После слов Бога, хотя, я ведь тоже Бог. В таком случае буду называть его Судья. Так вот, после слов Судьи, планета поделилась на сегменты, на каждом сегменте показывалась раса, которая там проживает и вся доступная информация о ней. В этом мире я насчитал лишь 7 разумных рас.

Гоблины, Люди, Орки, Эльфы, Гномы, Беорны, Демоны.

Гоблины - низкорослые и зеленокожие создания, имеют высокую ловкость, но при этом низкие показатели интеллекта и силы. Живут в общинах, выстраивают деревни из подручных материалов или же поселяются в пещерах. Не поклоняются какому либо божеству из-за малого интеллекта, но при этом внедрить новую веру достаточно легко, опять же из-за малого интеллекта. Расовая особенность: Плодовитость(Из-за невероятно высокой плодовитости их вымирание вряд ли когда-либо предвидится.)

Люди - раса со средним показателем интеллекта, силы и ловкости. Так же живут в общинах, но из-за среднего интеллекта могут строить города. У рода людского нет одного общего Бога, ими были выдуманы множества локальных богов, которым они поклонялись в зависимости от обстоятельств. На данный момент самый могущественный бог которому они поклоняются, является богом Солнца который существует на протяжении 500 лет. В столице самой сильной империи находится храм в его честь. Он дарует людям Уют и теплоту, а также обеспечивает хорошим урожаем, предотвращая засухи, при еще более длительном поклонении людей у него могут появится дополнительные возможности. Раса людей не приветствует темных богов, поэтому распространение такой веры будет успешным лишь среди некоторых групп, но они могут быть подвержены гонениям со стороны других. Расовая особенность: сплоченность(в час нужды люди невзирая на междоусобицы могут объединиться против общего врага. Правда опыт показывал что после устранения угрозы, войны начинались уже с удвоенной силой, так как все хотят отхватить хороший кусок у слабых соседей.)

Орки - зеленокожие и высокорослые создания обладают высоким показателем силы, средней ловкости и интеллекта. Ведут агрессивный кочевой(разбойничий) образ жизни, и не поклоняются каким либо богам, довольно легко внедрить веру связанную с сражениями или насилием. Орки поделены на разные общины(кланы) и могут вести войну даже друг с другом. Расовая особенность: невозможность дипломатии с другими расами кроме орков(а сама дипломатия с орками довольно специфична).

Эльфы - раса обладающая высоким показателем ловкости и интеллекта, но низкой силой. Живут исключительно в лесах и поклоняются духам леса(не являются локальным богом, а лишь существа что оберегают лес. При создании религии, на вашу сторону так же встанут духи леса). Слишком горды и не входят в контакт с другими расами, а тех кто заходит в лес прогоняют. Легко внедрить религию связанную с улучшением природы(плодородная почва, предотвращение катаклизмов). Особенность расы: Только обороняются, в связи с чем не могут вести экспоненциальную политику(Могут вести данную политику лишь при условии появления неординарной и выдающийся личности что поведет их, а так же неотвратимой угрозы всему миру.)

Гномы - раса низкорослых чем-то напоминающих людей обладают высоким показателем интеллекта, средней силой и низкой ловкости. Не приветствуют какую-либо религию так как

привыкли полагаться лишь на себя, близких и технологию. Благодаря высокому интеллекту хорошо развита металлургия и кузнечное мастерств. Гномы - раса довольно мирная, их цель это прогресс. Преимущественно живут внутри гор. Расовая особенность: не желают вести экспоненциальную политику(но могут начать при условии появления выдающейся личности.)

Беорны - раса медведолюдей, обладают высоким показателем силы, средней ловкости и интеллекта. Религия - Тотемизм. Используют тотемы как для оберегов так и для оружия, на данный момент поклоняются самому сильному локальному богу на планете - Тотемному Дубу. Живут преимущественно в лесах, общинами. Могут мирно сосуществовать с религиями связанными с природой. Расовая особенность: невозможно заменить главную религию(Лишь при уничтожении Тотемного Дуба другой религией, не вашей).

Демоны - темная раса континента, обладают высоким показателем интеллекта, средней силой и ловкостью. Поклоняются богу Хаоса(Не очень сильный бог, поэтому религия может быть заменена как только наберет силу). Расовая особенность: дипломатия возможна лишь с теми у кого темная религия, и лишь в форме Вассал - Господин(Могут вести лишь экспоненциальную политику, при длительном отсутствии войн, влияние религии падает.)

Внимательно изучив каждую расу, я пришел к нескольким выводам, начинать с беорнов совершенно не стоит, из-за невозможности заменить главную религию. Эльфами стоит начать только если вести затяжную войну. Копить силы и ждать пока останется лишь один враг, и то, только если удастся заполучить выдающуюся личность, а как его получить, я не знаю. То же самое относится и к гномам, хотя развитое кузнечное мастерство привлекает. Люди так же отпадают, из-за уже существующего бога, а гоблины не очень привлекательный вариант по характеристикам, думаю что они самый слабый вариант и брать его точно не стоит.

Остаются только и Орки и Демоны. За Демонов будет сложно набрать влияние из-за конкурента, а у орков напротив, нет религии и будет достаточно быстрый старт, но клан выбирается случайным образом, и мне может достаться слабый клан который уничтожат в первую неделю. А еще кочевой образ жизни, что помешает постройке храма. Но есть в этом и плюс, я могу уничтожить клан того, кто тоже выберет орков.

Думаю что с оркам можно будет осесть, если захватить все кланы. Что-же, все взвесив я решил! Выбираю Орков!

http://tl.rulate.ru/book/6855/126296