**Ночные Эльфы**

Изначально существовали только Ночные. Позднее, вследствие раскола от них отделились обычные эльфы. Являются высшими существами, отправленными в миры для поддержания порядка. Полу мифологическая раса. Обладают рядом отличительных особенностей, среди которых-очень сильная магия, искусные навыки всего, что связанно с природой и стихиями , бессмертие (в отличии от обычных эльфов, которые очень медленно, но всё же стареют) Изначально жили под светом звезд до появления светил. Не агрессивны, на контакт идут не очень охотно. Общество закрытое. Народ малочислен. (последствия войн с Хаосом) обладают низкой плодовитостью. Имеют , обычно, не более 3 детей.

Обитают малыми группами в лесах и тундре. Свои поселения прячут с помощью продвинутого морока, водящего кругами всех, кто слишком близко к ним подойдёт. Из-за очень тонкой частоты заклятия, обнаружить его магам других рас невозможно. Приборы гномов так же никак на него не реагируют, показывая на месте поселения обычный ландшафт. Единственный способ туда попасть-непосредственно приглашение одного из ночных эльфов, или портал, о которых так же другим расам ничего неизвестно. Портал находится в спящем режиме большую часть времени, в этом состоянии он представляет собой обычный предмет или участок местности ( дерево, скалу, холм и др) активируется портал заклятием. После активации и прохода через него указанного в заклинании количества существ он вновь переходит в спящий режим, накапливая энергию. В этом состоянии абсолютно не отличим от других материальных объектов.

Из-за природных условий, имеют ряд особенностей. Среди них-очень чувствительные к свету глаза (за счёт особой их анатомии) , почти чёрная кожа с синеватым отливом, биолюминесценция( особые светящиеся клетки по всему телу) и способность к изменению облика.

Свечение играет так же важную социальную роль. По рисунку и цвету светящихся фрагментов, можно определить, к какому роду относится эльф, сколько ему лет и многое другое, вплоть до состояния здоровья. Данный процесс взрослые особи в состоянии контролировать. У детей и подростков возможны неконтролируемые «вспышки» вследствие болезней, травм или эмоциональных потрясений.

Смена облика так же является отличительной особенностью этой расы, но тут существует ряд ограничений:

1) Для превращения используются исключительно резервы организма эльфа. При этом тратится тем больше энергии, чем в более могущественное существо пытается эльф перевоплотиться.

2) При очень частом перевоплощении в представителя разумной расы, эльф постепенно теряет свою индивидуальность и, в конечном итоге, уже не способен вернуться к своему истинному облику, до конца жизни оставаясь в теле представителя этой расы.

В целом можно сказать, что народ ночных эльфов близок к вымиранию. Увидеть кого-то из представителей этого народа в городах и поселениях других рас невозможно. Среди людей существует ряд примет, связанных с ночными эльфами. Например, наёмники верят, что если ты хотя бы раз в жизни видел представителя этого народа-удача будет следовать за тобой до конца жизни. В основном, исходя из примет, встреча с ночным эльфом сулит долголетие, удачу и небывалый успех во всех начинаниях.

**Лесные эльфы**

Появились в результате раскола, возникшего в обществе ночных эльфов после войны с Хаосом. Большая группа представителей этого народа решила, что пассивная политика руководителей кланов своих соплеменников- преступление. Они сочли, что необходимо защищать природу и мир самостоятельно и не смотря ни на что.

Общество лесных эльфов очень закрытое и довольно авторитарное. Существует ряд кланов и родов, осуществляющих светскую власть. Духовной же жизнью управляют друиды-жрецы природы, находящиеся с ней в вечной гармонии и получающие её всестороннюю поддержку, как в мирной жизни, так и на поле боя.

К остальным расам относятся враждебно. Единственные, кто вызывает у них долю уважения-степные кланы орков, живущие в согласии с природой. Остальные расы являются для них если не прямыми, то уж точно косвенными врагами за то, что активно используют природные ресурсы. По мнению лесных эльфов природа-храм. И её грубое и безжалостное использование в своих целях-кощунство.

Довольно воинственные. Завоевательные войны почти не ведут, но на своей территории расправляются с врагом с иногда просто поразительной жестокостью и хладнокровием.

Численность этого народа довольно велика. Они заселяют обширные лесные массивы на многих континентах.

Большой скачек численности был отмечен в эпоху Первой Империи, когда эльфийский народ был полностью вытеснен и изгнан из Вариора. То, что рассказали своим сородичам иномирцы о зверствах по отношению к ним и природе на Земле, ещё больше усилило вражду между ними и остальным миром. Тогда была принята доктрина, по которой эльфы объявляли Вартис «последним оплотом жизни» , что означало фактически канонизацию всей флоры и фауны мира с её последующей соответствующей защитой. С тех самых дней народ лесных эльфов твердо решил защищать свои святыни и мир до последнего вздоха.

**Орки**

Разумные, появившееся из древних предков волков, которые позднее вымерли. Существуют в двух природных зонах-джунглях и степи. Родина орков-степь. В ней господствуют 7 кланов тотемного столба (иерархия идет сверху вниз) Так же степь населяют множество более мелких или «низших» кланов, которые не относятся к тотемным. По законам они обязаны служить вождям одного из 7 кланов вечно. Социальный лифт у них почти невозможен. В обществе очень плотно сидит система «каст» , не дающая возможность молодым оркам сменить свой клан или связать жизнь с представителем другого клана. Если это происходит, то член тотемного клана теряет свои привилегии и новый клан, который он основывает браком, становится «низшим». Если же такой брак заключается в «низжших» кланах- орк изгоняется из степи навечно. В случаи, если он не покинет территории за неделю-его в праве убить любой, кто его встретит и получить щедрую награду.

Орки джунглей появились из переселенцев из степи ,бежавшими от её жестоких законов. В джунглях нет такой строгой иерархической системы. Вместо этого эти орки живут по принципам демократии. Все важные вопросы решаются на советах( в отличии от степи с вождями и их очень сильной властью) Племена орков в джунглях немногочисленны и постепенно вымирают. Очень сильное культурное влияние на них оказывают эльфы. Это прослеживается в языке, одежде, быту и некоторых других элементах культуры. Возможно, в скором времени, эти племена исчезнут…

**Люди**

Как самая неприхотливая раса, заселили всю территорию мира. Люди живут везде, и очень быстро приспосабливаются к внешним условиям. Политический строй у них так же разный. От племенных советов (Сев. Ам.) до абсолютной монархии (халифаты в пустыне, религиозные гос-ва Эклизиархии и др.). Основной отличительной особенностью людей является способность ко всем видам магии.

**Нежить**

Самая загадочная и неизвестная раса, населяющая Вартис. Дикая нежить обитает повсеместно и везде, но как культурная и социальная группа, они представлены некромантами. Относительно недавно было образовано государство, соединившее в себе всю нежить мира-Объединенное королевство некромантов. Форма правления-конституционная монархия, смешанная с теократией. По вероисповеданию-язычники. Доподлинно больше о них больше ничего неизвестно.

**Гномы**

Подгорный народ живёт весьма замкнуто и обособленно. Практически не вылезая из пещер и шахт, единственное, что может заинтересовать их-блеск золота. Охотно идут на торговлю, но в другие отношения с народами не вступают. Государства представляют собой отдельные княжества, связанные между собой единой экономической системой. Гномы-прирожденные инженеры. Будучи полностью лишенными магических способностей, умельцы подгорного народа пытаются восполнить это научно-техническими достижениями. По вероисповеданию являются язычниками, хотя религия не играет в их обществе почти никакой роли. Жречество нужно лишь для соблюдения формальностей и некоторых ритуалов, вроде похорон и рождения, коронации правителя и др. Единственный бог, в которого гномы действительно верят всем сердцем-научно-технический прогресс. Среди гномьего общества часто возникают террористические организации, основой своей деятельности выбирающие истребление магии и магов. Негласная поддержка их со стороны княжеств и народа вызывает осложнения с их ликвидацией.