служащей бронёй. Обычно вооружён копьём с разными наконечниками. Способен вращаться в землю и становиться деревом для ожидания или добычи ресурсов. Способны регенерировать, если в их телах есть достаточно питательных веществ. Может играть роль метателя копий, при этом древесные копы выращиваются прямо на поле боя из его тела. Уязвим к огню.

4. Шрылан. Его функции: поддержка, добыча воды. Тело толстое, шарообразной формы. У него имеются сзади крылья, похожие на крылья летучей мыши. Маленькие свинячьи глазки спереди и большущий рот. Рот занимает большую часть всего тела существа. Летают медленно. Способны перевозить в своих больших ротовых полостях много воды. Могут тушить пожары.

5. Стальная гончая. Её функции: война, разведка, поиск. Существо, эволюционировавшее из волка. Быстрое атакующее существо, бросающееся в ряды врагов. Это животное так же служит для быстрой разведки и поиска вещей. Отменный нюх. В его шерсть и кости подмешаны металлические частички, что делает каждый волосок и кость прочнее и опаснее. Зубы и когти очень острые. Благодаря шерсти способен нейтрализовывать магию огня и ветра. Уязвим к заклинаниям с молниями.

6. Подземный червь. Функции существа: поддержка, строительство и добыча ресурсов, транспортировка. Существо похоже на огромного червя, что ползает под землёй. Он способен перевозить более мелких существ. Перевозить грузы он может в своём подбрюшье. Способен рыть тоннели и превращать землю в полезные вещества.

7. Древесный кабан. Его функции: война, защита. Эволюционировавший боров. Существо для разрушения прочных структур и пролома бреши в рядах защиты врага. Существо защитник в роли «танка». Крупное тело покрыто прочной бронёй из древесной коры. Брони спереди на морде куда больше, чем в других местах. Есть пара мощных бивней. Медленное и неповоротливое существо. Способен быстро регенерировать. Уязвим к огню.

8. Рульф. Его функции: развитие, контроль, поддержка, война. Существо может являться тактиком, офицером, учёным, мыслителем, убийцей, магом. Это существо, которое раньше было эльфом мрака. Вместо ногтей длинные когти для сражения вблизи. Существо очень умное, у него увеличенный размер головы. Задача рульфа заключается в помощи Высшему в обдумывании проблем и решении более мелких задач. Способны владеть магией. Владеют телекинезом, могут передавать приказы на расстоянии другим существам. Работают с подземными радарами. Работают так же и с записывающими кристаллами в молитвенных деревьях.

9. Бесшумный. Его функции: разведка, шпионаж, поддержка магией, война. Это существо, которое раньше было эльфом мрака. Похож на некого духа или тень. Он способен передвигаться бесшумно и парить в воздухе. Владеет магией воздуха. Может передвигаться за пределами владений Высшего, но лишь 1 день (впоследствии количество времени увеличится).

10. Стрекоза. Его функции: поддержка. Гигантская магическая стрекоза, способная летать за пределами владения Высшего. В неё встроен радар, что позволяет и другим существам, находящимся рядом, миновать границу владений Высшего.

11. Слон. Его функции: война, защита. У огромного существа есть шесть бивней. Первая пара бивней смотрятся практически вместе, между ними есть маленькое расстояние, а третий костяной бивень уходит слегка в сторону от остальных и он поменьше, чем два других. Бивни выходят с одной стороны от хобота и с другой. Хобот слона укреплен бронированными пластинами, чтобы нельзя было повредить чувствительные ткани. Ноги так же защищены костяной прослойкой. Живот и конец хобота у этого слона являлись самыми уязвимыми местами. Так же на спине слона можно было поместить специальные люльки, откуда могут стрелять снарядами воины.

12. Мелиада. Её функции: поддержка магией. Волшебное существо. Мелиада выглядит как кентавр, но нижняя часть тела у неё от лани. Наполовину прекрасная дева, а наполовину изящная лань. Тело зеленоватых оттенков. Волос на голове у неё нет, вместо них корни или короткие ветви без листвы. Чем могущественнее магия у мелиады, тем она красивее и кожа нежнее. Способна использовать магию земли, управляя побегами растений и поддерживая других существ лечением. Это существо физически слабо.

13. Лесной прайн (древесный эльф). Его функции: война, поддержка, развитие, религия. Гибридное существо из эльфа мрака и лесного эльфа, совмещённых с древочеловеком. Элитное существо. Задача этого существа это проповедовать Высшую религию. В основном из них выходят жрецы

Он похож на лесного эльфа, но у прайна ушки длиннее. На его теле находятся древесные наросты, похожие на кору дерева. Ноги похожи на ноги корна, но всё-таки у прайна ноги более изящны, хотя тоже с корнями вместо пальцев. Имеются крылья. В сложенном состоянии четыре крыла смотрятся, как пристёгнутый за спиной плащ. Лесной прайн отличный маг, хороший летун и очень умное создание. Он ловок, быстр и вынослив. Способен применять магию, особенно хорошо знает магию земли.

14. Кватара. Её функции: создание (создание существ), поддержка, развитие (развитие собственного тела и колонии), контроль (контроль над существами), добыча ресурсов и информации. Существо, походившее на королеву или матку роя. Это существо подчиняется только Высшему. Кватара способна контролировать группы других существ и отдавать приказы им. Так же может образовать логово, где и будет производить других существ с помощью встроенного в тело инкубатора. Она способна адаптироваться к условиям и улучшать собственные действия в той или иной ситуации. Способна плевать ядом.

15. Рыло. Его функции: строительство (в том числе рытьё подземных тоннелей и помещений), защита/охрана, добыча ресурсов. Изучив структуру крысочеловека и крота, было создано это существо Куиной. Рыло внешне похоже на крысочеловека. Вместо рук имеются кротовьи лапы. Голова похожа на рыло крота с кожистым носом и усами. Глазки маленькие и плохо видят, но в темноте видят прекрасно. Благодаря улучшению тела с помощью крепких частичек паучьего панциря кожа рыла стала прочнее. Существо хорошо ориентируется под землёй, на поверхности уязвимо. Боится яркого света.

15. Паутавр. Его функции: война, защита/охрана, добыча, создание (создание тканей, одежды, жилищ). Это существо наполовину паук, а наполовину гуманоид. Голова похожа на человеческую. Глаз несколько, может быть четыре или шесть. У рта присутствуют жвала, с помощью которых паутавр может отравить свою жертву. У верхней половины тела есть пара рук. Руки могут походить на человеческие или быть похожими на чьи-либо лапы. Нижняя часть тела паучья с шестью длинными или более конечностями. Ноги, словно стальные лезвия копий. Это существо может ткать паутину, и она получается очень даже прочной. Тело покрыто панцирными пластинками, которые защищают тело.

16. Нальф. Многофункциональное создание. В былом он являлся человеком, а сейчас наикрасивейшее творение Высшего. Красота Нальфа затмевает эльфийскую. Обычно у него светлый цвет кожи, зеленоватый, розоватый. Высокий рост, уши длинные, глаза зелёных оттенков, волосы различных цветов.

Лесные эльфы

1. Лучник. Основной вид войск лесных эльфов. Меткий стрелок, бьющий на большие расстояния. Обычно находится в безопасном месте и оттуда далеко стреляет. Броня лёгкая из кожи или одежда из растений.

2. Стражник. Простой эльфийский воин с копьём или клинком. Броня лёгкая из кожи или одежда из растений.

Эльфы мрака

1. Пехотинец. Основной тип воинов эльфов мрака. Имеется длинное и прочное копье и продолговатый щит, что укрывает полностью бойца, если повернуться боком. Тяжёлые блестящие доспехи чёрного цвета, они не мешают движениям и достаточно легки и подвижны. Закрытый шлем конусной формы.

2. Лучник. Воин с луком. Тяжёлые доспехи эльфов мрака. Малораспространённый вид воинов.

3. Метатель. Воин с кинжалами. Он метает ножи на средние дистанции. Тяжёлые доспехи эльфов мрака. Распространённый вид воинов.

4. Убийца. Воин с парными изогнутыми клинками. Тяжёлые доспехи эльфов мрака. Быстрый боец, который делает опасные выпады своими клинками. Этот вид войск обычен для эльфов мрака.

5. Маг. Эльф, владеющий атакующей магией и магией поддержки. На нём надет сиреневый балахон. При себе имеется металлический посох.

6. Всадник на ящере. Вообще на ящере находятся сразу два воина. Один с копьём и он держит поводья, другой воин при себе имеет или лук или ножи для метания. На воинах тяжёлые доспехи эльфов мрака. Сам ящер на четырёх лапах. Хотя ящер массивен, он достаточно быстр.

Людоящеры

Эти существа похожи на ящеров. У них две ноги и руки с четырьмя пальцами и ещё имелся

хвост. Головы у них ящеровидные. Эти существа очень спокойные и послушные. У них нет проявлений к мятежу или недовольству. Ящеры трусливые существа, но всё же трудолюбивы. Занимаются земледелием и добычей руды в шахтах.

1. Воин-зверь. Многочисленный тип войск. Не имеет какой-то брони. Оружие самое простое.

Гномы

1. Пехотинец. Основной тип воинов у гномов из клана «Гранитный Молот». Тяжёлая броня из мифрила, шлем и квадратный щит. Этот боец выносливый и сильный, несмотря на низкий рост. Из оружия есть копье с наконечником из мифрила, так же на поясе висит маленький топор. Собравшись в армию, эти воины могут выстраиваться в полностью защищённую «черепаху» или «броненосца», где щиты были построены в три ряда.

2. Берсеркер. Бородатый воин в мифриловых доспехах. В руках обычно или двуручный топор или двуручный молот. Бьют размашистыми ударами и не потеют. Им лишь бы пива после битвы выпить.

3. Баллиста. Крупный осадный механизм из дерева и металла. Стреляет длинными стрелами и на большое расстояние. Снаряды летят под навесом. Есть снаряды с ампулами, в которых находится горючая смесь, она разбрызгивается при попадании, и огонь при этом сложно потушить. Этот механизм, чтобы он работал, должны обслуживать несколько гномов.

Кентавры

Кентавры наполовину люди, а наполовину лошади. Они быстры и манёвренны. Могут заменять кавалерию.

1. Стрелок. Кентавр с луком. Основной вид воинов. Способен метко стрелять на скаку. Если стрелков собирается достаточно, то они выстраиваются в особое построение. Бега по кругу, кентавры постоянно поддерживают стрельбу по врагу.

2. Алебардист. Кентавр с алебардой. С помощью мощной алебарды может крушить вражеские доспехи.

Крысолюди

Эти существа похожи на крыс, но телом гуманоида. Крысиная голова, сзади длинный кожистый хвост. Тело крысолюдей покрыто серой шерстью. Их организм способен противостоять ядам, иммунитет к большинству болезней. Крысолюди физически слабы.

1. Воин-слуга. Многочисленный вид войск. Обычно собирается в толпу подобных крысолюдей. Крысочеловек с простым оружием. Защиты нету.
2. Пращник. Многочисленный вид войск. Крысочеловек с пращёй, что кидается склянками с ядом. Яд бывает разным, он может быть в жидком состоянии или в газообразном.

Люди (Королевство Агам)

1. Оруженосец. Простой воин в кожаной броне. Оружие разнообразное, но обычное. В основном служит рыцарю для поддержки и помощи ему.
2. Рыцарь. Основной тип воинов у людей. Латные доспехи покрывают всё тело бойца. У него может быть разное оружие, обычно это меч, как одноручный, так и двуручный.
3. Рыцарь защитник. Этот воин специализируется на защите союзников. Полностью закован в латы. Большой щит прикрывает его и соседа. Обычно в защитники берут выносливых и крепких мужчин, чтобы они могли держать строй и продолжать напирать на врага своим щитом.
4. Пикинёр. Вооружён длинной пикой. Стальные доспехи. Когда много подобных воинов собирается в один строй, они не дают врагу приблизиться к ним своими длинными пиками. Очень эффективны против кавалерии и во время сражения на равнине.
5. Рыцарь всадник. Воин, закованный в латы, верхом на лошади. Скакун так же защищён стальными пластинами. Рыцарь вооружён копьём для удара на скаку и клинком для ближнего затяжного боя. Всадники строятся в клин и, набирая высокую скорость, врезаются во вражеские ряды.

6. Священник. Служит для поддержки воинов. Магия лечения и создание магических барьеров являются основными задачами.

Шувууны

Шувууны (с монгольского «птица»). Эти гуманоидные существа похожи на птиц. У них есть крылья, которые растут из спины. Лица похожи на человеческие, но без носа. Хвост у них птичий, с перьями.

У шувуунов рабовладельческий строй. Всю чёрную работу выполняют их рабы, а сами занимают управленческие посты. Но это не мешает им владеть собственной армией, которая и подчиняет соседние государства или расы.

1. Снежная обезьяна. Находится в рабстве у хозяев. Тело этого существа покрыто белым мехом, чтобы не мёрзнуть в холодных условиях жизни и прятаться в снегу. Обычно у этого существа нету оружия. Они полагаются на свои зубы. Быстрые, прыгучие. Способны быстро принимать решения и выявлять слабости противника.

2. Снежный великан. Находится в рабстве у хозяев. Большое существо, покрытое белым мехом. Снежный великан очень сильный и выносливый. Спокойно переносит невзгоды погоды.

3. Страж. Шувуун вооружён копьём и серпом, который заменяет клинок. Обычно на нём лёгкая защита, чтобы проще было летать.

4. Зоркий. Шувуун вооружён дротиками, которыми кидает издали. Обычно на нём лёгкая защита, чтобы проще было летать.

Хегцы. Существа созданные Геллой

Хегцы (с монгольского «плесень»). Грибовидные существа, живущие в Хвойном лесу. Их тела состоят из грибных волокон. У большинства присутствует грибная шляпка. Обычно их глаза светятся зелёным светом и расположены чуть ниже грибной шляпки. Все хегцы подчиняются Гелле.

1. Прилипала. Большой ходячий гриб. Он старается подойти к жертве как можно ближе и прилипнуть к его телу. Может выпускать в воздух споры, которые заставляют ослабевать и засыпать врага, попадая на их тела или внутрь организма.
2. Громила. Более крупный гриб. Это существо уже больше похоже на гуманоида. Короткие толстые ноги, руки потоньше и подлинней. Обычно вооружён простым древесным оружием: копьё, ветки, дубина.
3. Шаман. Гуманоид, похожий на крупный гриб. У него есть способности к магии, обычно это магия земли. С помощью магии он обездвиживает врага, защищает и исцеляет союзников.
4. Оборотень. Человекоподобное существо, способное превращаться в зверя.

Гнездо третьей кватары Беки Мудрой

1. Скражи. Жукоподобные существа с бронированным панцирем на спине. По бокам растёт несколько ножек. Спереди шевелятся усики, для информирования об увиденном своим сородичам. Они сами решили стать подчинёнными своей новой королевы.

Империя Мирия

Большая империя людей, что служат своим хозяевам.

1. Идеан (идеал). Синекожие существа. Очень высокомерны, считают, что они созданы править другими расами. У них Технократия с примесью магии. Любят конструировать технику, в основе которой магия.

Прочие существа

1. Напеиды (напея – нимфа или дух долин). Волшебные существа. Без магии не могут жить. На их голове растут маленькие рожки. Уши у каждого разные. То у кого-то уши больше походят на человеческие, то у кого-то похожи на звериные ушки. Вместо ног лапы с лёгкой шерстью.

Приняв Высшую веру они стали служить Высшему и ни разу не пожалели о таком выборе.

2. Сатион (сатир + скорпион). Голова звериная и на ней растут рога. Две ноги с копытами. Сзади есть длинный хвост скорпиона.

3. Сатикор (сатир + мантикора). Голова львиная с львиной гривой. Две ноги, похожие на кошачьи лапы. Сзади имеется длинный хвост скорпиона.

4. Гилистер. Зверолюди похожие на свиней, кабанов. Большие брови. Любят поесть.

5. Камнепал. Существа похожие на гномов. Тело их всё из прочного камня. Им не нужно есть или спать.

6. Огр. Злобное создание. У них толстая кожа. Очень сильные, вонючие, обжоры.

7. Озол. Заращённые и мутировавшие животные и гуманоиды. Злобные создания, желающие питаться живой плотью.

8. Манир. Тела нет, магическая субстанция в виде пара. Чтобы не вызывать сильную неприязнь со стороны других рас, создаёт себе доспехи. Это существо обычно спокойное, умное, медлительное.

9. Агнир (огонь, агония).

10. Дракон. Могучее существо больших размеров. Крылья, хвост, очень прочная чешуя. Способность дышать огнём или другой стихией. Мудрое и ленивое создание.

11. Анкон. Существо схожее с драконом. Отличается не полностью физическим телом. Он словно прозрачный фантом.

12. Дранаг. Существо помесь змеи и дракона.

13. Лангун. Существо, живущее подводой. Похожи на людей-рыб.

14. Пияв. Любят пить чужую кровь.

15. Колдус. Создание изо льда. Похож на морозного паука. Шесть острейших лап.

16. Тронос. Демон из другого мира. Кожа фиолетовая. На голове рога.
17. Мозор. Холодное существо, которому тепло и огонь лишь вредит. Живёт в снежной местности.
18. Ворнол. Создание похожее на ворона. Тело покрыто чёрными перьями. На руках присутствуют крылья.
19. Емон. Существо света. Во тьме исчезает и засыпает, при свете оживает.
20. Ногаи. Звероподобное существо с четырьмя ногами.

<http://tl.rulate.ru/book/5117/321343>