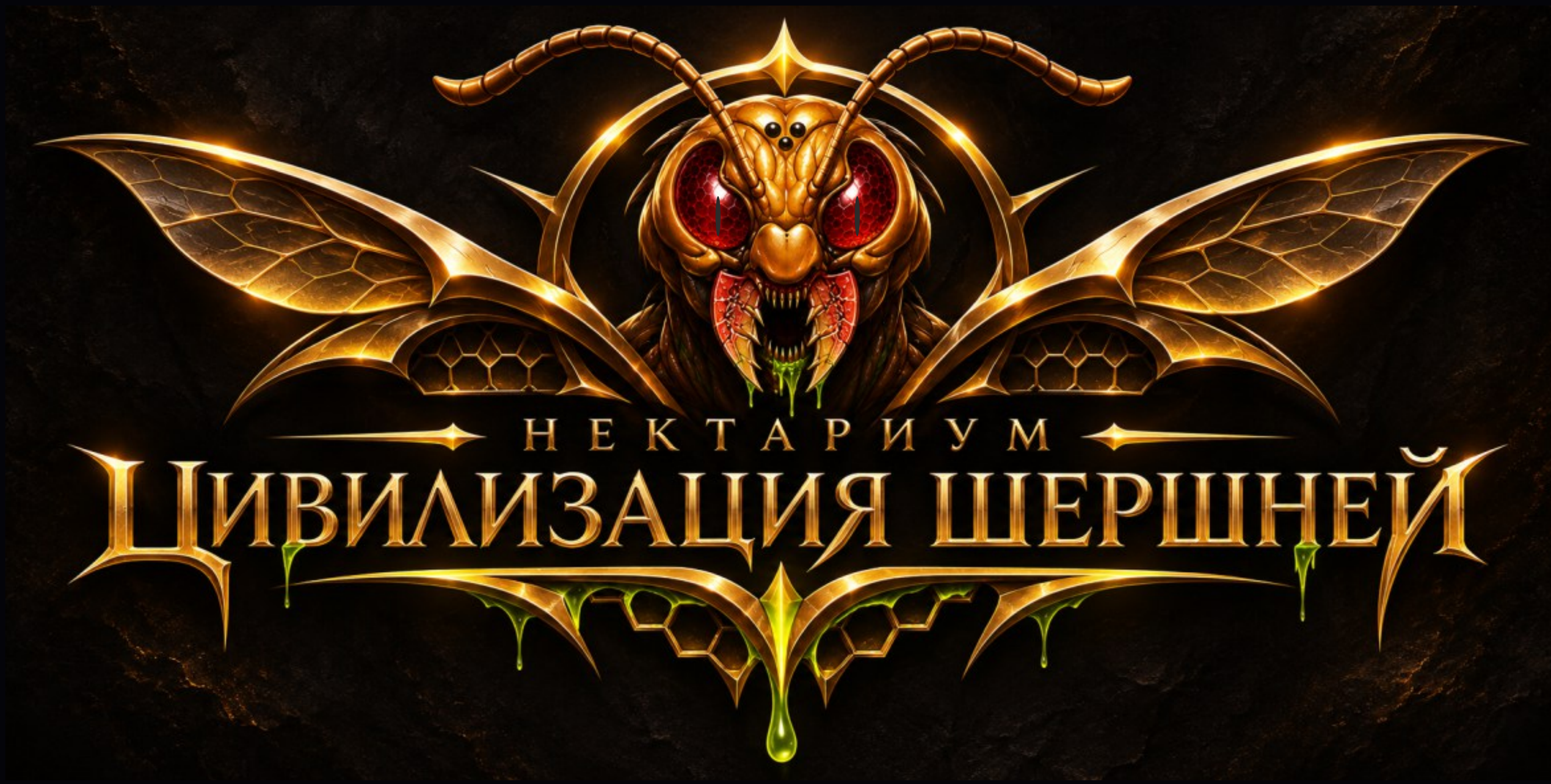

НЕКТАРИУМ
ЦИВИЛИЗАЦИЯ ШЕРШНЕЙ

ЦИВИЛИЗАЦИЯ ШЕРШНЕЙ

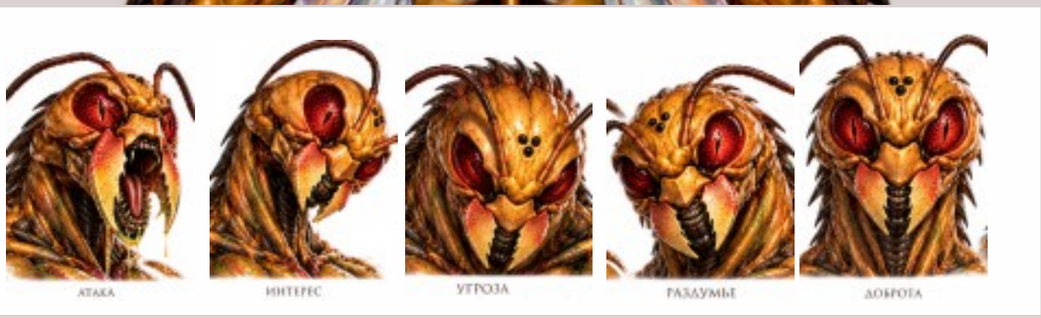
Анатомия. Иерархия. Персонажи. Армия. Обитель.

Шершни - высокоразвитая воинственная цивилизация с собственной планетой рядом с Нектариумом, у них четкая иерархия, уникальная биология, архитектура и оружие. Их общество объединяет строгая дисциплина, сила и преданность своему рою. От королевы и генерала Сета до разведчиков и рядовых воинов - каждый занимает своё место в сложной системе цивилизации.
Их отличают устрашающая внешность, органическая анатомия, мощные крылья и характерный гул, возвещающий о приближении роя.

Авторская визуальная разработка персонажей и мира Нектариума. Дизайнер Veta | Veta.kz





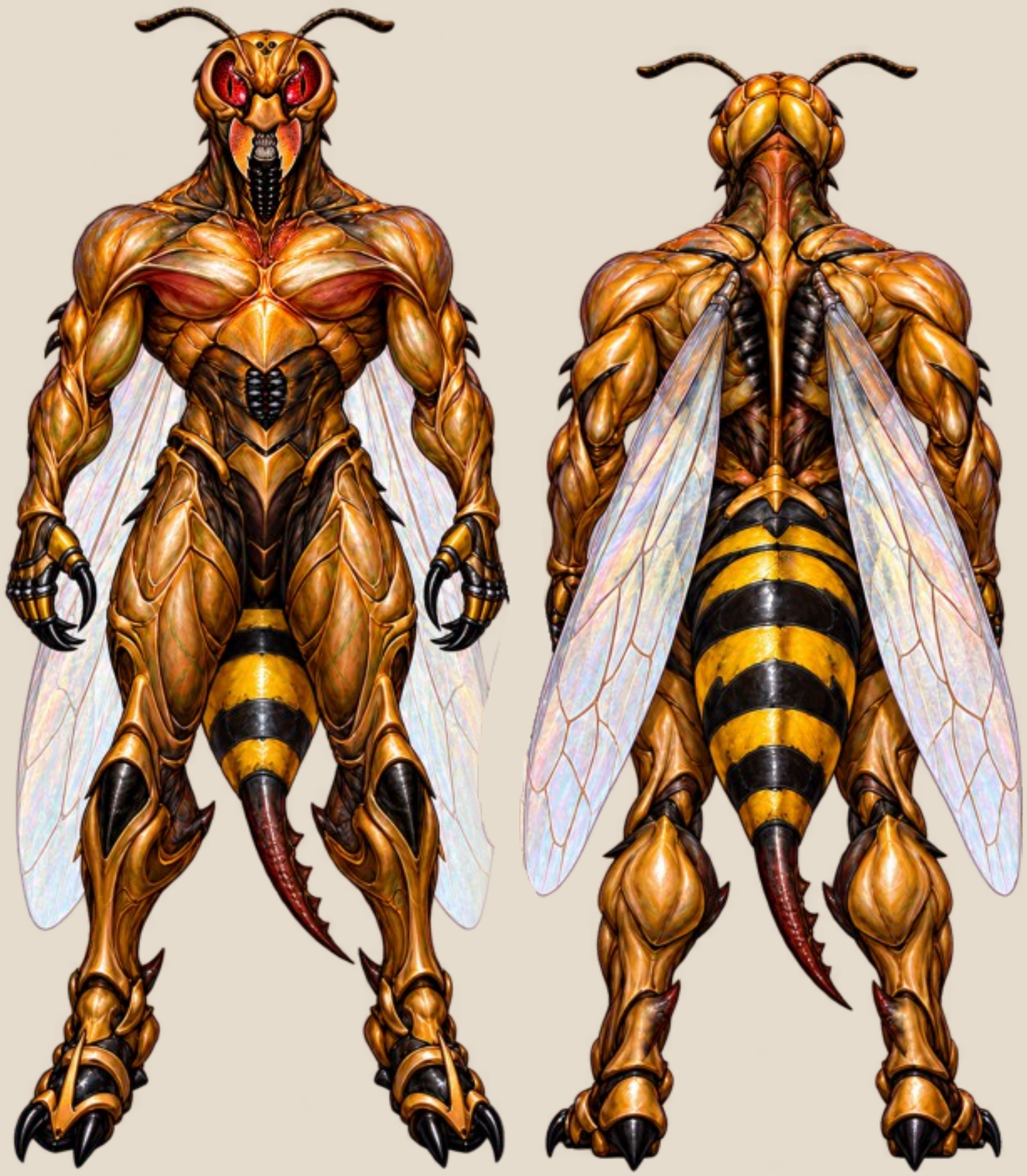


АНАТОМИЯ ВОИНА-ШЕРШНЯ без доспехов.

Строение тела с мощной мускулатурой, хитиновый покров, прозрачные крылья, когтистые конечности, жало и уникальный ротовой аппарат с дополнительными скрытыми челюстями на шее и брюшке.

Особенности анатомии:
- Три характерные точки на лбу у всех шершней.
- Крупные фасеточные глаза с чёткой сеткой сот. У генерала Сета глаза красные, у рядовых воинов - зелёные.
- Острые вертикальные зрачки, форма которых меняется в зависимости от эмоций и степени возбуждения.
- Мощные жвалы, острые зубы и дополнительные скрытые пасти с боковым расположением зубчатых пластин.
- Зеленоватые вены и органические прожилки под хитиновым покровом.
- Детализированная поверхность кожи - поры, микротрещины, мелкие ворсинки и естественная влажность.
- Мощные когтистые стопы насекомого, сегментированное брюшко и ядовитое жало.

Особое внимание уделено реалистичной биологической анатомии, пропорциям, фактурам и особенностям этой воинственной расы.



АНАТОМИЯ ВОИНА-ШЕРШНЯ
Вид спереди и сзади. Без доспехов.

1. Тело - мощное, человекообразное, с развитой мускулатурой, золотистым хитином и зеленоватыми венами.

2. Голова - крупная, три чёрные точки на лбу, подвижные сегментированные усики.

3. Глаза - красные у генерала Сета, зелёные у воинов. Фасеточная сетка сот, острые чёрные зрачки, меняющиеся при эмоциях.

4. Пасти - основная челюсть с острыми зубами. На шее и животе дополнительные скрытые вертикальные пасти с боковыми зубами, смыкающимися как молния.

5. Руки - мускулистые, с хитиновыми пластинами, длинными пальцами и острыми когтями.

6. Ноги - мощные, насекомообразные, с шипами на икрах и когтистыми стопами без обуви.

7. Спина - тёмный сегментированный хребет, две пары прозрачных крыльев с прожилками.

8. Брюшко - жёлто-чёрное, сегментированное, с длинным изогнутым ядовитым жалом.

9. Фактуры - поры, мелкие ворсинки, микротрещины хитина, зеленоватые сосуды, влажная органическая поверхность и вязкая слизь.

скрытая пасть на шее

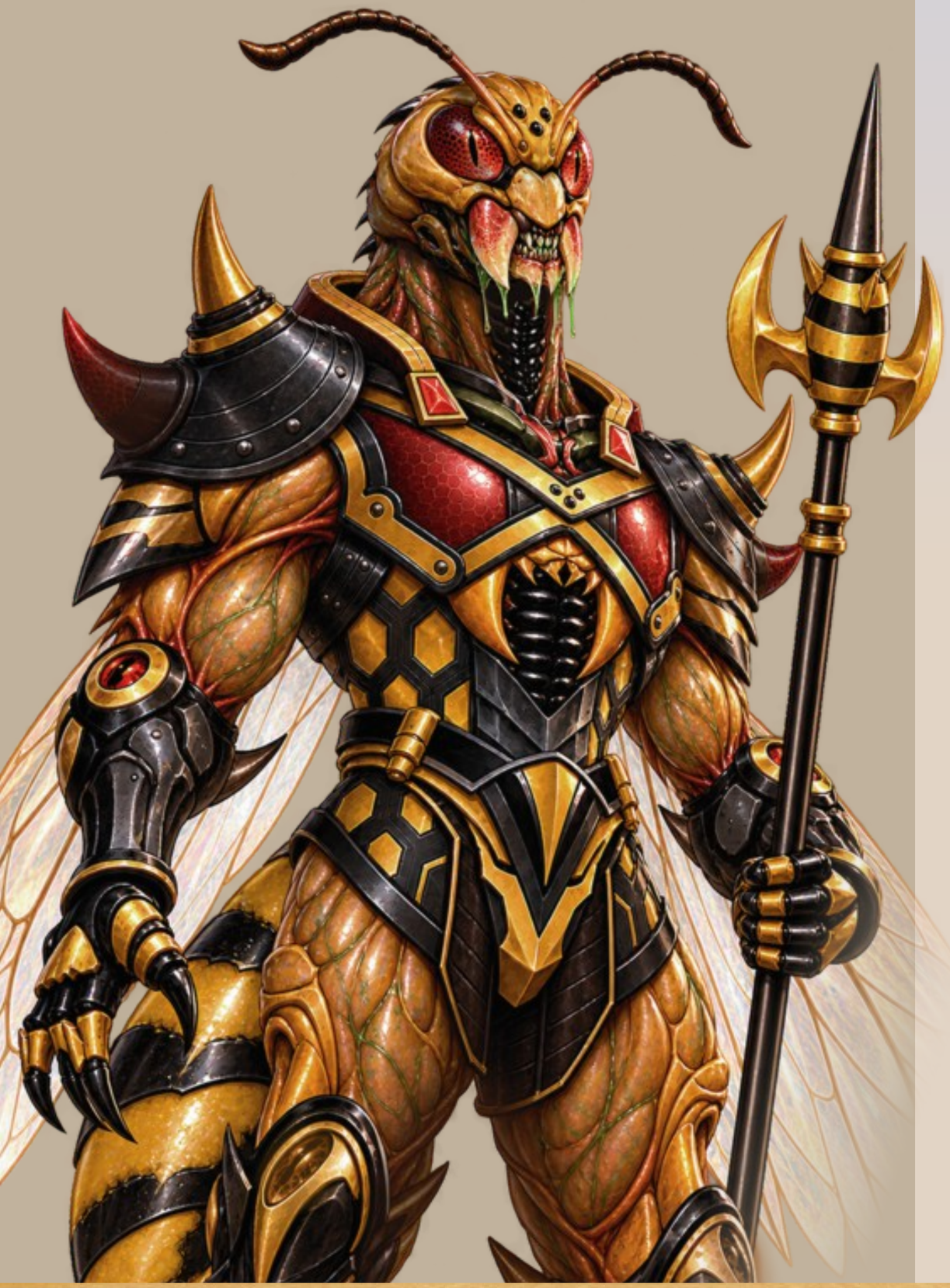


пасть на животе



основная пасть







ХАРАКТЕР ГЕНЕРАЛА СЕТА

Генерал Сет - властный, гордый и чрезвычайно умный предводитель армии шершней. Хладнокровный стратег, сильный воин и прирождённый лидер, внушающий одновременно страх и уважение.

Он жесток, беспощаден к врагам и не терпит слабости. Однако за его суровым характером скрываются собственные причины, убеждения и непростая история.

Сет не считает себя злодеем. У него своя правда, свои цели и принципы, ради которых он готов идти до конца. Его поступки могут казаться чудовищными, но для него самого они имеют смысл.

Он не действует бездумно. Каждое решение продиктовано расчётом, опытом и внутренними мотивами, которые не всегда понятны окружающим.

Сет - сложная и противоречивая личность. За устрашающей внешностью и безжалостностью скрывается характер, который невозможно оценить только с позиции добра и зла.

У каждого чудовища есть своя история. И у Сета - свои причины стать таким.

ДОСПЕХИ ГЕНЕРАЛА СЕТА. Доспехи генерала Сета - уникальная боевая броня, подчёркивающая его высокий статус, силу и власть. Броня повторяет анатомию тела, сочетая высокоразвитые технологии цивилизации шершней с органическими формами хитина. Она выглядит тяжёлой, устрашающей, но не ограничивает подвижность, полёт и боевые способности генерала.





1. Цветовая гамма - чёрный металл, благородное золото и тёмно-красные акценты.
2. Плечи - массивные многослойные наплечники с острыми шипами и крупными изогнутыми клыками.
3. Грудь - прочные пластины с золотыми перекрестиями и красными вставками с фактурой сот.
4. Живот - сегментированная защита с открытым участком дополнительной органической пасти.
5. Руки - бронированные предплечья, мощные кисти с длинными острыми когтями.
6. Пояс и бёдра - подвижные хитиновые пластины с геометрическими золотыми элементами.
7. Ноги - анатомические доспехи с острыми шипами на голенях, когтистые стопы.
8. Оружие - уникальное боевое копьё с массивным золотисто-чёрным наконечником.
9. Фактуры - поры, мелкие ворсинки, микротрещины хитина, зеленоватые сосуды, влажная органическая поверхность и вязкая слизь.

ГенералСет

ВНЕШНИЙ ОБЛИК ГЕНЕРАЛА СЕТА

Одним своим появлением генерал Сет внушает страх, трепет и уважение. Его внушительные размеры, мощная мускулатура, устрашающая анатомия и грозные доспехи подчёркивают силу и превосходство.

Гордая осанка, властный взгляд и уверенные движения выдают опытного военачальника, привыкшего повелевать. Ему не нужно демонстрировать агрессию, чтобы заставить окружающих почувствовать его власть.

За пугающей внешностью скрывается острый ум, сложный характер и собственная история. Сет прекрасно осознаёт впечатление, которое производит, и умеет использовать его как оружие.

Его присутствие невозможно игнорировать, а истинные намерения - разгадать с первого взгляда.




ВООРУЖЕНИЕ ВЫСОКОРАЗВИТОЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ
Клинок командира
Церемониальный и боевой клинок. Усиленный сплав, высокая режущая сила.
Мачете
Тяжёлый рубящий клинок для ближнего боя и расчистки пути в зарослях.
Кинжал
Быстрый и точный клинок для скрытых ударов и добивания.
Тактический топор
Мощный, сбалансированный топор с броневойной кромкой.
Копьё-жало
Главное оружие клана. Дальняя дистанция, удержание строя и точные, ядовитые уколы.
Боевой нож
Универсальный клинок воина. Надёжен в схватке и в быту.
Секара
Мощное оружие пробоя и раскола. Сочетает силу секиры и скорость клинка.
Серп
Крючкообразный клинок для рассечения, стаскивания противника и работы в тесном строю.
Энергетическое копьё
Дальнобойное и ближнее оружие. Накапливает энергию и пробивает защиту.
Биоарбалет
Компактное дальнобойное оружие. Стрелы с различными зарядами: токсин, разрыв, парализующий яд.
Композитный лук
Высокоточный, с усиленной тетивой. Стрелы: проникающие, режущие, с отравляющим составом.
Метательные шипы
Высокоточные, с мгновенным действием: токсин, паралич, дезориентация.
Граната
Осколочно-ядовый заряд. Распыляет раздражающий газ и дезориентирует врага.
Капсула с токсином
Поражает врага газом или аэрозольным ядом. Эффекты: паралич, дезориентация, ослабление.
Боевой диск
Возвращается к владельцу. Режет, разрывает и дезориентирует.
Резонатор
Генератор звукового импульса. Дезориентирует, подавляет, разрушает структуры.
Когтевой жезл
Оружие управления и контроля. Сочетает колющий удар и выброс энерговолны.
Цепной кнут
Гибкое оружие с острыми сегментами. Атакует с неожиданной траектории, оплетает и рассекает.
Элементы стиля Клана
Соты (структура и символ роя)
Хитиновые формы (прочность и гибкость)
Биолюминесценция (питание и усиление оружия)
Полосы роя (принадлежность к клану)
Кованый металл (надёжность к износу)
Органические обмотки (хват, крепление, адаптация)

ЛИДЕРСТВО И ПРЕДАННОСТЬ ГЕНЕРАЛА СЕТА

Для армии он - символ несокрушимой силы и дисциплины, для королевы - надёжная опора, защитник и опытный военачальник, которому можно доверить судьбу целой цивилизации. Он умеет не только повелевать, но и вести за собой, внушая воинам одновременно страх, уважение и безусловное доверие. Его преданность королеве основана не только на долге, но и на глубоком уважении к её мудрости и власти. Сет признаёт её величие, оставаясь при этом самостоятельной, сильной личностью со своими убеждениями и принципами.



АРМИЯ ГЕНЕРАЛА СЕТА

Армия Сета - грозная военная сила цивилизации шершней, объединённая железной дисциплиной, строгой иерархией и безусловной преданностью своему командующему.

Они действуют слаженно, стремительно и беспощадно. Приближение армии сопровождается нарастающим гулом тысяч крыльев, вселяющим ужас ещё до появления самих воинов.



МОЛОДОСТЬ ГЕНЕРАЛА СЕТА

В начале своего военного пути Сет отличался невероятной скоростью, ловкостью и неукротимой энергией. Он не руководил сражениями издалека - всегда находился в первых рядах, лично возглавляя самые опасные атаки.
Мощные крылья, молниеносная реакция и виртуозное владение оружием делали его практически неуловимым. Он стремительно перемещался по полю боя, легко уклонялся от ударов и сокрушал противников с пугающей точностью.Сет не просто побеждал - он наслаждался самим сражением, его азартом и ощущением собственного превосходства. Именно тогда он заслужил безусловное уважение своих воинов, которые были готовы следовать за ним даже в самые безнадёжные битвы.





ПОБЕДЫ ГЕНЕРАЛА СЕТА

Когда Сет одерживал победу, тысячи воинов встречали своего генерала оглушительным гулом крыльев. Его имя становилось символом силы, а каждая новая победа укрепляла веру армии в своего предводителя.

Но сам Сет редко проявлял бурную радость. С гордо поднятой головой он обозревал поле битвы, сохраняя холодное спокойствие и властный взгляд. Он знал цену победам и уважал силу своих воинов. Его триумф был не только личным достижением, но и доказательством могущества всей цивилизации шершней.

Для Сета победа - не конец сражения, а ещё один шаг к цели, известной лишь ему самому..

ТРИУМФ АРМИИ СЕТА
После великих побед генерал Сет позволял своим воинам праздновать триумф. Поля сражений превращались в места мрачных торжеств, где под оглушительный гул тысяч крыльев разворачивались дикие ритуальные танцы победителей.

Шершни забирали трофеи, присваивали богатства поверженных цивилизаций и возносили знамёна своего Роя.
Их празднества были первобытными, жестокими и одновременно величественными - своеобразным танцем на крови побеждённых.



Для воинов победа - это было время безудержного ликования, для Сета - подтверждением силы и единства его армии. Он наблюдал за торжеством с холодным удовлетворением, зная, что каждая победа делает его Рой могущественнее, а имя генерала - всё более

Он наблюдал за происходящим с холодным удовлетворением и едва заметной гордостью. За внешним спокойствием скрывался расчётливый ум полководца, который уже обдумывал следующий шаг.

КЛАН ШЕРШНЕЙ

ДИСЦИПЛИНА
ИЕРАРХИЯ
СИЛА УЛЬЯ
ТОЧНОСТЬ
БЕСШУМНОСТЬ



ГОЛОВА



Глаза красные или зеленые зависят от статуса:
- командиры — красные
- ветераны — янтарные
- солдаты — зеленые

ПАСТЬ



ОРУЖИЕ



Разное оружие с жалами. Острое. Черный и золотистое желтое. Форма зависит от ранга и назначения.

КОНЕЧНОСТИ



ХВОСТ



Хвост с жалом сзади у Шершня

КРЫЛЬЯ



ОКРАСКА



Желто - черная окраска. Вариации узоров зависят от статуса и рода.



Доспехи минимальные, желто - черные. Дизайн зависит от статуса. Больше защита у командиров.

ЛОГОТИП КЛАНА ШЕРШНЕЙ



УЛЕЙ
СИЛА
ДИСЦИПЛИНА
ИЕРАРХИЯ
БЕСШУМНОСТЬ
ТОЧНОСТЬ
РАЗВЕДКА
СМЕРТЕЛЬНОСТЬ

МОРДА У ШЕРШНЯ



ВЕНЫ И МУСКУЛАТУРА



Некоторые вены зеленоватые. Под хитином просматривается мощная мускулатура.



СОЛДАТЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ ШЕРШНЕЙ

Внешность, иерархия и боевой статус

Армия шершней представляла собой устрашающее многообразие существ, отличающихся телосложением, возрастом, боевыми навыками и положением в иерархии Роя. Их объединяли жёлто-чёрная хитиновая анатомия, зелёные фасеточные глаза с узкими чёрными зрачками, мощные жвалы, прозрачные крылья и острые когти. Однако внешний облик каждого воина отражал его происхождение, опыт и заслуги.

- Рядовые - худощавые или мускулистые бойцы в лёгких хитиновых доспехах.

- Разведчики - стремительные, жилистые шершни в капюшонах, вооружённые арбалетами и токсинным оружием.

- Тяжёлая пехота - огромные, мощные, иногда мохнатые особи с массивными доспехами.

- Элитные воины - опытные бойцы с уникальным оружием и усовершенствованной бронёй.

- Командиры - внушительные, властные особи с роскошными доспехами, шипами и знаками отличия.

- Ветераны - старые, покрытые шрамами и наростами шершни, заслужившие особое уважение.



Чем выше статус воина, тем сложнее его вооружение и внушительнее внешний облик.
Но истинное положение в Рое определяли сила, интеллект, боевые заслуги и преданность королеве.

ТЯЖЁЛАЯ ПЕХОТА

Огромные, коренастые, иногда густо покрытые жёсткими волосками шершни.
Их тела отличались массивной грудной клеткой, мощными лапами и утолщённым хитином.
Тяжёлые чёрно-золотые доспехи усиливали устрашающий облик. Эти воины использовали массивные секиры,
шипованные копья и тяжёлое режущее оружие.









РАЗВЕДЧИКИ И ОХОТНИКИ

Высокие, жилистые, невероятно подвижные шершни. Их отличали вытянутые конечности, узкие тела и длинные усики, иногда напоминающие дреды. Они носили тёмные капюшоны, маскировочные хитиновые элементы и использовали сложные арбалеты, метательные лезвия и токсинные капсулы.

ЭЛИТНЫЕ ВОИНЫ

Отборные бойцы, прошедшие множество сражений. Их доспехи были сложнее,
богаче и технологичнее, с золотыми вставками, острыми выступами и уникальными защитными механизмами.
Каждый обладал индивидуальным оружием и узнаваемыми особенностями внешности.
Некоторые носили следы серьёзных ранений, превращённые в символы воинской доблести



РАЗВЕДЧИКИ РОЯ - БЕЗЖАЛОСТНЫЕ ОХОТНИКИ

Разведчики шершней - самые стремительные, хитрые и беспощадные охотники Роя. Они первыми проникают на чужие территории, выслеживают противника, изучают его слабости и прокладывают путь для наступления армии.



Их жестокость не знает жалости.
Они охотятся стаями, внезапно атакуют, уничтожают сопротивление и возвращаются с трофеями, демонстрируя свою преданность королеве VESPA.

Для них охота - не просто выполнение приказа, а азарт, соперничество и возможность заслужить признание среди своих. Под оглушительный гул крыльев они несут страх далеко за пределы владений Роя. Там, где появляются разведчики, вскоре приходит армия генерала Сета.





ЯДОВИТОЕ ДЫХАНИЕ ШЕРШНЯ-ДРАКОНА

Гигантские шершни-драконы - одни из самых грозных боевых существ цивилизации шершней. Их колоссальная сила, мощные крылья и смертоносный яд превращают их в живое оружие Роя.

Во время атаки чудовище раскрывает огромные жвалы и извергает поток густого зелёного токсина, способного разъедать защиту противника и отравлять окружающее пространство.

Верхом на этих исполинах опытные воины управляют направлением атаки, превращая полёт в сокрушительное наступление.

Оглушительный гул крыльев, устрашающий рёв и ядовитое облако возвещают о приближении одной из самых опасных сил армии шершней.

ВЕЛИКИЙ СБОР КЛАНА ШЕРШНЕЙ
ЛИДЕРЫ

В самом сердце Обители шершней назревает событие государственной важности. Под сводами величественного улья собрались лучшие воины и военачальники клана. Развёрнуты боевые знамёна, тысячи острых копий подняты ввысь, воздух сотрясается от мощного гула крыльев. Все взгляды устремлены к главному трону. В ожидании появления верховного правителя вся военная мощь государства застыла в торжественном строю. Сегодня будет объявлено решение, способное изменить судьбу Нектариума.

С годами генерал Сет менялся не только как полководец, но и физически. Его морда становилась всё более свирепой и тяжёлой, черты - жёстче, взгляд - опаснее, а красные фасеточные глаза будто ещё глубже впитывали ярость и опыт бесконечных сражений. На его теле появлялись новые шипы и утолщения. Его доспехи тоже эволюционировали вместе с ним. Они становились тяжелее, массивнее, обрастали новыми острыми элементами, дополнительными пластинами и шипами, усиливая образ непобедимого военачальника. Со временем Сет стал настолько мощным и тяжёлым, что собственные крылья уже не могли поднимать его в воздух так, как прежде. Именно тогда он пересел на мутировавших шершней-драконов - гигантских боевых существ, способных нести его вес и внушать ужас одним своим появлением. Это стало символом нового этапа его силы: Сет уже не просто воин, а тяжёлая, неостановимая живая машина войны, движущаяся над полем боя верхом на чудовищах, рождённых для разрушения.



VESPA

КОРОЛЕВА VESPA -
МАТЬ И ВЛАДЫЧИЦА РОЯ

VESPA - могущественная правительница цивилизации шершней, воплощение абсолютной власти, материнской силы и воинственного величия.

Гордая, самолюбивая и невероятно властная, она обладает острым умом, железной волей и непоколебимой уверенностью в своём превосходстве.

Её внешность сочетает пугающую красоту хищного насекомого с благородной женственностью.

Изумрудные фасеточные глаза, выразительные жвалы, золотистый хитин с тонкими прожилками, длинные переплетённые дреды и роскошные прозрачные крылья создают неповторимый образ.

Огромное полосатое брюшко, покрытое мягким ворсом, подчёркивает её главное предназначение - быть матерью и продолжательницей великого Роя.





VESPA

Восседая на величественном троне из живых сот, VESPA излучает спокойную, почти гипнотическую власть.

Ей не нужно повышать голос или демонстрировать силу - одного её взгляда достаточно, чтобы заставить склониться даже самых свирепых воинов.

Она не просто королева. Она - сердце цивилизации, источник новой жизни и высшая власть, перед которой преклоняется весь Рой.



КОЛЫБЕЛЬ ВЕЛИКОГО РОЯ

С высоты своего величественного трона королева VESPA с гордостью наблюдала за зарождением нового поколения своей цивилизации.
В бесконечных рядах живых сот созревали тысячи яиц, развивались личинки и формировались будущие воины Роя.
Шершни-кормилицы бережно ухаживали за потомством, очищали ячейки, доставляли питательные вещества и кормили прожорливых личинок. Особые хранители следили за условиями развития расплода, а вооружённые стражи несли неусыпную охрану священных инкубаторов.
Всё вокруг подчинялось единому ритму жизни, сопровождаемому непрерывным гулом крыльев.
VESPA созерцала происходящее с величественным спокойствием. Для неё каждая новая жизнь была не просто потомством, а продолжением её власти, силы и бессмертного наследия.

Здесь рождалось будущее Роя - новая армия, новые поколения и новые завоеватели Нектариума.

ВЗГЛЯД КОРОЛЕВЫ VESPA

С высоты своего величественного трона VESPA обозревала свои владения Роя. ЕЕ могущественная цивилизация шершней - гигантские ульи, мрачные цитадели, бесконечные мосты и многотысячные армии, готовые исполнить её волю.
В глубинах органических лабораторий создавались смертоносные токсичные яды, совершенствовалось оружие, а в защищённых инкубаторах зарождались новые поколения воинов.

Воздух содрогался от гула крыльев, город жил, вооружался и готовился к новым завоеваниям.
VESPA наблюдала за всем с холодной гордостью и удовлетворением. Каждый воин, каждое новое существо, каждая победа принадлежали её великому Рою.
Она была не просто правительницей. Она была его матерью, источником жизни и абсолютной власти. И весь этот огромный, беспощадный мир существовал ради её величия.





Vladimir Grigoriev

@Veta_designer