[b]Расы[/b].

Расам с разной кармой сложнее договориться между собой, а тем, кто одной кармы и/или расы – легче. Многие расы придуманы игроками и отбалансированы многими ГМ-ами.

[u]Люди.[/u]

Самая распространённая раса. Могут приспосабливаться к практически любым условиям\* и обладают большой гибкостью ума. Но при этом не превосходят другие расы в чём-то конкретном. Могут быть как иметь широкий профиль, так и быть узкоспециализированными\*\*. Карма нейтральная.

+ Отличная приспособляемость.

+ Могут достаточно легко обучиться чему угодно. \*\*

- Уступают другим расам по навыкам в их специализации.

\* Для людей «родным» может быть почти любой ландшафт.

\*\* Владыкам, использующим людей, надлежит выбрать их специализацию или оставить широкий профиль.

Подвиды:

Аэлморис - по сути те же люди, но имеющие возможность напрямую подключаться к живым существам, "врастая" в них частично (конечностями/от одного пальца до всех рук и ног) или полностью. Это позволяет управлять живой плотью так, как никто другой, но в то же время аэльморис неспособны работать со "стандартными" предметами из неживых материалов. Кроме того, все аэлморис владеют слабым телепатическим даром, хотя он может быть использован и против них

+ Мастерство в бионике

+ Слабая телепатия

- Уязвимость к ментальным атакам

- Не умеют работать с техникой и неживыми артефактами

Мимарийцы - народ востока, пришедший из бесконечных степей Сумманитского государства. Народ торговцев и ремесленников, всегда ищущих возможности узнать новое, научиться это создавать, а потом найти в этом выгоду для своего народа. Уважение к своим традициям помогло им сохранить единство перед лицом множества угроз, а уважение к традициям соседей сделало из них великолепных дипломатов.

+ Прекрасные торговцы и дипломаты

+ Стойко переносят жару

- Уязвимы к холоду

[u]Авионы[/u].

Раса разумных птицеподобных существ. Неагрессивные по своей природе, они охотно ведут торговлю и переговоры с другими расами или же нанимаются в качестве патрульных, разведчиков или посыльных, однако постоять за себя вполне способны. Прекрасные исследователи, талантливы в волшебстве, колдовстве и магии воздуха, у них гибкий склад ума. Слабо приспособлены к развитию промышленности. Их способности к полёту и лёгкое оружие делает их непревзойдёнными в бою в воздухе, патруле и разведке, но броню не носят вообще. Предпочитают селиться высоко в горах или на летающих островах. Карма положительная.

+ Хорошие дипломаты, разведчики и исследователи

+ Склонность к волшебству, колдовству и магии воздуха

+ Гибкий склад ума.

+ Могут летать.

- Совершенно не дружат с техникой.

- Не носят брони

- Хрупкие тела

[u]Ангелы.[/u]

Эти создания, очень похожие на крылатых людей, предпочитают не вмешиваться в дела прочих рас напрямую, стараясь оставаться "сияющим градом на холме". Ангелы были созданы воинами-защитниками, но, как говорится, "добрым словом и мечом можно добиться большего, чем просто мечом". Обитатели Царства предпочитают договариваться мирно там, где это возможно, и искать общий язык со всем обитателями Сущего. Божественное происхождение позволяет им с легкостью увлекать за собой смертных. Ангелы стараются лучше понять смертных, не запираясь в сияющих чертогах, и искать знания везде, где это возможно, совершенствуя свои способности, но причиной этого стало осознание ограниченности традиционного взгляда ангелов на мир. Несмотря на стремление всегда и везде искать компромисс, аморальные поступки вызывают у них отвращение. Их цель – общее благо. Карма защитники света

+ Отличные командиры и дипломаты

+ Могут летать

+ Склонность к священной магии

- Кодекс чести

- Малочисленность

Подвиды:

Серафимы - предводители ангельского воинства

+ Боги войны

+ Мастера магии света

+ Способны самовоскрешаться

- Уязвимы к тьме и смерти

- Поборники Света - им всегда есть дело до других, но не до себя

[u]Архонты.[/u]

Раса бестелесных существ. Несмотря на то, что они больше похожи на духов или призраков – вполне смертны и даже могут размножаться, хоть и не слишком быстро, при этом им, как ни странно, нужна органическая пища. Могут проходить сквозь твёрдые объекты, а материальное оружие на них почти не действует. В своих призрачных кузнях изготавливают прекрасное оружие, наносящее страшный ущерб на ментальном уровне. Однако добывать материал для него является крайне трудной задачей для архонтов. Несмотря на свою бестелесность, физический урон причиняет им вред, хоть и не слишком большой, зато магические атаки их развоплощают очень быстро. Карма отрицательная.

+ Талант к некромантии и колдовству.

+ Парение

+ Бестелесны - устойчивы к физическому урону.

+ Оружие действует на ментальном уровне.

- Малочисленны.

- Крайне уязвимы к магическим атакам

- Обычные доспехи и оружие для них бесполезны

[u]Великаны[/u]

Очень похожие на людей, только колоссальных размеров, эти угрюмые и замкнутые существа предпочитают селиться в горах и холмах. Тупы и дики, технологий сложнее чем выломать ствол дерева в качестве дубинки не осваивают. Чудовищно сильны, в гневе способны растоптать целую армию, однако туговаты на подъем. Карма нейтральная

+ Чудовищная физическая сила

+/- Большой размер

- Тупость

- Тормознутость и неуклюжесть

Подвиды:

Инеистые великаны - встречаются на севере, среди льдов. Дерутся не голыми руками, а гигантскими сосульками-копьями. Как ни удивительно, овладели магией льда

+ Иммунитет к холоду

+ Неплохие маги льда

- Уязвимость к огню

Огры (они же людоеды) - самые тупые, уродливые и жестокие из великанов. Имеют привычку жрать убитого противника (или союзника) прямо на поле боя, причём такая трапеза способна практически мгновенно излечить раны людоеда.

+ Устойчивость к ядам, колющим и дробящим атакам

+ Трупоедство

- Кровожадность

- Крайняя тупость

Гиганты - немного умнее своих сородичей и ближнему бою предпочитают дальний: мечут во врагов гигантские валуны. Меткость, правда, не ахти, но целям от этого не легче

+ Способны поразить сразу несколько целей одним камнем

- Косые

Циклопы - самые умные из великанов, причем с особым талантом: взгляд их единственного глаза способен парализовать жертву

+ Парализующий взгляд

+ Боги войны

- Крайне малочисленны

- Уязвимы к заклинаниям слепоты и атакам по глазу

Титаны - наиболее благородные и храбрые из всех великанов

+ Иммунитет к огню и свету

+ Боги войны

- Малочисленны

- Поборники Света - им всегда есть дело до других, но не себя

[u]Водяные[/u].

Раса разумных водных обитателей. Они живут глубоко под водой, и редко контактируют с надводными обитателями. Несмотря на невозможность использования огня под водой они умеют добывать минералы и даже выплавлять металл, хотя и не в таких количествах, как надводные обитатели. Им нет равных в магии воды. Неплохие изобретатели и строители. Умеют затоплять сушу при наличии большого количества воды. В воде практически непобедимы, но на суше или в сухом климате испытывают серьёзные трудности. Карма положительная.

+ Очень сильные маги воды

+ Умеют затапливать сушу.

+ Получают огромные бонусы в сражении на водном ландшафте.

+ Получают бонусы к бою во влажном климате.

- Замедленное технологическое развитие

- Испытывают серьёзные сложности на суше или в сухом климате.

- Уязвимость к электричеству и холоду

[u]Гарпии.[/u]

Полулюди-полуптицы, известны по всему Эадору своим несносным характером и страстью к блестящим предметам. Обладательницы острых когтей, дурного нрава и еще более дурного запаха. Этот крылатый народ обитает в гнёздах, которые гарпии устраивают на склонах крутых утёсов и гор. Подобно своим пернатым предкам, гарпии падки на блестящие безделушки и охотно тащат все, что плохо лежит. Как правило, живут стаями, что позволяет им сообща отбиваться от врагов и устраивать дерзкие налёты на близлежащие поселения в поисках еды и блестящих трофеев. Даже в бою гарпии не могут сдержать свою страсть к воровству и часто могут стащить стрелы из колчана зазевавшегося лучника или магические кристаллы у чародея. Карма отрицательная

+ Могут летать

+ Склонность к ведовству, ритуалистике и магии природы

+ Хорошие отношения с кочевыми и неразвитыми народами

+/- Те еще клептоманы

- Плохие отношения с оседлыми или высокоразвитыми народами

- Презирают технику

- Негуманоиды - не всякая броня и оружие им подходят

[u]Гноллы. [/u]

Люди-гиены, не слишком злые, но совершенно безбашенные существа. Любят подраться - чисто ради самой драки, а не выгоды или унижения кого-то. Для этого и устраивают набеги: не с целью поживиться и поработить, как орки, а ради развлечения - благо существа они неприхотливые и выносливые, способны обходиться минимумом. Но если встретят жесткий отпор, скорее всего обратятся в бегство. Как ни странно, прекрасные разведчики, ибо нужно как-то организовывать успешные набеги. Карма нейтральная

+ Высокая плодовитость

+ Хорошие разведчики

+/- Большие драчуны

- Трусят, если получат достойный отпор

Подвиды:

Гноллы хаоса - эта испорченная разновидность гноллов поклоняется демонам как существа высшего порядка. Отличается большей жестокостью и тем, что после смерти из тела такого гнолла вылезает бес (а если не повезет, то и полноценный крылатый демон)

+ Перерождение в демонов

+/- Боевой раж зачастую перерастает в кровавое безумие

- Многие забудут о своих спорах, чтобы устранить подобных гостей

[u]Гномы.[/u]

Древняя гуманоидная раса. Их кузнецы и воины широко известны по всем осколкам миров. Гномы прекрасные изобретатели, но бездарны в магии (при этом имея к ней врождённую устойчивость), а фермерство даётся им с трудом. Они жадны до золота и драгоценностей, хотя охотно ведут торговлю, если считают её выгодной для себя. Продолжительность жизни гномов велика, но рождаемость оставляет желать лучшего. Из принципа не пользуются кавалерией. Предпочитают жить в холмах и горах. Карма положительная.

+ Превосходные добытчики, кузнецы, изобретатели, артефактологи и торговцы.

+ Воины гномов сильны и живучи, особенно в горах

+ Врождённая устойчивость к магии.

- Непонимание магии.

- Медлительность

- Жадность, обидчивость

[u]Темные гномы.[/u]

В отличие от своих светлых сородичей, пошли магическим путем, взамен лишившись знаменитой расовой устойчивости. Подлы и невероятно жадны, за деньги разве что мать родную не продадут. Не любят воевать, предпочитая, чтобы грязную работу за них делали механизмы и наемники. Карма отрицательная

+ Превосходные добытчики, кузнецы, изобретатели, артефактологи и торговцы.

+ Талант к демонологии и волшебству

- Невероятная жадность, обидчивость

- Трусливость

[u]Гоблины.[/u]

Мелкая гуманоидная раса. Её представители ловки и обладают гибким умом, хоть и трусливы. Предпочитают избегать открытой конфронтации с противником, хотя бы отдаленно приближающимся к ним по силе, и отлично умеют решать дела дипломатией и обманом (предпочитая последнее). Жизнь гоблинов коротка, но плодовитость высока. Предпочитают жить в болотах. Карма отрицательная.

+ Превосходные торговцы, мошенники и шпионы, неплохие изобретатели

+ Гибкий склад ума.

+ Очень высокая плодовитость.

+ Врождённая ловкость.

- Слабо верят во Владыку.

- Трусость

- Готовность ударить соседа в спину в любой момент.

Подвиды:

Ночные гоблины - подземные любители грибных элексиров

+ Верность и неистовая вера

+/- Бесстрашие, зачастую переходящее в берсеркерство

- Уязвимость к свету

Хобгоблины - армейская дисциплина даже из гоблинов может сделать воинов

+ Дисциплинированность и выучка

- Полные атеисты

Фростлинги - снежная разновидность гоблинов

+ Устойчивость к холоду

+ Легко идут на контакт

- Уязвимость к огню

- Относительно низкая плодовитость

[u]Гремлины[/u]

Микроскопические (и потому практически неуязвимые) существа, живущие внутри всевозможных механизмов. Великолепные механики... впрочем, по меркам других рас они не чинят предметы, а ломают. Недаром механизм, в котором завелись гремлины, можно смело выкидывать. Кроме того, они преуспели в финансовой сфере - основание банков, кредиты, торговля, демпинг, коррупция и прочие радости жизни. Карма нейтральная

+ Гении инженерного дела, никто лучше них не разбирается в механизмах [color=white]и ломает их[/color]

+ Сметливые торговцы с деловой хваткой

+ Практически невозможно убить

- Жадность, продажность

- Неспособны с кем-либо воевать, по крайней мере самостоятельно

[u]Джинны.[/u]

Легендарные строители дворцов из песка и создатели прочих чудес. Впрочем, исполнять желания способны только истинные джинны, а шанс встретить такого крайне мал. Что ничуть не мешает каждому джинну без исключения быть крайне высокого мнения о себе. Джиннам нет равных в магии воздуха. Карма нейтральная

+ Гениальные маги воздуха

+ Парение

- Нарциссизм

- Могут быть изгнаны

Подвиды:

Ифриты - кроме мордобития - никаких чудес

+ Гениальные маги огня и неплохие маги тьмы

- Агрессивность

Мариды - повелители океанов. Настолько горделивы, что не уважают даже Владык

+ Гениальные маги воды

- Атеисты

Дэвы - а эти предпочитают жить на земле и под землей

+ Гениальные маги земли

+ Легче других разновидностей джиннов идут на контакт

- Крайне малочисленны

[u]Драуки[/u]

После проведения особого жуткого ритуала провинившиеся темные эльфы превращаются в злобных полуэльфов-полупауков. Эти создания вынужденно подчиняются воле магов-хозяев, но втайне ненавидят их (как, впрочем, и все живое) и мечтают о дне, когда смогут вцепиться им в горло. Крайне опасные противники, особенно в родных пещерах. Предпочитают внезапно подползти по стене или потолку, наброситься, спеленать паутиной и пустить в ход ядовитые жвала. Карма отрицательная

+ Ловкость и скорость

+ Отравленные укусы

+ Опутывают врагов паутиной

- Предадут хозяев при первой возможности

- Новые драуки получаются только искусственным путем

[u]Дракониды[/u]

Ближайшие родственники драконов, внешне, однако, больше напоминающие людоящеров. Сами себя считают прямыми потомками первых и оттого немного свысока смотрят на окружающих. От природы владеют даром дыхания огнем, пусть и не таким грозным как у истинных драконов. Теплолюбивы, холод не переносят. На своих малых крыльях способны некоторое время парить. Карма нейтральная

+ Дыхание огнем

+ Талант к магии огня

+ Временное парение

- Уязвимость к холоду

- Гордыня в легкой форме

[u]Драконы.[/u]

Могучие и древние крылатые рептилии. Если б не гордыня, из-за которой они перебили друг друга в ходе междоусобиц, а почти всех оставшихся добили смертные, они могли бы править Астралом, а так они - живые реликты прошлых эпох. Знамениты гордыней - впрочем, характер сильно меняется в зависимости от цвета дракона, как и его способности - и неудержимой тягой к сокровищам. Короли небес; мало кто может потягаться с их могучим дыханием и физической силой в воздухе. Карма зависит от цвета

+ Полет

+ Боги войны

+ Дыхание определенной стихией и иммунитет к ней же

+ Устойчивость к магии

- Одержимы жаждой сокровищ

- Крайне горделивы

- Очень редки

[u]Древолюды[/u]

Древолюды, они же хуорны - ходячие деревья со всеми вытекающими: невероятно прочные, наделенные чудовищной силой. Вместе с тем они ленивы и миролюбивы, большую часть жизнь проводят в полудреме. Отличить спящего древолюда от простого дерева весьма проблематично. В неистовство их может привести только угроза родному лесу и его обитателям - особенно деревьям, к которым у хуорнов трепетное отношение. Карма положительная

+ Чудовищная прочность и физическая сила

+ Отличная маскировка в лесу

+ Корнями обездвиживают врагов и легко разрушают укрепления

+/- Большой размер

- Уязвимость к огню

- Крайняя медлительность

- Пацифизм

[u]Дриады[/u]

Духи деревьев. Не являются истинными элементалями природы, но довольно похожи. Карма нейтральная

+/- Ограниченное бессмертие – пока существует дерево, духом которого является дриада, она может восстановится после ран или даже возродиться, но с другой стороны - сруби дерево и нет дриады

[u]Жуки.[/u]

Разумные гигантские насекомые - от могучих богомолов и безмозглых многоножек до коварных пауков и работящих муравьев. Весьма умны и опасны, владеют бионикой, способны манипулировать душами и защищены таинственной Королевской Печатью. Единственное, чего они по-настоящему боятся - это Сияния... Карма нейтральная

+ Бесконечное множество и разнообразие

+ Практически все покрыты хитином, защищающих от физических атак.

- Из-за многообразия и прожорливости их очень трудно снабжать и подбирать всем экипировку.

- Периодические прорывы Сияния на любых осколках в мире жуков

[u]Иллитиды[/u]

Похожие на молюсков существа, паразитирующие на телах людей и прочих гуманоидов. Живут в пещерах. Питаются мозгами разумных существ, чем заслужили практически всеобщую лютую ненависть; одни лишь темные эльфы ухитряются заключать с ними временные союзы. Иллитидам нет равных в псионике. При том их тела чрезвычайно хрупки, так что всю грязную работу за них делают многочисленные рабы, находящиеся под надежным ментальным контролем. Карма исчадия зла

+ Гениальные телепаты

+ Высокий интеллект

+/- Рабы абсолютно лояльны, но они не всегда надежная опора...

- Физическая слабость

- Даже заклятые враги объединятся против них

[u]Инеиты[/u]

Раса полудиких людей, живущих в союзе со снежными великанами-йотунами, ручными шерстистыми носорогами и другими древними существами. Йотуны - страшные противники в бою, замечательно переносящие суровые условия вечной мерзлоты и ненавидящие жару. Люди же обеспечивает "пушечное мясо", командование и волшебников. Никто лучше их не разбирается в магии холода. Карма нейтральная.

+ Очень живучие и сильные йотуны.

+ Очень плодовитые варвары.

+ Развитая магия воды.

+ Отличная выживаемость в холодных условиях.

- Медленно размножающиеся йотуны, уязвимые варвары

- Уязвимость к огню и теплу у йотунов.

- Слабое сельское хозяйство.

[u]Каджиты.[/u]

Раса кошкообразных созданий, жизнь которых определяется не биологическими, а астрологическими законами: внешний вид каджита зависит не от его родителей, а от положения лун на небе в момент его рождения. Каджиты отлично видят в темноте, очень ловки и быстры. Они выращивают растения, из которых производят “лунный сахар” – вещество, вызывающее лёгкую эйфорию, они используют его в культовых обрядах и понемногу добавляют во все блюда. Из лунного сахара делают скуму – сильнодействующий наркотик, вызывающий привыкание и у каджитов. У каджитов весёлый и шкодливый склад ума, они нередко ведут себя безответственно и легкомысленно. Каджиты известны как воры, вруны и наркоторговцы, потому их недолюбливают, хотя они не злые. У них просто слаборазвито понятие собственности и вообще личности. Даже когда каджит поймёт, что делает что-то неправильно, он придёт к заключению, что раз его уже считают вором, нет никакого смысла начинать вести себя по-другому. Карма нейтральная

+ Врожденная ловкость и скорость

+ Прекрасно видят в темноте; идеальные ночные бойцы

+ Опытные контрабандисты

- Безответственность

- Не носят брони

- Дурная воровская слава

[u]Карлики.[/u]

Своего рода пародия на гномов; еще более мелкие, не менее изобретательные, но со странными заскоками, которые порой побуждают их строить «гениальные» укрепления из консервных банок, к примеру. Трусоваты, предпочитают избегать сражений. Нечистоплотность их жилищ отпугнет даже самых не брезгливых воров, а поживиться у них, как ни странно, есть чем, ибо они делают полезные штучки из всякого хлама. Карма нейтральная

+ Отличные механики и изобретатели

+ Даже при отсутствии нормальных ингредиентов могут сделать толковые штучки

+ Приспособляемость - не брезгуют почти никакими условиями труда

+/- Из-за малых размеров по ним трудно попасть, но уж если попадут, то карлику конец

- Странная логика не от мира сего

- Брезгливое отношение со стороны большинства рас

- Пацифисты

[u]Кентавры.[/u]

Полулюди-полулошади. Они живут в полуплеменном строю, но недооценивать их из-за этого не стоит. Они прекрасно умеют ориентироваться на любой местности и неприхотливы. Среди кентавров немало талантливых магов стихий. Все они очень сильны быстры и выносливы, а чувство долга делает их боевой дух неизменно высоким. Жить могут практически везде, предпочитая лес и равнины. Карма нейтральная.

+ Склонность к магии стихий, в первую очередь к земле.

+ Врождённая выносливость, скорость, сила, высокий боевой дух.

+ Прекрасно ориентируются на местности.

+ Верность, неподкупность

- Нет единства кланов.

- В силу консерватизма с трудом проводят масштабные проекты и осваивают новое, особенно технику

[u]Конструкты[/u]

Как и нежить, по сути не являются полноценной расой; это разнообразные механизмы, созданные талантливыми инженерами или скульпторами и оживленные магией. Почти все они отличаются устойчивостью к повреждениям и неторопливостью. Собственной воли не имеют, повинуются заложенной создателями программе. Карма нейтральная

+ Устойчивость к физическому урону (к дробящему в наименьшей степени)

- Размножаются только искусственным путем

Подвиды:

Големы - гиганты из глины, камня и прочих материалов

+ Огромная физическая сила

+/- Большой размер

- Медлительность и неуклюжесть

Горгульи - уродливые крылатые статуи

+ Способность неуклюже летать

+ Устойчивость к магии, за исключением воздуха

- Физическая слабость (относительная, по сравнению с големами)

Очистители - внешне похожи на людей, но являются их механическими подобиями, созданными давно исчезнувшей цивилизацией в качестве оружия для защиты от Хаоса.

+ Обладают собственной личностью, хотя у большинства она в зачаточном состоянии

+ Оснащены разнообразной технологичной экипировкой, позволяющей подстраиваться под врагов

- Немногим сильнее обычных людей

[u]Кристаллиты.[/u]

Существа, состоящие из кристаллов. О них практически ничего не известно, так как они практически не ведут переговоров с другими расами. Известно, что им не нужна пища в привычном понимании (они едят камни). Выжить могут в абсолютно любых условиях, даже там где человек или гоблин немедленно погиб бы. Практически бессмертны, но скорость размножения крайне невелика. Их состоящим из кристаллов телам причинить вред очень нелегко. Однако из-за своего экзотического внешнего вида шпионить за другими расами задача для них практически непосильная. Жить могут везде, но предпочитают залитые лавой поля. Карма нейтральная.

+ Превосходно ведут раскопки, находят и добывают минералы и т.п.

+ Выживают практически где угодно.

+ Почти полный иммунитет к огню

+ Обладают очень прочными телами.

- Не ведут переговоров\* и торговли, не шпионят.

- Очень низкая плодовитость.

- Уязвимость к холоду

\* Владыка вести переговоры с себе подобными может, но на физическом плане переговоры невозможны (кроме столкновения с другими кристаллитами).

[u]Крыссары[/u]

Гуманоидные крысы. Хитрые и коварные. Крыссар не побрезгует ничем для достижения поставленных целей и с радостью ударит в спину товарища в любой момент; подлость в их обществе – не порок, а главное достоинство, наряду с трусливостью. В силу таких склонностей из крыссар выходят идеальные воры и убийцы. Некоторые из них к тому же талантливые инженеры, собирающие из причудливого варп-камня смертоносные и взрывоопасные боевые машины. Карма отрицательная

+ Замечательные воры, диверсанты, разведчики и убийцы

+ Талант к созданию ловушек и мощной, но довольно нестабильной техники

+ Высокая плодовитость

- Трусы

- Слабо верят во Владыку

- Еще подлее гоблинов, особенно по отношению к своим

[u]Линии.[/u]

Гуманоидная маго-биологическая раса. Особи только одного пола, похожего на человеческий женский. Крайне малочисленны из-за сложности размножения, но при этом очень опасны. Сами по себе линии хрупки, а из магии им доступны только шторма. Компенсируют они это своей ловкостью, быстрой приспосабливаемостью к различным условиям и скрытностью от невизуальных средств поиска (магия, пси). Карма нейтральная

+ Трудно обнаружить невизуальными средствами

+ Приспособляемость

+ Очень ловкие

- Ограничены магией штормов

- Хрупкие

- Крайне малочисленны

[u]Людоящеры.[/u]

Замкнутая гуманоидная раса. Предпочитают не иметь дел с другими. Хорошие маги (особенно в стихии воды) и мистики, но слабо разбираются в фермерстве. Обладают мощными способностями к регенерации, отчего их численность растёт быстрее обычного. Их воины выносливы, но не обладают хорошей экипировкой. Могут приручать любых болотных тварей. Предпочитают жить в болотах и воде. Карма нейтральная.

+ Неплохие маги стихии воды и ритуалисты

+ Дружба с болотными тварями.

+ Регенерация.

+ Повышенная выносливость.

- Флегматичность

- С трудом идут на контакт

- Не очень хорошо себя чувствуют вдали от воды и в сухом климате.

Подвиды:

Троглодиты - слепые пещерные обитатели, почти никогда не появляющиеся на поверхности. Их шкуры отличаются необычным свойством - то, что связано с богатствами недр, не причиняет особого урона этим созданиям (к примеры, удары кулаками других троглодитов или элементалей земли, оружие из камня или металла, но не дерева или кости и т.д)

+ Родство с землей

+/- Слепое зрение

- Крайние домоседы

Кобольды – данное племя известно своими ловушками и фанатичным преклонением перед драконами

+ Умеют мастерить ловушки

+/-Уважение драконов у кобольдов приняло форму религии

- Мелкие и физически слабые

[u]Медузы [/u]

Змееженщины - очень опасные, хоть и редкие обитатели подземелий. Любят коллекционировать статуи глупцов, осмелившихся посмотреть им в глаза, собирая из них целые каменные сады. Также неплохо владеют стрельбой из лука и прекрасно видят в темноте. Карма нейтральная

+ Окаменяющий взгляд и ночное зрение

+ Хорошие лучники

- Многие забудут о своих спорах, чтобы устранить подобных гостей

[u]Минотавры[/u]

Полулюди-полубыки. Могучие существа, прекрасно знающие о своей силе и гордящиеся ей. Легко впадают в ярость - особенно если упомянуть слово "корова" - но столь же легко успокаиваются. Отличные оружейники, правда, почему-то брезгующие броней. В силу агрессивности найти с ними общий язык не так-то просто, зато если уж удастся, то своим союзникам они будут верны до гроба. Из всех возможных мест обитания почему-то предпочитают лабиринты. Карма нейтральная

+ Мастера войны; сильны и живучи

+ Верность

+ Изготавливают отличное оружие

- Презирают броню

- Агрессивность

- Размножаются только искусственным путем

[u]Наги[/u].

Змеелюди, обитатели вод. В отличие от своих заклятых врагов водяных, предпочитают мелководье, и чаще контактируют с обитателями суши - правда, выражается контакт обычно в набегах, так как наги относительно неплохо чувствуют себя вне воды и ненавидят сухопутных. Ловкие и проворные даже на суше, а уж в воде за ними никому не угнаться. Неплохие убийцы и стрелки, а вот в магии не слишком сильны. Никто лучше наг не разбирается в ядах. Карма отрицательная.

+ Очень ловкие стрелки и убийцы

+ Непревзойденные знатоки ядов

+ Получают огромные бонусы в сражении на водном ландшафте.

+ Получают бонусы к бою во влажном климате.

- Многие позабудут о своих спорах, чтобы устранить подобных гостей

- Испытывают некоторые трудности на суше или в сухом климате.

- Уязвимость к электричеству и холоду

[u]Нежить.[/u]

Нежить не является расой как таковой – это мёртвые останки какого-либо существа, которому дана ложная жизнь. Так как они неживые, им не нужна пища, но им нужна энергетическая подпитка, иначе они просто развалятся или перейдут в план мёртвых. По понятным причинам к воспроизводству неспособны, восполняют потери за счёт убитых врагов. Нежить как никто другой умеет выполнять монотонную, не требующую мысли работу. Однако мыслить способны только высшие представители нежити, от чего их эффективность в исследованиях и магии очень низка, хотя накопленный опыт не теряется. Любая нежить уязвима к магии, особенно к священной магии. Могут портить ландшафт, обращая его в безжизненный, где и предпочитают жить. Карма исчадия зла.

+ Бессмертны при наличии постоянной магической подпитки, т.к. поднимаются снова и снова

+ Пополняют число за счёт убитых.

+ Устойчивость ко многим видам урона

- Требуют наличия живых для пополнения популяции

- Уязвимы к магии, в первую очередь к священной.

- Безмозглы, за исключением высшей нежити

Подвиды:

Зомби - "МООЗГИ!". Самая распространенная и безмозглая нежить. Гниющие на ходу трупы никуда не спешат, но уж если доберутся до жертвы...

+ Многочисленность

+ Живучесть

- Тормознутость

- Постепенно разваливаются на ходу

Скелеты - с косами и не только. Настоящий кошмар любого лучника - а вот от удара молота крошатся в труху

+ Почти полный иммунитет к колющему

- Уязвимость к дробящему

Призраки - порабощенные некромантом души, не обретшие покоя. Не владея магией, упокоить призрака почти нереально, ведь незачарованное оружие попросту проходить сквозь из бесплотные тела. Сам же призрак осушает врагов леденящим прикосновением

+ Полная бесплотность

- Уязвимость к магии

Вампиры - смертельно опасные кровопийцы. Умны, быстры, пополняют здоровье за счет жертв, способны перекидывать летучими мышами и вовсе не боятся чеснока и осиновых кольев. Говорят, тот, кто был укушен вампиром, через некоторое время сам становится им, но это скорее всего не более чем слухи, иначе вампиров было бы гораздо больше... Единственное надежное средство от этих тварей, помимо священной магии - это солнечный свет: ни один вампир в здравом уме не выйдет днем

+ Мощь и скорость

+ Вампиризм

+ Трансформация в летучих мышей

- Уязвимость к солнечному свету

Личи - маги, добровольно превратившиеся в нежить после прохождения особого ритуала по отделению души от тела и ее заключения в специальный носитель. Они получили желаемое - бессмертие - правда, взамен обрели психические расстройства и вечный страх за сохранность их драгоценной филактерии

+ Высокий интеллект

+ Мастерство магии

+/- Бессмертны, так как после разрушения физической оболочки восстают вновь и вновь... до тех пор, пока не найдут и не уничтожат филактерию

- Маниакальная ненависть к живым

[u]Некроконструкты.[/u]

Предположительно плод вышедшего из-под контроля эксперимента Древних; симбиоз некромантии с техникой, своего рода механическая нежить; рядовые бойцы такие же безмозглые и беспрекословно подчиняются обладающим самосознанием лидерам. Отличительные особенности – активное применение оставшихся от Древних арсеналов смертоносного оружия и боевых машин и способность телепортироваться как в бой, так и из боя. Кроме того, казалось бы, фатально поврежденные некроконструкты после ремонта нередко возвращаются в строй. К счастью для всех, пробудилась от спящего режима лишь малая их часть. Цели их существования неясны, но вряд ли они сулят что-либо хорошее смертным расам. Карма исчадия зла

+ Мощное энергетическое вооружение

+ Технологии Древних

+ Способны телепортировать подкрепления с осколков-гробниц

+ Минимизация потерь из-за прочных корпусов вкупе со встроенной обратной телепортацией

- В большинстве своем пребывают в спячке

- Медлительность, неспособность к магии

- Даже заклятые враги объединятся против них

[u]Они[/u]

На первый взгляд похожие на огров создания на самом деле не имеют ничего общего с великанами. Это древние и коварные оборотни, специалисты по смене обличья, отлично умеющие прятаться и выживать, любители стравливать других между собой, за что большинство рас их, мягко говоря, не любит. Карма отрицательная

+ Метаморфы - способны менять обличье

+ Мастера магии тьмы и разума

- Уязвимы к магии земли (временно лишает их способности менять обличья)

- Могут быть изгнаны

- Многие забудут о своих спорах, чтобы устранить подобных гостей (если, конечно, поймут, кто к ним пришел)

[u]Орки[/u].

Гуманоидная раса разрушителей. Орки грубы и жестоки, практически единственная их цель – война и разрушения, хотя они не прочь вести переговоры и торговлю с существами с отрицательной кармой (например, гоблинами). Их ум скуден (хотя среди них порой встречаются талантливые маги земли и призыва), а созидать они практически не умеют, но при этом неплохо адаптируют захваченные технологии под себя (в основном, военные). Их продолжительность жизни немного уступает человеческой (если не будет убит в бою или в схватке с соплеменниками, разумеется), зато плодовитость огромна. Они неповоротливы, но очень сильны и выносливы. Сами предпочитают не работать, используя рабский труд. Оркам сложно усидеть на месте без войны, потому при долгом отсутствии внешних противников дерутся друг с другом. Жить могут практически везде, предпочитая холмы и горы. Карма отрицательная.

+ Имеют в распоряжении неплохих, но немногочисленных магов земли и призыва.

+ Хорошая приспособляемость.

+ Мастера войны.

+ Высокая сила и выносливость.

- Не умеют и не любят развивать технологии (способности только к военному делу)

- Чрезмерная агрессивность

- Дерутся друг с другом в отсутствии дела.

[u]Пандарены.[/u]

Гуманоидные панды. Большие любители выпить (а потом закусить, а потом снова выпить и так по новой), однако, в отличие от тех сатиров, на выпивке не зацикливаются и всегда радушно принимают гостей. Болтливы. Драться не любят за редкими исключениями, но за себя постоять могут, ибо владеют древним стилем борьбы "пьяный мастер". Знамениты пивоварением - их изделия расходятся по всему Астралу. Карма положительная

+ Легко находят общий язык с большинством рас

+ Замечательные пивовары

- Пацифисты (хотя далеко не беспомощны)

[u]Половинчики[/u].

Раса гуманоидов, очень похожая на людей, только малого роста. Половинчики миролюбивы по своей природе, но постоять за себя вполне способны. Все они – прекрасные фермеры, а если кто и понимает в экологическом балансе, то это половинчики. Они от рождения очень ловки, обладают прекрасным глазомером и лёгкой походкой. Представители этой расы легко находят общий язык с другими расами (кроме, разве что, кристаллитов, орков и нежити) и ведут активную торговлю. Предпочитают жить на плодородных равнинах. Карма положительная.

+ Прекрасные торговцы, дипломаты и шпионы.

+ Очень развитое сельское хозяйство.

+ Врождённая ловкость и глазомер

- Очень слабые военные технологии.

[u]Разумные животные.[/u]

Дети природы, живущие всюду, где существует сама жизнь. Человекоподобные расы ставят себя выше животных, но это не совсем правильно. Никто не умеет лучше животных приспосабливаться к окружающей среде. Говорят, где-то в Астрале есть животные особого рода: попав под воздействие некоего Круга Жизни, они получили разум сродни людскому и способность разговаривать. О ужас, что же теперь будет? Неужели две ноги хорошо, а четыре – лучше?.. Карма нейтральная

+ преимущества и недостатки зависят от конкретного вида животных

+ быстро размножаются

+ хорошая приспособляемость

- не могут изучать магию, строить и использовать предметы и орудия

- большинство технологий недоступны

[u]Сайроны[/u]

Бледнолицые, стройные и худые существа, без волос и сияющими синими глазами - коренное население плана Теней. Были вынуждены бежать с него после его захвата теневыми демонами, а кто не успел, превратился в рабов. Отсюда понятно их настороженное отношение ко всем чужакам и вечное ожидание нападения - но если уж Владыке удастся завоевать их доверие, он получит преданных и горячих поклонников. Владеют сферой теней и молний. Карма положительная

+ Отличные маги молний и теней, устойчивы к молниям

+ Неистовая вера

- Уязвимость к тьме

- Паранойя

[u]Сатиры[/u]

Раса козлоногих. Живут в основном в джунглях, почти постоянно навеселе, в связи с чем общаться с ними тяжело. Обладают крайне специфическим чувством юмора. Дружат только с феями, обладающими схожим стилем мышления, к остальным расам относятся пофигистично, если, конечно, у тех не найдется выпивки. В родных джунглях сатиры весьма опасны, ибо владеют магией природы. Карма нейтральная

+ Неплохие маги природы

+ Бесстрашие

- Горькие пьяницы

- Из-за специфики мировоззрения с ними непросто найти общий язык

[u]Слоникусы.[/u]

Двух-трехметровые антропоморфные слоны. Отличаются врожденным добродушием, терпением и трудолюбием. Были созданы генетиками Аэлморы на основе материалов от Владыки Логинора, объединены псионической сетью. Однако из-за несовершенства предоставленных данных получилось так, что слоникусы миролюбивы и неспособны к ведению любой войны, кроме оборонительной. Из-за этого их приспособили к сельскому хозяйству, выращиванию биодомов и прочей работе, требующей значительной силы, усидчивости и трудолюбия. Карма положительная

+ Физическая сила

+ Трудолюбие

+ Телепатическая связь

- Пацифизм

[u]Слоупоки.[/u]

Маленькие розовые существа странной формы. Слоупоки очень медлительны и неповоротливы. Они не склонны к физической активности, и уже бы давно вымерли, если бы не имели выдающихся врождённых талантов к магии, мистики и телепатии. Врождённая склонность к ментальной активности делает из них так же и выдающихся исследователей. Слоупокам нужно не очень много, но жить они могу, тем не менее, только в комфортных условиях, предпочитая побережье. Карма нейтральная.

+ Гениальные исследователи.

+ Могущественные и довольно разнопрофильные маги

+ Сильные телепаты.

- Несклонны к физической активности.

- Могут жить только в комфортных условиях.

- Неуклюжи и медлительны.

[u]Таоки[/u]

Почти люди, только темнокожие. Отличаются преданностью своему Владыке и миролюбием, за оружие берутся только при крайней необходимости. Неплохие инженеры и земледельцы, но в силу трудолюбия могут себя проявить почти в любой деятельности, кроме разве что военного дела и магии. Карма нейтральная

+ Усердие

+ Повышенная лояльность

+ Легко идут на контакт

- Пацифизм

- Очень мало обладателей магического дара

[u]Тролли.[/u]

Большие и злобные существа, любящие убивать и разрушать ради удовольствия. Согласно легендам, тролли - представители некой древней расы, на которую пало проклятие, превратившее всех её представителей в тупых кровожадных тварей. Уникальная врожденная способность мгновенно заживлять раны делает троллей врагом, которого не так-то просто уничтожить. Правда, под лучами света тролли слепнут, а то и обращаются в камень. Карма отрицательная

+ Физическая сила

+ Регенерация

- Кровожадность

- Уязвимость к солнечному свету

[u]Феи.[/u]

Миловидные крошечные крылатые создания, как правило, не волнующиеся о завтрашнем дне и беззаботно порхающие то тут то там. Склонны играть шутки с другими расами, порой весьма злые, посредством иллюзий, которые они крайне искусно наводят. Предпочитают жить в лесах, где в случае чего с легкостью спрячутся от любой опасности. Карма положительная

+ Талант к магии иллюзий

+ Парение

+ Тесная связь с миром духов

+ Из-за малых размеров по ним трудно попасть

- Хрупкость, физическая слабость

- Беспечный склад ума

- Не любят и не используют технику

- Из-за малых размеров оружие для них почти бесполезно

[u]Хрчаки[/u]

Мелкие прямоходящие грызуны, похожие больше всего на хомяков. Трудолюбивые, но жадные, в чем схожи с гномами. Однако, в отличие от гномов, в силу малых размеров и физической слабости вояки из них не ахти; в бою полагаются на всяческие хитроумные штуковины, благо они отличные изобретатели. Карма нейтральная

+ Талантливые изобретатели

+ Сильная промышленность

+ Трудно попасть

- Физически слабы

- Очень жадны

[u]Элементали[/u].

Воплощения определенной стихии, неуютно себя чувствующие за ее пределами. У каждой разновидности элементалей свои характерные черты: так, огненные крайне агрессивны и владеют разрушительной магией, водные непостоянны и способны менять форму, воздушные любопытны, крайне проворны и летают, земные медлительны и устойчивы к повреждениям. Карма нейтральная

+ Иммунитет к своей стихии

+ Интуитивное мастерское владение родной магией

+ Способности к терраморфингу

- Уязвимость к противоположной стихии

- Могут быть изгнаны

Подвиды:

Огненные:

+ Обжигающая аура

+ Дыхание огнем

- Чрезмерно агрессивны

- Любят поджигать все на своем пути

Воздушные:

+ Превосходно летают

+ Скорость и ловкость

+ Частичная бесплотность

- Физически довольно слабы

- Беспечное, несерьезное отношение ко всему окружающему

Водяные:

+ В родной стихии убить их почти нереально

+ Многочисленнее прочих разновидностей элементалей

- Забывчивы

- Уязвимы к заморозке и электричеству

Земляные:

+ Устойчивость к физическим повреждениям

+ Огромная физическая сила

- Медлительность

- Крайне упрямые создания

Адские (хаоса):

+ Не теряя изначальных свойств, обретают способность менять форму

- Уязвимы к священной магии

Светлые (сияния):

+ Светлая телепортация – способны перемещаться между планами в местах где есть Свет или хотя бы свет

+ Способны ослеплять врагов

- Заметность

- Уязвимость к магии теней/смерти

Тени - очень близки к призракам в том плане, что боятся только магических атак. Но вдобавок они еще и невидимы до нанесения удара

+ Невидимость

+ Полная бесплотность

- Уязвимость к свету

- Медлительность

- Размножаются только искусственным путем

[u]Эльфы (они же лесные эльфы).[/u]

Древняя гуманоидная раса, обитающая в лесах. Эльфы одна из древнейших рас Эадора. Их продолжительность жизни очень велика, но плодовитость их очень низка. Продолжительность жизни позволяют накапливать огромный опыт. Талантливые исследователи и маги природы, а об их лучниках и дрессировщиках ходят легенды. Но из-за своих убеждений и гордыни они часто не видят простых решений (или же попросту не хотят их применять) или альтернативы какой-то идее. Они не слишком склонны к физической работе, но все их изделия неизменно высокого качества. Эльфы от рождения очень быстры и ловки, но их тела достаточно хрупки. Живут в лесах или джунглях и предпочитают оттуда не высовываться. Карма защитники света.

+ Талант и устойчивость к природной магии

+ Эмпатия с животными

+ Врождённая ловкость и глазомер; лучшие лучники и разведчики Астрала

+ Очень опасны в родных лесах

- Косный склад ума затрудняет освоение нового

- Гордыня и упрямство.

- Слабы в рукопашной.

- Очень низкая плодовитость.

[u]Высшие эльфы.[/u]

Менее горделивая и более общительная разновидность эльфов. Живут в основном в городах, любознательны, часто странствуют. Из них выходят прекрасные дипломаты и разносторонние маги, однако, отказавшись от культуры своих "диких" сородичей, они утратили и многие навыки выживания, включая легендарный талант к стрельбе и особую ловкость. Карма положительная

+ Талант к почти любой магии

+ Замечательные дипломаты, легко идут на контакт

+ Неплохие командиры

- Хрупкие

- Очень низкая плодовитость.

[u]Темные эльфы[/u].

Испорченная разновидность эльфов. Предпочитают не леса, а пещеры. Общество матриархальное, заправляемое могущественными жрицами. Понятия чести для темного эльфа не существует, они следуют принципу «не пойман – не убийца». Отлично видят в темноте, обожают устраивать засады, драться отравленными клинками и натравливать на врагов отвратительных ручных чудовищ, не брезгуя даже помощью демонов. Карма отрицательная

+ Скрытность, ночное зрение, ловкость

+ Идеальные убийцы

+ Талант к магии теней и к демонологии

+ Знатоки ядов, устойчивы к ним же по понятным причинам

- Паранойя на грани невозможного

- Низкая плодовитость

- Многие забудут о своих спорах, чтобы устранить подобных гостей

[u]Ягуары.[/u]

Разумная раса кошачьих. Представители этой расы могут быть талантливы во многом\*, кроме, разве что, магии, хотя наиболее уважаемы среди них представители касты воинов. Они очень быстрые и ловкие, их чувства обострены, а глаза могут отлично видеть в темноте. Ягуары превосходно умеют изготавливать оружие, но практически никогда не носят брони. Предпочитают жить в лесах, джунглях и на равнинах. Карма нейтральная.

+ Изготавливают отличное оружие.

+ Мастера войны.

+ Врождённая скорость, ловкость и рефлексы, хорошо видят в темноте.

+ Могут обучиться практически всему. \*

- Бездарные маги.

- Высокомерие и гордость

- Не носят брони.

\* Владыкам, использующим ягуаров, надлежит выбрать их вторичную специализацию или оставить широкий профиль.

Подвиды:

Сфинксы - четверолапые существа с телом льва и головой человека

+ В отличие от прочих ягуаров, более чем способны к магии

+ Не страдают высокомерием

- Относительно неуклюжи

- Весьма уязвимы к низким и высоким температурам

[u]Демоны.[/u]

Порождения Хаоса, хотя в собственно Хаосе даже они выжить не могут. Что, впрочем, совершенно не мешает им пытаться сделать все частью Хаоса. Отличаются многообразием видов, из общего у которых только ненависть к Порядку и стремление разрушить Астрал. Карма исчадия зла

+ Физическая сила и выносливость у большинства подвидов

+ Потенциально бесконечная численность

+ Устойчивость к огню

+ Контроль порталов

- Уязвимы к священной магии и к холоду

- Даже заклятые враги объединятся против них

- Без контроля дьяволов – неорганизованная толпа

Подвиды:

Бесы - эти крылатые пакостники порой очень неплохи в разведке, но обычно служат дополнением с небес к атакующим волнам чертей. Не сказать чтоб так уж тупы, но совершенно неспособны оценивать здраво риск...

+ Полет

+ Многочисленность

+ Могут метнуть одноразовую молнию

- Тупость

Крылатые демоны - обычно называются просто демонами, так как являются самой первой разновидностью которую в свое время увидели смертные. Быстрые, могучие и смертоносные. Немножко владеют магией огня

+ Полет

+ Физическая сила и живучесть

- Чрезмерная агрессивность

Суккубы - изначально выведены для внедрения в среду смертных, но неплохи и в роли полевых допрашивателей. Владеют ментальной магией, способны маскироваться, очаровывать и даже брать под полный контроль. Как правило, принимают обличье женщин смертных рас, хотя есть и предпочитающие облик мужчин - инкубы

+ Интуитивная ментальная магия

+ Левитация

+ Защита от воздействия на разум

- Малочисленность

Разрушители - как преодолеть оборонительные сооружения? Это демонический ответ на эту проблему: живые осадные орудия-тараны

+ Огромная физическая сила

+ Отлично разрушают укрепления

+ Паралич, замедление, окаменение и другие методы контроля на них просто не работают

+/- Большой размер

- Медлительность

Черти - наиболее распространенная разновидность с одной функцией: служить "драконьим кормом"

+ Многочисленны

+ Отличные пловцы (про тихий омут слышали? но обычно это актуальнее в качестве объяснения того, почему данное чудо всплыло из канализации вашего замка)

- Отсутствуют инстинкты самосохранения и интеллект

Ледяные демоны - выведены специально для водных и холодных осколков

+ Прекрасно владеют магией холода и устойчивы к нему же

+ Плавают

- Уязвимы к огню

Церберы - милые трехголовые песики, служащие аналогом кавалерии

+ Высокая скорость

+ Отличный нюх на скрытое

- Весьма уязвимы

Саламандры - ползучая "артиллерия" в форме ящерицы

+ Дальнобойное огненное дыхание...

+ Причем струя поражает по площади

+ Иммунитет к огню

- Проблемы с поражением быстро перемещающихся целей

- Даже по меркам демонов крайне уязвимы к холоду

Дьяволы - самые опасные из всех демонов, командиры сил Хаоса. Руководят силами вторжения и, как правило, добиваются успеха. К счастью для сил Порядка, самый заклятый враг для дьявола - другой дьявол...

+ Боевая телепортация

+ Боги войны

+ Гениальные маги огня, демонологии и разрушения

+ Контролируют младших демонов

- Внутренняя вражда

- Крайняя редкость

Эфириалы – загадочная раса духов, прибывших из иного измерения. Практически сразу они захватили осколок, населенный различными расами, и превратили их в своих мутантов-рабов. Их магия таинственна, опасна и всепроникающа – ее прозвали магией эфира.

На данный момент практически никто из исследователей, отправленных на этот осколок, не вернулся. А те, кто смогли выжить и рассказать остальному Астралу об этой расе, утверждают следующее:

+ Могут захватывать контроль над разумом других существ, в том числе посредством вселения.

+ Предположительно, выдающиеся шпионы.

+ Высокая продолжительность жизни

+ Очень легко манипулируют плотью, до того, что легко строят огромные здания из неё.

- Сложности с добыванием пищи.

- Инстинктивное отвращение, которое к ним испытывает всякий разумный Астрала.

- Не могут пользоваться материальным оружием

+/- Владеют мощнейшей магией эфира, но не признают иной магии.

+/- Предпочитают не грубую силу, а аккуратное, незаметное воздействие

+/- Люто ненавидят тварей Хаоса. Те отвечают им взаимностью. Весьма иронично, учитывая сущность и первых, и вторых.

+/- Среда обитания – земли, пропитанные их загадочной энергией, эфиром. Все органическое или погибает, или мутирует и становится подвластно эфириалам. Магическая защита работает, но она крайне энергозатратна.