

VOID



Fantasy

Základní kniha: Svět

vytvořil Gediman
© 2020–2023

Verze 2.5

www.gediman.cz



Void: Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

Obsah

1.	Úvod	9	17.	Temní elfové.....	34
2.	Svět	10	18.	Lesní elfové	35
3.	Rasy.....	11	19.	Goblini.....	36
4.	Světlo	13	20.	Hobgoblini	37
5.	Temnota.....	18	21.	Orkové.....	38
6.	Zahrada	21	22.	Felirové.....	39
7.	Tabuly	22	23.	Canirové	40
8.	Další tělesa	23	24.	Ursarové.....	41
9.	Frakce	26	25.	Trollové	42
10.	Šedé říše lidí.....	27	26.	Zlobři.....	43
11.	Bílé říše lidí	28	27.	Obři	44
12.	Černé říše lidí.....	29	28.	Další frakce.....	45
13.	Půlčící.....	30	29. Historie	47	
14.	Gnómové.....	31	30. Další informace	53	
15.	Trpaslíci	32	31.	Zvláštní suroviny a látky	53
16.	Vznešení elfové	33	32.	Arkána	55

Po stovky tisíc let se bohové nechali uctívat celými civilizacemi, krmili se dušemi mrtvých a stávali se mocnějšími. Nabírali nezměrnou sílu, ale nespokojili se s ní. Jejich vzájemný spor o osud smrtelníků nakonec přerostl v otevřenou válku, která devastovala celou Zahradu. Ale to byl jen začátek, protože se objevilo nebezpečí větší, než si sami dokázali představit. Smrt jejich Matky totiž utvořila Propast sahající do hlubin vnější nereality, do Prázdnoty...



RPG ze světa na pokraji zatracení

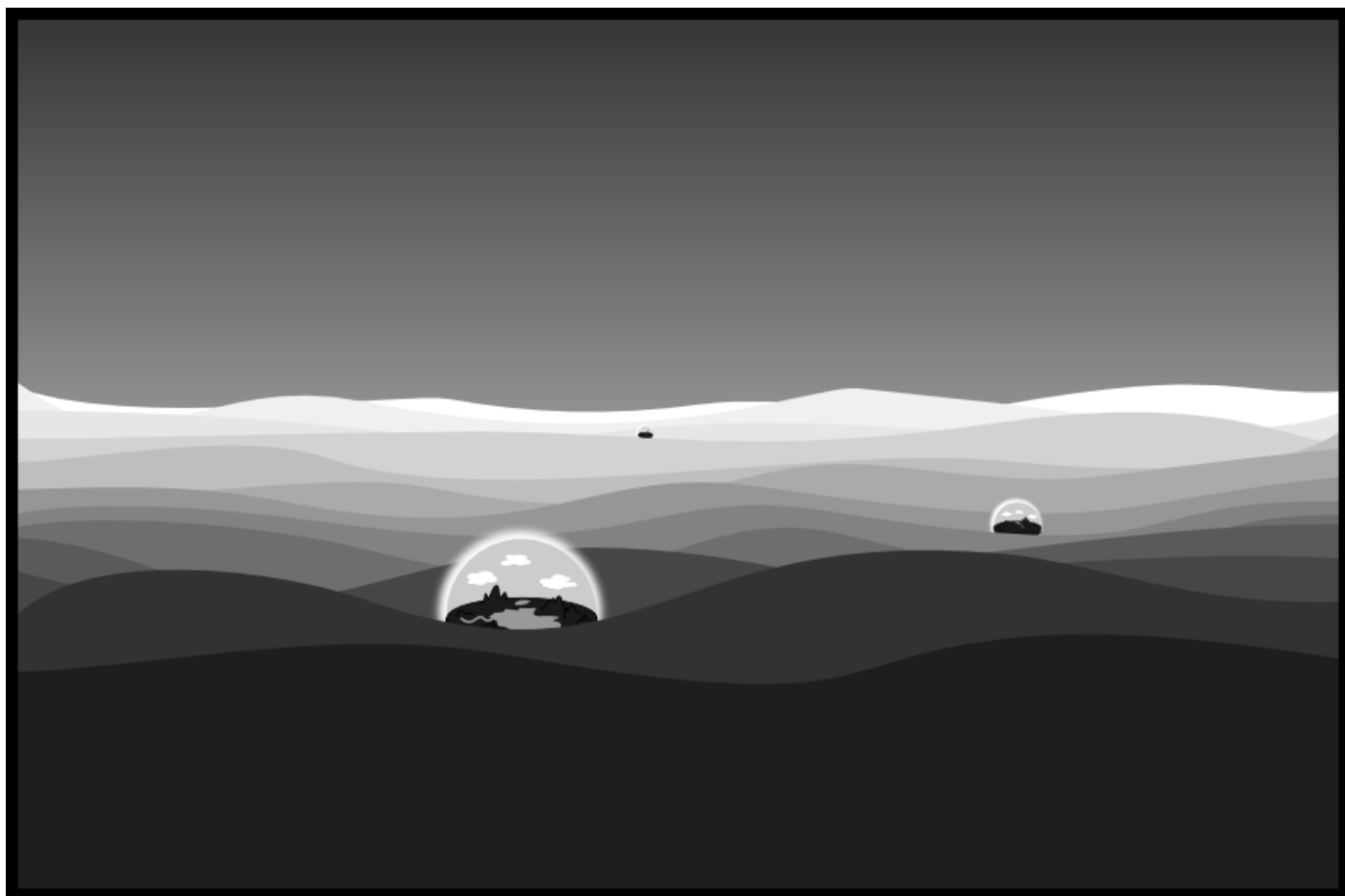
Počátek

Kosmos. Nekonečný, prastarý, záhadný. Spolu s ním se zrodila i Zegurna, Bohyně Matka, nesmrtelná astrální bytost. Byla velmi mocná, ale byla sama. Aby měla nějakou společnost, porodila čtyřicet bohů – dvanáct synů a dvanáct dcer. Starala se o ně, učila je a vychovávala. Dala svému životu smysl. Tito bohové neměli tak velkou moc, ale byli velmi aktivní, zvědaví a vynalézaví.

Čirý astrální element, Éter, který vyplňoval celý vesmír, rozdělili na dvě skupenství – Oceán a Oblohu. To však bohům nestačilo. Chtěli vědět, co ještě dokáží vykonat, a začali prozkoumávat hranice svých schopností. Brzy poté vytvořili přírodní zákony, stvořili hmotu a energii. Na hladinu Oceánu vložili tabuly, obrovské plochy složené ze čtyř nových elementů – Země, Ohně, Vzduchu a Vody. Ale ani tyto velké činy bohům nepřinesly uspokojení. Chtěli zkusit něco úplně jiného, něco nového a převratného. Chtěli stvořit život, stejně jako Matka stvořila je. Jedna skupina tabul byla vybrána jako místo pro tento pokus. Bohové ji zaplnili rostlinami a vytvořili tak Eden, ráj plný zeleného života.

Ale s pouhou flórou se nespokojili, byla to pro ně spíš jen prvotní zkouška. Chtěli víc, mnohem víc. Chtěli živé tvory – a chtěli je dokonalé. A tak stvořili Draky, první zástupce fauny. Skutečně dokonalí byli. Zegurna s tímto činem nebyla příliš spokojena, ale bohové se odmítli podvolit její vůli. Byli pyšní na svůj výtvar a začali být přesvědčeni, že svoji Matku mohou jednou překonat. Záhy poté zjistili, že Draci měli ve svém nitru jakési Světlo... Bohové neměli tušení, co to je, ale jeho přítomnost jim byla velmi příjemná. Byla to duše, něco, s čím nepočítali. Bylo to poprvé, co se něco stalo bez jejich vědomí a mimo jejich plán.

Bohové stvořili nižší zvířata, aby se na nich mohli Draci krmit. I tato zvířata měla duše, i když slabší. Bohové si všimli, že když živý tvor zemřel, duše vždy po chvíli zmizela kamsi pryč... Jednou tedy bůh Wilsar duši včas zachytil a ochutnal ji. Byla dobrá, do jeho těla vlila novou sílu a zvýšila jeho moc. Toto se bohům zalíbilo a začali duše vyžadovat. Poručili tedy Drakům, aby zvířata zabíjeli i tehdy, když sami byli sytí. Ale Draci odmítli. Byli dokonalí, nechtěli poslouchat ničí rozkazy, chtěli sami vládnout. Když bohové stále trvali na svém požadavku, Draci se rozzuřili a zaútočili na ně. Došlo k dlouhé válce, ve které byli Draci poraženi. Odešli do vyhnanství, kde se uložili ke dlouhému spánku.



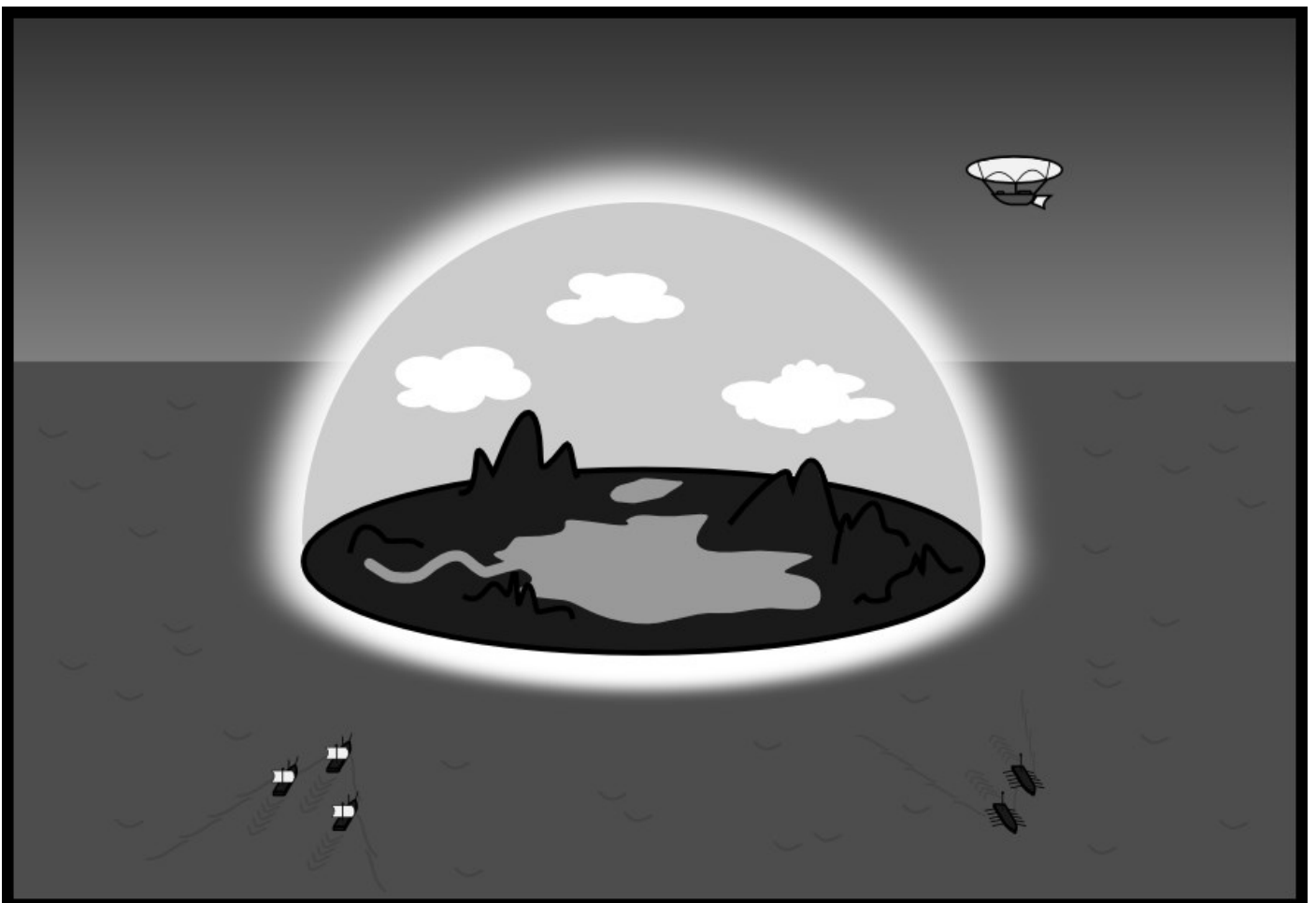
Rozmach civilizací

Bohové nyní pochopili, že Draci byli neúspěch. Neměli být tak dokonalí, protože z toho vzešla jejich arogance a neposlušnost. Tak stvořili rovnou dvě nové rasy, Elfy a Titány. Elfové byli symbolem civilizovanosti, Titáni byli symbolem barbarství. Bohové chtěli vědět, čím způsob života bude zajímavější a uspokojivější, aby podle toho mohli směřovat své další kroky. Obě rasy je začaly uctívat, řídit se jejich učením a plnit jejich vůli. Pro bohy byly dobrým zdrojem mocných duší.

Někteří vyvolení jedinci byli obdařeni schopností naslouchat božím slovům a stali se z nich kněží. Založili církve, které zajišťovaly, že každý bůh dostával stejné množství duší. Vše šlo přesně podle plánů a bohové byli nadšení. Dokonce stvořili další rasy, aby Elfům a Titánům sloužily. Zegurna viděla, jak jejím dětem roste moc. Stále častěji se s ní dostávali do konfliktu, zatímco ona nad nimi postupně ztrácela kontrolu. Z obavy, aby bohové nebyli mocní až příliš, seslala mezi smrtelníky reprezentaci své osobní božské síly, Světlou magii. Díky tomu rychle získala obrovské množství nových uctíváčů, její moc několikanásobně vzrostla a znovu měla svoji nadřazenou pozici.

Magie přinesla zcela nové možnosti a urychlila expanzi. Říše Elfů i Titánů se šířily napříč Edenem a prosperovaly. S jejich rozvojem ale stoupala i vzájemná konkurence. Ta nakonec zažehla konflikt, který Edenu přinesl smrt a zkázu. Bohové tím byli velmi zklamaní. Titány i Elfy potrestali ztrátou politické moci a varovali je, že pokud se to bude opakovat, zastihne je trest mnohem horší. Ale Titáni ani Elfové neuposlechli a o něco později rozpoutali další válku. Bohové splnili své výhrůžky a jejich říše srazili na kolena. Mělo to však nečekaný efekt, který pro bohy nebyl moc přívětivý.

Už neexistovala žádná nadřazená vláda, která určovala, koho uctívat. Začaly vznikat monoteistické církve. Bylo jich nesčítelně a výrazně tak narušovaly rovnováhu, která dosud platila. Někteří bohové měli náhle více uctíváčů než jiní a tím i více duší a větší moc. Ostatním bohům se to nelíbilo. Kněží začali konvertovat jinověrce všemi dostupnými prostředky. Slibovali slávu a blahobyt, vyhrožovali prokletím a smrtí. V poklidném Pantheonu nyní zavládly spory. A spory rychle přerostly v otevřené nepřátelství. Pantheon se rozdělil na dvě stejně velké názorové skupiny, Nebe a Peklo.



Rozkol bohů

Dvanáct bohů Nebe trvalo na obnovení rovnováhy, protože bez ní bude vše zničeno. Chtěli nastolit mír a mezi národy vytvořit velké aliance, ve kterých se bude dařit filozofii a umění. Tyto cesty totiž výrazně zvyšovaly sílu duší, i když to byl dlouhý a namáhavý proces. Aby prezentovali své myšlenky, vytvořili Panangelium, obrovskou tabulu, skutečný ráj Nebe. Bylo to idylické místo potěšení a klidu, které se stalo poutním místem a útočištěm jeho uctíváčů. Zde bohové smrtelníkům ukazovali výhody Nebe, šířili učení duchovního rozvoje, odměňovali čestné a spravedlivé. Počet věrných stoupal, jejich víra byla silnější než kdy předtím. Jejich duše bohové sice dostávali v malých dávkách, na které museli čekat, ale vyplatilo se to, protože byly velmi chutné a vydatné.

Dvanáct bohů Pekla zastávalo názor, že obě velké války mezi Titány a Elfy byly přínosné. Vraždění a destrukce přinášely obrovské množství duší a to velmi rychle. Tyranie, utrpení a konflikt pro ně byly ideálem a nadšeně je proto podporovali kdekoli a kdykoli to bylo možné. Aby předvedli svoji vizi, vytvořili Pandemonium, obrovskou tabulu, skutečný ráj Pekla. Bylo to brutální místo bolesti a smrti, které se stalo posvátným místem a doupkem jeho uctíváčů. Bohové zde smrtelníkům ukazovali, co může cesta Pekla přinést, mluvili o nadvládě silných a zotročení slabých. Počet stoupenců byl den ode dne vyšší a vyšší, jejich loajalita byla pevná. Jejich duše nebyly zdaleka tak vydatné, ale bohové je získávali velmi rychle a v hojném množství.

Netrvalo dlouho a vzájemná agrese obou skupin bohů nabrala na intenzitě. Mezi Nebem a Peklem vypukla Astrální válka, válka mimo hmotný svět. A bohové do této války nutně potřebovali vojáky. Uchýlili se proto k jednoduchému řešení. Duše svých nejlepších uctíváčů nepohltili, ale přeměnili na mocné astrální služebníky. Tak vznikly armády Nebe, složené z Andělů a Archandělů. Armády Pekla byly naproti tomu složeny z Démonů a Arcidémonů. Válka však nezůstala jen v astrální sféře, velmi rychle se promítla i do politiky říší smrtelníků. Začaly hony na kacíře, inkvizice a kruté náboženské revoluce, rozhořely se svaté války a křížové výpravy. Nejvíce postihly Elfy, kteří se kvůli nim rozdělili do dvou velkých frakcí. Vznešení elfové fanaticky bojovali pro Nebe, Temní elfové slepě bojovali pro Peklo. Elfové, kteří odmítali božské schizma, se od těchto bojů distancovali. Začali si říkat Lesní elfové a jejich cílem bylo přinést do Pantheonu mír.

Bohyně Zegurna se do války nezapojila. Nemohla přihlížet, jak její potomci bojují mezi sebou. Chtěla je zarazit. Prosila je, aby toto šílenství zastavili dřív, než bude pozdě. Dřív, než chaos zahltí celý vesmír a vše bude ztraceno. Bohové ji ale nechtěli uposlechnout, už měli dost jejích rad a příkazů. Bohové teď byli dost mocní na to, aby se obešli bez ní. Byl to jejich problém, oni ho chtěli vyřešit sami. Vyhnali ji z roztržitého Pantheonu a svým stoupencům přikázali, aby pronásledovali a povraždili všechny, kteří ji uctívají. Její církve byly prohlášeny za kacířské, její moc pomalu vyhasínala.



Příchod Temnoty

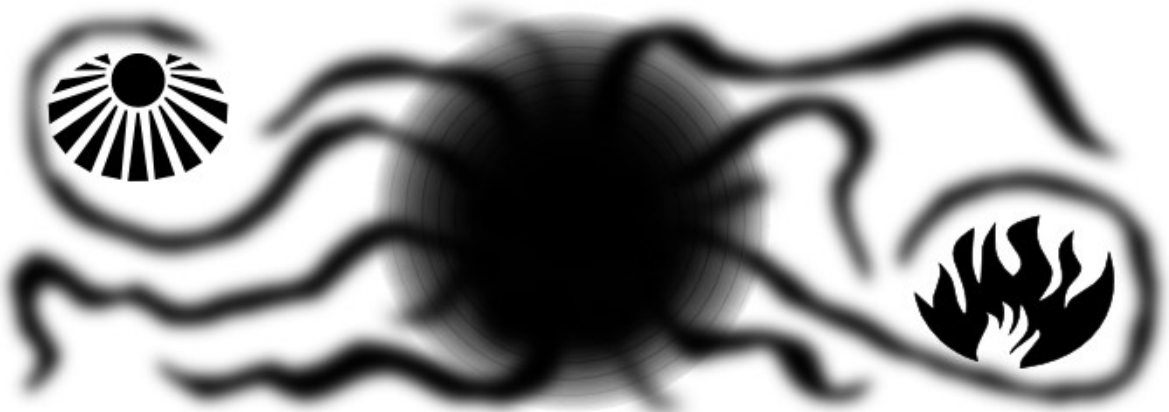
Nakonec došlo k velké bitvě na Centralii, největší a nejstarší tabule, ležící uprostřed Edenu. Tento masivní střet měl navždy rozhodnout, která skupina bohů bude vládnout a která zahyne. Dvanáct bohů Pekla stanulo proti dvanácti bohům Nebe, zářící legie Andělů se utkaly s planoucími legiemi Démonů, obě strany doprovázeny armádami věrných uctívačů. Nekonečné hordy válečníků poháněl pouze slepý hněv a fanatická zuřivost. Byla to největší bitva, jakou Eden dosud zažil.

Zegurna přispěchala, jak nejrychleji dokázala, následována svými vyvolenými služebníky. Měla už jen poslední zoufalou možnost, jak krveprolití zastavit. Vrhla se na bitevní pole a veškerou zbývající sílou se snažila bohům sebrat moc. Ale pak se stalo něco strašného. Z víru nepřehledné bitevní vřavy přišel osudný úder. Zegurna byla zasažena, padla na zem mrtvá. Její tělo se rozpadlo na tisíc střepů. V tom místě se náhle utvořila obrovitá bezedná průrva známá pouze jako Propast. Bohové přestali bojovat a s hrůzou to sledovali. Smrt Zegurny jimi natolik otřásla, že nařídili ústup. Jejich astrální legie se vrátily do Nebe a Pekla, jejich uctívači odešli na Panangelium a Pandemonium, odkud šířili zprávy o této hroznivé události do všech končin Edenu.

Z Propasti, z nepochopitelných temných hlubin Prázdnoty, mezitím vyvěrala tajemná korumpující síla. Temnota se začala nezastavitelně šířit Edenem a pomalu zahlcovala velké množství duší, které se pro bohy staly nepoživatelnými. Bohové Nebe i Pekla se vzájemně obviňovali z vraždy Bohyně Matky, protože její smrt si nepřáli. Brzy jim ale bylo jasné, že Temnota je mnohem větší problém. Ukončili tedy Astrální válku, aby se mohli soustředit na obranu před touto novou hrozbou, ačkoliv jistá rivalita mezi nimi stále panovala.

Stoupenci Zegurny byli její smrtí zrceni, ale jednali rychle. Sotva se Propast začala utvářet a zvětšovat, nahlédla do ní Zegurnina velekněžka Sanctussa, aby odhalila její podstatu. Dozvěděla se tak mnoho informací, které pečlivě zapsala do knihy. Zaplatila za to životem i duší, ale díky ní bylo toto zlo poznáno. Prázdnota je nerealita nacházející se vně vesmíru. Uvnitř ní existuje věčná a mocná entita známá jako Nihilum. To ona stvořila tento vesmír, stejně jako nekonečné množství dalších, aby se mohla živit dušemi bytostí, které se v něm narodí a zemřou. Dlouhé věky dostávalo Nihilum velké porce a bylo spokojené. Pak ale místní bohové začali duše sami pojídat a ono tak přicházelo o všechnu potravu. Bylo rozrušené a frustrované, protože jeho moc se nevztahovala na nic, co se nacházelo uvnitř vesmíru. Tak mohlo jen bezmocně přihlížet tomu, jak mu bohové kradou jídlo přímo od úst. Pokud by však existoval nějaký otvor do vesmíru, Nihilum by do něj mohlo osobně proniknout, samo si vzít co mu právoplatně patří a potrestat drzé zloděje.

Zegurnin hlavní kouzelník Magicsson zatím pohotově seslal mocné kouzlo, které nad Propastí včas vytvořilo mystickou Pečeť. Právě jeho zásluhou byl Kosmos zachráněn před přívalem temné korupce a Světlo před okamžitým udušením. I on však během tohoto činu zahynul a i jeho duše byla ztracena. Pečeť brání průniku Nihila, ale bohužel stále propouští jeho moc, Temnou magii. Ta sice dokázala zkorumpovat mnoho duší, ale díky bohům a víře jejich stoupců byla moc Světla ve vesmíru stále velká. Zkorumpované duše nemohly uniknout do Prázdnoty, zůstávaly ve vesmíru a hromadily se.



Temní bohové

Ukázalo se ale, že tato skutečnost Nihilu nijak nestojí v cestě k cíli. Ba naopak, dá se využít jako skvělý nástroj. Nihilum zjistilo, že Pečeť nemůže prolomit zvenku, potřebuje někoho dostatečně mocného, kdo ji prolomí zevnitř. Pomocí Temné magie spojilo množství zkorumpovaných duší do Temné ruky, pěti Temných bohů. Tito bohové mu jsou zcela loajální, slepě poslouchají jeho příkazy, které jim skrze Propast vydává. Jejich posláním je šířit korupci, dokud nezískají dostatečně mocné služebníky, kteří budou schopni Pečeť zničit. Do té doby mohou duše sami pohlcovat a stávat se tak silnějšími.

Aby Temní bohové splnili svůj úkol, každý z nich musí vybrat jednoho „Nihilátora“, šampióna z řad svých služebníků. Všechny pět musí být poté svoláno na Centralii, kde jejich společná síla uvolněná během dlouhého rituálu dokáže Pečeť zničit. Již dvakrát se to Temným bohům téměř povedlo. Poprvé v roce 333 po Zegurnině smrti, který od těch dob nese označení První sabat. Pět Nihilátorů z celého Edenu dorazilo na Centralii v doprovodu obrovských flotil hrozivých lodí. Rajske říše se o tom však dozvěděly a ve spěchu vyslaly Šestou světlu kruciátu, která je zneškodnila dřív, než stačili rituál vůbec zahájit, i když za cenu obrovských ztrát. Podruhé se Temným bohům podařilo shromáždit pětici Nihilátorů v roce 666 po Smrti, který je znám jako Druhý sabat. Tentokrát Nihilátoři rituál započali. Lodě Dvanácté světlu kruciátu se probíjely mohutnými obrannými liniemi a vysadily armádu nejlepších válečníků. Těm se podařilo Nihilátory zastavit doslova jen pár okamžiků před dokončením rituálu. Bylo to slavné vítězství, ovšem všichni Křížáci při tom položili své životy...

Různí věštcí předvídají Třetí sabat v roce 999 po Smrti, avšak protože žádná věštba z nějakého nevysvětlitelného důvodu nevidí za tento rok, je výsledek neznámý. Věštcí, kteří se o to pokoušeli, buď okamžitě zešleli nebo propadli Temnotě. Průzkumníci, kteří byli schopnými kouzelníky vysláni do budoucnosti, aby se o ní na vlastní oči přesvědčili, se nikdy nevrátili. Každopádně, rajske frakce se již nyní připravují na další gigantický střet, ve kterém se rozhodne o osudu celého vesmíru. Jen ti nejmocnější mágové a nejmoudřejší kněží však znají hrozivé tajemství. Pečeť slábne, pomalu, nezadržitelně, téměř již od doby, co ji Magicsson stvořil, a to vlivem Temnoty, která se v Zahradě stále šíří. Je jen otázkou času, kdy sama zkolabuje a tehdy už nebude Nihilu stát nic v cestě. Jakmile přijde, vstřebá Temnou ruku včetně všech duší, které zatím sklídila, a samo se postará o zbytek. Tehdy nastane konec vesmíru.

Ale je tu i malá naděje, že vše dopadne lépe. V Zahradě operuje několik zvláštních církví, které neuctívají žádného z existujících bohů. Místo toho předvídají návrat Zegurny, jakožto spasitelky Edenu. Zastávají názor, že pokud by se spojily všechny střepe jejího těla, mohla by se Zegurna vrátit. K tomu by byl potřeba dlouhý a složitý rituál a také jedna kapka krve od každého ze Světluých bohů, která by do střepe vlila Světlo. Na konci rituálu by se Zegurna reinkarovala ve formě boha Anrugeze. Anrugez by pak byl schopen svoji moc použít k trvalému uzavření velké Propasti a zastavit tak šíření Temnoty jednou pro vždy. Tyto církve se obecně označují jako „anrugezské“ a nejsou uznávány za právoplatné, takže mají jen velmi málo stoupenců. Ačkoliv se modlí a provádí náboženské rituály, nemohou získat žádnou reálnou božskou pomoc. Je jen málo bytostí ochotných vstoupit do církve, která uctívá pouhou těžko prokazatelnou teorii a optimistické přání.



Úvod

Úvod

Void: Fantasy je bezútěšný svět smrti a destrukce ležící na pokraji definitivní zkázy. Zahrada Eden prožívá svůj třináctý věk, věk nejkrvavějších bojů a nejzákeřnějších intrik. Z Prázdnoty, nepochopitelné existence ležící za hranicemi vesmíru, začaly pronikat hrozivé síly Temnoty, jejichž jediným cílem je zkorumpovat a následně pohltit duše všech živých bytostí. Ochránci vesmíru, mocní Světlí bohové, museli odložit své dlouhé nepřítelství a čelit této nové hrozbě. Jenže protivník byl příliš dlouho přehlížen a již zapustil své zkažené kořeny. Mnoho velkých říší bylo jeho zásluhou smeteno z povrchů tabul, mnoho bytostí padlo jeho rukou a ještě větší množství se obrátilo na jeho stranu. Obyvatelé Edenu se snaží bránit ze všech sil a všemi prostředky, vírou i magií, zbraněmi hromadného ničení i chirurgicky přesnými útoky. Stále jsou však příliš nejednotní na to, aby jejich úsilí mělo nějaký větší význam. Spojuje je však jasné vědomí toho, že tentokrát nebojují o moc, bohatství nebo území. Tentokrát bojují za své životy i duše, za přežití vesmíru samotného.

Vítej, žoldnéři!

Tohle je Věk soumraku; věk, kdy se rozhodne o osudu všech a všeho. Rájské říše to moc dobře vědí, stejně tak jako samotní bohové. Zbrojí všichni a všude, na ničem se nešetří. Vznikají zbraně všech typů a velikostí, od mečů a sekyr, přes rychlopalné samostřily a obří katapulty, až po alchymické bomby a paprsky schopné rozdrtit celé tabuly. Hrdinní rytíři nasedají do sedel svých válečných ořů, aby se v čele nedozírných legií branců vrhli proti temnému nepříteli. Nejlepší obléhací velitelé a dělostřelci vedou své monstrózní zbraně proti majestátným hradbám, zatímco nad jejich hlavami křížují oblohu létající stroje. Flotily plachetnic brázdí krví zrudlé oceány, potápí cizí loďstva a loví mytologické stvůry. Ani Éterický oceán není ušetřen. Éterické koráby válčí o bezpečné trasy, brání tabuly i vedou invaze. Vládní armády, letectva i námořnictva každým dnem přichází o miliardy vojáků, ale mnohdy se tyto ztráty zdají jako zcela zbytečné. Není nikdo, kdo by se vyznal ve spleťtých politikách všech říší a síly Temnoty jsou příliš inteligentní a vypočítavé, než aby šlo předvídat jejich další tah. Když vladařům dojdou všechny možnosti, zbývá jim jen jediné. Najmout žoldnéře. Nezávislé a zcela svobodné veterány, kteří prošli stovkami bitev a dokázali se povznést nad jejich malicherné důvody. Experty na všechny druhy bitevních taktik, válečných zón, nepřátel a zbraní. Vše, co jim stačí, jsou finanční odměny. A ty nejsou malé. Žoldněřství existovalo odjakživa, ale teprve nyní se stalo nejlépe placeným, i když zároveň nejnebezpečnějším povoláním.

Světlo

Světlo, to je síla existence, reprezentuje Kosmos. Jeho inkarnací jsou Světlí bohové, kteří stvořili vše, co se v Kosmu nachází, včetně života. Na počátku existovalo pětadvacet Světlych bohů, kteří žili jednotně a pokojně v Pantheonu. Během Astrálního schizmatu se však rozdělili na dvě znepřátelené skupiny, Nebe a Peklo. Každá měla zcela odlišný názor na to, jak s Kosmem naložit. Bohyně Matka, Zegurna, se snažila své potomky zastavit, ale byla zabita. Svoji smrtí vytvořila uprostřed centrálního světa Propast, ze které začala do Kosmu pronikat Temnota.

Temnota

Temnota, to je síla neexistence, reprezentuje Prázdnotu. Kosmos není jejím přirozeným prostředím a proto je pro ní nemožné ovládnout ho během okamžiku. Ovládá ho pomalu ale jistě, skrze korrupci duší živých bytostí. Proniká z hlubin Prázdnoty, skrze Propast, kterou vytvořila v okamžiku své smrti bohyně Zegurna. V Prázdnotě sídlí mocná bezvěká bytost, Nihilum, která Kosmos považuje jen za pouhou výrobu své potravy – duší. Kvůli Pečeti, kterou Magicsson na Propast rychle seslal, nemůže do Kosmu prostoupit osobně. Proto ze zkorumpovaných duší stvořila pěti Temných bohů, loajálních služebníků. Jejich zásluhou se v Ráji stvoření začali objevovat upíři, vlkodlaci a další hrozivé bytosti odhodlané zadusit Světlo a tím tak napomoci prolomení Pečeti.

„Grimdark“

Termín „grimdark“ je neformální označení pro fiktivní světy, které jsou temné, kruté a děsivé. V těchto světech neomezeně vládnou obrovské tyranské říše, které mezi sebou vedou nekonečné války o přežití a k dosažení svých cílů neváhají obětovat i miliardy vlastních občanů. Život jednotlivce tu nemá žádnou hodnotu. I slavný, odvážný a dobrotivý hrdina může nakonec zešleť z toho, co všechno prožil, a nebo hůř – může propadnout ultimátnímu zlu a stát se nenáviděným padouchem. I když tu může být pár světlych momentů, celkově platí, že život v takovýchto světech je velmi obtížný – drsný a krátký. Krutá smrt může potkat kohokoliv a kdykoliv. Void: Fantasy je přesně takovým světem...

Žoldněřské týmy

Drtivá většina žoldněřů pracuje v týmech. Jen málokterý žoldněř si může dovolit být zcela nezávislý a samostatný. Výhoda týmů je zřejmá – skládají se z jedinců mnoha specializací a rozdílných zkušeností, každý může něčím přispět. Některé týmy mají své vůdce, jiné jsou natolik sladěné, že žádného řádného velitele nepotřebují. Týmy obvykle čítají od tří do deseti členů, ale samozřejmě existují i mnohem větší. Ty největší z nich mají i stovky žoldněřů a fungují tak jako plnohodnotné nájemné armády. V jejich výzbroji lze najít těžké bitevní vozy a letadla, námořní i éterické lodě.

Žoldněřská válka

Žoldněřská válka je termín pro válku, kterou místo vládních ozbrojených sil vedou jimi najaté skupiny žoldáků či přímo celé žoldněřské armády. Takové války jsou velmi chaotické a nepředehledné, protože žoldněři nemají jednotné velení, taktiku ani uniformy. Mnozí navíc mohou změnit stranu v průběhu války – to když jim jedna nabídne víc, než kolik nabídl ta druhá. Žoldněři jsou navíc pro splnění mise ochotni udělat téměř vše, nenechají se omezovat žádnými zákony ani úmluvami. Zaměstnavatelé z říší je navíc mohou vyzbrojovat zakázanými zbraněmi a artefakty a až válka skončí, mohou se snadno vyhnout veškeré zodpovědnosti či dokonce svalit vinu na své nepřátele. Žoldněře většinou nikdo nijak nepostihuje. Naopak – čím více žoldněřských válek se účastní, tím více naberou zkušeností a stanou se tak ještě cennějšími vojáky. Někteří žoldněři vstupují do žoldněřských válek jen s vidinou snadného zbohatnutí, pro jiné je to dobrá příležitost, jak si vydobýt reputaci.

Svět

Místo

Centrem všeho dění světa Void: Fantasy je Zahrada jménem Eden či Rajská zahrada – skupina tabul, na kterých se rozšířil život a která je proto pro bohy velmi významná.

Plynutí času

Kosmický rok má 365 dní rozdělených do 12 měsíců. Na rozdíl od našeho světa není ve Void: Fantasy nic jako přestupný rok. Zde totiž nemá význam, protože čas se počítá na celá čísla a nedochází tedy k posunům. Každý měsíc má 6 týdnů, kromě posledního dvanáctého, který má 7 týdnů. Týden má 5 dní; den má 24 hodin. Hodina má klasických 60 minut, minuta 60 vteřin.

Letopočty

Dějiny jsou rozděleny na třináct věků, každý je jinak dlouhý. Jsou ohraničeny vždy nějakými velkými historickými událostmi. Aby bylo možné se snadněji orientovat, rok se uvádí ve tvaru X-Y, kde X je přesný rok a Y číslo věku psané římskými číslicemi. Např. 1201-XII je rok 1201 dvanáctého věku.

Současnost

Současnost světa Void: Fantasy se odehrává v jeho třináctém věku. Podle všech náboženských předpovědí i politických předpokladů nastane v roce 999-XIII Třetí sabat – třetí velký střet se silami Temnoty. Co bude následovat potom, nikdo neví. Někteří jsou přesvědčeni, že to bude konec Edenu, alespoň v té podobě, jak je znám.

Jazyky

V průběhu historie existovaly miliony jazyků a nářečí. Nebyly odlišeny jen podle ras, ale i podle civilizací. V mnoha případech však jedna civilizace používala i několik jazyků najednou, zvláště pokud se skládala z navzájem odloučených tabul, kde společenský vývoj dlouhou dobu probíhal jinak. Pak ale bohové zavedli Nižší božský jazyk, který uměl používat každý. Některé z původních jazyků, zvláště těch mladších, však přesto zcela nevytizely. Používají se při různých významných událostech, jako jsou obřady či rituály. Běžně jsou v původních jazycích zachovány také některá rčení, fráze nebo i nadávky.

Nižší božský jazyk

Počátkem Třetího věku vzestupu bohové mezi majoritní rajske rasy saslali jednotnou řeč a písmo, tzv. Nižší božský jazyk. Tak napomohli šíření víry a usnadnili mezinárodní obchod a politiku vůbec. Prvními učiteli tohoto jazyka byli samozřejmě kněží, kteří se o něm dozvěděli právě od svých bohů. Aby vstoupil do povědomí co nejvíce obyvatel co nejrychleji, kněží ho předávali nejprve učencům, mudrcům, kronikářům a hlavně také zvěstovatelským gildám.

Život v Zahradě

Pro dobrodruhy, kteří vycestují ze své rodné tabuly někam jinam, je Eden poměrně nebezpečné místo, obzvláště ve třináctém věku. V širém Kosmu na ně čekají nástrahy ve formě obrovských impérií, mocných kouzelníků oplývajících ničivou magií, šílených alchymistů vládnoucích tajemným vynálezům, divokých bestii z legend a bájí, nadpřirozených bytostí z Nebe i Pekla a v neposlední řadě děsivé korumpující síly Temnoty. Každá záhadná událost může mít mnoho vysvětlení, některá jsou logická avšak dobře zamaskovaná, jiná jsou pro obyčejného smrtelníka zcela nepochopitelná. Ti, kteří žijí pod ochrannou nějaké říše, mohou žít klidně a dlouhé životy. Ale ti, kteří se rozhodnou jít cestou úplné svobody, musí o přežití bojovat. K takovým patří také žoldnéři, jejichž situace je o to složitější, že jejich profesí je hrozbu a nebezpečí aktivně vyhledávat a potírat.

Rajské dny a měsíce

Když Světí bohové zavedli jednotný Nižší božský jazyk, po celém Ráji se sjednotilo také pojmenování dnů a měsíců. První den v týdnu je Primad, druhý Secuod, třetí Tertid, čtvrtý Quarod a pátý Quinad. Měsíce jsou pojmenovány podle bohů samotných. Je to vždy kombinace prvních tří písmen jmen dvou vzájemně opačných bohů. Tedy:

1. WilDyr	7. MelRan
2. BieCin	8. HurQel
3. OlrFin	9. YusNel
4. PonGon	10. XimlSk
5. UliLug	11. KroTal
6. JokEla	12. VakSul

Dvanáctý VakSul je unikátní v tom, že jako jediný má 7 týdnů. Onen týden navíc je ve většině rajsých říší věnován oslavám příchodu nového roku.

Platidla

V Zahradě existuje bezpočet druhů měn a jiných platidel – téměř každá z říší má svůj vlastní. Zatímco civilizované rasy používají mince, u barbarských ras tuto úlohu zastávají většinou drobné cennosti, například nugety drahých kovů, drahokamy, perly a podobně. Emisi platidel mají na starosti hlavně bankovní gildy, které také stanovují aktuální kurz. Silně tak ovlivňují ekonomiku Edenu. Ale pouze pár měn má tak velkou stabilitu, že mohou být používány bez obav a mnoho říší je akceptuje. Patří sem například Černé toлары, Xupolovy drachny, šarlatové perly, Říšské denáry a krystaly Xai.

Rasy

Svět Void: Fantasy je v současnosti obýván mnoha inteligentními rasami.

Civilizované rasy

Mezi civilizované rasy patří lidé, elfové, trpaslíci, půlčlci a gnómové. Civilizované rasy jsou společensky a kulturně rozvinuté. Jejich náboženství je organizované do církví, které mají svůj systém a doktrínu. Barbarské rasy vnímají jako primitivní, nepředvídatelné a snadno ovlivnitelné.

Barbarské rasy

Mezi barbarské rasy patří Skřeti (goblini, hobgoblini, orkové), felirové, canirové, ursarové a Titáni (trollové, zlobři a obři) a jejich sluhové. Barbarské rasy jsou společensky i kulturně zaostalé. Jejich náboženství je reprezentováno kulty a velkou roli v něm hrají pověry. Civilizované rasy vnímají jako arogantní, nedůvěryhodné a slabé.

Prokleté rasy

Bohové během Věku alchymie stvořili mnoho nových ras. Vytvořili různé inteligentní bytosti, některé se podobaly Elfům, jiné zase Titánům, další byly zcela unikátní. Tyto tvory však během Věku plavby zavrhl ve prospěch dokonalejších bytostí. Nezničili je, jen se o ně přestali dále starat a ponechali je svému osudu. V průběhu následujících dějin tyto rasy zažívaly těžké osudové zkoušky. Elfové i Titáni je krutě využívali jako otroky, pobíjeli je ve válkách a marnili jejich životy. Po celou dobu trpěli tato příkoří a čekaly na pomoc bohů. Ta ale stále nepřicházela. Na počátku Třetího věku vzestupu se zdálo, že se jim konečně blýská na lepší časy, ale opak byl pravdou. Nové rajske národy se rozhodly, že tyto bytosti jim jen stojí v cestě za prosperitou. Různé frakce prováděly vyhlazovací tažení, které devastovaly jejich už tak primitivní kulturu. Nakonec přežil jen zlomek těchto bytostí, roztroušený po různých okrajových tabulách, které byly pro ostatní nedůležité a bezcenné. Všechny byly technologicky na úrovni doby kamenné, bez jakékoliv šance konkurovat novým vládcům Zahrady. Tehdy si uvědomily, že je bohové ignorují. V zoufalství a zuřivosti toužily po pomstě. Světli bohové se od nich sice odklonili, Temní bohové byli ale mnohem přívětivější. Během Věku soumraku se Zahradou rozpínila Temnota a bytosti se slabou duší, bytosti bez víry, byly na ní náchylnější, než jiní. Tak Temnota snadno poskvrnila duše těchto prokletých ras a nalomila jejich vůli. Temní bohové k nim pak vyslali své služebníky a nabídli jim možnost pomsty. Bez váhání to přijaly a vstoupily do služeb Temné ruky. Tehdy byla jejich korupce završena a prokletí dokonáno. Ačkoliv to samy netuší, pravda je taková, že se z nich znovu stali otroci, tentokrát pod kompletní nadvládou Temnoty. Mezi prokleté rasy patří mnoho nejrůznějších tvorů, kteří byli mnohdy i dlouho považováni za vyhynulé, například Harpyje, Kentauři, Minotauři, Kyklopy, Nagy, Gorgony a podobně.

Křížení ras

Zvláštní je, že rasy světa Void: Fantasy nejsou vzájemně geneticky kompatibilní, tudíž se spolu nemohou ani křížit. Není možné žádné spojení ani míšení tkání a to ani u druhově příbuzných bytostí, jako jsou Trollové a Obři.

Vyhynulé rasy

Je dobře známo, že Eden v dávné minulosti obývalo mnoho dalších inteligentních ras. Byly však vyhubeny ničivými válkami, velkými katastrofami, mocnou magií či božím hněvem. Dědictví některých vyhynulých ras však do určité míry žije stále. Jedná se o mocné artefakty a zapomenuté technologie natolik dokonalé, že ten, kdo by je ovládl, by získal velkou výhodu proti ostatním.

Legendární rasy

Za dlouhou historií rajske civilizací vzniklo mnoho legend a bájí o podivných rasách. Některé byly mocné a ovládaly několik soustav, jiné byly relativně primitivní a žily jen na jedné tabule. Zdali se jednalo o skutečné bytosti, nebo zdali to byl jen výmysl tehdejšího folklóru, to už v dnešních dobách nelze říct s jistotou. Někteří mudrci pátrají po důkazech o jejich existenci, ale většinou se stopy ukáží jako falešné či mylné. Známa je ale například záhada Ticcrolské civilizace. Nejprve bylo nalezeno několik málo zbytků pravěkých staveb na tabule Ticcrol, ale později byly stavby stejné architektury objeveny i na dalších tabulách po celé Zahradě. Je prokázáno, že tato rasa žila během Věku alchymie, kdy ještě neexistovala žádná technologie pro cesty na jiné tabule. Jak se tedy dokázala rozšířit mimo svoji domovskou tabulu, je zcela nejasné. Populární jsou také legendy o Worrských přízracích, což jsou prý nehmotné bytosti původem ze soustavy Worr, která byla zcela zničena v dávné válce. Kolují také pověsti o Obsidiánových vládciích, kteří prý žijí skryti hluboko v podzemí tabule Centralia. Některé tajné kaciřské kulty je uctívají jako své bohy.

Zázračné skupiny

U všech ras se v průběhu věků začali objevovat jedinci ovlivnění všudypřítomnou magií. Magie změnila jejich těla, upravila jejich evoluci, dala jim unikátní schopnosti a vlastnosti. I když takto obdařené skupiny nejsou početné, jsou velmi slavné a vlivné – každý je chce mít za své spojence, nikdo za své nepřátele. Mezi Elfy ani Titány se však dnes už nevyskytují – bohové je vyhubili v rámci svého trestu a postarali se, aby se už žádné další neobjevily.

Amazonky a Argonauti: Mezi lidmi to jsou věhlasní mužští bojovníci Argonauti a ženské bojovnice Amazonky. Argonauti brázdí Oceán na palubě obrovské éterické lodi Argo. Vždy jednou za rok přirazí ke břehům tabule Amazonia a s místními obyvatelkami zplodí novou generaci válečníků. Když odplouvají, vezmou s sebou všechny zdejší chlapce, aby pokračovali v jejich výchově. Argonauti i Amazonky jsou na sobě závislí, protože kdyby se zkřížili s člověkem odjinud, potomci by jejich moc nezdedili.

Berserkové: Mezi skřety to jsou zuřiví Berserkové. V boji těmto válečníkům začnou oči žhnout rudou září, krev začne vřít a stanou se prakticky nezastavitelnými.

Bastet a Sekhmet: Mezi Feliry to jsou Bastet a Sekhmet, nadpřirozeně mrštní a rychlí. Bastet se řídí filozofií Modré a Zelené cesty, Sekhmet naopak filozofií Červené a Žluté cesty.

Anubis a Wepwawet: Mezi Caniry to jsou Anubis a Wepwawet, nadpřirozeně silní a odolní. Anubis se řídí filozofií Modré a Zelené cesty, Wepwawet naopak filozofií Červené a Žluté cesty.

Jambavané: Mezi Ursary to jsou Jambavané. V hibernaci dokáží vydržet tisíce let, takže mnozí z nich jsou extrémně staří.

Arboraxové: Mezi Půlčiky to jsou Arboraxové, mistři živé přírody – jsou v harmonii s rostlinami i zvířaty.

Lapisaxové: Mezi Trpaslíky to jsou Lapisaxové, mistři neživé přírody – jsou v harmonii s hlinou, kameny, kovy a podobně.

Tempestaxové: Mezi Gnómy to jsou Tempestaxové, mistři energie – jsou v harmonii s templem, elektřinou, světlem a podobně.

Jötunni a Éteričtí elfové: Mezi Titány to byli Jötunni, kteří vznikali na domovské tabule Titanium. Mezi Elfy to byli Éteričtí elfové, kteří vznikali na domovské tabule Elfium.

Wargové: magií ovlivnění vlci. Jsou velcí jako pravci, ale silnější a odolnější. Mají černou srst a planoucí oči. Jsou dosti inteligentní, není možné je zkrotit ani ochočit. Jejich vůdcem je Fenrir, hrozivý predátor. Je mnohem větší než běžný Warg a pravděpodobně nesmrtelný. Wargové cestují mezi tabulami skrze kořeny a větve Yggrasilu, které dokáží vycítit a prokousat se do nich svými zuby.

Byakkové: magií ovlivnění tygři. Jsou velcí jako šavlozubci, ale silnější a odolnější. Mají bílou srst a planoucí oči. Jsou dosti inteligentní, není možné je zkrotit. Jejich vůdcem je Dawon, hrozivý predátor. Je mnohem větší než běžný Byakko a pravděpodobně nesmrtelný. Byakkové cestují mezi tabulami skrze kořeny a větve Yggrasilu, které dokáží vycítit a prosekat se do nich svými drápy.

■ **Jörmungandr a Nidhögg**

Bohové stvořili dvě obrovitá monstra, jejichž úkolem je zabránit, aby někdy znovu došlo k válce s Draky. Také hlídají Zahradu před vnitřními hrozbami, aby bohové už nikdy nebyli v ohrožení. Jörmungandr je had, který plave v Oceánu. Nidhögg je ještěř, který létá na Obloze.

Světlo

Světlí bohové

Světlí bohové jsou bohové, kteří stvořili vše, co se ve vesmíru nachází; samotný vesmír ovšem stvořilo Nihilum. Bylo jich dvacet pět, ale na konci Třetího věku úpadku pětadvacátý z nich, Bohyně Matka Zegurna, byl zavražděn. Astrální schizma rozdělilo Světlé bohy na dva tábory: Nebe a Peklo. Ačkoliv Astrální válka skončila, jistá nevrzavost mezi bohy Nebe a Pekla stále existuje. Každý ze Světých bohů má moc nad určitým aspektem reality, ať už hmotným nebo konceptuálním. Míra této moci závisí na počtu duší, které bůh za celou dobu pohltil. Čím více duší má, tím snadněji může prosadit své návrhy a zasáhnout do dění vesmíru. Bůh však může pohlcovat jen duše svých vlastních uctíváčů a to jen v okamžik jejich smrti. Pokud chce získat více duší, musí tedy nejprve získat více uctíváčů. O to se starají církevní misionáři, ačkoliv někdy se stává, že uctíváč může sám přestoupit k jinému, třeba proto, že s filozofií svého původního boha nebyl spokojen. Bohové si své uctíváče drží nejen učením, které jim předávají skrze kněží, ale také odpověďmi na jejich modlitby. Někdy se i mohou rozhodnout, že sešlou nějaký velkolepý zázrak a dokázat tak svým uctíváčům, že nad nimi drží ochrannou ruku.

Vzhled bohů

Bohové mají svůj oblíbený vzhled, který si v počátku své existence přisvojili. Plně odráží jejich filozofii a pole působnosti. Část bohů má podobu a osobnost muže, část bohů má podobu a osobnost ženy. Tyto vlastnosti jim zvolila jejich Matka. Bůh se může zjevit kdekoliv, ne však tam, kde má Temnota velkou moc, například na tabule Centralia.

Polobohové

Bohové mohou sestoupit ze svých astrálních říší mezi smrtelníky a zplodit s nimi polobožské bytosti. Tito potomci vypadají jako běžné bytosti svého druhu, jsou však obdařeni nadpřirozenými schopnostmi většinou odvozenými od aspektu jejich božského rodiče. Polobohové jsou extrémně vzácní a někdy si ani nejsou své výjimečné podstaty vědomi, protože ne vždy s nimi bohové udržují kontakt. Někteří jsou ihned po zrození ponechání svému osudu, ačkoliv bohové vždy sledují jejich kroky a činy. Ti polobohové, jejichž původ je veřejně znám, jsou jedněmi uctíváni jako svatí, jinými jsou považováni za úhlavní nepřátele. Polobůh je zplozen tak, že bůh či bohyně se dotkne duše vyvoleného smrtelníka. Božská podstata i duše jsou na okamžik spojeny, což má za následek vytvoření levitující koule Světla. V případě Nebeského boha tato koule vydává oslnivou záři, v případě Pekelného boha plane ohněm. V této kouli se vyvíjí zárodek poloboha. Jakmile doroste, koule zanikne a polobůh je zrozen v podobě novorozence. Smrtelník, který byl bohem vyvolen, nemusí být opačného pohlaví – dokonce ani nemusí mít pohlaví žádné, jako v případě Skřetů. Pro smrtelníka je takovýto kontakt s bohem velmi nebezpečný, protože hrozí, že ho koncentrace Světla spálí na popel. Jen ti psychicky nejsilnější ho mohou ustát bez úhony. Kouli obsahující zárodek bůh většinou odnese na bezpečné místo. Magie či božská síla totiž kouli dokáže zničit. Zárodečná koule v širokém okolí vyvolává různé zázraky, které svojí podstatou odpovídají božskému rodiči.

Podbohy

Bohové spolu mohou zplodit zvláštní astrální bytosti, tzv. podbohy. Probíhá to podobným způsobem, jako když plodí polobohy. Hlavní rozdíl je v tom, že se mohou spojit jen bohové opačného pohlaví. Další rozdíl je v tom, že záleží na aktuální síle obou bohů. Zárodečné koule se svými podbohy vytvoří jen silnější bůh. Čím silnější je, tím více jich vytvoří. Pokud jsou síly vyrovnány,

podbohy zplodí oba. Zárodečné koule se vyvíjejí v astrální říši svého rodiče, kde jsou dobře chráněny. Mezi podbohy patří například Fúrie, Norny, Valkýry a podobně – každý bůh má své specifické podbohy, kteří odrážejí jeho filozofii. Fungují jako jeho osobní služebníci v astrální říši i ve světě smrtelníků. Jsou to strážci a rádcové, kteří ho často doprovází. V hierarchii mají stejné postavení jako Andělé, Démoni a Vílové.

Duše

Duše je vědomí, podstata, „já“ každé živé bytosti. Každá duše je naprosto unikátní a to i v rámci všech vesmírů. Když někdo vytvoří kopii bytosti, ať už klonováním nebo nějakým kouzlem, má tato kopie svoji vlastní unikátní duši – nehraje roli, jestli má stejné vzpomínky či osobnost jako vzor. Než bohové zjistili, že je mohou pojídat, odcházely duše zemřelých bytostí do „posmrtného života“ – do Prázdnoty, kde je pohltilo Nihilum. Duši lze z Nebe, Pekla i Prázdnoty přivést zpět a reinkarnaci ji nechat vstoupit do těla nového, ovšem ne vždy si na svoji předchozí existenci pamatuje. Pokud je ale duše nějakým způsobem uvězněna, nemůže být reinkarnována. Duši je možné i zničit, což pro dotyčnou bytost znamená definitivní nevratný konec. Schopnost dokázat něco takového je ale extrémně vzácná a pro ty, kteří ji mají, je vždy jen krajním řešením.

Vyšší božský jazyk

Je to zvláštní jazyk, kterým mezi sebou mluví Světlí bohové. Tímto jazykem také promlouvají ke svým kněžím a astrálním bytostem; ovládají ho také kouzelníci, kteří v něm pronášejí svá zaklínadla. Vyšším božským písmem jsou napsány kouzelnické a náboženské knihy a svitky. Božský jazyk má několik mystických vlastností, které zabraňují v jeho zaznamenávání a reprodukování. Jeho psaná ani mluvená forma nemůže být zachycena žádnými záznamovými arkány (jako je např. Communicatus Visus). Všechny pořízené obrazy jsou rozmazané, všechny zvukové záznamy deformované. Jakýkoliv pokus o zaznamenání do takového arkán způsobí poškození jejich esence. Pokud na psané písmo pohlédne někdo, kdo tento jazyk neovládá, uvidí jen podivně neustále se měnící symboly.

Kněží

Všichni kněží mají zvláštní dar – slyšet hlas svého patronského Světlého boha. Ne všechny rasy ale takto obdařené jedince mají, například Titáni. Kdy jedinec pozná, že vnímá svého boha, to se liší případ od případu, většinou je to ale v období dospívání. Tehdy je jedinec odveden do církevní školy, kde se vyučuje, jak toho využívat, jak provádět rituály a vést mše. Někteří kněží jsou však samouci. V některých civilizacích je možnost stát se knězem dobrovolná, v jiných povinná a v některých dokonce i pod trestem smrti. Někdy říše zkrátka nechťejí mít někoho s touto schopností mimo svoji kontrolu.

Anrugezské církve

Anrugezské církve předvídají návrat bohyně Zegurny ve formě boha Anrugeze. Jejich posláním je získat všechny střepy, na které se Zegurna rozpadla, a najít informace o Rituálu zrození. Dále musí sehnat kapku krve od každého Světlého boha. Rituál zrození provedený během skládání střepů a přidávání krve by Anrugeze dokázal stvořit. Kromě těchto primárních cílů mají však i několik vedlejších – z těch významných například studovat historii zaniklých Zegurniných církví. Kněží Anrugezských církví jsou zvláštní tím, že svými rituály nepřivolávají moc boha, ale koncentrují Světlo. Taktéž mají schopnost slyšet hlas boha, ovšem nikdy k nim nepromluvil. Kněží však přesto každý den dlouhé hodiny naslouchají, ve snaze zachytit jakoukoliv zprávu, která by naznačovala, že Anrugez se konečně zrodil.

Astrální válka

Pokud bůh nabere dostatečnou moc, může své armády přesunout do protikladné říše a zde napadnout teritorium slabšího boha. Pokud se takto napadený bůh neubrání, může silnější bůh z jeho teritoria vést invazi i do teritorií ostatních nepřátelských bohů. Samotná invaze probíhá tak, že útočící armáda proletí oblohou, která je pro Nebe i Peklo společná. To je důvod, proč Andělé a Démoni mají křídla. Invazní armáda ničí božské stavby a zabíjí astrální bytosti, čímž daného boha oslabuje. K takovým situacím docházelo během Astrální války, dnes však panuje mezi Nebem a Peklem relativní klid.

Astrální konstelace

Každý bůh má moc nad určitým aspektem existence, ovšem někdy se může stát, že jeho vliv nějakým způsobem zasahuje do pole působnosti jiného boha. Pokud chce nějaký bůh provést něco, co ovlivní práci ostatních bohů, musí jim svůj návrh nejdříve přednést. Pokud s tím bohové budou souhlasit, může to provést. Vliv hlasu každého boha závisí na jeho aktuální síle, kterou ovlivňuje počet duší jeho uctivačů, které pohltil. Hlas silnějšího boha má při hlasování tedy větší váhu, než hlasy slabších. Toto však bohové mohou snadno obejít tím, že mezi sebou uzavřou pakty. Jednoduše skupina slabších bohů se spojí a v hlasování tak může přehlasovat silného boha. Bůh, kterému tak bylo dovoleno provést svůj zásah, pak ostatním bohům na oplátku dluží pomoc – většinou ve formě příslibu pomoci při hlasování o jejich zásazích. Každý z bohů Pantheonu má svého častého protivníka; boha, jehož moc je přesně opačná. Rozložení božských sil se říká Astrální konstelace. Ty říše, které často využívají boží pomoc, si proto o Astrální konstelaci udržují přehled. S velkými plány začínou jen tehdy, je-li jim nakloněna.

Po Astrálním schizmatu se tento systém poněkud zkomplikoval. Bohové Pekla a bohové Nebe stáli proti sobě se silami vyrovnanými a většinou si tak vzájemně rušili své zásahy. Toto je jeden z hlavních důvodů, proč rozšířili Astrální válku mezi smrtelníky. Invaze Démonů do Nebe a invaze Andělů do Pekla pak měly za úkol ničit zdejší teritoria a nepřátelské bohy tak oslabovat. A slabý bůh šel snáze přehlasovat.

Po příchodu Temnoty se situace uklidnila. Nebe a Peklo si začaly vzájemně opět dělat ústupky a povolovaly druhé straně různé zásahy – samozřejmě jen pokud byly ve prospěch Světla, pokud byly zaměřené proti Temnotě. Ačkoliv otevřený boj mezi bohy už neexistuje, stále však proti sobě kují pikle a snaží se upevnit svoji moc.

Uctivači

Velká většina uctivačů je oddaných jednomu bohu. V Zahradě lze však narazit na různé další formy uctivačů, některé jsou vzácné, jiné poměrně časté. Všechny mají ale jednu věc společnou: běžní uctivači na ně pohlíží s krajním opovržením, nedůvěrou či přímo nenávisť.

Kacíř (Heretik) je uctivač jiného než existujícího Světlého boha. Sem patří všichni služebníci Temnoty, ale také stoupenci Anrugezkých církví. Čin je nazýván kacířstvím (hereze).

Rouhač (Blasfemik) je uctivač Světlého boha, který jeho pomoc zneužívá ke svým vlastním účelům, nebo se nechová podle jeho filozofie. Čin je nazýván rouhání (blasfemie).

Odpadlík (Renegát) je uctivač, který zanevřel na Světlého boha a dobrovolně přešel k jinému Světlému bohovi. Čin je nazýván odpadlictví (apostáze).

Obrácenec (Konvertita) je uctivač Světlého boha, který byl cizím knězem zkonvertován na víru v jiného Světlého boha. Čin je nazýván obrácení (konverze).

Bezvěrec (Infidel) neuctívá žádného boha. Sem patří všechny lidské Černé říše, ale také všichni ostatní, kteří ztratili důvěru ve svého boha a žádného dalšího uctívat nechtějí. Čin je nazýván bezvěrectvím (infidelie).

Pohan (Pagan) je uctivač, který slouží více Světlym bohům současně a tím tak získává různé formy jejich pomoci. Jakmile pohan zemře, jeho duši obvykle pohltní ten bůh, jehož aspektu byl v okamžiku své smrti nejbližší. Čin se nazývá pohanství (paganismus).

Avatar

V historii je známo několik případů, kdy kněží byli „osvíceni“ božskou esencí. Toto je považováno za největší dar, který může smrtelník od Světlého boha získat. Co vlastně osvícení je, není přesně známo. Každá církev na to nahlíží jinak. Jedna teorie říká, že Světlý bůh propůjčí knězi část svých schopností. Další teorie zastává názor, že kněz dosáhne takového stavu myslí, kdy svého Světlého boha nejen slyší, ale může se ho na duchovní úrovni i dotknout a přímo využít jeho moc podle libosti. Nejrozšířenější teorií je ale ta, že sám Světlý bůh sestoupí z astrální říše do těla svého vyvoleného kněze, takzvaného Avatara. Tak či tak, osvícený kněz je nadpřirozeně mocná bytost. Není možné říct, do jaké míry si kněz zachovává svoji vůli a do jaké míry ho ovládá bůh, každopádně Avatar má své vzpomínky a vědomosti. Jeho osobnost je však změněna. Jeho charisma je na takové výši, že na svoji stranu dokáže obrátit celé armády, dokáže uklidnit panikařící davy i zahnat nepřátele na zběsilý útěk, jediným slovem z klidného člověka udělá fanatického mučedníka, jediným gestem obrátí jinověrce na cestu svého boha. Jeho vůle je natolik pevná, že necítí žádný strach, s ledovým klidem se vrhne do zdánlivě sebevražedné situace a přežije. Dokáže odolávat i té nejsilnější temné korupci tak dlouho, že mnozí jsou přesvědčeni, že je proti ní zcela imunní. Podle očitých svědků i církevních kronik se Avatar objevuje jen v situacích největšího ohrožení uctivačů toho boha. Kněz však nezůstane Avatarem napořád. Jakmile je nebezpečí odvráceno, esence kněze opustí a on je jako dřív, i když existují případy, kdy se kněz psychicky zhroutil nebo dokonce i zemřel. Pravidlem je však to, že kněz si nepamatuje na události, které jako Avatar zažil. Mnoho kněží si přeje stát se Avatarem a zapsat se tak do legend, ale jen málokterému se to vyplní. Velmi často se proto objevují podvodníci, kteří o sobě tvrdí, že jsou Avatar, nebo že jím dřív byli.

Šaman

Šamani jsou osoby obdařené schopností slyšet hlas bohů, které ale neprošli žádným řádným výcvikem ani výukou. Jsou to knězi-samouci. Provádějí rituály, které církve považují za rouhání. Často boží moc zneužívají ke svým osobním cílům, někdy to má však neočekávané následky. Většinou proto nejsou tolerováni, šamanství je trestným činem.

Nebe

Nebe, známé také jako Nadsvětí, je astrální říše dobra. Zde žijí astrální bytosti a také dvanáct Nebeských bohů – každý z nich tu má své panství, které vzhledem i účelem odráží jeho aspekt a filozofii a kde se může věnovat své práci. Nebe je idylický svět, věčně prosvětlený sluncem Světla, plný bělostných paláců a svatýň, jejichž vrcholky jsou zahalené v bílých oblacích, a kde se průzračné řeky vlévají do třpytivých jezer. Obrovské chrámy lemované sochami jsou obývány armádami Andělů a vládnou jim Archandělé. Na opačné straně oblohy Nebe, vysoko nad vrstvou oblaků, se nachází Peklo.

Symbol Nebeských bohů obsahuje slunce, které reprezentuje Světlo jako blahodárnou sílu.



Dyrnusia

Bohyně života, fauny a flóry



Ranaka

Bohyně zdraví, evoluce a regenerace



Biernith

Bůh skromnosti, pilnosti a asketismu



Hurconyr

Bůh práva, spravedlnosti a cti



Finersha

Bohyně míru, diplomacie a budování



Nelevra

Bohyně řádu, kauzality a plánů



Ponturos

Bůh pokroku, zvědavosti a civilizovanosti



Xim

Bůh výběru, změny a naděje



Lugona

Bohyně světla, dne a odvahy



Talhisa

Bohyně lítosti, lásky a potěšení



Jokarag

Bůh intelektu, logiky a efektivnosti



Vakmir

Bůh prostoru, kořenů a větví Yggdrasilu

Peklo

Peklo, známé také jako Podsvětí, je astrální říše zla. Zde žijí astrální bytosti a také dvanáct Pekelných bohů – každý z nich tu má své panství, které vzhledem i účelem odráží jeho aspekt a filozofii a kde se může věnovat své práci. Peklo je krutý svět, věčně prosvětlený plameny Světla, plný černých paláců a svatýň, jejichž vrcholky jsou zahalené v černých oblacích, a kde se lávové řeky vlévají do magmatických jezer. Obrovské chrámy lemované sochami jsou obývány armádami Démonů a vládnou jim Arcidémoni. Na opačné straně oblohy Pekla, vysoko nad vrstvou oblaků, se nachází Nebe.

Symbol Pekelných bohů obsahuje plamen, který reprezentuje Světlo jako ničivou sílu.



Wilsar

Bůh smrti, živlů a počasí



Melnak

Bůh nemocí, mutace a degenerace



Cintana

Bohyně hamižnosti, lenosti a hedonismu



Qelona

Bohyně zločinů, bezpráví a podlosti



Olenor

Bůh války, agrese a ničení



Yusinyr

Bůh chaosu, paradoxů a náhody



Gonolia

Bohyně úpadku, lhostejnosti a barbarství



Iskia

Bohyně osudu, neměnnosti a beznaděje



Uliun

Bůh tmy, noci a strachu



Kronil

Bůh krutosti, nenávisti a utrpení



Elarinia

Bohyně instinktu, emocí a efektnosti



Sulosa

Bohyně času, vzpomínky a předtuchy

Světlá magie

Světlá magie, známá také jako Bílá magie, je reprezentace Zegurniny moci. Ta ji do Edenu vypustila, aby na svoji stranu získala nové uctivače a zajistila si tak nadvládu nad ostatními bohy. Není ale přístupná pro všechny. Jen osoby dostatečně citlivé na Světlo ji mohou ovládnout a alespoň trochu se tak přiblížit všemocným bohům. Citlivost ale není zdaleka všechno. Kouzelník se musí naučit gesta a zaklínadla ve Vyšší božské řeči, které musí při sesílání kouzla odříkávat, aby plně soustředil svoji mysl. Pak má kouzlo plný efekt. Může samozřejmě seslat kouzlo také tak, že rukama nepohybuje a zaklínadla pronáší jen šepem nebo v duchu, ovšem o to více se musí soustředit a o to složitější kouzlo je. Magie má svá rizika. Pokud se kouzlo nepodaří seslat, může nastat jeden z mnoha negativních jevů, které mohou kouzelníka vážně ohrozit, a to jak psychicky tak i fyzicky. Nejobávanějším z nich je spontánní vzplanutí, kdy je kouzelník natolik zahlcen Světlem, že během okamžiku uhoří.

Kouzelníci

Všichni kouzelníci mají zvláštní dar – vyšší citlivost na Světlo, díky které ho mohou usměrnit do nejrůznějších mystických sil. Ne všechny rasy ale takto obdařené jedince mají, například Titáni. Kdy jedinec pozná, že dokáže ovládat Světlo, to se liší případ od případu, většinou je to ale v období dospívání. Tehdy je jedinec odveden do kouzelnické školy, kde se vyučuje, jak Světlo formovat do kouzel. Někteří kouzelníci jsou však samouci. V některých civilizacích je možnost stát se kouzelníkem dobrovolná, v jiných povinná a v některých dokonce i pod trestem smrti. Někdy říše zkrátka nechtějí mít někoho s touto schopností mimo svoji kontrolu.

Barvy magie

Kouzla se dělí na sedm skupin označených podle barev světelného spektra – Červenou, Oranžovou, Žlutou, Zelenou, Modrou, Indigovou a Fialovou. Každá skupina obsahuje kouzla určitého zaměření, kouzelníci jsou normálně schopni ovládat všechny. Mohou dokonce seslat i speciální kouzla vytvořená z kombinace všech sedmi skupin – sílu čirého Světla.

Objevení Světlé magie

V průběhu 4. věku došlo k velkému zázraku, který změnil Zahradu navždy. Bohyně Zegurna se obávala, že její děti zanedlouho získají tolik moci, že je nebude schopna dál ovládat. Odhodlala se tedy k činu, o kterém doufala, že zásadně zvýší její popularitu mezi smrtelníky a přivede do jejích chrámů nové uctivače. Seslala mezi vyvolené jedince část své božské moci. Ti zpočátku vůbec netušili, jaký dar získali. Někteří se svých nových schopností začali bát, protože ohrožovaly jejich okolí i je samotné – způsobovaly bouře, podivné chování zvířat i rostlin, anomálie v zákonitostech Kosmu. Ale někteří je i pochopili a zcela ovládli. Prozkoumávali je, své vědomosti zapisovali a šířili mezi ostatní stejně obdařené. Začali být známí jako Incantatoři a jejich vliv rostl. Své nadpřirozené a zázračné schopnosti pojmenovali „magie“, cestovali světem a konali mnoho dobra... i zla. Část obyvatel je vítala jako hrdiny a spasitele, část obyvatel na ně pořádala krvavé hony. Zegurnini kněží dobře věděli o původu jejich magie a důvodu, proč ji získali. V kázáních opakovali, že tento zázrak je důkazem velkorysosti Zegurny a že žádný jiný bůh by ho nevykonal. Jejich slova byla rychle a nadšeně přijata, Zegurna získala velké množství nových stoupenců a její moc vzrostla natolik, že v Pantheonu získala zpět svoji nadřazenou pozici. Kouzelníci si v Zahradě vydobyli své místo, stali se součástí kultury každé říše. Incantatoři jsou dodnes uznáváni a jejich svitky a knihy jsou velmi cenné.

Magus

Magus je podobně vzácný případ, jako Avatar. Magusové jsou kouzelníci, kteří oplývají neuvěřitelně rozsáhlou mocí nad Světlou magií. Ovládají všechna známá kouzla i kouzla, která dosud nikdo nikdy neprozkoumal. Jsou schopni stejných skutků, jako božští Avatarové, ale účelem jejich existence není záchrana uctivačů. Místo toho jsou zcela svobodní a volní, jejich vůle není ničím ani nikým ovládána. Magusem ovšem kouzelník taktéž není napořád. Někdy jeho moc trvá týdny, někdy i pouhé hodiny, ale z většiny známých záznamů je patrné, že obvykle to jsou dny. Jak Magus vzniká, není tak úplně jasné. Určitá skupina zastává teorii, že se kouzelníkovi podaří náhodou zachytit anomálii ve Světle, jakousi zvýšenou koncentraci Světlé magie, která se v dané lokalitě dočasně vytvoří. Další skupina tvrdí, že je to v kouzelníkovi samotném, že jeho dar ovládat Světlou magii se v určitý okamžik jeho života dostane na nadpřirozenou úroveň, ovšem poté se vyčerpá. Anrugezské církve naopak věří, že Magus je jakýmsi „avatarem“, poslem či prorokem Anrugeze, který byl bohem seslán na důkaz, že skutečně existuje a že jeho příchod se již blíží. Jakmile se stoupenci této církve dozvědí o nějakém novém případě objevení Maguse, ihned se za ním vydají, aby mohli prozkoumat jeho síly a získat jeho pomoc. Vzhledem k jeho ničím neomezeným schopnostem je zřejmé, že Magus u mnohých vyvolává strach, závist i opovržení. Pokud si usmyslí, že provede něco zlého, nemůže mu v tom zabránit žádná armáda. Ale zároveň musí mít na paměti, že jakmile o svoji moc přijde, pomsta všech ublížených na sebe nenechá dlouho čekat.

Čaroděj

Čarodějové (známí též jako čarodějníci) jsou osoby obdařené schopností ovládat magii, které neprošli žádným řádným výcvikem ani výukou. Jsou to kouzelníci-samouci. Objevují nová mocná a nebezpečná kouzla, která nejsou vládami schválena. Často je zneužívají ke svým osobním cílům, někdy se jim však vymknou z rukou. Většinou proto nejsou tolerováni, čarodějnictví je trestným činem.

Temnota

Temní bohové

Temné bohy stvořilo Nihilum z množství zkorumpovaných duší jako svůj nástroj zkázy. Temných bohů je pět a jsou známi také jako Temná ruka. Nihilu jsou naprosto loajální, splní každý jeho příkaz. Občas však mezi nimi panuje rivalita – každý z nich chce zkorumpovat pokud možno co nejvíc bytostí.



Necroth

Známý také jako Nemrtvý bůh, Sup nebo Hyena. Služebníky tohoto boha jsou Nemrtví. Pokud bytost dosáhne plné korupce a její duše je zcela zahlcena Temnotou, podstoupí Proměnu, během které její organizmus zemře. Pokud je Proměna úspěšná, tak povstane jako Lich. Pokud úspěšná není, povstane jako nemyslící Zombie. Jeho symbolem je poškozená lebka.



Vampiroth

Známý také jako Upíří bůh, Netopýr nebo Pijavice. Služebníky tohoto boha jsou Upíři. Pokud bytost dosáhne plné korupce a její duše je zcela zahlcena Temnotou, podstoupí Proměnu, během které se její organizmus upraví. Pokud je Proměna úspěšná, stane se z ní Upír. Pokud úspěšná není, stane se z ní nemyslící Krvežiznivec. Jeho symbolem je letící netopýr.



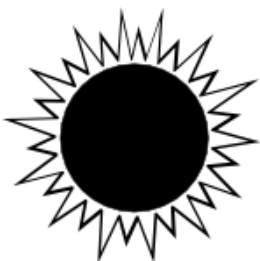
Lycantroth

Známý také jako Vlkodlačí bůh, Vlk nebo Bestie. Služebníky tohoto boha jsou Vlkodlaci. Pokud bytost dosáhne plné korupce a její duše je zcela zahlcena Temnotou, podstoupí Proměnu, během které se její organizmus upraví. Pokud je Proměna úspěšná, stane se z ní Vlkodlak. Pokud úspěšná není, stane se z ní nemyslící Vlkobestie. Jeho symbolem je vyjící vlk.



Mutanoth

Známý také jako Zmutovaný bůh, Zrůda nebo Netvor. Služebníky tohoto boha jsou Mutanti. Pokud bytost dosáhne plné korupce a její duše je zcela zahlcena Temnotou, podstoupí Proměnu, během které její organizmus zcela zmutuje. Pokud je Proměna úspěšná, stane se z ní Mutant. Pokud úspěšná není, stane se z ní nemyslící Ghúl. Jeho symbolem je hadovitá nestvůra.



Eclipsoth

Známý také jako Zatemnělý bůh, Stín nebo Oko. Služebníky tohoto boha jsou Zatemnělí. Pokud bytost dosáhne plné korupce a její duše je zcela zahlcena Temnotou, podstoupí Proměnu, během které se její mysl změní. Pokud je Proměna úspěšná, stane se z ní Zatemnělý. Pokud úspěšná není, stane se z ní nemyslící Ztracený. Jeho symbolem je zatměné slunce.

Temné kraje

Temné kraje je označení pro území v trvalé moci sil Temnoty. Zabírají celý střed Zahrady. Dělí se podle koncentrace sil Temnoty na Penumbra, Umbra a Tenebra. Mnoho říší na Temné kraje uvalilo přísnou karanténu, automaticky střílí po všech lodích, které vplují dovnitř nebo vyplují ven. Avšak hranice Temných krajů je nesmírně obrovská a nelze zcela kontrolovat, některé říše navíc karanténu neuznávají a fungují jako legální cesta v udržení kontaktu se všemi „zakázanými“ tabulami, které jsou stále pod kontrolou stoupenců Světla.

Penumbra-kraje: zóna vnitřní části Středního pásu a vnější části Vnějšího středu. Penumbra-kraje jsou ještě relativně bezpečné. Existují tu tabuly, na kterých normálně žijí obyvatelé věrní Světlu – i když riziko korupce je tu vyšší, než jinde v Ráji. Síly Temnoty sice útočí jen jednou za čas, ale jejich útoku se nevyhne žádná tabula. Místní ozbrojené síly jsou neustále v pohotovosti, kněží a kouzelníci vždy připraveni bojovat.

Umbra-kraje: zóna vnitřní části Vnějšího středu a vnější části Vnitřního středu. Umbra-kraje jsou poměrně nebezpečné, zdejší tabuly jsou neustále pod útokem sil Temnoty. Války mezi odhodlanými stoupenci Světla a nestvůrami Temnoty tu jsou na denním pořádku a jsou velmi intenzivní. Riziko korupce vysoké.

Tenebra-kraje: zóna vnitřní části Vnitřního středu. Velmi nebezpečná oblast. Všechny tabuly jsou trvale v moci Temnoty, všude se hemží nestvůrné armády a flotily hrozivých lodí. Šance nepodlehnutí korupci je velmi malá. Většina stoupenců Světla, která se sem z nějakého důvodu vydala, se buď již nikdy nevrátila, nebo se vrátila jako oddaný služebník jednoho z pěti Temných bohů. Pouze mocné Světlé kruciáty mají dostatečně vyzbrojené a psychicky odolné vojáky, aby sem mohly provést invazi a nějakou dobu zde pobývat a bojovat. Ale i tyto svatí křižáci se vždy musí co nejdříve stáhnout.

Tenebra-minoris: čtvrtiny čtyř sub-regionů. Minoris obsahuje nejmocnější državy Temnoty.

Tenebra-mediatoris: okolí Centralie. Mediatoris obsahuje državy nejvyšších vůdců Temnoty.

Tenebra-majoris: Centralia, míra korupce tu je pro běžného smrtelníka neodolatelná.

Nižší temný jazyk

Nedlouho po příchodu Temné ruky se mezi rasami Edenu začala objevovat nová tajemná řeč a písmo, tzv. Nižší temný jazyk. Schopnost ovládat ho si spontánně osvojila každá bytost, která propadla Temnotě. Temná ruka tak zavedla dorozumivací prostředek mezi svými stoupenci. Výrazně to ulehčilo komunikaci s Prokletými rasami, protože těmto rasám Světli bohové neseslali Nižší božský jazyk, takže si stále zachovávaly stovky různých dialektů. Nižší temný jazyk má na Světlé bytosti negativní vliv. Když bytost temné řeči naslouchá, nebo když čte temné písmo, je pod vlivem slabé korupce. Když se snaží touto řečí mluvit, nebo psát tímto písmem, je síla korupce mnohem vyšší.

Vyšší temný jazyk

Je to zvláštní jazyk, kterým mezi sebou mluví Temní bohové. Tímto jazykem také promlouvají ke svým kněžím a astrálním bytostem; ovládají ho také kouzelníci, kteří v něm pronášejí svá zaklínadla. Vyšším temným písmem jsou napsány kouzelnické a náboženské knihy a svitky. Temný jazyk má několik mystických vlastností, které zabraňují v jeho zaznamenávání a reprodukování. Jsou víceméně shodné s vlastnostmi Vyššího božského jazyka: psaná ani mluvená forma nemůže být zachycena žádnými záznamovými arkány (např. Communicatus Visus), všechny pořič-

zené obrazy jsou rozmazané, všechny zvukové záznamy deformované, jakýkoliv pokus o zaznamenání do arkána způsobí poškození jeho esence. Pokud na psané písmo pohlédne někdo, kdo tento jazyk neovládá, uvidí jen podivné neustále se měnící symboly. Oproti Vyššímu božskému jazyku má však tento jazyk další schopnost – velmi rychle a snadno korumpuje duše bytostí, které mu naslouchají nebo které pohlédnou na jeho psanou podobu. Temní kněží jsou díky tomu schopní pouhým kázáním zkorumpovat celé masy posluchačů.

Kněží Temnoty

Ti, kteří mají dar slyšet hlas Světlého boha, si tento dar zachovají i poté, co se obrátí k Temnotě. Tentokrát ale mohou slyšet hlas svého Temného boha.

Smrt v Prázdnotě

Pokud bytost Světla zemře ve vesmíru, její duše je relativně v bezpečí. Pokud ale zemře v Prázdnotě, například na palubě éterické lodi, která tudy zrovna letí, osud její duše je zpečetěn. Moc Světlych bohů totiž do Prázdnoty nezasahuje, takže duše je automaticky pohlcena Nihilem. Pokud v Prázdnotě zemře bytost Temnoty, její duše není pohlcena Temnými bohy, ale opět samotným Nihilem. Co přesně pro duši znamená toto pohlcení, není zcela známo. Protože je však Nihilum nejvyšším pánem duší, má neomezenou moc dělat s nimi co chce. Může je buď nevratně zkonsumovat, zkorumpovat nebo reinkarnaci vrátit zpět do původního vesmíru... nebo i zcela jiného.

Boží moc a Prázdnota

Bohové Světla jsou pevnou součástí vesmíru, který nemohou opustit. Pokud se tedy jejich uctivač nějakým způsobem ocitne v Prázdnotě, jeho modlitby ani rituály nebudou nikým vyslyšeny. Paradoxně i bohové Temnoty jsou ve vesmíru zakořeněni tak pevně, že ho nemohou opustit a tudíž ani jejich moc do Prázdnoty nesahá. Avšak stoupenci Světla i stoupenci Temnoty mohou v Prázdnotě využít sílu své víry či spirituální dovednosti k přivolání nadpřirozeného efektu. V Prázdnotě beztak neexistují žádné fyzikální zákony, vše je omezeno jen vůlí každého jedince. Stoupenci Temnoty se mohou modlit k duši Prázdnoty – k Nihilu. Mohou se nechat zaplavit jeho mocí a získat jeho korumpující sílu. Stoupenci Světla se místo modlení mohou ponořit do meditace a posílit Světlo své duše, díky čemuž se mohou efektivně bránit korupci, která jim v Prázdnotě hrozí. Temní kněží mohou provádět mocné rituály, avšak je tu velké riziko, že jejich vlastní duše při tom bude navždy pohlcena. Kněží Světlych bohů mohou pomocí rituálů Světlo ze své duše vypustit, čímž mohou odvrátit moc Temnoty. I u nich ale hrozí, že Nihilum jejich duši pohltí.

Technologie

Když bytosti propadnou korupci a začnou přisahat věrnost Temným bohům, své majetky si ponechají, aby je mohly využívat v jejich jménu. Jak na tyto předměty působí moc Temnoty, i je časem čeká určitá forma korupce. Zbraně, brnění, bojové vozy i éterické lodě – vše je prostoupeno korumpující silou. Služebníci Temné ruky navíc přidávají různé dekorace, které vždy odpovídají danému Temnému bohu. Vampirotha charakterizuje zaschlá krev, kovové čepele a jehly. Lycantrotha charakterizují řetězy, vlčí drápy a zuby. Necrothovi odpovídají kosti a lebky, koroze a hniloba. Na Mutanotha ukazuje sliz a kusy stále žijící tkáně. Pouze Ecclipsothovy předměty žádné změny nemají, aby je nešlo identifikovat.

Temná magie

Temná magie, známá také jako Černá magie, je síla Temnoty vyvěrající z Propasti. Není ale přístupná pro všechny. Jen osoby dostatečně citlivé na Temnotu ji mohou ovládnout a alespoň trochu se tak přiblížit všemocným bohům. Citlivost ale není zdaleka všechno. Kouzelník se musí naučit gesta a zaklínadla v Temné řeči, které musí při sesílání kouzla odřikávat, aby plně soustředil svoji mysl. Pak má kouzlo plný efekt. Může samozřejmě seslat kouzlo také tak, že rukama nepohybuje a zaklínadla pronáší jen šepem nebo v duchu, ovšem o to více se musí soustředit a o to složitější kouzlo je. Magie má svá rizika. Pokud se kouzlo nepodaří seslat, může nastat jeden z mnoha negativních jevů, které mohou kouzelníka vážně ohrozit, a to jak psychicky tak i fyzicky. Nejobávanějším z nich je spontánní zmrznutí, kdy je kouzelník natolik zahlcen Temnotou, že během okamžiku umrzne.

Kouzelníci Temnoty

Ti, kteří mají dar citlivosti na Světlo, si tento dar zachovají i poté, co se obrátí k Temnotě. Jejich citlivost se však přetransformuje na citlivost vůči Temnotě, kterou mohou sesílat ve formě mystických sil.

Magie a Prázdnota

Světlou magii lze použít i v Prázdnotě, ale kouzelník k jejímu seslání musí využít sílu Světla vlastní duše. Každý takový pokus, ať už úspěšný či neúspěšný, představuje velké riziko korupce. Avšak zdá se, že Světla magie má v Prázdnotě větší efekt, protože zde může způsobit škodu Nihilu samotnému. Také Temná magie má v Prázdnotě obrovský potenciál – odsud koneckonců pochází. Její používání ale nese velká rizika. Žádný z Temných kouzelníků není tak silný, aby plně ovládnul koncentrovanou Temnotu. Může dojít k tomu, že jejich duše při tom bude nenávratně pohlcena.

První temný

První bytostí v Zahradě, která začala pociťovat přítomnost Temnoty, byl tajemný muž, člověk, o jehož minulosti se nic neví. V Zahradě je dodnes znám pod mnoha přívlastky, jako První temný, Zvěstovatel Temnoty, Temný posel, Temný prorok, Kazatel z temnot, Velký koruptor, Vyslanec Prázdnoty, Velký kacíř či Praotec temných. Zkoumal Temnou magii i Propast, ze které vyvěrala. Svě vědomostí šířil ve svých knihách a kázáních mezi ostatní obyvatele Zahrady, kteří zatím vůbec ani netušili, s čím mají dočinení. Není jasné, jestli si byl následků svých činů vědom hned, nebo jestli na ně přišel až později. Faktem ale zůstává, že jich nelitoval. Naopak se plně oddal Nihilu a jako první předpověděl stvoření Temných bohů, kterým poté sloužil. Z jeho deníků vyplývá, že se o Temnotu začal zajímat v roce 13-XIII. O třicet let později byl nalezen, zajat a upálen oddílem Lesních vymítačů elfského Lesního služebnictva Uthésila, avšak Temní bohové jeho duši nepohltili. Odměnili se mu tím, že z něj udělali Chmurného žence – astrální bytost Temnoty, první svého druhu. První temný tak existuje dodnes, jako hrozivá kostra v černém rozedraném hábitu nesoucí rozměrnou kosu, ale již není zdaleka tak aktivní. Nyní je rádcem vůdců Temné ruky, kterým předává své cenné zkušenosti a vědomosti. Říká se, že je dokonce v telepatickém spojení se samotným Nihilem.

Objevení Temné magie

Od dob, kdy Zegurna mezi smrtelníky seslala část své božské moci, uplynulo již mnoho věků. Nedlouho po stvoření Propasti ale začalo být zřejmé, že se tu vyskytuje další podivná síla, velmi podobná magii, ale čerpající z jiného zdroje. Nejlepší kouzelníci ji rychle začali zkoumat, ale když zjistili, že ruku v ruce s ní se šíří také duševní korupce, výzkum rychle zastavili a totéž doporučili i všem ostatním. Pokračovat v něm by bylo příliš velké riziko. Tuto magickou sílu z Prázdnoty pojmenovali jako Temnou magii, aby ji

odlišili od Světlé magie Vesmíru. Přestože bylo provozování Temné magie zakázané, stále častěji se objevovaly čarodějné kultury, které ji běžně používaly a zdokonalovaly se v ní. Všichni takoví kouzelníci byli již zcela zkorumpovaní, jejich temné duše Světlí bohové nemohli pozřít. Korupce se nekontrolovatelně šířila do všech koutů Zahrady a zkorumpovaných duší přibývalo. Když jich bylo dostatek, Nihilum Temnou magii použilo k vytvoření pětice Temných bohů, takzvané Temné ruky.

Spojenci odjinud

Během Prvního sabatu získala Temná ruka schopnost pomoci složitých kouzel otevírat malé brány do paralelních vesmírů – do takových, které jsou již zcela pod kontrolou Temnoty. Z těchto vesmírů začala přivolávat nové druhy hrozivých bytostí, aby podpořily její dobovačské plány. Ale ukázalo se, že tyto bytosti nejsou Temným bohům dostatečně poslušné, jejich loajalita patří především jejich domovským realitám. Několikrát se stalo, že se vzbouřily a napadly služebníky Temné ruky. Vztahy mezi Temnými bohy a jejich novými „spojenci“ se liší případ od případu. Někteří je považují za své vládce, jiní za rovnocenné spolubojovníky. Někteří však považují Temnou ruku za podřadnou a Eden chtějí dobyt jen pro sebe.

Zahrada

Kosmos

Vesmír (Kosmos) představuje existenci. Je nekonečný, přesto existuje nekonečně mnoho vesmírů, které jako abstraktní bubliny plují v Prázdnotě. Je starý přibližně 13,7 miliard let. Kosmos je zaplněn Éterem, prvním elementem, který se zde vyskytuje ve dvou skupenstvích. Kapalný Éter tvoří Oceán, ve kterém plavou tabuly. Má své proudy, které jimi hýbou, ale i nebezpečné vlny a víry, které jsou schopny je snadno zničit. Plynný Éter tvoří Oblohu, ve které vanou větry, ale někdy i zuří ničivá tornáda a hurikány. Vysoko nad Oblohou i hluboko pod Oceánem se nachází Krusta. Krusta je astrální skořápka, kulovitý obal, který tvoří hranice samotného Kosmu. Má krystalickou strukturu zářící duhovými barvami, které na hladinu Oceánu vrhají téměř až hypnotické světlo. Je nedosažitelná, nikdy k ní není možné doplout, vylézt ani se ponořit. Za ní je už jen Prázdnota.

Prázdnota

Prázdnota je neexistence za hranicí Kosmu. Zde je místo, kde sídlí Nihilum, kde se rodí a umírají vesmíry, a kam putují duše mrtvých (pokud nejsou dříve pohlceny nějakým bohem). Prázdnota existovala odjakživa a bude existovat navěky. Nejde nijak zničit, protože ona je prapůvodcem všeho, je to základní kostra, na které existuje samotná existence. Nihilum představuje vědomou část Prázdnoty, je to její duše. Je zodpovědná za tvorbu nových vesmírů a pohlcování duší mrtvých, kterými se živí. V Prázdnotě neexistuje hmota, prostor ani čas – je to skutečná nicota v nejkrajnějším smyslu slova.

Zahrady

Zahrady jsou obrovské shluky tabul, které proudy Oceánu udržují pohromadě. Kosmos podle odhadů obsahuje stovky miliard Zahrad. Eden je Zahrada o průměru přibližně 100.000 étermil. Za dlouhé věky byla rozdělena na stovku stejně velkých regionů, každý region je rozdělen na stovku sub-regionů.

Zahrady jsou ekvivalentem galaxií v běžném vesmíru. Vzhledem k tomu, že tabuly plavou na hladině Oceánu, není Zahrada (na rozdíl od galaxie) „trojrozměrný“ prostor, ve kterém se světy nacházejí výše nebo níže než jiné. Zahrada je však světy zaplněná mnohem hustěji, takže ve výsledku má stejný objem jako stejně velká galaxie.

Střed Edenu

Střed Edenu je tvořen tabulou Centralia, která je největší a nejstarší ze všech.

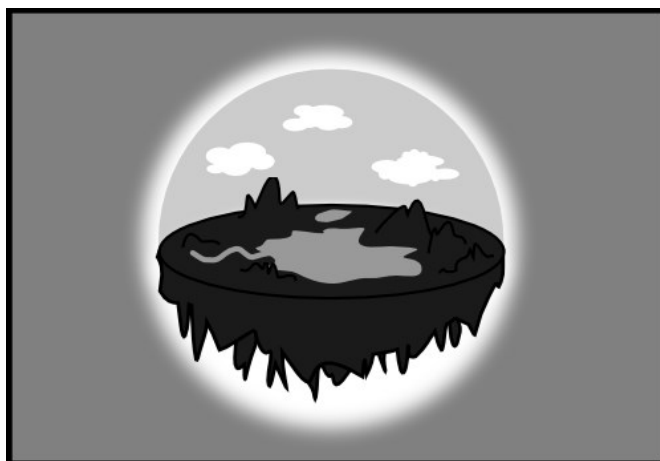
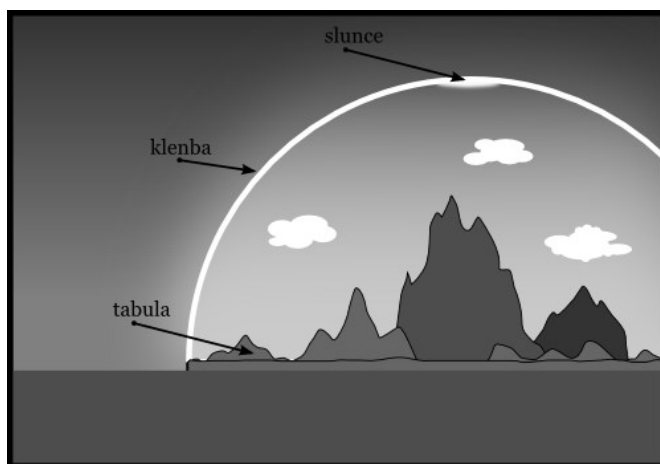
Okraje Edenu

Za okrajem Edenu se rozléhá obrovitá mezizahradní pustina, kde není nic, než prázdný éterický Oceán. K nejbližší sousední Zahradě je to přibližně dva miliony étermil, což je i pro nejrychlejší éterické lodě velká vzdálenost. Několikrát za celou historii se však objevily případy, kdy různé edenské mocnosti vyslaly flotily s posádkou chráněnou magií na dlouhou průzkumnou pouť. Avšak s žádnou z těchto výprav se podle oficiálních zpráv nikdy nepodařilo navázat kontakt. Mudrci počítají s tím, že lodě se jen dostaly mimo dosah komunikace, nebo v horším případě, že jejich lodě byly zničeny nástrahami Oceánu. Různé církve však tvrdí, že Eden je obklopen mystickou zdí, která z něj nic nepropustí ven. Prý je to součást obranné linie, kterou bohové kdysi dávno ustanovili, aby zabránili Drakům rozšířit se i jinam a „dobyť“ tak jejich dílo, Kosmos. Pravdu znají zřejmě jen sami bohové.

Tabuly

Tabuly plavou na hladině Oceánu. Jsou utvořeny ze čtyř elementů – Vody, Ohně, Země a Vzduchu. Každá tabula je zcela obklopena kulovitou Klenbou, známou též jako Firmamentum. Při pohledu z velké dálky klenba září, takže připomíná blyštivou perlu unášenou proudem Oceánu. Klenbu nelze normálně proniknout – bytost tedy nemůže z tabuly vypadnout, když dojde na její okraj. Skrz se mohou dostat jen některé přírodní jevy nebo řádně vybavená plavidla. Na klenbě se z venku usazuje Éter, který v průběhu dne pravidelně mění svoji konzistenci. Když je rozptýlený jako rosa, na tabule je noc a zářivé kapky jsou hvězdy. Když poté zkondenzuje, vytvoří jedinou obrovitou kulovitou kapku přímo uprostřed nahoře – slunce, a na tabule nastane den. Toto se opakuje. Éterová usazenina se vrací do svého hvězdného stavu vždy podle aktuální síly bohů, takže ze souhvězdí lze usoudit jejich moc. Průměr klenby je v řádech tisíců až desetitisíců kilometrů.

Tabuly jsou ekvivalentem planet v běžném vesmíru. Malé tabuly jsou nazývány „tabulety“ a zastávají úlohu planetoidů.



Pohled na celou tabulu, bez okolního Oceánu.

Konjunkce tabul

Když se tabuly v soustavě uspořádají do určitého vzorce, může to vyvolat nějaký nadpřirozený efekt. Může to být éterická bouře, vír či gejzír, nebo třeba příchod nějaké bytosti. Je také možné, že se mezi tabulami utvoří éterický most a obyvatelé pak mohou přecházet z jedné na druhou i bez použití éterických lodí. Kdy dojde ke konjunkci a jak dlouho bude trvat, to záleží na konkrétní soustavě. Čím menší frekvence, tím větší efekt.

Tabuly

Tabuly podle terénu:

Mírné (Temperate, Tem):

Tyto tabuly mají povrch rovnoměrně zaplněn vodní plochou, lesy, širými loukami, zasněženými tundrami i vyprahlými pouštěmi. Podmínky pro život jsou příznivé.

Ledové (Ice, Ice):

Tyto tabuly se obvykle nachází daleko od hvězdy. Jsou permanentně pokryté ledovci a sněhem. Panují tu kruté mrazy. Podmínky pro život jsou nepříznivé.

Vodní (Water, Wat):

Tyto tabuly jsou celé, či alespoň z drtivé většiny, pokryté oceány. Podmínky pro život jsou příznivé.

Džunglové (Jungle, Jun):

Tyto tabuly jsou zarostlé džunglemi a pralesy. Podmínky pro život jsou příznivé.

Pouštní (Desert, Des):

Tyto tabuly se obvykle nachází blízko hvězdy. Jsou pokryté vyprahlými pouštěmi písečných dun nebo kamenitých plání. Převažně tu panují úmorná horka. Podmínky pro život jsou nepříznivé.

Bažinaté (Swamp, Swa):

Tyto tabuly jsou z většiny pokryté bažinami, močály a rašeliništi. Terén je tedy většinou velmi těžce prostupný. Podmínky pro život jsou příznivé.

Magmatické (Magma, Mag):

Tyto tabuly mají místo hor sopky, místo vodních ploch lávové řeky a magmatické oceány. Teploty tu jsou velmi vysoké. Podmínky pro život jsou nepříznivé.

Skalnaté (Rock, Roc):

Tyto tabuly mají velmi členitý terén, tvořený vysokými skalami, obrovitými balvany a hlubokými propastmi. Podmínky pro život jsou nepříznivé.

Plynné (Gas, Gas):

Poměrně vzácné. Na těchto tabulách není žádná pevná zem, jsou totiž stvořeny z plynu. Ty větší se vznášejí těsně nad hladinou Oceánu, ty menší jsou vysoko na Obloze. Protože tu není žádná pevná zem, města a základny tu existují jen v podobě velkých stanic, které se vznášejí v oblacích.

Tabuly podle využití:

Normální (Normal, Nor):

Tyto tabuly nejsou specializovány na žádné konkrétní užití. Jsou univerzální.

Městské (City, Cit):

Na těchto tabulách se buď nachází několik superměst, nebo je celý jejich povrch pokryt jedním megaměstem.

Průmyslové (Industry, Ind):

Na těchto tabulách jsou mohutné dílny a kovárny.

Těžební (Mining, Min):

Na těchto tabulách se těží nerosty. Jsou tu povrchové i hlubinné doly, ale i ropné a plynové rafinerie.

Zemědělské (Farm, Far):

Na těchto tabulách se pěstují plodiny a chovají či loví zvířata. Jsou tu pole, pastviny, plantáže a rybníky.

Vězeňské (Prison, Pri):

Tyto tabuly byly určeny jako vězení pro odsouzené zločince.

Vojenské (Military, Mil):

Tyto tabuly slouží jako základny pro armády, letectva a námořnictva.

Výzkumné (Science, Sci):

Tyto tabuly slouží jako vědecká a testovací střediska.

Náboženské (Religion, Rel):

Tyto tabuly slouží jako duchovní místa. Mají mnoho chrámů, svatyní, meditačních zahrad a podobně.

Odpadní (Waste, Was):

Tyto tabuly slouží jako místo, kam ostatní vozí odpad.

Hřbitovní (Grave, Gra):

Tyto tabuly slouží jako místo, kam určitá říše převáží své mrtvé, aby byli pochováni na posvátném místě.

Neobydlené (Uninhabited, Uni):

Tyto tabuly nejsou obydleny a tudíž nemají žádné využití. Ať už proto, že se nachází příliš daleko od civilizace nebo v příliš nebezpečných místech, nebo proto, že jejich atmosféra je smrtící, nebo zcela nepřítomná.

Další tělesa

Luny

Malé tabulety či tabuloidy obíhající kolem tabuly. Mohou být příhodné pro život a mít vlastní ekosystém. Klasifikují se stejně jako tabuly, ale k jejich kódu je přidáno „L“, např. RocMin+L. Na lunách se obvykle nacházejí laboratoře, stavební doky éterických lodí, vojenské základny, vězeňské kolonie a další zařízení, které je lepší mít buď co nejbližší Éteru, nebo co nejdále od civilního obyvatelstva. Průměr klenby je v řádech desítek až stovek kilometrů.

Luny jsou ekvivalentem měsíců v běžném vesmíru.

Tabuloidy

Drobné pusté tabuly, které unášejí proudění Oceánu. Mohou být zachyceny víry tabulárních soustav a stát se jejich součástí, spolu s tabulami. Větší tabuloidy mohou být příhodné pro život a mít vlastní ekosystém. Klasifikují se stejně jako tabuly, ale k jejich kódu je přidáno „T“, např. RocMin+T. Na tabuloidech se obvykle nacházejí laboratoře, stavební doky éterických lodí, vojenské základny, vězeňské kolonie a další zařízení, které je lepší mít buď co nejbližší Éteru, nebo co nejdále od civilního obyvatelstva.

Tabuloidy jsou ekvivalentem asteroidů v běžném vesmíru.

Tabuloidní pásy a shluky

Velké množství různě velkých tabuloidů. Tabuloidy, které byly zachyceny tabulo-prouděním, časem vytvoří úzký pás, souvislý či přerušovaný, a jsou součástí tabulární soustavy. Tabuloidy na širém Oceánu vytvoří neforemný shluk.

Tabulo-proudění

Tabulo-proudění je specifický typ proudění éteru Oceánu, který udržuje tabuly u sebe a tvoří tak z nich tabulární soustavu. Tabulo-proudění může zachytit i jiné velké objekty. Některá proudění tabulami pohybují ve stabilních intervalech a po stabilních trasách, mohou je i otáčet kolem jejich středu.

Komety

Komety jsou masy ztuhlého Éteru, které se na Obloze nashromáždily v průběhu milionů let. Jsou doslova jako letící koule, padající k hladině Oceánu. Síla dopadu na hladinu je většinou roztržistí, avšak někdy mohou zůstat a vytvořit tak éterický ledovec. Tak či tak, dopad vytvoří mohutné vlny, které dokážou smést blízké tabuly.

Ledovce

Toto jsou masy ztuhlého Éteru, které se v Oceánu nashromáždily v průběhu milionů let. Jsou doslova jako ledovce. Mohou být malé i obrovské. Mohou se rozdrolit na menší nebo zcela roztát. Lze k nim přistát a těžít zde éterický prach, ale pobyt na nich je životu nebezpečný a vyžaduje speciální ochranu.

Víry

Éterické víry jsou schopny zachytit a pohltnout lodě i celé tabuly. Největší vír je Maelström, který se nachází severně od středu Zahrady. Jako vedlejší efekt je tu mnoho tabul, které jsou zcela ponořené pod hladinu Oceánu, a obíhají kolem Maelströmu.

Víry jsou ekvivalentem černých děr v běžném vesmíru.

Gejziry

Éterické gejziry do velké výšky vrhají proud tekutého Éteru. Jsou schopné odhodit lodě i celé tabuly. Největší gejzír je Geysir, který se nachází jižně od středu Zahrady. Jako vedlejší efekt je tu mnoho tabul, které se vznášejí vysoko na Obloze, a obíhají kolem Geysiru.

Gejziry jsou ekvivalentem bílých děr v běžném vesmíru.

Rychloproudy

Toto je velmi rychlé proudění éteru Oceánu či Oblohy, které dokáže urychlit éterickou plavbu. Mohou je využít jen velké a odolné lodě Oceánu respektive Oblohy, menší plavidla jsou jejich silou zničena.

Mlhoviny

Mlhoviny jsou obrovské mraky éterického prášku. Často se vytvoří po dopadu komety či po rozdrolení ledovce.

Tyto mlhoviny jsou ekvivalentem mlhovin v běžném vesmíru.

Solaris mlhoviny

Solaris mlhoviny jsou modré. Zvláštní prášek těchto mlhovin je používán v alchymii Vznešených elfů.

Stellaris mlhoviny

Stellaris mlhoviny jsou zelené. Zvláštní prášek těchto mlhovin je používán v alchymii Lesních elfů.

Lunaris mlhoviny

Lunaris mlhoviny jsou červené. Zvláštní prášek těchto mlhovin je používán v alchymii Temných elfů.

Éterické bouře

Bouře jsou podobné mlhovinám, ovšem mají zničující vliv na vše, co se v nich objeví. Bouře mohou být permanentní, nebo mohou po čase zaniknout. Jejich zničující vliv může být elektrický, magnetický, radiační a podobně. Největší stabilní bouře v Zahradě je Etherstorm, která zabírá celý sub-region.

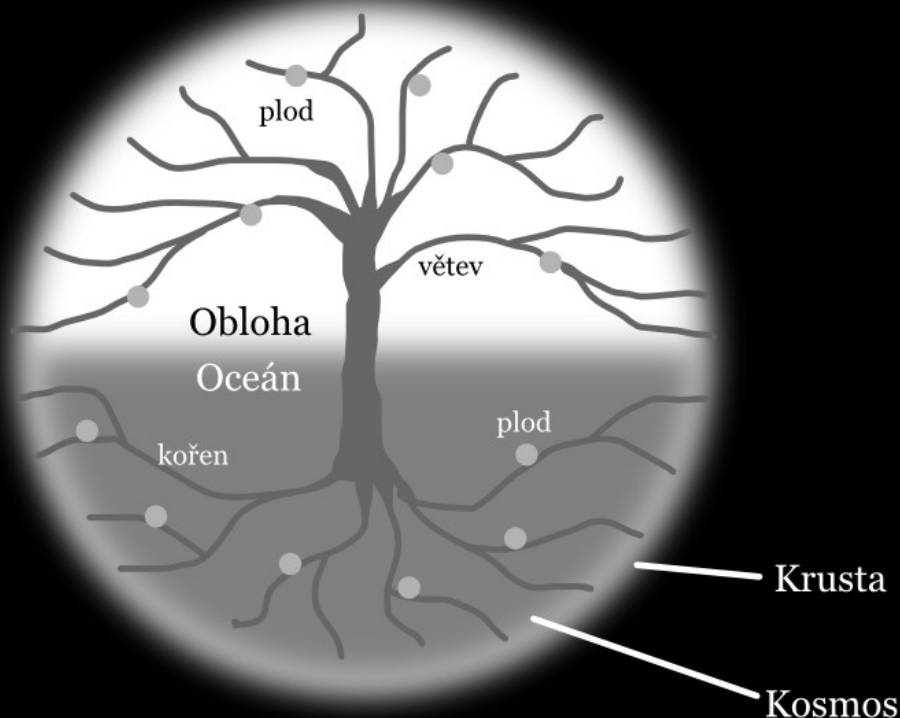
Živelné disky

Živelné disky jsou různě velké kotouče složené z ohně, zeminy, vody či vzduchu. Ohnivé disky jsou kotouče žhnoucího ohně, Zemní sféry jsou kotouče kamene a písku, Vodní sféry jsou kotouče vody a Vzdušné sféry jsou vířící kotouče vzduchu. V samotném středu každého Živelného disku se nachází příslušný Živelný kámen, který ho vytváří a udržuje pohromadě. I relativně slabé narušení povrchu způsobí částečný rozpad jeho struktury, avšak ten je jen chvílkový, protože Živelný disk se zase velmi rychle stabilizuje do původní podoby. Jak Živelné kameny vznikly, nikdo neví, ale je zřejmé, že jsou extrémně staré. Podle církevních teorií jsou nejstarším výtvořem boha Wilsara, podle vědeckých teorií byly stvořeny některou z vyhynulých ras jako neomezený zdroj živelů, který sloužil doslova k výrobě tabul. Faktem je, že Živelný kámen neustále produkuje daný živel, nepotřebuje k tomu žádnou energii (alespoň jak se zdá). Když vytvořený živel není od kamene odstraňován, hromadí se kolem něj a časem vytvoří právě onen Živelný disk. Než Živelný disk nabude průměru jednoho kilometru, trvá to sto i více let. Disky plavou na hladině Oceánu. Některé stojí na místě, jiné jsou bludné – unášené proudy po určité dráze. Živelné disky jsou poměrně vzácné a mnoho říší je tak chce jen pro sebe, aby z nich mohly těžít živel či přímo získat jejich Živelný kámen. Nicméně občas je to nebezpečná práce, protože na některé disky byli přilákáni Elementálové, kteří si z nich udělali svůj domov. Zuřivě ho brání před všemi, kdo se ho pokusí narušit.

Maelström a Geysir

Maelström a Geysir leží u středu Zahrady, kde na první pohled obíhají tabulu Centralii. Ve skutečnosti však obíhají vzájemně těžiště, Centralia je nehybná a nemá na ně žádný vliv. Tím způsobují proudy, které otáčejí Zahradou a způsobují její kruhový tvar. Existují teorie, že vše co je pohlčeno Maelströmem je vyvrženo Geysírem – díky podoceánskému proudění. Nelze to ale dokázat, protože Maelström vše beze zbytků zničí.

Prázdnota



Kosmický strom

Kosmický strom, známý také jako Světový strom nebo Yggdrasil, je gigantický strom, který existuje mimo materiální prostor – není v něm vidět, ale má na něj velký vliv. Yggdrasil totiž funguje jako podpěrná konstrukce, která drží Krustu v kulovitém tvaru. Bez něj by se rozlámala a celý Kosmos by se zhroutil. Říká se, že Kosmický strom roste přímo uprostřed Kosmu, že je to tedy „Axis mundi“. Z hladiny Oceánu se tu tyčí obrovitý kmen, který se rozděluje na bezpočet větví držících Krustu shora, zatímco hluboko pod hladinou se rozděluje na stejný počet kořenů, které udržují Krustu zdola.

Kromě toho, že udržuje Krustu, vytváří Yggdrasil další jevy. Pomocí specializovaných arkán dokáže skrz větve či kořeny cestovat bytosti, informace i velké lodě a to velmi rychle. Cestování skrz kořeny a větve je však nebezpečné. Některé efekty Oblohy mohou proniknout do větví, některé efekty Oceánu mohou do kořenů. Uvnitř také žijí nebezpečné bytosti, například Yggdrasilovi červi.

Kosmické plody

Vysoko z Oblohy občas padají velké koule energie. Stejně koule se vynořují i z hlubin Oceánu. Tyto mohou ohrozit nejen éterické lodě, ale také tabuly – i jejich vnitrozemí; dokáží totiž bez problému proniknout klenbou. Ty, které padají z Oblohy, jsou jako obrovské meteory. Ty, které se vynořují z Oceánu, tlačí do tabuly zesponu a vyvolávají tak ničivá zemětřesení. Jsou přirozeným produktem Větví respektive Kořenů Yggdrasilu. Většinou se vyskytují jednotlivě, ale čas od času se mohou objevit ve velkých rojích, které jsou zkásonosné. Jejich velikost se pohybuje od několika desítek centimetrů v průměru až po několik stovek metrů. Kosmické plody jsou ekvivalentem meteorických rojů v běžném vesmíru.

Terraformace

Terraformace je proces přeměny nehostinné tabuly na tabulu příhodnou pro život. Je používána na tabulách, které se mají stát novými stabilními koloniemi nebo zemědělskými oblastmi. Proces trvá řádově roky až staletí, v závislosti na obtížnosti přeměny a použitých technologiích. Smrtící atmosféra je upravena na neškodnou. A pokud žádná atmosféra vůbec není, tak je uměle vytvořena. Pouště jsou zavlaženy, bažiny jsou vysušeny, ledovce jsou rozpuštěny, magmatické oceány naopak zmrazeny. Pokud má tabula gravitaci příliš nízkou nebo naopak příliš vysokou, je optimalizována – pod povrch jsou instalovány obrovské regulátory, většinou napájené přímo Éterem. Pokud je to nutné, je upravena i rychlost změny konzistence Éteru na klenbě. To vede ke změně délky dne a noci, místního roku a k rozložení ročních období. V posledních krocích je vysazena flóra a vypuštěna fauna, i když někdy je nutná její genetická úprava, aby snesla místní podmínky. Tyto zásahy se provádí na tabulách různých velikostí a složení, většinou však pouze na těch s pevnou zemí. Terraformaci lze částečně aplikovat i na plynné tabuly, kdy se jim například vytvoří dýchatelná atmosféra, ale je to mnohem složitější a většinou pro to ani není důvod – plynné tabuly nemají tolik využití. Terraformaci jsou schopny provádět jen vyspělejší a bohatší říše a specializované gildy.

Postapokalyptické tabuly

Tyto tabuly postihla globální apokalypsa, způsobená buď světovou válkou nebo přírodní katastrofou. Někdy však za jejich stav může mocné kouzlo nebo boží zásah. Některé tabuly jsou zamořeny radioaktivitou, chemikáliemi či smrtícími bakteriemi. Nebe některých je zahaleno v oblacích popela a prachu a klima prochází buď nukleární zimou nebo nukleárním létem. Nukleární zima je období po apokalypse, kdy je nebe zahaleno prachem a popelem a slunce nemůže ohřívát povrch tabuly. Nastává jakási doba ledová. Nukleární léto je období po ní, kdy se nebe již trochu pročistí, ale přichází sluneční paprsky jsou zachyceny skleníkovým efektem a povrchová teplota je velmi vysoká. Protože klenba je narušena, záře Krusty začne pronikat skrz a ovlivňovat všechny živé organismy.

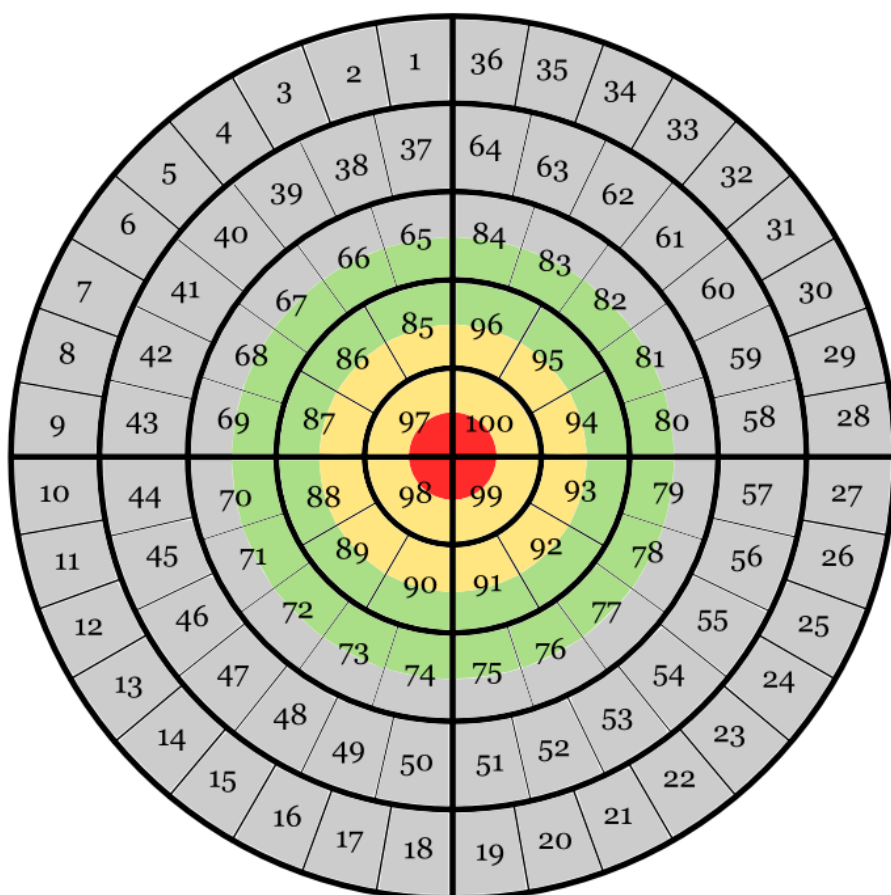


Schéma Edenu

Rozdělení Zahrady na regiony s vyznačením Temných krajů: Penumbra (zelené), Umbra (žluté) a Tenebra (červené).

Maják Temnoty

Maják Temnoty je mohutná věž vysoká stovky metrů a vybudována z černého mramoru zpevněného Temnou magií. Na jejím vrcholku je umístěn temný krystal, který do okolí šíří Temnotu. Způsobuje korupci všech, kteří se v okolí věže zdrží a posiluje spojení mezi Temnými bohy a jejich služebníky, stejně tak jako Temnou magii. Maják Temnoty na tabule Kaa-Eya je největší ze všech. Dosahuje výšky přes deset kilometrů a jeho vliv pokrývá celou soustavu Eya. Je proto těžce bráněn mocnými armádami a flotilami Temné ruky. Na tabule Murkplain se nachází rovnou sto Majáků, které jsou rovnoměrně rozmístěné po celém povrchu. Koncentrace Temnoty tu je tak vysoká, že zkorumpuje každého během pár okamžiků a Světlí bohové tu nemají žádnou moc.

Maják Světla

Maják Světla je mohutná věž vysoká stovky metrů a vybudována z bílého mramoru zpevněného Světlu magií. Na jejím vrcholku je umístěn průzračný krystal, který do okolí šíří Světlo. Zabraňuje korupci všech, kteří se v okolí věže zdrží a posiluje spojení mezi Světlymi bohy a jejich služebníky, stejně tak jako Světlu magii. Maják na tabule Purkonas je strategicky důležitý, protože se nachází na hranicích Tenebra-krajů, tedy hluboko v území Temné ruky. Na planetě je přítomna základna malé elitní skupiny těch nejlepších Světlych křižáků, kteří odsud pravidelně vedou výpady. Amnatiimský maják je zase výjimečný tím, že je vybudován na povrchu éterického ledovce Amnatiim, který proplová skrze šest regionů. Všem lodím, které ho doprovází, tak vytváří ochranné pole proti vlivu Temnoty.

Pandemonium a Panangelium

Pekelná tabula Pandemonium a Nebeská tabula Panangelium byly stvořeny ve 12. věku. Obě tabuly jsou rozděleny na dvanáct krajů – každý zasvěcený jednomu Světlemu bohovi. Tyto kraje jsou zázračná místa, silně ovlivňná mocí jejich patronského boha. Pouze uctívající daného boha se v kraji mohou těšit z jeho pozitivních efektů a zároveň nebyť ovlivněni jeho negativními efekty. Svými modlitbami zde mohou do určité míry měnit či obcházet vesmírné zákony. Kněží pomocí rituálů dokáží mnohem větší zázraky. Ke každému kraji je přiřazen jeden Archanděl respektive Arcidémon, který funguje jako jeho ochránce a průvodce všech, kteří sem zavítají. Jeho posláním je také zabránit všem pokusům o zneužití zdejší moci. Zegurna přirozeně žádné území na těchto tabulách nemá.

Kouzelné tabuly

Kouzelné tabuly v sobě nějakým způsobem vážou silnou koncentraci Světly magie. V Edenu se vyskytují jen vzácně. Svoji zvláštní moc získaly od Zegurny ve stejnou dobu, kdy tato bohyně stvořila Incantatory. Fyzikální zákony na nich fungují nečekanými způsoby. Neustále se mění, takže se na ně prakticky nelze připravit. Pouze kouzelníci zde mají šanci vydržet delší dobu bez toho, aby byli nějak negativně ovlivněni. Někteří jsou schopni ovládnout místní magii a seslat tak mnohem mocnější kouzla. Kouzelné tabuly jsou místem hojného výskytu nejrůznějších magických bytostí. Zdá se, že některé z nich tu přímo vznikly, jiné sem byly přilákány odjinud.

Frakce

Vládnoucí rasy Zahrady, tedy civilizované a barbarské rasy, se dělí na bezpočet říší.

Aristokracie – vláda šlechty

Politiku ovládají ti, kteří pochází z urozených rodů. Převážná většina Šedých říší jsou aristokracie.

Teokracie – vláda církve

Politiku ovládá církev. Převážná většina Bílých říší jsou teokracie.

Technokracie – vláda odborníků

Politiku ovládají vědci, ekonomové a další experti ve svém oboru. Převážná většina Černých říší jsou technokracie.

Kratokracie – vláda nejsilnějších nebo nejzákeřnějších

Politiku ovládají ti, kteří jsou dost silní či vypočítaví, aby si získali a také udrželi postavení. Vládcem se může stát kdokoliv, kdo odstraní vládce současného – ať už přímým útokem nebo nečestnou intrikou.

Gerontokracie – vláda nejstarších

Politiku ovládají ti, kteří na to mají již dostatečně vysoký věk. Využívají své životní zkušenosti.

Korporatokracie – vláda gildy/sekty

Politiku ovládá gilda nebo sekta. Všichni občané říše jsou jejími zaměstnanci.

Plutokracie – vláda nejbohatších

Politiku ovládají ti nejbohatší. Svoji moc prosazují de facto uplácením ostatních.

Meritokracie – vláda nejschopnějších nebo nejchytřejších

Politiku ovládají ti, kteří jsou dostatečně schopní a inteligentní.

Timokracie – vláda nejuznávanějších nebo nejčestnějších

Politiku ovládají ti, kteří jsou dostatečně uznávaní a čestní.

Etnokracie – vláda etnika

Politiku ovládá etnikum – tedy pouze ti, kteří jsou příslušníky určité rasy, sub-rasy nebo národa, nebo pochází z určitého místa (soustavy, tabuly, kontinentu nebo i města).

Demokracie – vláda občanů

Politiku ovládají sami občané, prostřednictvím hlasování či voleb.

Kritokracie – vláda soudů

Politiku ovládají soudy, respektive zákoníky či nepsané tradice.

Nookracie – vláda nejmoudřejších

Politiku ovládají ti, kteří jsou dostatečně moudří.

Lotokracie – vláda náhodně vybraných

Politiku ovládají ti, kteří k tomu byli náhodně vybráni, například losováním.

Anarchie – bezvládní

Není to běžný stav, většinou nastane poté, co je vláda svržena a žádná nová není nastolena. V takové říši panuje chaos, neplatí žádné zákony a ekonomika je zhroucená. Anarchie se ale dříve či později změní buď v kratokracii, gerontokracii, meritokracii, timokracii nebo nookracii.

Šedé říše lidí

Šedé říše je označení pro národy lidí, které zastávají vyrovnaný postoj vůči vědě a víře, technologii a magii. Dalo by se říct, že to jsou původní lidské civilizace. Termínem „Šedé říše“ se označují od události známé jako Lidské schizma, kdy se lidé rozdělili ve svých názorech na boj proti Temnotě. Šedé říše pohlíží na vědecky orientované Černé a nábožensky orientované Bílé říše jako na zrádce a separatisty. Chtějí je začlenit zpět pod svoji nadvládu všemi možnými prostředky.

Císařství

Nejmocnější frakce Šedých říší, její stálé území zabírá jeden celý region. Existuje jen jedno: Císařství Maximus Grey. V jeho čele stojí Císař (popřípadě Císařovna).

Království

Druhé nejmocnější frakce Šedých říší. Pokud pár z nich utvoří alianci, mohou výrazně konkurovat Císařství. Stálé území Království zabírá několik sub-regionů, v jeho čele stojí Král (popřípadě Královna).

Arcivévodství

Mocné frakce, jejichž vliv na dění v Zahradě je stále vysoký. Stálé území Arcivévodství zabírá jeden celý sub-region, v jeho čele stojí Arcivévoda (popřípadě Arcivévodkyně).

Velkovévodství

Ještě relativně mocné frakce. Stálé území Velkovévodství zabírá několik soustav, v jeho čele stojí Velkovévoda (popřípadě Velkovévodkyně).

Vévodství

Nejmenší druh politicky autonomní frakce. Stálé území Vévodství zabírá jednu celou soustavu, v jejím čele stojí Vévoda (popřípadě Vévodkyně).

Ozbrojené síly

Ozbrojené síly Šedých říší jsou nejlépe organizované ze všech rajsských frakcí. Dělí se na tři specializované skupiny: Armádu, Letectvo a Námořnictvo. Armáda má na starosti pozemní boj, letectvo má na starosti oblačná i éterická letadla a námořnictvo má na starosti námořní i éterické lodě.

Armáda: Kostrou Armády jsou Pěšáci, jakožto pěší vojáci, a Jezdci, jakožto kavalerie na pozemních zvířatech a posádka válečných vozů. V čele Armády stojí Generalita, štáb Generálů.

Letectvo: Kostrou Letectva jsou Výsádkáři, jakožto pěší vojáci, a Letci, jakožto kavalerie na létajících zvířatech a posádka letadel. V čele Letectva stojí Maršalita, štáb Maršálů.

Námořnictvo: Kostrou Námořnictva jsou Mariňáci, jakožto pěší vojáci, a Námořníci, jakožto kavalerie na vodních zvířatech a posádka lodí. V čele Námořnictva stojí Admiralita, štáb Admirálů.

■ Císařství Maximus Grey

Je to nejmocnější Šedá říše, která má vliv nad mnoha menšími Šedými říšemi. Jejím centrem je skalnatá tabula Greyland. Na tabule je mnoho vojenských základen. V hlavním městě Maximus City se nachází gigantický Šedý palác, kde má své sídlo Císař. Říše vyznává Anrugezskou víru, což z ní dělá největší edenskou říši kacifů.

■ Říše Lacconis

Říše Lacconis byla největší a nejstarší lidská frakce v Edenu. Byla založena už roku 10.191-XI a jejím zakladatelem a prvním Císařem byl Caisaros I. Její domovskou tabulou byla Lacco nacházející se v regionu Kernak. Říše zabírala 29 regionů. Její konec započal v roce 41-XIII, kdy se stala terčem První temné kručáky. Temná ruka zaútočila na Lacco a po dlouhém boji ji obsadila. Císař a nejvyšší politici se sice stačili evakuovat, ale tabula byla ztracena. V roce 59-XIII se Říše Lacconis rozpadla na dnešní Císařství Maximus Grey, Prezidentství Machinus Black a Papežství Magicus White.

Bílé říše lidí

Bílé říše je označení pro národy lidí, které se plně oddaly víře a magii. Zavrhly pokročilou vědu a nezajímají se o technologii, protože nevěří, že tyto věci dokáží uspět v boji proti šířící se Temnotě. Od ostatních lidských civilizací se odtrhly během Lidského schizmatu a vydaly se vlastní cestou. Během ní ovládly nejmocnější kouzla a objevily nejdůležitější náboženská poznání.

Papežství

Nejmocnější frakce Bílých říší, její stálé území zabírá jeden celý region. Existuje jen jedno: Papežství Magicus White. V jeho čele stojí Papež (popřípadě Papežka).

Kardinálství

Druhé nejmocnější frakce Bílých říší. Pokud pár z nich utvoří alianci, mohou výrazně konkurovat Papežství. Stálé území Kardinálství zabírá několik sub-regionů, v jeho čele stojí Kardinál (popřípadě Kardinálka).

Arcibiskupství

Mocné frakce, jejichž vliv na dění v Zahradě je stále vysoký. Stálé území Arcibiskupství zabírá jeden celý sub-region, v jeho čele stojí Arcibiskup (popřípadě Arcibiskupka).

Velebiskupství

Ještě relativně mocné frakce. Stálé území Velebiskupství zabírá několik soustav, v jeho čele stojí Velebiskup (popřípadě Velebiskupka).

Biskupství

Nejmenší druh politicky autonomní frakce. Stálé území Biskupství zabírá jednu celou soustavu, v jejím čele stojí Biskup (popřípadě Biskupka).

Ideál Bílých říší

Všechny Bílé říše mají ideál dokonalosti, kterého se snaží dosáhnout. Lidé Bílých říší mají spirituální filozofii „Bílé transformace“. Chtějí splynout s božskou mocí, oprostít se od všeho, co stvořila ruka smrtelníka. To zahrnuje vzdání se veškeré technologie a vědeckého pokroku. Každý člověk se pomocí kouzel či rituálů posune na vyšší úroveň existence, ve které bude vládnout nadpřirozenou mocí. Může přesunout svůj mozek do artefaktového těla, nebo může přesunout svoji duši do magického těla golema či astrálního těla éterika. Někteří lidé opouštějí fyzickou existenci zcela a povznášejí se do astrální říše jako jakési nižší verze bohů, které mohou snadno ovlivňovat realitu. Prakticky každá Bílá říše na Bílé transformaci již začala pracovat a mnoho z nich je již velmi blízko jejímu dokončení. Některé mocné Bílé říše již už dokonce dosáhly. Věří, že jedině tak mohou definitivně porazit Temnotu a nastolit v Zahradě nový řád.

Vzdělávací sekta Bílé moudrosti

Centrum: tabula Surimul (TemRel+)

Sekta Bílé moudrosti je vlivná duchovní organizace, která šíří své vědomosti dál. Ovládá Institut Bílé víry a magie, nejlepší duchovní školu v Zahradě. Ta produkuje ty nejlepší kněží a kouzelníky, kteří pak nacházejí uplatnění na těch nejvyšších postech každé Bílé říše. Studovat na ní však mohou jen lidé z Bílých říší. Největším nepřitelem sekty je Vzdělávací sekta Černé moudrosti, jejíž bádání neustále sabotuje. Udrzuje si tak převahu pro sebe, a tedy i pro všechny Bílé říše. Škola obsahuje také rozsáhlé laboratoře, kde studenti mohou provádět své experimenty. Z nich vzešla již celá řada převratných náboženských poznatků a kouzel.

Ozbrojené síly

Ozbrojené síly Bílých říší jsou magicky a spirituálně nejpokročilejší ze všech rajsských frakcí. Dělí se na tři skupiny: Horlivce, Éteriky a Golemy. Všechny tři jsou používány jako pozemní, vzdušné, námořní i éterické síly.

Horlivé sbory: Horlivci jsou rekrutováni z řad běžného obyvatelstva. Procházejí dlouhým výcvikem a jsou obdařeni posvátnými talismany, ochrannými amulety a mystickými tetováními. To z nich dělá efektivní a ceněné bojovníky. Říše je proto nasazuje jen na ty nejvýznamnější mise a vždy dělají vše proto, aby minimalizovaly jejich ztráty. Z trojice jsou Horlivé sbory nejméně početné. V jejich čele stojí Komandanti a vyšší Lordi Komandanti.

Golemské sbory: Golemové jsou výsledkem mocných kouzel; jsou to magické bytosti různých tvarů a velikostí. V jejich čele stojí Golemo-lordi, nejlepší z řad kouzelníků, kteří jsou zodpovědní za jejich stvoření.

Éterické sbory: Éterici jsou výsledkem pečlivých náboženských rituálů; jsou to astrální bytosti různých tvarů a velikostí. Jsou přivolané z Nebe či Pekla (záleží na náboženství říše). V jejich čele stojí Étero-lordi, nejlepší z řad kněží, kteří jsou zodpovědní za jejich přivolání.

Pokročilá věda a technologie u Bílých říší

Moderní věda a technologie jsou v Bílých říších přísně zakázány. Bílé říše se chtějí osvobodit od všeho, co stvořila ruka smrtelníka – technologická úroveň každé Bílé říše tedy v průběhu let upadá, naopak schopnosti kouzelníků a kněží se neustále zdokonalují. Ti, kteří zkoumají pokročilou technologii a studují moderní vědu, se proto dopouštějí zločinu a Bílé říše je nemilosrdně popravují. Takoví lidé se proto skrývají nebo co nejdříve utečou. Šedé říše je mezi sebe rády přijímají, Černé říše jim ale moc nedůvěřují.

■ Papežství Magicus White

Je to nejmocnější Bílá říše, která má vliv nad mnoha menšími Bílými říšemi. Jejím centrem je tabula Whitestar, uměle vytvořený svět z bílého mramoru, s umělou atmosférou, klenbou a „biosférou“ (vyskytují se tu golemová a éterická zvířata). Na tabule je mnoho chrámů a svatýň. V hlavním městě Magicus City se nachází gigantická Bílá katedrála, kde má své sídlo Papež. Říše vyznává víry všech 24 Světých bohů, což z ní dělá největší eden-skou říši pohanů.

■ Golemové

V Zahradě existuje mnoho schopných kouzelníků, kteří umí stvořit golemy, umělé bytosti poháněné magií. Těmi nejpokročilejšími jsou simulakroidi—golemové stvoření tak, aby vypadali jako existující živí tvorové. Ovšem pouze Bílé říše jsou na dostatečné magické úrovni, že jsou schopné je produkovat hromadně a mnohem kvalitněji. Takovým golemům se říká „Bílí golemové“.

■ Éterikové

V Zahradě existuje mnoho schopných kněží, kteří umí vyvolat éteriky, bytosti přivolané z astrálních říší. Těmi nejpokročilejšími jsou imitanti—éterikové stvoření tak, aby vypadali jako existující živí tvorové. Ovšem pouze Bílé říše jsou na dostatečné náboženské úrovni, že jsou schopné je vyvolávat hromadně a mnohem kvalitněji. Takovým éterikům se říká „Bílí éterikové“.

Černé říše lidí

Černé říše je označení pro národy lidí, které se plně oddaly vědě a technologii. Zavrhly uctívání bohů a nezajímají se o magii, protože nevěří, že tyto věci dokáží uspět v boji proti šířící se Temnotě. Od ostatních lidských civilizací se odtrhly během Lidského schizmatu a vydaly se vlastní cestou. Během ní stvořily nejdokonalější technologie a objevily nejdůležitější vědecké poznatky.

Prezidentství

Nejmocnější frakce Černých říší, její stálé území zabírá jeden celý region. Existuje jen jedno: Prezidentství Maximus Black. V jeho čele stojí Prezident (popřípadě Prezidentka).

Kancléřství

Druhé nejmocnější frakce Černých říší. Pokud pár z nich utvoří alianci, mohou výrazně konkurovat Prezidentství. Stálé území Kancléřství zabírá několik sub-regionů, v jeho čele stojí Kancléř (popřípadě Kancléřka).

Arciadeptství

Mocné frakce, jejichž vliv na dění v Zahradě je stále vysoký. Stálé území Arciadeptství zabírá jeden celý sub-region, v jeho čele stojí Arciadept (popřípadě Arciadeptka).

Veleadeptství

Ještě relativně mocné frakce. Stálé území Veleadeptství zabírá několik soustav, v jeho čele stojí Veleadept (popřípadě Veleadeptka).

Adeptství

Nejmenší druh politicky autonomní frakce. Stálé území Adeptství zabírá jednu celou soustavu, v jejím čele stojí Adept (popřípadě Adeptka).

Ideál Černých říší

Všechny Černé říše sledují mocné nadpřirozené síly s obavami. Největší hrozbou jsou Bílé říše a jejich Bílá transformace. Černé říše se jim snaží zabránit v jejím dokončení, a nelítostně bojují proti všem, které ji už úspěšně dokončily. Černé říše věří, že když porazí Bílé říše, budou mít možnost dosáhnout „Černé transformace“ – plného ovládnutí technologie. Věří, že jedině tak mohou definitivně porazit Temnotu a nastolit v Zahradě nový řád.

Vzdělávací sekta Černé moudrosti

Centrum: tabula Ordazi (TemSci+)

Sekta Černé moudrosti je vlivná vědecká organizace, která šíří své vědomosti dál. Ovládá Institut Černé vědy a technologie, nejlepší vědeckou školu v Zahradě. Ta produkuje ty nejlepší ranhojče a inženýry, kteří pak nacházejí uplatnění na těch nejvyšších postech každé Černé říše. Studovat na ní však mohou jen lidé z Černých říší. Největším nepřítelem sekty je Vzdělávací sekta Bílé moudrosti, která neustále sabotuje její bádání. Díky tomu bylo zabráněno mnoha potencionálně významným objevům, které mohly přinést revoluci. Vědci i studenti většinou musejí pracovat v utajení.

Ozbrojené síly

Ozbrojené síly Černých říší jsou technicky a vědecky nejpokročilejší ze všech rajských frakcí. Dělí se na tři skupiny: Osvícence, Homunkuly a Automatony. Všechny tři jsou používány jako pozemní, vzdušné, námořní i éterické síly.

Osvícené sbory: Osvícenci jsou rekrutováni z řad běžného obyvatelstva. Procházejí dlouhým výcvikem a jsou obdařeni posvátnými talismany, ochrannými arkány a mechanickými relikviemi. To z nich dělá efektivní a ceněné bojovníky. Říše je proto nasazují jen na ty nejvýznamnější mise a vždy dělají vše proto, aby minimalizovaly jejich ztráty. Z trojice jsou Osvícené sbory nejméně početné. V jejich čele stojí Komandanti a vyšší Lordi Komandanti.

Automatonské sbory: Automatony jsou výsledkem pokročilého inženýrství; jsou to mechanické bytosti různých tvarů a velikostí. V jejich čele stojí Automato-lordi, nejlepší z řad inženýrů, kteří jsou zodpovědní za jejich sestavení.

Homunkulské sbory: Homunkulové jsou výsledkem pokročilé alchymie; jsou to biochemické bytosti různých tvarů a velikostí. V jejich čele stojí Homunku-lordi, nejlepší z řad ranhojčů, kteří jsou zodpovědní za jejich zrození.

Kouzelníci a kněží u Černých říší

Lidé s darem ovládat magii či vnímat bohy se rodí i v Černých říších. Zde je však čeká smrt, anebo hůř – poslouží jako testovací subjekty při nejrůznějších experimentech. Takoví lidé se proto skrývají nebo co nejdříve utečou. Šedé říše je mezi sebe rády přijímají, Bílé říše jim ale moc nedůvěřují.

■ Prezidentství Machinus Black

Je to nejmocnější Černá říše, která má vliv nad mnoha menšími Černými říšemi. Jejím centrem je skalnatá tabula Blackrock, svět z černého kamene. Na tabule je mnoho laboratoří a testovacích center. V hlavním městě Machinus City se nachází gigantický Černý komplex, kde má své sídlo Prezident. Říše přirozeně nevznává žádnou víru, což z ní dělá největší edenskou říši bezvěrců.

■ Asymetrická válka

Černé říše jsou neustále pod útlakem Bílých říší, jejichž mocné nadpřirozené síly jim zajišťují jasnou převahu. Nejvíce je to vidět ve válkách, kdy Černé říše bojují za pouhé vlastní přežití. Často jsou nuceny používat partyzánskou taktiku a provádět sabotáže a teroristické útoky, jejichž cílem je Bílé říše odradit od dalších akcí. Neváhají nasadit svoji unikátní technologii, která dokáže být dosti účinná.

Půlčící

Půlčící jsou malí humanoidé fyziologicky adaptovaní na život v lesích a na loukách. V dávných dobách byli proto zotročováni pro kácení lesů, lov zvěře a práci na plantážích. Tato specializace přetrvala v jejich civilizacích dodnes a díky ní mají Půlčící nejrozvinutější zemědělství ze všech rajsských frakcí. Zemědělství tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivě většiny půlčických říší.

Dynastie

Jediný typ frakce Půlčíků. Dynastie se skládá ze dvou částí: minoritní vládnoucí a majoritní poddané. Příslušníci vládnoucí části jsou ti, jejichž příjmení tvoří název dynastie. Patří sem vládce, jeho rodina a celé příbuzenstvo. Ostatní Půlčící jsou jejich poddaní. Je běžnou praxí, že pokud se nějaký Půlčík velmi vyznamená či jinak projeví své schopnosti, je vládcem povýšen do urozeného stavu – tak je založena nová dynastie, která nese jeho příjmení. Takto nově vzniklá dynastie je však velmi malá, trvá ji mnoho let, než nabere tolik poddaných, aby se mohla osamostatnit. Do té doby je vazalem mateřské dynastie, musí ji platit daně.

Ozbrojené síly

Ozbrojené síly Půlčíků se zaměřují na střelbu, jejich vojáci patří mezi nejlepší střelce v Zahradě. Vojáci se rekrutují z nejpočetnější třídy obyvatelstva – zemědělců. Jejich znalosti travnatého a lesního prostředí jsou proto na velmi vysoké úrovni. Skrze hustý porost se dokáží pohybovat rychle a snadno, vždy tu dokáží získat taktickou převahu nad téměř jakýmkoliv protivníkem. Ozbrojené síly se nazývají Brigády, vojáci jsou Brigádníci.

Když je nějaká tabula Půlčíků napadena a obranné síly nestačí, může místní vláda do boje povolát milice, běžné civilisty. Milicionáři nemají obvykle žádný vojenský výcvik ani výzbroj, mají na své straně však odhodlanost a znalost prostředí. Největší zastoupení v milicích Půlčíků mají zemědělci a dřevorubci, proto se jim říká Rolnické milice (nebo také Faremní milice). Jsou vyzbrojeni běžnými pracovními nástroji – kosami, vidlemi, hráběmi, pilami, sekyrami, ale i mechanickými pilami. Žádné další vybavení nemají, pouze svůj pracovní oděv. Bojují ve velkých špatně organizovaných davech, ale jejich nasazení a morálka jsou velké.

Oblíbenou chladnou zbraní Půlčíků je válečná sekyra – vyvinula se z tradičního pracovního nástroje.

Skřeto-půlčické války

Historie každé půlčické dynastie je plná krutých a krvavých bojů proti Skřetům. Na počátku Třetího věku vzestupu se v dynastii Forcewood objevili Arboraxové, Půlčící obdařeni nadpřirozenou mocí nad živou přírodou. Stvořili zvláštní stromy obklopené silným magnetickým polem. Jejich dřevo bylo skvělým zdrojem energie pro arkána, která Půlčící začali vyrábět. Arboraxové a jejich tzv. „dřevo magnetix“ se postupně rozšiřovali do ostatních říší Půlčíků, z dynastie Forcewood se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější půlčická frakce. Arboraxové umožnili velkou zemědělskou expanzi, protože jejich moc nad rostlinami a zvířaty byla nezměrná. Půlčící začali obdělávat půdu a těžit dřevo všude po Zahradě, při tom ale upoutali pozornost početné avšak primitivní rasy Skřetů. Ze Skřetů se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

Arborax-rolníci

Arboraxové úzce specializovaní na zemědělství, kteří byli hojně využíváni během Půlčické zemědělské expanze. Jsou schopni rychle sklízet všechny druhy fauny a flóry. Větší množství těchto nadpřirozených pracovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

Tabulární nákladní centra

Odchovaná a odchycená zvířata a sklizené rostliny jsou shromažďovány v obrovských chlévech, silech a nádržích a následně přesouvány do nákladních éterických lodí. Nakládání na loď má různé podoby, hodně záleží na tom, jestli je centrum na samém okraji tabuly nebo ve vnitrozemí. Pokud je na okraji, pak loď může jednoduše přímo zakotvit. Pokud je ve vnitrozemí, pak éterická loď musí být schopna plavit se po vodě či létat vzduchem. Vpluje do řeky či moře, které se nachází přímo u klenby, nebo vletí na oblohu, a přistane v centru. Na tabule bývá pouze jedno nákladní centrum, většinou v hlavním městě.

Dynastie Woodaxe

Jedna z nejmocnějších dynastií Půlčíků a ta nejobávanější ze všech. Dokáže sklízet tak intenzivně, že tabulu rychle připraví o biosféru a učiní ji tak neobyvatelnou. Dynastie k tomu používá celé legie Arborax-rolníků. Má nejvyšší produktivitu, ale zanechává za sebou jen zkázu.

Průmyslové expanzní aliance

Půlčící, Trpaslíci a Gnómové často uzavírají aliance za účelem ekonomické spolupráce. Půlčící jsou mistři zemědělského průmyslu a Trpaslíci jsou mistři těžebního průmyslu. Vše, co z přírody vytěží, předávají Gnómům—mistrům zpracovatelského průmyslu.

Gnómové

Gnómové jsou malí humanoidé fyziologicky adaptovaní pro život v nehostinném a špinavém prostředí. V dávných dobách byli proto zotročováni pro práci v kovárnách a výrobních dílnách. Tato specializace přetrvala v jejich civilizacích dodnes a díky ní mají Gnómové nejrozvinutější zpracovatelský průmysl ze všech rajských frakcí. Výroba tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivě většiny gnómských říší.

Rod

Jediný typ frakce Gnómů. Rod se skládá ze dvou částí: minoritní vládnoucí a majoritní poddané. Příslušníci vládnoucí části jsou ti, jejichž příjmení tvoří název rodu. Patří sem vládce, jeho rodina a celé příbuzenstvo. Ostatní Gnómové jsou jejich poddaní. Je běžnou praxí, že pokud se nějaký Gnóm velmi vyznamená či jinak projeví své schopnosti, je vládcem povýšen do urozeného stavu – tak je založen nový rod, která nese jeho příjmení. Takto nově vzniklý rod je však velmi malý, trvá mu mnoho let, než nabere tolik poddaných, aby se mohl osamostatnit. Do té doby je vazalem mateřského rodu, musí mu platit daně.

Ozbrojené síly

Ozbrojené síly Gnómů jsou univerzální, bez výraznějšího zaměření na střelbu nebo zápas. Vojáci se rekrutují z nejpočetnější třídy obyvatelstva – dělníků. Jejich znalosti městského a továrního prostředí jsou proto na velmi vysoké úrovni. Skrze zástavbu se dokáží pohybovat rychle a snadno, vždy tu dokáží získat taktickou převahu nad téměř jakýmkoliv protivníkem. Ozbrojené síly se nazývají Legie, vojáci jsou Legionáři.

Když je nějaká tabula Gnómů napadena a obranné síly nestačí, může místní vláda do boje povolát milice, běžné civilisty. Milicionáři nemají obvykle žádný vojenský výcvik ani výzbroj, mají na své straně však odhodlanost a znalost prostředí. Největší zastoupení v milicích Gnómů mají tovární pracovníci, proto se jim říká Dělnické milice (nebo také Tovární milice). Jsou vyzbrojeni běžnými pracovními nástroji – kladivy, páčidly, klíči, ale i vrtačkami, magmařezáky a mechanickými nůžkami. Žádné další vybavení nemají, pouze svůj pracovní oděv. Bojují ve velkých špatně organizovaných davech, ale jejich nasazení a morálka jsou velké.

Oblíbenou chladnou zbraní Gnómů je válečné kladivo – vyvinulo se z tradičního pracovního nástroje.

Skřeto-gnómské války

Historie každého gnómského rodu je plná krutých a krvavých bojů proti Skřetům. Na počátku Třetího věku vzestupu se v rodu Stormcrystal objevili Tempestaxové, Gnómové obdařeni nadpřirozenou mocí nad energií. Stvořili tzv. „krystaly electrin“, které produkovaly elektřinu. Byl to skvělý zdroj energie pro arkána, která Gnómové začali vyrábět. Tempestaxové a jejich krystaly electrin se postupně rozšiřovali do ostatních říší Gnómů, z rodu Stormcrystal se díky tomu stal nejbohatší a nejmocnější gnómská frakce. Tempestaxové umožnili velkou zpracovatelskou expanzi, protože jejich moc nad energiemi byla nezměrná. Gnómové začali vyrábět všude po Zahradě, při tom ale upoutali pozornost početné avšak primitivní rasy Skřetů. Ze Skřetů se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

Tempestax-dělníci

Tempestaxové úzce specializovaní na výrobu, kteří byli hojně využíváni během Gnómské zpracovatelské expanze. Jsou schopni rychle vyrábět všechny druhy produktů. Větší množství těchto nadpřirozených pracovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

Tabulární nákladní centra

Výrobky jsou shromažďovány v obrovských skladech, silech a nádržích a následně přesouvány do nákladních éterických lodí. Nakládání na loď má různé podoby, hodně záleží na tom, jestli je centrum na samém okraji tabuly nebo ve vnitrozemí. Pokud je na okraji, pak loď může jednoduše přímo zakotvit. Pokud je ve vnitrozemí, pak éterická loď musí být schopna plavit se po vodě či létat vzduchem. Vpluje do řeky či moře, které se nachází přímo u klenby, nebo vletí na oblohu, a přistane v centru. Na tabule bývá pouze jedno nákladní centrum, většinou v hlavním městě.

■ Rod Metalhammer

Jeden z nejmocnějších rodů Gnómů a ten nejobávanější ze všech. Dokáže vyrábět tak intenzivně, že tabulu rychle zahltní zplodinami a odpadem a učiní ji tak neobyvatelnou. Rod k tomu používá celé legie Tempestax-dělníků. Má nejvyšší produktivitu, ale zanechává za sebou jen zkázu.

Trpaslíci

Trpaslíci jsou malí humanoidé fyziologicky adaptovaní pro život v podzemí. V dávných dobách byli proto zotročováni pro práci v dolech a lomech. Tato specializace přetrvala v jejich civilizacích dodnes a díky ní mají Trpaslíci nejrozvinutější těžební průmysl ze všech rajsských frakcí. Těžba tvoří hlavní pilíř ekonomiky dřívě většiny trpaslických říší.

Klan

Jediný typ frakce Trpaslíků. Klan se skládá ze dvou částí: minoritní vládnoucí a majoritní poddané. Příslušníci vládnoucí části jsou ti, jejichž příjmení tvoří název rodu. Patří sem vládce, jeho rodina a celé příbuzenstvo. Ostatní Trpaslíci jsou jejich poddaní. Je běžnou praxí, že pokud se nějaký Trpaslík velmi vyznamená či jinak projeví své schopnosti, je vládcem povýšen do urozeného stavu – tak je založen nový klan, která nese jeho příjmení. Takto nově vzniklý klan je však velmi malý, trvá mu mnoho let, než nabere tolik poddaných, aby se mohl osamostatnit. Do té doby je vazalem mateřského klanu, musí mu platit daně.

Ozbrojené síly

Ozbrojené síly Trpaslíků se zaměřují na boj zblízka, jejich vojáci patří mezi nejlepší zápasníky v Zahradě. Vojáci se rekrutují z nejpočetnější třídy obyvatelstva – horníků. Jejich znalosti podzemního prostředí jsou proto na velmi vysoké úrovni. Skrze jeskyně a tunely se dokáží pohybovat rychle a snadno, vždy tu dokáží získat taktickou převahu nad téměř jakýmkoliv protivníkem. Ozbrojené síly se nazývají Gardy, vojáci jsou Gardisté.

Když je nějaká tabula Trpaslíků napadena a obranné síly nestačí, může místní vláda do boje povolát milice, běžné civilisty. Milicionáři nemají obvykle žádný vojenský výcvik ani výzbroj, mají na své straně však odhodlanost a znalost prostředí. Největší zastoupení v milicích Trpaslíků mají horníci, proto se jim říká Hornické milice (nebo také Důlní milice). Jsou vyzbrojeni běžnými pracovními nástroji – krumpáči, lopatami, rýči a těžkými perlíky. Žádné další vybavení nemají, pouze svůj pracovní oděv. Bojují ve velkých špatně organizovaných davech, ale jejich nasazení a morálka jsou velké.

Oblíbenou chladnou zbraní Trpaslíků je válečný krumpáč – vyvinul se z tradičního pracovního nástroje.

Skřeto-trpaslické války

Historie každého trpaslického klanu je plná krutých a krvavých bojů proti Skřetům. Na počátku Třetího věku vzestupu se v klanu Firestone objevili Lapisaxové, Trpaslíci obdaření nadpřirozenou mocí nad neživou přírodou. Stvořili podivný typ nerostu, který byl stále velmi žhavý. Byl to skvělý zdroj energie pro arkána, která Trpaslíci začali vyrábět. Lapisaxové a jejich tzv. „kameny ignitus“ se postupně rozšiřovali do ostatních říší Trpaslíků, z klanu Firestone se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější trpaslická frakce. Lapisaxové umožnili velkou těžební expanzi, protože jejich moc nad živly a nerosty byla nezměrná. Trpaslíci začali těžit všude po Zahradě, při tom ale upoutali pozornost početné avšak primitivní rasy Skřetů. Ze Skřetů se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

Lapisax-horníci

Lapisaxové úzce specializovaní na těžbu, kteří byli hojně využíváni během Trpaslické těžební expanze. Jsou schopni rychle těžit všechny druhy nerostných surovin. Větší množství těchto nadpřirozených pracovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

Tabulární nákladní centra

Vytěžené nerostné suroviny jsou shromažďovány v obrovských skladech, silech a nádržích a následně přesouvány do nákladních éterických lodí. Nakládání na loď má různé podoby, hodně záleží na tom, jestli je centrum na samém okraji tabuly nebo ve vnitrozemí. Pokud je na okraji, pak loď může jednoduše přímo zakotvit. Pokud je ve vnitrozemí, pak éterická loď musí být schopna plavit se po vodě či létat vzduchem. Vpluje do řeky či moře, které se nachází přímo u klenby, nebo vletí na oblohu, a přistane v centru. Na tabule bývá pouze jedno nákladní centrum, většinou v hlavním městě.

Klan Stonepick

Jeden z nejmocnějších klanů Trpaslíků a ten nejobávanější ze všech. Dokáže těžit tak intenzivně, že tabule rychle naruší geologickou stabilitu a učiní ji tak neobyvatelnou. Klan k tomu používá celé legie Lapisax-horníků. Má nejvyšší produktivitu, ale zanechává za sebou jen zkázu.

Vznešení elfové

Vznešení elfové jsou ti Elfové, kteří uctívají Nebeské bohy. Termín „Vznešený elf“ vznikl během Elfského schizmatu, kdy se Elfové obrátili proti sobě, stejně jako jejich bohové. Vznešení elfové jsou fanaticky oddaní Nebi, nikdy nemohou být obráćeni na víru v Peklo. Mohou sice ztratit víru v konkrétního boha, nikdy ale neztratí víru v ideály a filozofii Nebe.

Vznešené služebnictvo

Služebnictva jsou nejmocnější elfské frakce, avšak je jich málo. Slouží Patronovi (popřípadě Matroně), který stále žije. Pokud tento vůdce zemře, Služebnictvo se přejmenuje na Společenstvo, Bratrstvo či Sesterstvo, popřípadě Potomstvo.

Vznešené společenstvo

Nejběžnější typ frakce. Nese jméno podle Patrona (popřípadě Matrony).

Vznešené bratrstvo

Typ Společenstva, které je patriarchální. Nese jméno podle Patrona. Ve většině případů Bratrstva uctívají boha mužského pohlaví.

Vznešené sesterstvo

Typ Společenstva, které je matriarchální. Nese jméno podle Matrony. Ve většině případů Sesterstva uctívají boha ženského pohlaví.

Vznešené potomstvo

Relativně vzácná frakce, jejíž vládnoucí kasta je tvořena přímými potomky Patrona (popřípadě Matrony).

Design a technologie

Vznešení elfové mají na svých oděvech, brněních, zbraních a všech arkánech modře zářící prvky. V případě arkán se jedná o zdroje a vodiče energie – schránky a trubice obsahují zpracovaný prášek ze Solaris mlhovin, které se vyznačují modrou barvou. Ostatní zářivé prvky mají čistě dekorativní význam.

Ozbrojené síly

Vojáci Vznešených elfů jsou typičtí svými přilbami, které mají dlouhé ozdobné „uš“ a obličejové masky vymodelované do podoby tváře. Velitelé oddílů se od běžných vojáků liší zdobnějším brněním a hlavně tím, že obličejová maska přilby je vyřezána ze Slunečního krystalu.

Posvátným symbolem Vznešených elfů jsou ptačí křídla, protože je mají i Andělé. Nejfanatičtější vojáci jsou známí jako Vznešení ptáci. Na zádech mají připevněná mechanická ptačí křídla, jejichž pomocí létají nad bojištěm. Někdy tito vojáci ale pilotují „posvátné stroje“, ornitoptéry. To jsou letadla, která létají máváním mechanickými ptačími křídly.

Na samotném vrcholu vojenského žebříčku ale stojí Vznešení andělé. To jsou Andělé, kteří za svých životů byli Vznešenými elfy, většinou z jednotek Vznešených ptáků, a kterým jejich bohové dovolili zůstat u svých spolubojovníků a pomáhat jim.

Patroni a Matrony

Patroni a Matrony jsou ve společnosti Elfů ti nejmávanější jedinci. Jsou to Elfové, kteří vedli elfské říše během Astrální války a Elfského schizmatu. Pro všechny Elfy to jsou svaté osoby, velcí vojenští, političtí a duchovní vůdci, které následují bez zaváhání a bez otázek. Temní elfové vnímají Patrony a Matrony Vznešených elfů jako ty nejhroživější protivníky vůbec – a naopak. Patroni a Matrony Lesních elfů nejsou považováni za hlavní cíle a někdy jsou dokonce zcela ignorováni. Tito svatí Elfové se od ostatních Elfů odlišují tím, že jejich jména jsou doplněna nějakým odpovídajícím přívěskem, například Temný, Lesní, Nesmrtelný, Čestný, Nedorazitelný, Zákeřný, Moudrý a podobně. Kolik Patronů a Matron přežilo až do dnešních dob nikdo neví. Někteří jsou aktivní a veřejně známí, jiní se však skrývají a zůstávají v anonymitě.

Současné elfské říše

Vznešení, Temní i Lesní elfové se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější jsou Služebnictva, kde v čele stojí stále žijící Patron či Matrona. Potomstva jsou taktéž mocné frakce, v jejichž čele stojí potomek Patrona či Matrony. Dále existují smíšená Společenstva, matriarchální Sesterstva a patriarchální Bratrstva – tyto frakce jsou zasvěcené určitému Patronovi či Matroně, kteří už nežijí. Frakce se označují konkrétním druhem elfů, např. Vznešené bratrstvo, Temné sesterstvo, Lesní služebnictvo...

Temní elfové

Temní elfové jsou ti Elfové, kteří uctívají Pekelné bohy. Termín „Temný elf“ vznikl během Elfského schizmatu, kdy se Elfové obrátili proti sobě, stejně jako jejich bohové. Temní elfové jsou fanaticky oddaní Peklu, nikdy nemohou být obráćeni na víru v Nebe. Mohou sice ztratit víru v konkrétního boha, nikdy ale neztratí víru v ideály a filozofii Pekla.

Temné služebnictvo

Služebnictva jsou nejmocnější elfské frakce, avšak je jich málo. Slouží Patronovi (popřípadě Matroně), který stále žije. Pokud tento vůdce zemře, Služebnictvo se přejmenuje na Společenstvo, Bratrstvo či Sesterstvo, popřípadě Potomstvo.

Temné společenstvo

Nejběžnější typ frakce. Nese jméno podle Patrona (popřípadě Matrony).

Temné bratrstvo

Typ Společenstva, které je patriarchální. Nese jméno podle Patrona. Ve většině případů Bratrstva uctívají boha mužského pohlaví.

Temné sesterstvo

Typ Společenstva, které je matriarchální. Nese jméno podle Matrony. Ve většině případů Sesterstva uctívají boha ženského pohlaví.

Temné potomstvo

Relativně vzácná frakce, jejíž vládnoucí kasta je tvořena přímými potomky Patrona (popřípadě Matrony).

Design a technologie

Temní elfové mají na svých oděvech, brněních, zbraních a všech arkánech červeně zářící prvky. V případě arkán se jedná o zdroje a vodiče energie – schránky a trubice obsahují zpracovaný prášek z Lunaris mlhovin, které se vyznačují červenou barvou. Ostatní zářivé prvky mají čistě dekorativní význam.

Ozbrojené síly

Vojáci Temných elfů jsou typičtí svými přilbami, které mají dlouhé ozdobné „uší“ a obličejové masky vymodelované do podoby lebky. Velitelé oddílů se od běžných vojáků liší zdobnějším brněním a hlavně tím, že obličejová maska přilby je vyřezána z Měsíční kosti.

Posvátným symbolem Temných elfů jsou netopýří respektive dračí křídla, protože je mají i Démoni. Nejfanatičtější vojáci jsou známí jako Temní netopýří. Na zádech mají připevněná mechanická netopýří křídla, jejichž pomocí létají nad bojištěm. Někdy tito vojáci ale pilotují „posvátné stroje“, chiroptéry. To jsou letadla, která létají máváním mechanickými netopýřími křídly.

Na samotném vrcholu vojenského žebříčku ale stojí Temní démoni. To jsou Démoni, kteří za svých životů byli Temnými elfy, většinou z jednotek Temných netopýřů, a kterým jejich bohové dovolili zůstat u svých spolubojovníků a pomáhat jim.

Elfský fundamentalismus

Elfské civilizace jsou ty nejvíce nábožensky založené z celé Zahrady, nicméně jedná se o fundamentalisty. Neustále vedou svaté války proti všem, kteří se odchyľují od učení předaného bohy. Toto učení nazývají Božská pravda a je uchováno v Božských knihách sepsaných prastarými kněžími. Elfové jsou velmi aktivní bojovníci proti silám Temnoty. Jsou však velmi nepřátelští také proti Černým říším lidí, protože to jsou bezvěrci, a proti Bílým říším lidí, které v mnoha ohledech považují za rouhače – kvůli jejich pokročilému a komplexnímu studiu bohů, které se odchyľuje od Božské pravdy. Elfové jsou v boji velmi fanatičtí, dokonce neváhají obětovat vlastní nesmrtelné existence. Jakékoliv kacířství a rouhačství mezi Elfy je trestáno smrtí.

Lesní elfové

Lesní elfové jsou ti Elfové, kteří se během Elfského schizmatu nepostavili ani na stranu Vznešených, ani na stranu Temných. Nesouhlasí s rozdělením božského Pantheonu na Nebe a Peklo; během bouřlivé Astrální války násilně vyhnali své válčící bratry z Lesa, domovského území všech Elfů. Zde se poté uzavřeli a začali budovat své nové říše a obnovovat síly.

Lesní služebnictvo

Služebnictva jsou nejmocnější elfské frakce, avšak je jich málo. Slouží Patronovi (popřípadě Matroně), který stále žije. Pokud tento vůdce zemře, Služebnictvo se přejmenuje na Společenstvo, Bratrstvo či Sesterstvo, popřípadě Potomstvo.

Lesní společenstvo

Nejběžnější typ frakce. Nese jméno podle Patrona (popřípadě Matrony).

Lesní bratrstvo

Typ Společenstva, které je patriarchální. Nese jméno podle Patrona. Ve většině případů Bratrstva uctívají boha mužského pohlaví.

Lesní sesterstvo

Typ Společenstva, které je matriarchální. Nese jméno podle Matrony. Ve většině případů Sesterstva uctívají boha ženského pohlaví.

Lesní potomstvo

Relativně vzácná frakce, jejíž vládnoucí kasta je tvořena přímými potomky Patrona (popřípadě Matrony).

Design a technologie

Lesní elfové mají na svých oděvech, brněních, zbraních a všech arkánech zeleně zářící prvky. V případě arkán se jedná o zdroje a vodiče energie – schránky a trubice obsahují zpracovaný prášek ze Stellaris mlhovin, které se vyznačují zelenou barvou. Ostatní zářivé prvky mají čistě dekorativní význam.

Ozbrojené síly

Vojáci Lesních elfů jsou typičtí svými přilbami, které mají dlouhé ozdobné „ušičky“. Obličejové masky jsou hladké, bez jakékoliv podoby. Velitelé oddílů se od běžných vojáků liší zdobenějším brněním a hlavně tím, že obličejová maska přilby je vyřezána z Hvězdného dřeva.

Posvátným symbolem Lesních elfů jsou hmyzí křídla, protože je mají i Vílové. Nejfanatičtější vojáci jsou známi jako Lesní mouchy. Na zádech mají připevněná mechanická mušičká křídla, jejichž pomocí létají nad bojištěm. Někdy tito vojáci ale pilotují „posvátné stroje“, insektoptéry. To jsou letadla, která létají máváním mechanickými mušičkými křídly.

Na samotném vrcholu vojenského žebříčku ale stojí Lesní vílové. To jsou Vílové, kteří za svých životů byli Lesními elfy, většinou z jednotek Lesních much, a kterým jejich bohové dovolili zůstat u svých spolubojovníků a pomáhat jim.

Les

„Les“ („The Woodland“) – tak je známa část Zahrady, která je prorostlá nebyvale hustou sítí větví a kořenů Yggdrasilu a pokrytá tajemnou mlhou. Les je proto z velké části neprozkoumaný a neobydlený, mnoho lodí se mu prostě vyhýbá. Les byl centrem Elfské veleříše, v jeho středu se nachází tabula Elfium. Během Elfského schizmatu zde propukla válka mezi Vznešenými a Temnými elfy. Ti Elfové, kteří se války odmítli účastnit, vyhnali své Vznešené a Temné bratry pryč. Brzy tito Elfové začali být známi jako „Lesní elfové“. Vybudovali nové civilizace, v některých ohledech dokonce vyspělejší. Nebylo to ale jednoduché. Les se totiž stal terčem brutální invaze xenofobních Ursarů. Mezi Lesními elfy a Ursary se rozhořely mohutné Lesní války, které trvají dodnes. Z Lesa se postupně rozšířily i do ostatních částí Zahrady.

Goblini

Goblini jsou odrůdou Skřetů, která se z „čistých“ Skřetů vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Půlčikům během období známého jako Vzestup Skřetů. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo půlčického dřeva magnetix používají vlastní dřevo vibratix. Z trojice Skřetů jsou nejmenší a nejslabší a preferují střelbu. Jejich strategií je partyzánská válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Půlčikům. V tomto ohledu nemají v Zahradě konkurenta.

Ozbrojené síly

Ozbrojené síly jsou primárně tvořeny Partyzánskými armádami. Kvůli vysoké pohyblivosti vojáci nosí pouze lehká brnění, překrytá kamuflážní sítí, která je skrývá v terénu. Vojáci také často hloubí podzemní nory a tunely, kterými se nepozorovaně pohybují pod bitevním polem a ze kterých vedou své překvapivé útoky. Nejpočetnější jsou jednotky určené pro střelbu.

Strategie útoku

Goblini na tabulu vysadí Partyzánské armády, které provádějí sabotáže, atentáty a zákeřné případy. Schovávají se do úkrytů, které si vybudovaly, takže nepřítel proti nim nemůže efektivně zakročit. Armády se skládají z pěchoty vyzbrojené primárně pro střelbu a z lehkých vozidel, letadel a plavidel, které se snadno schovají, i když nemají tak silné pancéřování ani zbraně. Jakmile je nepřítel dostatečně oslaben, jsou vysazeny Pomocné armády, které obsahují i těžké stroje. Ty začnou poskytovat podporu Partyzánským armádám a pomohou tabulu zcela dobýt.

Berserk-partyzáni

Berserkové úzce specializovaní na partyzánskou válku. Když si vyvolají zuřivost, zneviditelní se. Mohou tak provést zákeřné případy, během kterých zmasakrují mnohonásobnou početní přesilu. Perfektně ovládají střelné zbraně. Větší množství těchto nadpřirozených bojovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

Tajné budovy

Tajné budovy jsou vybudovány na skrytém místě ze stavebnicových komponentů. Nejsou příliš odolné, ale mají dobrou kamufláž a v případě potřeby mohou být rychle rozebrány. Mezi tyto stavby patří velitelství, obydlí, inženýrská a ranhojičská centra a nejrůznější sklady. Tvoří významnou podporu Partyzánských armád.

■ Tlupa Insidious Shadow

Jedna z nejmocnějších tlup Goblinů a ta nejobávanější ze všech. K cílové tabule se dostane zcela nepozorovaně, pomocí malých maskovaných lodí. Stejně utajený je i její výsadek a přesuny na povrchu. Vojáci nenápadně proniknou skrz jakoukoliv obranu a následně provedou zdrcující koordinované útoky na strategické cíle. Používají k tomu celé legie Berserk-partyzánů.

■ Skřetí frakce

Existují tři typy frakcí Skřetů.

Kmeny: Nejběžnější typ skřetích frakcí. Jsou to malé státy i velké říše. Jakmile se kmen rozroste natolik, že ho vládnoucí jedinec či skupina nedokáže dál udržet pohromadě, rozpadne se na několik menších. Původní kmen je tak sice oslaben, ale někdy mu zůstane určitá politická moc nad kmeny nově vzniklémi.

Tlupy: Malé frakce, obvykle části kmenů. Některé ale fungují zcela nezávisle a skládají se ze členů různých kmenů. Většinou vznikají, aby ovládaly a bránily dobytá území. Pokud je to nutné, jsou však schopné samostatně vést i menší útočná tažení. Existují i další důvody vzniku tlup, např. za účelem průzkumu či kolonizace nového území. Většina tlup není trvalá a po splnění úkolu je rozpuštěna. Tlupy, které z nějakého důvodu rozpuštěny nejsou, se mohou časem zvětšit a stát se novými nezávislými kmeny.

Hordy: Více tlup spojených dohromady. Jsou více či méně centralizované, některé dosahují moci kmenů. Nejčastějším důvodem jejich vzniku je vedení velké války, obranné či útočné. Úspěšné hordy se mohou přeměnit na nové nezávislé kmeny.

Typy frakcí, které během Vzestupu Skřetů bojovaly proti Trpaslíkům, byly kvůli své obvyklé taktice známé jako „bleskové“. Ty, které bojovaly proti Gnómům, byly známé jako „zákopové“. A ty, které bojovaly proti Půlčikům, dostaly označení „partyzánské“. Dnes jsou známy jednoduše jako orkské, hobbogbolské respektive goblinské.

Hobgoblini

Hobgoblini jsou odrůdou Skřetů, která se z „čistých“ Skřetů vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Gnómům během období známého jako Vzestup Skřetů. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo gnómských krystalů electrin používají vlastní krystaly luminarin. Z trojice Skřetů se nejvíce podobají původní rase, svoji velikostí i schopnostmi. Jejich strategií je zákopová válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Gnómům. V tomto ohledu nemají v Zahradě konkurenta.

Ozbrojené síly

Ozbrojené síly jsou primárně tvořeny Zákopovými armádami. Vojáci jsou oblečeni do vyhovujících středních brnění, přes které nosí ještě flak kabáty, jako ochranu proti střepinám. Kvůli své specializaci vojáci hloubí zákopy, ve kterých se schovávají před nepřátelskou palbou, a příkopy, kterými zabraňují nepříteli postupovat. Jednotky určené pro střelbu a pro boj zblízka jsou ve vyrovnaném počtu.

Strategie útoku

Hobgoblini na tabulu vysadí Zákopové armády, které vybudují opevnění – zákopy, obranné zdi a pevnosti. Toto opevnění se postupně rozšiřuje do okolí v prstencích. Armády se skládají z pěchoty vyzbrojené pro střelbu i boj zblízka a z těžkých vozidel, letadel a plavidel, které mají silné pancéřování a zbraně, ovšem pohybují se pomalu. Jakmile je nepřítel dostatečně oslaben, jsou vysazeny Pomocné armády, které obsahují i lehké stroje. Ty začnou poskytovat podporu Zákopovým armádám a pomohou tabulu zcela dobýt.

Berserk-zákopníci

Berserkové úzce specializovaní na zákopovou válku. Když si vyvolají zuřivost, obklopí se ochranným polem. Mohou tak vytvořit neproniknutelnou obrannou linii nebo naopak provést mocný obléhací útok, který rozdrtí jakékoliv opevnění. Jsou dobří v ovládnutí střelných i chladných zbraní. Větší množství těchto nadpřirozených bojovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

Výsadekové budovy

Výsadekové budovy jsou prefabrikované stavby, které jsou vysazovány z éterických lodí u okraje tabuly. Jsou velmi odolné a vybavené zbraněmi. Mezi tyto stavby patří velitelství, obydlí, inženýrská a ranhojičská centra a nejrůznější sklady. Tvoří významnou podporu Zákopových armád.

■ Tlupa Siege Armorclad

Jedna z nejmocnějších tlup Hobgoblinů a ta nejobávanější ze všech. K cílové tabule se dostane pomocí velkých a dobře vyzbrojených lodí. Mohutnou střelbou a bombardováním vyčistí nevhodnější pozice a provede na ně výsadek. Vojáci vybudují pevnosti a zákopy, ze kterých vedou zdrcující koordinované útoky na strategické cíle. Používají k tomu celé legie Berserk-zákopníků.

■ Pěstírny

Pěstírny jsou místa, kde se ve velkém pěstuje skřetovník a kde se tedy rodí velké množství nových Skřetů. Někdy se jedná o rozlehlá otevřená pole, někdy to jsou obrovské skleníky. Speciální farmáři skřetovníky zalévají, hnojí a chrání před nemocemi a škůdci, aby plodily co nejsilnější a nejzdravější jedince. Sklízí je novorozené Skřety a připravují je na odchod do společnosti, kde budou vychováváni. Většina pěstíren je pod kontrolou vlády, ale existují i soukromé pěstírny vlastněné gildami a sektami. Způsob, jakým získávají nová semena skřetovníku, se různí. Ve většině říší jsou semena vybírána v rámci daní, v dalších je odevzdávání semen rituální tradice. V některých případech Skřeti svá semena pěstírám prodávají, aby měli jistotu, že o ně bude dobře postaráno. Většinou se jedná o ty stejné pěstírny, ve kterých se sami narodili. Pěstírny jsou strategicky významné a jsou dobře chráněny. Existují tabuly zasvěcené pěstování skřetovníku, celý jejich povrch je pokryt obrovskými pěstírnami.

Orkové

Orkové jsou odrůdou Skřetů, která se z „čistých“ Skřetů vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Trpaslíkům během období známého jako Vzestup Skřetů. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo trpaslických kamenů ignitus používají vlastní kameny malignus. Z trojice Skřetů jsou největší a nejsilnější a preferují boj zblízka. Jejich strategií je blesková válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Trpaslíkům. V tomto ohledu nemají v Zahradě konkurenta.

Ozbrojené síly

Ozbrojené síly jsou primárně tvořeny Bleskovými armádami. Kvůli vysoké ochraně vojáci nosí těžká brnění a k zádům mají připevněny „samurajské“ prapory, které vojákům usnadňují koordinaci v chaotickém víru boje a negativně také ovlivňují morálku jejich nepřátel. Nejpočetnější jsou jednotky určené pro boj zblízka.

Strategie útoku

Orkové na tabulu vysadí Bleskové armády, které jsou neustále v pohybu. Nezabírají žádné území, ale postupně ničí vybrané cíle, takže nepřítel proti nim nemůže efektivně zakročit. Armády se skládají z pěchoty vyzbrojené primárně pro boj zblízka a z lehkých vozidel, letadel a plavidel, které jsou rychlé, i když nemají tak silné pancéřování ani zbraně. Jakmile je nepřítel dostatečně oslaben, jsou vysazeny Pomocné armády, které obsahují i těžké stroje. Ty začnou poskytovat podporu Bleskovým armádám a pomohou tabulu zcela dobýt.

Berserk-nájezdníci

Berserkové úzce specializovaní na bleskovou válku. Když si vyvolají zuřivost, jsou schopni teleportace na krátké vzdálenosti. Mohou tak nezastavitelně postupovat kupředu, bez ohledu na terén, a dostat se do těsné blízkosti nepřítele. Perfektně ovládají chladné zbraně. Větší množství těchto nadpřirozených bojovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

Mobilní budovy

Mobilní budovy jsou speciální vozidla, letadla a plavidla, která slouží jako velitelství, obydlí, inženýrská a ranhojičská centra a nejrůznější sklady. Nejsou příliš odolné a nemají žádné zbraně, takže musejí být chráněny. Tvoří významnou podporu Bleskových armád.

■ Tlupa Furious Lightning

Jedna z nejmocnějších tlup Orků a ta nejobávanější ze všech. K cílové tabule se dostane velmi rychle, pomocí malých rychlých lodí. Stejně rychlý je i její výsadek a přesuny na povrchu. Vojáci bleskově proniknou skrz jakoukoliv obranu a následně provedou zdrcující koordinované útoky na strategické cíle. Používají k tomu celé legie Berserk-nájezdníků.

Felirové

Felirové jsou antropomorfní kočkovité šelmy. Mají perfektní noční vidění, jsou velmi obratní a umí se pohybovat naprosto neslyšně. V boji zblízka mohou využít své zatahovací drápy.

Prime-skupina

Nejmocnější a nejstarší frakce Felirů. Existuje jich jen pět: Great Sabretooth, Blue Tiger, Red Tiger, Green Tiger a Yellow Tiger. Stálé území Prime-skupiny zabírá několik sub-regionů.

Arciskupina

Mocné frakce, jejichž vliv na dění v Zahradě je stále vysoký. Stálé území Arciskupiny zabírá jeden celý sub-region. Pokud se několik Arciskupin spojí, mohou výrazně konkurovat Prime-skupině.

Velkoskupina

Ještě relativně mocné frakce. Stálé území Velkoskupiny zabírá několik soustav.

Skupina

Nejmenší druh politicky autonomní frakce. Stálé území Skupiny zabírá jednu celou soustavu.

Ozbrojené síly

Felirové dávají hodně na svůj lovecký instinkt. Všichni vojáci jsou zároveň zkušenými lovci. Neustále se snaží překonat své největší rivaly, Caniry.

Felirské ozbrojené síly často používají vycvičené velké kočkovité šelmy, jako lvy a tygry. Jejich páni je umí použít jako velmi efektivní zbraně. Za tu nejnebezpečnější je ale považován Šavlozubec, největší kočkovitá šelma Zahrady. Zkrotit ji a vycvičit je ale velmi obtížné. Je používána i jako jízdní zvíře pro kavalerii. Šavlozubec je pro Feliry posvátný, považují ho za příklad perfektního predátora.

Uniformy a brnění Felirů připomínají lovecký úbor. Na jednu stranu mají kamuflážní prvky, na druhou stranu jsou ozdobené mnoha trofejemi a rituálními barvami. Obvyklé jsou trofeje z psovitých šelem, nejvíce jsou ceněné trofeje z Canirů – jedná se hlavně o zuby, někdy i o lebky. Rituální barvy většinou odpovídají filozofii lovu, kterou daný Felir následuje.

Prime-skupina Great Sabretooth

Nejmocnější říše Felirů. Jedna z pěti hlavních Prime-skupin, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je totální vyhlazení rasy Canirů. Nikdy s nimi nevyjednává, ale respektuje je jako mocné protivníky. Jejím vůdcem je Velký šavlozubec, který je považován za neformálního politického i náboženského vůdce všech Felirů. Ostatní felirské říše chovají k Prime-skupině Great Sabretooth velkou úctu a často od ní žádají radu nebo pomoc. Na oplátku ji poskytují ochranu a podporu v dobách nouze. Prime-skupina má k dispozici nejelitnější ozbrojené síly ze všech felirských říší. Jejím centrem je tabula Felidium, kde se Felirové vyvinuli.

Prime-skupina Blue Tiger

Její vůdce nese titul Velký Safírový tygr. Elita se nazývá Safíroví tygři. Modří tygři uctívají hlavně Nebe a řídí se filozofií Modré cesty.

Prime-skupina Red Tiger

Její vůdce nese titul Velký Rubínový tygr. Elita se nazývá Rubínoví tygři. Červení tygři uctívají hlavně Peklo a řídí se filozofií Červené cesty.

Prime-skupina Green Tiger

Její vůdce nese titul Velký Smaragdový tygr. Elita se nazývá Smaragdoví tygři. Zelení tygři uctívají hlavně Nebe a řídí se filozofií Zelené cesty.

Prime-skupina Yellow Tiger

Její vůdce nese titul Velký Citrínový tygr. Elita se nazývá Citrínoví tygři. Žlutí tygři uctívají hlavně Peklo a řídí se filozofií Žluté cesty.

Války šelem

Války šelem jsou ozbrojené konflikty mezi říšemi Felirů a Canirů, které se táhnou historií již od Třetího věku vzestupu. Jejich příčinou je boj o loviště (zdroj potravy) a naleziště éterokrystalů (zdroj energie), na jejichž základě funguje jak technologie Felirů, tak i Canirů.

Canirové

Canirové jsou antropomorfní psovité šelmy. Mají perfektní čich, jsou velmi vytrvalí a na velkou vzdálenost se mohou dorozumívat vytím, kterému nerozumí nikdo jiný. V boji zblízka mohou využít své silné čelisti.

Alfa-smečka

Nejmocnější a nejstarší frakce Canirů. Existuje jich jen pět: Great Direwolf, Blue Wolf, Red Wolf, Green Wolf a Yellow Wolf. Stále území Alfa-smečky zabírá několik sub-regionů.

Arcismečka

Mocné frakce, jejichž vliv na dění v Zahradě je stále vysoký. Stále území Arcismečky zabírá jeden celý sub-region. Pokud se několik Arcismeček spojí, mohou výrazně konkurovat Alfa-smečce.

Velkosmečka

Ještě relativně mocné frakce. Stále území Velkosmečky zabírá několik soustav.

Smečka

Nejmenší druh politicky autonomní frakce. Stále území Smečky zabírá jednu celou soustavu.

Ozbrojené síly

Canirové dávají hodně na svůj lovecký instinkt. Všichni vojáci jsou zároveň zkušenými lovci. Neustále se snaží překonat své největší rivaly, Feliry.

Canirské ozbrojené síly často používají vycvičené velké psovité šelmy, například kojoty a vlky. Jejich páni je umí použít jako velmi efektivní zbraně. Za tu nejnebezpečnější je ale považován Pravlk, největší psovitá šelma Zahrady. Zkrotit ji a vycvičit je ale velmi obtížné. Je používána i jako jízdní zvíře pro kavalerii. Pravlk je pro Caniry posvátný, považují ho za příklad perfektního predátora.

Uniformy a brnění Canirů připomínají lovecký úbor. Na jednu stranu mají kamuflážní prvky, na druhou stranu jsou ozdobené mnoha trofejemi a rituálními barvami. Obvyklé jsou trofeje z kočkovitých šelem, nejvíce jsou ceněné trofeje z Felirů – jedná se hlavně o drápy, někdy i o lebky. Rituální barvy většinou odpovídají filozofii lovu, kterou daný Canir následuje.

Alfa-smečka Great Direwolf

Nejmocnější říše Canirů. Jedna z pěti hlavních Alfa-smeček, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je totální vyhlazení rasy Felirů. Nikdy s nimi nevyjednává, ale respektuje je jako mocné protivníky. Jejím vůdcem je Velký pravlk, který je považován za neformálního politického i náboženského vůdce všech Canirů. Ostatní canirské říše chovají k Alfa-smečce Great Direwolf velkou úctu a často od ní žádají radu nebo pomoc. Na oplátku ji poskytují ochranu a podporu v dobách nouze. Alfa-smečka má k dispozici nejelitnější ozbrojené síly ze všech canirských říší. Jejím centrem je tabula Canidium, kde se Canirové vyvinuli.

Alfa-smečka Blue Wolf

Její vůdce nese titul Velký Safírový vlk. Elita se nazývá Safíroví vlci. Modří tygři uctívají hlavně Nebe a řídí se filozofií Modré cesty.

Alfa-smečka Red Wolf

Její vůdce nese titul Velký Rubínový vlk. Elita se nazývá Rubínoví vlci. Červení vlci uctívají hlavně Peklo a řídí se filozofií Červené cesty.

Alfa-smečka Green Wolf

Její vůdce nese titul Velký Smaragdový vlk. Elita se nazývá Smaragdoví vlci. Zelení vlci uctívají hlavně Nebe a řídí se filozofií Zelené cesty.

Alfa-smečka Yellow Wolf

Její vůdce nese titul Velký Citrínový vlk. Elita se nazývá Citrínoví vlci. Žlutí vlci uctívají hlavně Peklo a řídí se filozofií Žluté cesty.

Filozofie lovu

Války šelem se vedou podle různých filozofií, každá frakce Canirů a Felirů se řídí jednou.

Filozofie „Perfektního lovce“, známá také jako Modrá cesta, učí, že lovec loví kvůli zdokonalení svých dovedností. Cvičí se po fyzické i psychické stránce, nabírá zkušenosti a zlepšuje svoji techniku. Lovci, kteří se řídí touto filozofií, obvykle uctívají Nebe.

Filozofie „Hubícího lovce“, známá také jako Červená cesta, učí, že lovec loví kvůli prostému vyhlazení kořisti. Je pragmatický a nemilosrdný. Lovci, kteří se řídí touto filozofií, obvykle uctívají Peklo.

Filozofie „Věhlasného lovce“, známá také jako Zelená cesta, učí, že lovec loví kvůli slávě a bohatství. Sbírá trofeje; některé si ponechá jako symbol svého postavení, některé prodá. Lovci, kteří se řídí touto filozofií, obvykle uctívají Nebe.

Filozofie „Rituálního lovce“, známá také jako Žlutá cesta, učí, že lovec loví kvůli zachování tradic. Sbírá trofeje, které jsou používány při rituálech a někdy i jako obětiny bohům. Lovci, kteří se řídí touto filozofií, obvykle uctívají Peklo.

Ursarové

Ursarové jsou antropomorfní medvědovité šelmy. Jsou mohutní a divoká zvěř se jich instinktivně bojí. Mohou se uložit do jakési hibernace, ve které nemusí jíst ani pít a ve které se jejich tělo léčí ze zranění, otrav a nemocí. V boji zblízka mohou využít jak své mocné drápy, tak i své silné čelisti.

Proto-rodina

Nejmocnější a nejstarší frakce Ursarů. Existují jen tři: Great Nanook, White Kodiak a Black Kodiak. Stálé území Proto-rodiny zabírá několik sub-regionů.

Arcirodina

Mocné frakce, jejichž vliv na dění v Zahradě je stále vysoký. Stálé území Arcirodiny zabírá jeden celý sub-region. Pokud se několik Arcirodin spojí, mohou výrazně konkurovat Proto-rodině.

Velkorodina

Ještě relativně mocné frakce. Stálé území Velkorodiny zabírá několik soustav.

Rodina

Nejmenší druh politicky autonomní frakce. Stálé území Rodiny zabírá jednu celou soustavu.

Ozbrojené síly

Ursarské ozbrojené síly často používají vycvičené velké medvědovité šelmy, jako grizzlye a kodiaky. Jejich páni je umí použít jako velmi efektivní zbraně. Za tu nejnebezpečnější je ale považován Nanook, největší medvědovitá šelma Zahrady. Zkrotit ji a vycvičit je ale velmi obtížné. Je používána i jako jízdní zvíře pro kavalerii. Nanook je pro Ursary posvátný, považují ho za příklad perfektního predátora.

Oděvy, brnění a další předměty výše postavených jedinců a elitních jednotek jsou zdobeny vybitými éterokrystaly, někdy vybroušenými do oblých tvarů.

Proto-rodina Great Nanook

Nejmocnější říše Ursarů. Jedna ze tří hlavních Proto-rodin, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je ukončit všechny války s Lesními elfy a to jakýmkoliv způsobem výhodnějším pro Ursary. První Velký nanook totiž předpověděl, že až v Zahradě začne vyhasínat Světlo, tyto války způsobí zánik obou ras. Zdá se, že ta doba nastala právě nyní, s příchodem Temnoty. Ostatní říše Ursarů chovají k Proto-rodině Great Nanook velkou úctu a často od ní žádají radu nebo pomoc. Na oplátku ji poskytují ochranu a podporu v dobách nouze. Proto-rodina má k dispozici nejelitnější ozbrojené síly ze všech ursarských říší. Jejím centrem je tabula Ursium, kde se Ursarové vyvinuli.

Proto-rodina White Kodiak

Její vůdce nese titul Velký Alabastrový kodiak. Elita se nazývá Alabastroví kodiaci. Bílí kodiaci uctívají hlavně Nebe.

Proto-rodina Black Kodiak

Její vůdce nese titul Velký Obsidiánový kodiak. Elita se nazývá Obsidiánovní kodiaci. Černí kodiaci uctívají hlavně Peklo.

Lesní války

Lesní války jsou ozbrojené konflikty mezi říšemi Ursarů a Lesních elfů, které započaly během Třetího věku úpadku. Lesní elfové vyhnali válčící Vznešené a Temné elfy z Lesa, domovského území celé elfské rasy, izolovaného od zbytku Zahrady a cizinci téměř neprozkoumaného. Chtěli tu vybudovat nové civilizace, ovšem nebylo to snadné. Barbarští Ursarové provedli masivní invazi na jejich říše, které se ještě nevzpamatovaly, ve snaze získat Les pro sebe. Mezi oběma rasami tak propukly války. Nejprve se odehrávaly jen v Lese, ale pak se rozšířily i za jeho hranice a staly se z nich velké celorajské konflikty.

Trollové

Trollové jsou nejmenší odrůdou Titánů, která se z „čistých“ Titánů vyvinula následkem magické transformace, kterou na sobě sami prováděli. Předci k přeměně použili magii tří z devíti Pyramid vzestupu. Po pádu Titánské veleříše byly dvě tabule s těmito Pyramidami dobyté a staly se centry nových říší Trollů. Třetí Pyramida vzestupu se nachází na tabule Ziao Kull a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o ní neustálé boje, v rámci Titánské války.

Jsou známí svoji rychlou regenerací zranění.

Arciprincipát / Arcidominát

Stálé území zabírá jeden celý region, v jeho čele stojí Arciprinceps respektive Arcidominus. Existuje jen jeden Arciprincipát a jeden Arcidominát.

Velkoprincipát / Velkodominát

Stálé území zabírá několik sub-regionů, v jeho čele stojí Velkoprinceps respektive Velkodominus.

Principát / Dominát

Mocné frakce, jejichž vliv na dění v Zahradě je stále vysoký. Stálé území Dominátu zabírá jeden celý sub-region, v jeho čele stojí Princeps respektive Dominus.

Ozbrojené síly

Hlavní částí ozbrojených sil jsou Služebné armády (v případě Principátů) respektive Otročské armády (v případě Dominátů). Tyto armády jsou složeny z oddílů Gremlinů, Leprikónů a Koboldů a jsou početné a postradatelné. Někdy se stává, že tyto armády přeběhnou ke Zlobrům či Obrům, či jsou jimi násilně zabrány. Trollové samotní tvoří jen malou část ozbrojených sil. Fungují jako speciální a elitní jednotky pro ty nejtěžší boje a nejdůležitější mise, a samozřejmě také jako velitelé. Trollů je málo, ovšem díky své regeneraci mohou snadno přežít v těžkých bitvách.

Arciprincipát Trollan

Nejmocnější principát Trollů. Ovládá tabulu Ninaras XVI, na které se nachází jedna z devíti Pyramid vzestupu.

Arcidominát Trollis

Nejmocnější dominát Trollů. Ovládá tabulu Lharion Secundus, na které se nachází jedna z devíti Pyramid vzestupu.

Vztahy mezi Titány

Vztahy mezi Titány jsou velmi napjaté. Panuje mezi nimi silná rivalita. Každá rasa Titánů se považuje za lepší než ostatní dvě, každá se považuje za předurčenou vládnout jim. Trollové mají regeneraci, je těžké je zabít. Jejich relativně malá velikost jim poskytuje vyšší obratnost a rychlost. Jsou však jasně nejslabší. Zlobři se považují za nejvíce podobné původním Titánům, a tedy za jejich právoplatné následníky. Dokáží se rychle rozmnožovat a růst. Jejich rychlý metabolismus je ale i slabost, protože musí často a hodně jíst a nedožívají se příliš vysokého věku. Obří jsou největší, nejsilnější a nejdolnější. Jsou ale také příliš těžkopádní a pomalí a nejvíce závislí na služebnících.

Kly

Samci všech druhů Titánů mají kly. Výše postavení a bohatí Titáni si své kly často zdobí rytinami a násadami z drahých kovů. Ztráta i jediného klu je považována za zneuctění. Titáni poraženým sokům uřezávají kly a berou si je jako trofeje. Čím delší kel a čím bohatěji vyzdobený, tím cennější trofej. Kly měli i původní Titáni, ze kterých se ti současní vyvinuli. Jejich kly jsou dnes považovány za vzácné artefakty.

Titánská veleříše

Titánská veleříše byl název říše, které vládli Titáni. První zmínky o ní pocházejí z Prvního věku vzestupu. Byla to říše, která zotročovala nižší rasy, vyráběla mocné artefakty, budovala božské chrámy a objevovala silná kouzla. Představovala ideál barbarské společnosti, kde vládli silní a odvážní. Veleříše svoji filozofii přenášela i na zotročené rasy a ovládla polovinu Edenu. Nakonec se dostala do několika rozsáhlých konfliktů s Elfskou veleříší, které Eden poničily. Její oficiální zánik nastal během Druhého věku úpadku, kdy bohové potrestali Titány ztrátou spirituálního nadání a citlivosti na Světlou magii.

Zlobři

Zlobři jsou nejstarší odrůdou Titánů, která se z „čistých“ Titánů vyvinula následkem magické transformace, kterou na sobě sami prováděli. Předci k přeměně použili magii tří z devíti Pyramid vzestupu. Po pádu Titánské veleříše byly dvě tabule s těmito Pyramidami dobyté a staly se centry nových říší Zlobřů. Třetí Pyramida vzestupu se nachází na tabule Xopeth Primus a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o ní neustálé boje, v rámci Titánské války.

Jsou známí svým rychlým metabolismem a tím pádem i nenasytností.

Arciprincipát / Arcidominát

Stálé území zabírá jeden celý region, v jeho čele stojí Arciprinceps respektive Arcidominus. Existuje jen jeden Arciprincipát a jeden Arcidominát.

Velkoprincipát / Velkodominát

Stálé území zabírá několik sub-regionů, v jeho čele stojí Velkoprinceps respektive Velkodominus.

Principát / Dominát

Mocné frakce, jejichž vliv na dění v Zahradě je stále vysoký. Stálé území Dominátu zabírá jeden celý sub-region, v jeho čele stojí Princeps respektive Dominus.

Ozbrojené síly

Hlavní částí ozbrojených sil jsou Služebné armády (v případě Principátů) respektive Otročné armády (v případě Dominátů). Tyto armády jsou složeny z oddílů Gremlinů, Leprikónů a Koboldů a jsou početné a postradatelné. Někdy se stává, že tyto armády přeběhnou k Trollům či Obrům, či jsou jimi násilně zabráný. Zlobři samotní tvoří jen malou část ozbrojených sil. Fungují jako speciální a elitní jednotky pro ty nejtěžší boje a nejdůležitější mise, a samozřejmě také jako velitelé. Zlobři jsou relativně početní—díky svému rychlému metabolismu se rychle rozmnožují. Nad Trolly i Obry mají vždy početní převahu.

Arciprincipát OGREJU

Nejmocnější principát Zlobřů. Ovládá tabulu Brool V, na které se nachází jedna z devíti Pyramid vzestupu.

Arcidominát OGREZY

Nejmocnější dominát Zlobřů. Ovládá tabulu Hiozzos, na které se nachází jedna z devíti Pyramid vzestupu.

Pustina

„Pustina“ („The Wasteland“) – tak je známa část Zahrady, kde není žádná síť větví ani kořenů Yggdrasilu a kde jsou velmi silné éterické proudy. Pustina je proto z velké části neprozkoumaná a neobydlená, mnoho lodí se jí prostě vyhýbá. Pustina byla centrem Titánské veleříše, v jejím středu se nachází tabula Titanium.

Současné titánské říše

Titáni se dělí na dva typy frakcí. Principáty jsou říše, které se snaží nastolit nadvládu Trollů, Zlobřů respektive Obrů jakožto nejmocnějších Titánů, ovšem tolerantních a ochraňujících slabší rasy. Obvykle uctívají Nebe. Principáty se ke služebným rasám chovají čestně a chrání je, snaží se s nimi žít v symbióze. Domináty jsou říše, které se snaží nastolit nadvládu Trollů, Zlobřů respektive Obrů jakožto nejmocnějších Titánů, ovšem despotických a otročujících slabší rasy. Obvykle uctívají Peklo. Domináty se ke služebným rasám chovají krutě a berou je jen jako postradatelné otroky.

Technologie

Technologie používaná Titány je poměrně pokročilá, ale stará. V chodu je udržována opakovanými opravami. Na různých místech je zrezivělá, pokryta vyrytými symboly, válečnými barvami a cetkami. Vyrobili ji Titáni za časů Titánské veleříše a po jejím pádu už nemají prostředky na to, aby ji reprodukovali. Některé opravy musejí být dosti improvizované, protože náhradní součástky jsou velmi vzácné. Jejich zdrojem jsou hlavně kusy, které již nelze opravit a které jsou pro tento účel rozmontovány. Titánské frakce ukořisťují techniku nepřátelských titánských frakcí, přičemž preferují, když vůbec nedojde k jejímu poškození. Snaží se ale také nacházet zapomenuté základny Titánské veleříše, které ještě mohou skrývat velmi cenné poklady.

Obři

Obři jsou největší odrůdou Titánů, která se z „čistých“ Titánů vyvinula následkem magické transformace, kterou na sobě sami prováděli. Předci k přeměně použili magii tří z devíti Pyramid vzestupu. Po pádu Titánské veleříše byly dvě tabule s těmito Pyramidami dobyté a staly se centry nových říší Obrů. Třetí Pyramida vzestupu se nachází na tabule Dantyrus IV a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o ní neustálé boje, v rámci Titánské války.

Ze všech Titánů jsou největší.

Arciprincipát / Arcidominát

Stálé území zabírá jeden celý region, v jeho čele stojí Arciprinceps respektive Arcidominus. Existuje jen jeden Arciprincipát a jeden Arcidominát.

Velkoprincipát / Velkodomínát

Stálé území zabírá několik sub-regionů, v jeho čele stojí Velkoprinceps respektive Velkodomínus.

Principát / Dominát

Mocné frakce, jejichž vliv na dění v Zahradě je stále vysoký. Stálé území Dominátu zabírá jeden celý sub-region, v jeho čele stojí Princeps respektive Dominus.

Ozbrojené síly

Hlavní částí ozbrojených sil jsou Služebné armády (v případě Principátů) respektive Otročné armády (v případě Dominátů). Tyto armády jsou složeny z oddílů Gremlinů, Leprikónů a Koboldů a jsou početné a postradatelné. Někdy se stává, že tyto armády přeběhnou k Trollům či Zlobrům, či jsou jimi násilně zabrány. Obři samotní tvoří jen malou část ozbrojených sil. Fungují jako speciální a elitní jednotky pro ty nejtěžší boje a nejdůležitější mise, a samozřejmě také jako velitelé. Obrů je málo, ovšem díky své odolnosti a síle mohou snadno přežít v těžkých bitvách.

Arciprincipát Giantek

Nejmocnější principát Obrů. Ovládá tabulu Miontyr's Edge, na které se nachází jedna z devíti Pyramid vzestupu.

Arcidominát Giantor

Nejmocnější dominát Obrů. Ovládá tabulu Uekon Tertius, na které se nachází jedna z devíti Pyramid vzestupu.

Pyramidy vzestupu

Existuje devět Pyramid vzestupu. Jsou to obrovské jehlanovité chrámy, které používali Titáni k magické transformaci sebe sama. Trollové, Zlobři a Obři o ně vedou velké války, protože existují informace, že ta frakce, která je dobude, může využít jejich moc a získat definitivní převahu. Není ale jasné, jakého charakteru tato převaha bude. Zvěsti mluví o tom, že Pyramidy obsahují klíč k tomu, aby i Titáni mohli mít ve svých řadách kněze a kouzelníky, tedy jedince citlivé k boží přítomnosti a Světlu. Další teorie zase mluví o vytvoření rasy Super-Titánů, která bude mít výhody všech tří současných ras a která snadno ovládne všechny ostatní. Tajné skupiny Leprikónů, Koboldů a Gremlinů však plánují získat nad Pyramidami kontrolu, aby Titány proměnili na loajální otroky.

Další frakce

V Zahradě nejsou jen říše, ale také mnoho mimovládních a nezávislých organizací, od žoldněřských armád, přes obchodní gildy až po ilegální piráty. Tyto organizace mají velký vliv na politiku všech frakcí a občas dokáží změnit osud mnohých.

Gilda:

Gildy jsou mocné komerční organizace, jejichž vliv je velký. Jejich primárním cílem je zisk. Každá gilda spadá pod určitou říši, ačkoliv vazby jsou většinou jen formální. Mnoho gild je tak mocných, že jsou zcela nezávislé na své „domácí“ říši, a ty nejmocnější dokonce říším vládnou. Některé gildy mají své vlastní ozbrojené síly, které používají k obraně svých zaměstnanců a majetku a někdy také i k boji s konkurencí. Existuje mnoho druhů gild, každá se zaměřuje na určitou oblast:

Obchodní – zabývá se maloobchodem a velkoobchodem

Těžební – zabývá se těžbou nerostů

Bankovní – zabývá se finančnictvím

Zemědělská – zabývá se zemědělstvím a chovem zvířat

Stavební – buduje nemovitě věci

Výrobní – vyrábí movité věci

Dopravní – převáží náklad a osoby

Zvěstovatelská – sbírá a šíří informace, tvoří mediální obsah

Bezpečnostní – zajišťuje bezpečnost

Kouzelnická – spolek nájemných kouzelníků

Zdravotnická – zabývá se zdravotnictvím

Vojenská – soukromá žoldněřská armáda

Některé gildy podnikají ve více odvětvích, jsou to konglomeráty. Největší gildy, které tvoří samostatné říše s vlastními zákony a ozbrojenými silami, se nazývají arcigildy.

Sekta:

Sekty jsou podobné gildám, ovšem hlavním rozdílem je to, že jim nejde o zisk. Jejich cílem je bránit či prosazovat nějaký vyšší zájem, obvykle politický nebo náboženský, nebo něco zkoumat. Každá sekta spadá pod určitou říši, ačkoliv vazby jsou většinou jen formální. Mnoho sekt je tak mocných, že jsou zcela nezávislé na své „domácí“ říši, a ty nejmocnější dokonce říším vládnou. Některé sekty mají své vlastní ozbrojené síly, které používají k obraně svých členů a majetku a někdy také i k boji s konkurencí. Existuje mnoho druhů sekt, každá se zaměřuje na určitou oblast:

Sběratelská – sběratelé různých věcí

Kronikářská – kronikáři zkoumající minulost

Věštecká – věštcí zkoumající budoucnost

Strážná – strážci nějakého předmětu nebo místa

Náboženská – kněží určitého boha nebo skupiny bohů

Vědecká – vědci určité disciplíny

Politická – intrikáni ovládající edenskou politiku

Vzdělávací – učitelé a mistři šířící své vědomosti a dovednosti

Vojenská – vojáci bojující pro nějaký vyšší cíl

Kouzelnická – kouzelníci zkoumající magii

Zdravotnická – ranhojči starající se o zraněné a nemocné

Lovecká – lovci nebezpečných tvorů

Některé sekty podnikají ve více odvětvích, jsou to konglomeráty. Největší sekty, které tvoří samostatné říše s vlastními zákony a ozbrojenými silami, se nazývají arcisekty.

Piráti:

Piráti jsou lokální loupežné skupiny, které ovládají moře či oceán určité tabuly. Pirátské skupiny obvykle nabírají své členy odkudkoliv, bez ohledu na příslušnost či rasu. Náboženské vyznání však bývá většinou stejné, alespoň co se týče rozdělení na Nebe a Peklo.

Bandité:

Bandité jsou lokální loupežné skupiny, které ovládají pevninu určité tabuly. Banditské skupiny obvykle nabírají své členy odkudkoliv, bez ohledu na příslušnost či rasu. Náboženské vyznání však bývá většinou stejné, alespoň co se týče rozdělení na Nebe a Peklo.

Éteričtí piráti:

Éteričtí piráti jsou mocnou loupežnou skupinou, která přepadává éterické lodě a stanice. Mají vlastní flotily válečných lodí, avšak jen velmi slabé pozemní síly. Při bojích v Éteru jsou nebezpeční, avšak v bojích na tabulách mohou jediné ztratit.

Éteričtí bandité:

Éteričtí bandité jsou mocnou loupežnou skupinou, která provádí své drancířské nájezdy na tabuly. Mají vlastní flotily transportních lodí a silné invazní pozemní síly, ale velmi slabé válečné lodě. Při bojích na tabulách jsou nebezpeční, avšak v bojích v Éteru mohou jediné ztratit.

Pašeráci:

Pašeráci jsou osoby, které se zabývají dopravou ilegálního zboží. Někteří operují samostatně, jiní se spolčují do gangů. Často spolupracují s piráty, bandity, překupníky, ale i gildami a sektami. Avšak i vlády někdy mohou využít jejich služby, například k tajnému zásobování svých agentů v zahraničí.

Překupníci:

Překupníci jsou osoby, které se obchodují s ilegálním zbožím. Někteří operují samostatně, jiní se spolčují do gangů. Často spolupracují s piráty, bandity, pašeráky, ale i gildami a sektami. Avšak i vlády někdy mohou využít jejich služby, třeba k tajnému podporování rebelií v nepřátelských říších.

Coven:

Coven je označení pro skupinu čarodějů. Některé mají šlechteté poslání, jiné jsou teroristické, cíle dalších jsou zcela tajemné. Čarodějové se v covenu vzájemně podporují, čímž se chrání proti pronásledování.

Lóže:

Lóže je označení pro skupinu šamanů. Některé mají šlechteté poslání, jiné jsou teroristické, cíle dalších jsou zcela tajemné. Šamani se v lóži vzájemně podporují, čímž se chrání proti pronásledování.

Záhadný intrikán

Jen ty nejschopnější tajné agentury vědí o záhadné vlivné síle, která stojí v pozadí mnoha významných událostí. Tahá za nitky politiky rajských říší, gild i sekt, ovlivňuje výsledky obchodních jednání i ozbrojených konfliktů. Není jasné, zdali je to jednotlivec nebo skupina, pro koho pracuje nebo jakého boha uctívá (pokud vůbec nějakého), nebo jestli stojí na straně Světla či Temnoty. Existuje podezření, že má síť tajných agentů, ale nikdy se žádného nepodařilo dopadnout. Jediným důkazem existence tak zůstává název a symbol, pod kterým je známa – „Intrix“, písmena I a X přeložená přes sebe.

■ Fire Marauders

Fire Marauders je nejobávanější a nejmocnější skupina banditů v Zahradě. Žádná tabula před nimi není zcela v bezpečí. Mezi tabulami se banda přesunuje na palubách plavidel, která ukořistila nebo která si najala od různých gangů a mafií. Často také používá zákeřnou strategii, kdy své členy zamaskuje za obyčejné cestující a umístí je na paluby civilních dopravních a nákladních lodí.

■ Ice Buccaneers

Ice Buccaneers je nejobávanější a nejmocnější skupina pirátů v Zahradě. Žádná dopravní trasa před nimi není zcela v bezpečí. Vlajkovou lodí celé této pirátské flotily je velearcha *Tyrant of the Cosmos*, obrovské a téměř neporazitelné éterické plavidlo. Zbytek flotily se skládá ze stovek plavidel různého původu a konstrukce – některé byly ukořistěné, jiné byly vyrobeny speciálně pro pirátské potřeby.

■ Terakotová armáda

Terakotová armáda je armáda super-mocných golemů pocházejících z biskupství Qin. V roce 614-XIII však padla do pastí na tabule Vaarda. Zde byla vystavena výboji arkánové energie, která zcela předělala její magické vědomí. Terakotová armáda se náhle obrátila proti svým nadřízeným, které snadno zničila. Jen několik týdnů ji stačilo k tomu, aby dobyla a vyrabovala Utopii Magicu, domovskou tabulu Qin, což byl zároveň konec tohoto biskupství. Terakotová armáda od těch dob putuje Zahradou a napadá ostatní Bílé říše. Golemové jsou odolní, dobře vyzbrojeni a mají mocná kouzla. Nemají žádného vůdce, místo toho jsou propojeni mystickou telepatii, která jim poskytuje kolektivní vědomí. Svě ztráty armáda nahrazuje výrobou nových vojáků a to přímo na bitevním poli. Je k tomu potřeba hlína, kterou magické pole vytvaruje do podoby humanoida a vypálí na terakotu. Voják je hotov během několika vteřin a ihned schopen boje. Když je voják zničen, rozpadne se na střepy. Součástí armády jsou také nehumanoidní golemové, například koně a další bojová zvířata, vše z terakoty. Terakotová armáda je velmi inteligentní protivník, který má očividně jen jeden cíl – tím je bezpodmínečná destrukce všech Bílých říší.

■ Legie štěstěny

Legie štěstěny je organizace, která sjednocuje nejlepší žoldnéře v Zahradě. Funguje také jako jejich výsadní zaměstnavatel. Legie je velmi mocná, protože má prostředky na to, aby měnila rozložení politických sil v celé Zahradě. Existuje podezření, že Legie má vlastní skryté cíle.

■ Triskelion

Mnozí ji považují jen za pouhou legendu, jiní ji ale viděli na vlastní oči. Zahradou putuje flotila tajemných lodí ve tvaru triskelionu, jejichž design neodpovídá ničemu, co současné říše dokáží vyrobit. Nikdo neví, odkud pochází a co je jejím cílem. Nikdy totiž nikoho nekontaktovala, všechny pokusy o navázání komunikace ignoruje. Nelze na ní použít žádnou formu telepatie a skrz její pancéřování neprojdou žádné omniláby. Dokonce se zdá, že je zcela imunní vůči magii i boží moci. Je ale jasné, že posádkou lodí jsou postavy oblečené do brnění s přilbami zcela zakrývající jejich tváře. Toto brnění je ze stejně nepropustného materiálu, jako trupy plavidel. Není jasné, k jaké rase tyto záhadné postavy patří, ale jsou jen o málo vyšší než člověk. Existují i spekulace o tom, zdali to jsou vůbec živé bytosti. Jakmile padnou v boji nebo jsou chyceni, jednoduše zmizí, takže není možné je prozkoumat. Flotila se chová naprosto nepředvídatelně, alespoň jak se může zdát. Někdy pomůže, jindy nemilosrdně ničí vše, co jí stojí v cestě. Její zbraně i ostatní technika je natolik mocná, že dalece předčí veškerou technologii a vyrovná se i těm nejmocnějším nadpřirozeným silám. Přestože čítá jen pár desítek lodí, je velmi nebezpečnou silou. Mezi říšemi je známá pouze jako Triskelion.

Historie

1. věk, Věk úsvitu

Tento věk trvá přibližně 9 miliard let.

Všechny informace o tomto věku pochází z nejstarších náboženských textů a pohádek. Co se tento věk skutečně stalo, to vědí jen samotní bohové. Úplný počátek však znala jen Zegurna.

Zrození: Vzniká Kosmos a spolu s ním i Bohyně Matka Zegurna. Ta později porodila dvanáct synů a dvanáct dcer a začala rozvíjet jejich dovednosti. Bohové rozdělují Éter na Oceán a Oblohu. Formují přírodní zákony, hmotu a energii. Vytváří tabuly rozdělené do Zahrad.

Yggdrasil: Uprostřed Kosmu roste obrovitý strom Yggdrasil. Jeho větve a kořeny podpírají Krustu a zabraňují tak, aby se zhroutila. Je stejně starý jako Kosmos a tedy i Zegurna, ovšem vztah mezi ním a Bohyní Matkou je záhadný.

Centralia: Uprostřed Zahrady později pojmenované jako Eden je vytvořena největší tabula, Centralia.

2. věk, Věk draků

Tento věk trvá přibližně 4 miliardy let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je stvoření prvních forem života. Všechny informace o tomto věku pochází z dračích legend. Co se tento věk skutečně stalo, to vědí jen bohové a Staří draci.

Vznik života: Bohové hledají další možnosti, jak využít své schopnosti. V Zahradě Eden proto stvořili rostlinstvo, zkušební exemplář života. Potom stvořili Draky, dokonalé bytosti, a poté i ostatní živočichy, aby se Draci měli čím krmit. Při tom všem zjišťují, že vyšší formy života vykazují něco, s čím vůbec nepočítali – duše. Bůh Wilsar prozkoumává duše zblízka. Odhaluje, že je možné je pohlcovat. Duše už po smrti neunikají do Prázdnoty, jako tomu bylo dosud, místo toho je zachycují bohové. Nihilum o tomto ví, nemůže ale nijak zasáhnout.

Dračí říše: Draci ovládli celou Centralii, ale díky své schopnosti otevírat prostorové portály mohou snadno cestovat i na ostatní tabuly. Nakonec se rozšiřují po celé Zahradě a utváří Dračí říši. V jejím čele stojí Arcidraci, první generace Draků stvořená přímo bohy. Bohové jim přikazují, aby lovili živé tvory kvůli duším a plnili všechny příkazy. Draci však odmítají bohům jakkoliv sloužit.

3. věk, Věk vzdoru

Tento věk trvá 225.000 let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je počátek války mezi Draky a bohy. Všechny informace o tomto věku pochází z dračích legend. Co se tento věk skutečně stalo, to vědí jen bohové a Staří draci.

Dračí válka: Draci se vzpírají bohům a vyhlašují jim válku. Je to první válka v dějinách Edenu. Draci jsou mocnými protivníky, boj je dlouhou dobu vyrovnaný. Nakonec jsou ale poraženi a nuceni utéct do exilu, kde ulehají do dlouhého spánku. Tito Draci jsou od těch dob známí jako Staří draci. V Edenu zanechali jen svá vejce, ze kterých se vyklubala generace Nových draků, nepoznamenaná válkou.

Cthonia: Když byli Staří draci poraženi, utekli do vyhnanství na legendární tabulu Cthonia. Její pozice je neznámá, Noví draci se jí dodnes snaží najít a probudit své předky. Tak chtějí obnovit Dračí říši a pomstít se bohům.

Strážci: Po skončení Dračí války bohové stvořili dvě obrovská monstra, jejichž úkolem je zabránit, aby k válce s Draky někdy došlo znovu. Také mají hlídat Zahradu před vnitřními hrozbami, aby bohové už nikdy nebyli v ohrožení. Těmi monstry je had Jörmungandr, který plave v Oceánu, a ještěř Nidhöggr, který létá na Obloze.

Postupující zkáza: Bohové zjistili, že v Yggdrasilu se objevili červi. Důvod jejich přítomnosti je jim neznámý. Pomalu ho požírají zevnitř.

4. věk, Věk zázraků

Tento věk trvá 225.000 let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je stvoření Elfů a Titánů. Všechny informace o tomto věku pochází z nejstarších elfských a titánských záznamů. Byly objeveny zachovalé prastaré chrámy a svatyně, pohřební katakomby a rozlehlé hrobky. Je možné najít zachovalé obrazy a fresky, stejně jako kroniky. Nevýhodou však je, že v této době ještě neexistoval žádný jednotný systém letopočtu, takže kroniky se neřídí stejným počítáním času a proto jejich údaje nemohou být přesně zaneseny do časové osy. Vznikají dva jazyky – elfština a titánština.

Elfium a Titanium: Na obrovské tabule Elfium jsou stvořeni Elfové, na obrovské tabule Titanium jsou stvořeni Titáni. Obě leží na opačných koncích Zahrady, takže spolu nemají žádný kontakt. Elfium se nachází v oblasti hustě zarostlé kořeny a větvemi Yggdrasilu známé jako Les. Titanium se naopak nachází v oblasti, kde žádné kořeny ani větve nejsou – ta je známá jako Pustina.

Vznik církví: Vznikají církve, jejichž úkolem je udržovat přehled o uctívacích a spravedlivě rozdělovat duše mezi bohy. Objevují se jedinci, kteří slyší hlas bohů a mohou tak předávat jejich poselství. Jako jediní chápou Božský jazyk. Z nich se stávají kněží, vůdci církví. Bohové vytvářejí astrální bytosti, Satyry a Nymfy, a sesílají je svým nejoddanějším služebníkům jako pomocníky. V tomto věku jsou vyrobeny nejzávažnější a nejmocnější božské relikvie, které budou v pozdějších věcích považovány za největší poklady.

Příchod magie: Bohyně Zegurna sesílá smrtelníkům schopnost používat část své moci, Světlu magii. Dokáží ji ovládat jen citliví jedinci, ze kterých se stávají kouzelníci. V tomto věku jsou vyrobeny nejzávažnější a nejmocnější magické artefakty, které budou v pozdějších věcích považovány za největší poklady.

Velká bouře: Koncem tohoto věku zuřila v celé Zahradě velká éterická bouře, která navždy pohltila miliony tabul a ty největší roztrhala na malé kusy. Postihlo to i tabuly Elfium a Titanium. Z obou tabul se oddělily stovky malých fragmentů, které pak proudy Oceánu roznesly do všech koutů Zahrady. Elfské a titánské civilizace se na nich vyvíjely odděleně. Tabula Centralia jako jediná přežila bez větších škod. Legendární tabula Cthonia se během bouře ztratila neznámo kam.

Tajemná rasa: Existují báje o tom, že bohové v tomto věku stvořili ještě třetí rasu. Z tohoto věku totiž pocházejí obrovité pyramidy a monolity, které neodpovídají elfské ani titánské architektuře. Byly též objeveny podivné artefakty, písma a dokonce i neznámé kosti. V žádných kronikách však o nich není psáno. Zdá se, že všechny informace byly záměrně zničeny.

5. věk, Věk alchymie

Tento věk trvá 225.000 let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je stvoření mnoha dalších inteligentních ras, jejichž úkolem je Elfům a Titánům sloužit. Každá z nich používala svůj vlastní jazyk. Většina z těchto jazyků je dnes již mrtvá a i když některé z nich byly rozlušťeny, mnoho jich je zcela nepochopitelných. Všechny informace o tomto věku pochází z relativně dobře zachovalých elfských a titánských záznamů a z mnoha legend ostatních ras. Byly objeveny prastaré laboratoře, kovárny a hvězdárny, vraky malých éterických lodí a stanic, které ztroskotaly na tabulách. Je možné najít stavební plány a nákresy různých vynálezů, stejně jako alchymistické svitky.

Stvoření ras: V Zahradě je stvořeno mnoho nových ras, mezi nimi Lidé, Trpaslíci, Půlčící, Gnómové, Skřeti, Canirové, Felirové a Ursarové. Žijí samostatně, ve vzájemném odloučení, a jejich kultura je primitivní. Koncem věku s nimi však navazují první kontakty Elfové a Titáni. Rasy tyto návštěvníky považují za nadpřirozené bytosti z mytologií. Jsou stvořeny i další rasy, ty ale byly v průběhu věku vyhlazeny, takže se dnes nacházejí už jen v legendách.

Zbraně zkázy: Poprvé jsou ve válkách používány zbraně hromadného ničení. Díky nim bylo navždy vyhubeno mnoho rozvinutých ras a civilizací a ztraceno ještě více informací o tomto věku.

Éterické koráby: Mocní alchymisté vyrobili éterické dřevo a éterické plátno. Ze dřeva se staví trupy éterických lodí a z plátna jejich plachty. Konečně je možné opustit tabuly a cestovat na jiné.

6. věk, Věk plavby

Tento věk trvá 225.000 let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních kolonií. Všechny informace o tomto věku pochází z dobře zachovalých elfských a titánských záznamů a také ze záznamů ostatních ras. Byly objeveny obří éterické lodě a stanice, opuštěné a většinou nepoužitelné, avšak stále plující Oceánem. Kontakt mezi civilizacemi způsobil první pokusy o sjednocení měření času, takže záznamy v kronikách jsou přesnější a navzájem se doplňující.

Rozvoj říší: V průběhu tohoto věku se říše Elfů a Titánů pomalu šíří i na další tabuly. Připojují k sobě ztracené národy z dob Velké bouře a podrobují si nižší rasy. Dochází k objevům nových neobydlených tabul, dobývání a čilému obchodování.

Velká kruhová konjunkce: Na celých tisíc let došlo k unikátní konjunkci tabul. Utvořily dvanáct dokonalých soustředných kružnic kolem Centralie. Proudění Oceánu se změnilo natolik, že vzniklo dvanáct super-rychl proudů, které zkrátily dobu každé plavby na pouhou desetinu.

7. věk, První věk vzestupu

Tento věk trvá 30.000 let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních zmínek o Elfské a Titánské veleříši.

Vzestup Elfů a Titánů: Elfové a Titáni zahajují edenskou krutovládu. Zotročují nižší rasy, vyrábí mocné artefakty, budují božské chrámy a objevují silná kouzla. Obě veleříše se setkávají až koncem věku, žádná ale nechce ustoupit.

Podrobení ras: Elfové a Titáni rozvíjejí filozofii a kulturu nižších ras. Ty je na oplátku uctívají a slouží jim. Skřeti, Canirové, Felirové a Ursarové slouží Titánům a stávají se z nich barbaři. Lidé, Trpaslíci, Půlčící a Gnómové se dostávají do sféry vlivu Elfů a jsou civilizováni.

8. věk, První věk úpadku

Tento věk trvá 3.000 let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních zmínek o válce, která vypukla mezi Elfů a Titány. Mnoho informací z tohoto a předchozího věku bylo díky ní nenávratně ztraceno. Ty, které stále existují, jsou považovány za pouhé malé fragmenty a jsou velmi ceněné.

První pád veleříši: Elfové a Titáni si navzájem vyhlásili válku. Mnoho podrobených civilizací je během ní vyhlazeno, mnoho mocných artefaktů a kouzel je ztraceno a zapomenuto. Bohové se to snaží zastavit, ale Elfové i Titáni jsou proti jejich moci chráněni Zegurnou. Hledají tedy efektivní způsob, který by ochranu jejich matky obešel. Nakonec první skupina bohů vytvořila trojici hrozných monster, druhá skupina vytvořila mocnou armádu.

3.000-VIII: První boží trest: Bohové trestají Elfů a Titány sesláním mocných sil. První skupina bohů vypustila tři obrovitá monstra na tabulu Titanium – suchozemského Behemothu, vodního Leviathana a létajícího Zize. Druhá skupina bohů seslala armádu neporazitelných válečníků Myrmidonů na tabulu Elfium. Po sedm dní obě síly putovaly po tabulách a devastovaly všechna města, na která narazily. Titáni i Elfové okamžitě mobilizovali všechny své legie, ale pokusy zastavit řádící monstra respektive válečníky byly marné. Za pár dní byly všechny bojové síly na obou tabulách kompletně zničeny. Když byly obě říše zlomeny, bohové jim předali varování – ještě jednou povedou takovouto válku a zastihne je trest ještě větší.

9. věk, Druhý věk vzestupu

Tento věk trvá 30.000 let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je ukončení války mezi Elfů a Titány a vznik mnoha říší nižších ras, které vyplňují mocenské vakuum.

Intriky Elfů a Titánů: Elfové i Titáni získávají skrze úplatky a výhrůžky mnoho říší na svoji stranu. Obě strany se pomalu připravují na další velký střet.

Rozvoj ras: Díky intrikám se obě skupiny nižších ras dostávají i do služeb opoziční Veleříše. Elfové i Titáni tedy nakonec mohou využívat služeb barbarských i civilizovaných ras. Každá rasa je vedena k nějaké specializaci, podle jejich největších předností. Například z Trpaslíků se stávají zruční horníci, ze Skřetů schopní válečníci.

10. věk, Druhý věk úpadku

Tento věk trvá 3.000 let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních zmínek o válce, která vypukla mezi nižšími říšemi. Válku rozpoutali a řídili Elfové a Titáni, kteří však zůstali v pozadí a oficiálně se jí nijak neúčastnili. Mnoho informací z tohoto a předchozího věku bylo díky ní nenávratně ztraceno. Ty, které stále existují, jsou považovány za pouhé malé fragmenty a jsou velmi ceněné.

Druhý pád veleříši: Elfové a Titáni intrikami a manipulacemi rozpoutali další velkou válku, ve které tentokrát bojují jen jim loajální rasy. Opět dochází k ničení zotročených civilizací a ztrátám cenných artefaktů a kouzel. Bohové však lest prohlédli a splnili své výhrůžky. První skupina bohů opět vyslala trojici hrozivých monster, druhá skupina opět vyslala mocnou armádu.

3.000-X: Druhý boží trest: Bohové znovu trestají Elfy a Titány sesláním mocných sil. První skupina bohů opět vypustila tři obrovitá monstra na tabulu Titanium – suchozemského Behemotha, vodního Leviathana a létajícího Zize. Druhá skupina bohů vyslala armádu neporazitelných válečníků Myrmidonů na tabulu Elfium. Po sedm dní obě síly putovaly po tabulách a devastovaly všechna města, na která narazily. Titáni i Elfové okamžitě mobilizovali všechny své legie, ale pokusy zastavit řádící monstra respektive válečníky byly marné. Za pár dní byly všechny bojové síly na obou tabulách kompletně zničeny. Když byly obě říše zlomeny, bohové je srazili definitivně na kolena. První skupina bohů potrestala Titány ztrátou spirituálního nadání a citlivosti na Světlu magii – už ve svých řadách nikdy nemohli mít kněží ani kouzelníky. Druhá skupina bohů potrestala Elfy vyvoláním spirituální závislosti – když jejich víra ochabla, jejich mysl začala chřadnout.

11. věk, Třetí věk vzestupu

Tento věk trvá 30.000 let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je ukončení války mezi nižšími říšemi a vznik dalších říší nižších ras, které dále oslabují postavení Elfů a Titánů. Ti už nemají moc na to, aby znovu získali bývalý vliv.

Vzestup moderních ras: Současné rasy vládnou Edenu. Rasy však nejsou jednotné, jsou rozděleny na tisíce civilizací. Začínají převládat monoteistické církve, polyteistické ustupují do pozadí. Elfové byli přinuceni stáhnout se do svého domovského území v oblasti Lesa, Titáni utvořili mnoho vzájemně odloučených států v různých koutech Zahrady.

Sjednocení jazyků: Bůh Jokarag zavedl mezi smrtelníky jednotný jazyk, Nižší božský jazyk. Napomohl tak ve vedení zahraniční politiky a šíření víry. Koncem věku už neexistuje nikdo, kdo by nesloužil nějakému bohu. Bohové se ale nechtějí spokojit s počtem svých služebníků a proto jejich kněží přecházejí ke konvertování.

Trpaslická těžební expanze: Rasa Trpaslíků se stává těžební velmocí Edenu.

Půlčická zemědělská expanze: Rasa Půlčíků se stává zemědělskou velmocí Edenu.

Gnómská zpracovatelská expanze: Rasa Gnómů se stává zpracovatelskou velmocí Edenu.

Vzestup Skřetů: Skřeti jsou nejprimitivnější rasou Zahrady. Protože říše Elfů a Titánů padly, není už nikdo, kdo by je ovládal a

bránil jim v agresivní expanzi. Aby získaly větší moc a vliv, civilizace Skřetů mezi sebou uzavírají spojení za účelem dobývání. Vysílají válečné flotily a armády a napadají území svých nejbližších konkurentů – Trpaslíků, Gnómů a Půlčíků. Ve snaze vyrovnat se jim víceméně úspěšně napodobují jejich technologie.

Skřetí schizma: Dochází k fyziologickému rozlišení Skřetů. Skřeti, kteří vedou války proti Trpaslíkům jsou větší a silnější, preferují boj zblízka a vedení bleskové války. Stávají se z nich Orkové. Skřeti, kteří vedou války proti Gnómům upřednostňují zákopovou válku a pečlivě strategické plánování. Stávají se z nich Hobgoblini. Skřeti, kteří vedou války proti Půlčíkům jsou menší a slabší, preferují střelbu a vedení guerillové války. Stávají se z nich Goblini. Hobgoblini se stávají vládnoucí kastou Skřetích civilizací, protože Orkové jsou příliš horkokrevní a Goblini příliš zbabělí. Kulturní rozdíly mezi Skřety jsou ale nakonec tak velké, že nemohou žít pospolu. Některé říše se rozpadají v míru, v jiných se musí o samostatnost bojovat.

Válka šelem: Rasy Canirů a Felirů vytvořili vzájemným obchodováním a ovlivňováním podobné technologie, založené na stejném energetickém zdroji – éterokrystalech. Éterokrystaly začaly být postupem času nedostatkovými a tak o ně začali Canirové a Felirové bojovat. Dalším důvodem války byl nedostatek lovišť, rostoucí civilizace měly větší nároky na potravu. Válkám mezi Caniry a Feliry se říká „Válka šelem“.

12. věk, Třetí věk úpadku

Tento věk trvá 3.000 let.

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je Astrální schizma. Informace o tomto věku jsou snadno čitelné z mnoha kronik, které náleží mnoha dodnes existujícím říším. Někteří dlouhověcí obyvatelé Zahrady tyto události osobně zažili.

Astrální schizma: Dochází k názorovému rozkolu bohů. Nebeští bohové šíří víru mírumilovně a podporují duchovní rozvoj ras, protože tak je možné zvýšit sílu jejich duší. Pekelní bohové šíří víru násilím a podporují tyranské režimy, které jim díky své krutovládě přináší obrovské množství duší. Dochází k Astrální válce. Bohové duše svých nejschopnějších služebníků nepohlcují, místo toho je přetváří na Anděly a Démony. Vytváří také Djinnu a Efreeity, nové astrální bytosti, které postupně nahrazují Satyry a Nymfy, a pro své kněží Cheruby a Impy, jakožto zprostředkovatele.

Elfské schizma: Rozdělení bohů způsobuje i rozdělení Elfů, jejich nejoddanějších služebníků. Vznešení elfové stojí na straně

Novozahradní sněm

V roce 1089-XI proběhl na tabule Centralia sněm nejvýznamnějších edenských kněží, vědců a politiků všech ras a náboženství. Jeho úkolem bylo obnovit Zahradu po devastujícím konfliktu mezi Titánskou veleříší a Elfskou veleříší a dohodnout se na novém uspořádání v oblasti politiky, vědy a náboženství. Je znám také jako Sněm Nové zahrady. Provedl několik zásadních rozhodnutí, které výrazně ovlivnily všechny edenské frakce. Prohlásil Nižší božskou řeč za oficiální všeobecný jazyk, který kněží a učenci začali šířit do všech známých civilizací, ke všem národům. Určil jednotnou soustavu fyzikálních veličin, stanovil způsob měření a zaznamenávání času a rozdělení historie na různě dlouhé věky. Revidoval mapu Edenu, rozdělil ji na regiony a sub-regiony a podle pozice Maelströmu a Geysíru stanovil zahradní sever, jih, východ a západ. Tyto reformy vešly v platnost ihned po skončení Novozahradního sněmu, ale jejich zavádění byl dlouhý a složitý proces. Dokončen byl teprve koncem toho věku, i když stále existovalo několik skupin, které změnám více či méně odolávaly.

Nebe, Temní elfové stojí na straně Pekla. Jen Lesní elfové zůstávají věrní původní myšlence jednotného Pantheonu a snaží se válku zastavit. Marně. Náboženské války se brzy rozšíří i mezi ostatní rasy.

Panangelium a Pandemonium: Bohové Nebe stvořili tabulu Panangelium, bohové Pekla stvořili tabulu Pandemonium. Obě leží na opačných stranách Zahrady, aby spolu neměly žádný kontakt. Jsou to nejposvátnější poutní místa, které reprezentují ideály Nebe respektive Pekla. Na Panangelium a do jeho blízkosti se stěhují Vznešení elfové, kteří tu mají nový domov. Na Pandemonium a do jeho blízkosti se stěhují Temní elfové, kteří tu mají nový domov. Obě strany vědí, že získání domovské tabuly Elfium je prioritou.

Vznik Lesních elfů: Ta část Elfů, která nesouhlasila s rozdělením Pantheonu a tudíž ani s následnou válkou Elfů, prosazovala mírové řešení situace. Vznešení i Temní elfové je ale napadali a snažili se je zlánařit na svoji stranu. Elfové se však bránili a nakonec Vznešené i Temné elfy vyhnali z tabuly Elfium i z celého Lesa pryč. Časem zde začali od začátku budovat novou civilizaci, zcela odříznutou od zbytku Zahrady. Tito Elfové si začali říkat Lesní elfové.

Lesní válka: Válka mezi Vznešenými a Temnými elfy však zanechala Les zdevastovaný. Lesní elfové ho obnovovali, ale pomalu. Toho využili Ursarové a provedli masivní invazi do celé oblasti. Došlo k mnoha střetům. Postupem času k nim docházelo po celé Zahradě a Ursarové se tak stali častým protivníkem Lesních elfů. Válkám o území mezi Ursary a Lesními elfy se říká „Lesní války“.

Nebeské a Pekelné kruciáty: V některých případech se různé frakce různých ras spojují, aby vedly velké křížové výpravy ve jménu Nebe či Pekla. Tato válečná tažení trvají dlouho, někdy řádově i stovky let, a devastují celé regiony. Desítky tabul jsou proměněny v pusté pouště bez života, bezpočet miliard vojáků i civilistů zabito a mnoho říší rozprášeno. První nebeskou kruciátu vedli Vznešení elfové a První pekelnou kruciátu vedli Temní elfové. Obě probíhaly současně, od roku 10-XII do roku 129-XII.

Titánské schizma: Titáni se v průběhu tisíců let fyziologicky rozlišili na tři druhy. Za tyto tělesné změny mohly především různé alchymické a magické experimenty s cílem být lepší než ostatní rasy. Ti největší a nejsilnější z nich byli Obři. Zvládali ty nejtěžší fyzické práce a byli obávanými válečníky. O něco menší byli Zlobři, vyznačovali se rychlým metabolismem, žravostí, a nejvíce se podobali původním Titánům. Bylo jich velmi mnoho, protože se množili rychle. Nejmenšími byli Trollové, ti však oplývali rychlou regenerací. Byli dobří v obzvláště nebezpečných pracích a byla to skvělá speciální komanda. Kulturní rozdíly mezi Titány jsou ale nakonec tak velké, že nemohou žít pospolu. Některé říše se rozpadají v míru, v jiných se musí o samostatnost bojovat.

Zavraždění Zegurny: Bohyně Zegurna se nestaví na žádnou stranu Astrální války. Jde za svými dětmi na Centralii, aby válku osobně ukončila. Ví, že pokud by některý z bohů zemřel, mělo by to strašný vliv na celý Kosmos. Ironií osudu je, že ve víru boje je sama kýmsi zavražděna. Její smrt vytvořila Propast do Prázdnoty. Kněžka Sanctussa ji rychle prozkoumala a kouzelník Magicsson na ní seslal Pečeť dřív, než Temnota stačila zničit Světlo.

13. věk, Věk soumraku

Tento věk trvá 1.000 let.

„Současnost“ světa Void: Fantasy. Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je příchod Temnoty. Informace o tomto věku jsou velmi snadno zjištělné z kronik, těch soukromých i veřejně přístupných. Události jsou podrobně zmapovány a všeobecně známy. Obyvatelé Zahrady je stále mají v živé paměti.

Příchod Temnoty: Nihilum, vládce Prázdnoty, vypouští skrze Propast Temnou magii. Samo ale vstoupit nemůže, protože Magicsson nad Propast seslal mocnou Pečeť. Temnota korumpuje duše, které se stávají pro místní bohy nepoživatelnými. Bohové ukončují Astrální válku, aby mohli společně čelit nové hrozbě.

První vlna Temnoty: Z množství zkorumpovaných duší vytváří Nihilum pěti Temných bohů, známých také jako Temná ruka. Každý bůh sestavuje unikátní armády temných služebníků: Upírů, Vlkodlaků, Nemrtvých, Mutantů a Zatemněných.

Světlé a Temné kruciáty: Temná ruka v některých případech vede velké spojené křížové výpravy. Reakcí rajsých civilizací jsou Světlé kruciáty. Toto je poprvé, co uctívači Nebe a Pekla bojují bok po boku. První temná kruciáta probíhala od roku 36-XIII do roku 63-XIII. Byl to první společný velký útok Temných bohů. Přehnal se přes několik regionů a způsobil zkázu desítek frakcí a smrt stovek miliard obyvatel, mnoho dalších také bylo zkorumpováno a obráceno k Temnotě. Jako odpověď na tento útok přišla První světlá kruciáta, která probíhala už od roku 64-XIII až do roku 91-XIII. Od Temnoty a korupce očistila tisíce tabul a přinesla smrt mnoha služebníkům a stoupencům Temné ruky. Nakonec byla ustanovena karanténa na celou tabulu Centralia a okolní regiony.

Lidské schizma: Lidské civilizace mají rozdílné názory na vedení války proti Temnotě. Bílý proud zastává názor, že proti Temnotě se dá efektivně bojovat magií a vírou. Černý proud zastává názor, že proti Temnotě se dá efektivně bojovat technologií a vědou. Oba názorové proudy se odštěpují od původních frakcí. Šedý proud oba proudy považuje za separatisty, chce je začlenit zpět pod svoji moc a získat tak jejich výhody. Schizma bylo roku 45-XIII odstartováno rebelií v Říši Lacconis, nejmocnější a největší lidské frakci v dějinách Zahrady.

Anrugezské církve: V Zahradě se objevují církve, které věří, že pokud se spojí střepy Zegurnina roztržitého těla a vpraví se do nich jedna kapka krve od každého Světlého boha, stvoří se tak bůh Anrugez, reinkarnace Zegurny. Ten pak bude schopen uzavřít Propast jednou pro vždy. Nejmocnější Anrugezská církev existuje v Šedé říši Maximus Grey.

Budování Majáků: Temní služebníci během svých Temných kruciát budují Majáky Temnoty, vysoké věže jejichž vrcholky do okolí šíří Temnotu. Lidé Bílých říší navrhli budovat podobné Majáky Světla k šíření Světla a zahánění Temnoty. Majáky jsou budovány během Světých kruciát, za pomoci všech zúčastněných frakcí. Zničení Temného či obrana Světlého majáku je pro rasy Zahrady prioritou číslo jedna.

Projekt „Arcane-Eternity“: Nejmocnější Černé říše spojily síly, aby svým občanům našly alternativu posmrtného života. Cílem projektu je zabránit duši mrtvého člověka, aby zmizela v astrálním světě. Má to být jeden z hlavních kroků k odpoutání se od bohů a jejich moci. Projekt přinesl několik zajímavých experimentálních technologií, ale za ten nejlepší výsledek je považován Arkánotron. V roce 89-XIII byl úspěšně vyzkoušen první prototyp, Primus-0.

Tento humanoidní automat měl všechny hlavní schopnosti astrálních služebníků. Jeho Fylakterium v sobě dokázalo udržet duši zemřelého, která mohla mechanické tělo ovládat stejně snadno, jako tělo živé. Brzy je zahájena výroba dalších Arkánotronů, ale je to velmi zdouhavá a drahá záležitost. Arkánotronové jsou proto rezervováni jen pro vyvolené.

333-XIII: První sabat: Temná ruka vybrala pěti Nihilátorů, nejmocnějších služebníků Temnoty, a vyslala je na Centralii. Zde mají provést rituál, který prolomí Pečeť. Zahradní rasy vysílají 6. Světlu kruciátu, která všech pět Nihilátorů včas zabíjí.

Druhá vlna Temnoty: Temná ruka je již tak mocná, že může otevřít brány do paralelních vesmírů a z nich přivolat na pomoc další bytosti Temnoty. Tyto posily však Temným bohům nejsou plně loajální a jejich akce jsou proto nepředvídatelné. Dochází k případům, kdy takové bytosti napadají armády a flotily Temné ruky. Otevření bran do cizích vesmírů je proto využíváno jen v případech, kdy je to nutné a kdy výhody převyšují nevýhody.

614-XIII: Terakotová armáda: Armáda golemů, známá jako Terakotová armáda, se vzbouřila proti svému tvůrci a vládci, biskupství Qin. Vzápětí dobyla jeho domovskou tabulu Utopia Magica, což byl konec této říše. Terakotová armáda se vydala na tažení, jehož cílem je zničení všech Bílých říší.

666-XIII: Druhý sabat: Temná ruka vybrala další pěti Nihilátorů a vyslala je na Centralii. Tentokrát je rituál již téměř dokončen. 12. Světla kruciáta však na tabulu provádí obrovský útok, během kterého jsou Nihilátoři zabiti a rituál tak na poslední chvíli zastaven.

Apokalypsa: I když Temnota neustále sílí a postupuje, mezi říšemi Světa se rozmáhají další války. Jsou zuřivější a intenzivnější než kdykoliv předtím. Někteří kněží věří, že je to vlivem rostoucí úrovně Temné korupce, která civilizace pomalu odklání od Světých bohů a přizívuje jejich strach, paranoi a podvědomou agresi. Různí politici a vojevůdci dokonce zastávají názor, že tyto války jsou záměrně rozpoutávány infiltrovanými agenty Temné ruky, která tímto způsobem chce destabilizovat rajske říše a zabránit jim, aby sestavovaly další Světla kruciáta. Ať je to jakkoliv, toto temné období smrti a zkázy je všeobecně známo jako Apokalypsa.

990-XIII: Lov na Nihilátory: Tajné sekty a špiónážní organizace zahájily hon na třetí pěti Nihilátorů. Chtějí je odhalit, dopadnout a eliminovat dřív, než k Třetímu sabatu vůbec dojde. Pro mnoho říší je odstranění těchto osob prioritou číslo jedna. Čím více se však blíží termín Sabatu, tím jsou lovci více paranoidní, neváhají zabít kohokoliv i kvůli sebemenšímu podezření. Je rozpoutána dosud nevídaná vlna nejistoty a strachu. Obrovské masy neviných již kvůli tomu přišly o život.

999-XIII: Třetí sabat: Koncem roku má dle předpovědi dojít k Třetímu sabatu. Pečeť je však již příliš slabá, možná se zhroutí sama od sebe. Anrugezské církve sice očekávají zrození boha Anrugeze, který prý Propast definitivně uzavře, ale na to zbytek Zahrady příliš nespolehá. Připravuje proto největší Světlu kruciátu, která rozhodne o osudu celého Edenu. Vyjednávání o společném vojenském postupu jsou však komplikovaná. Temní bohové mezitím pokračují v plnění svých ďábelských plánů, které zatím nebyly nijak ohroženy...

■ Stvoření Terakotové armády

Biskupství Qin byla malá, ale velmi rozvinutá Bílá říše. Po celá staletí úspěšně odolávala útokům ze strany Šedých i Černých říší. V roce 525-XIII však došlo ke zvratu, když na ni zaútočilo několik Šedých a Černých říší současně a z různých směrů. Situace začala být nevladatelná, a tak biskup nařídil svým nejlepším kouzelníkům, aby sestavili zbraň, proti které nebude obrany a která snadno zastraší všechny agresory. V roce 607-XIII kouzelníci dokončili svůj projekt – armádu mocných golemů. Byli to vojáci z terakoty, které poháněla velmi silná magie. Terakotová armáda byla vypuštěna a snadno a rychle zničila všechny útočníky. Biskupství Qin mohlo konečně přejít do protiútoky. Terčem se staly všechny nejbližší Šedé a Černé říše, které mohly Qin nějak ohrozit. Žádná z těchto říší nedokázala Terakotové armádě odolávat, zbyly po nich jen spálené tabuly bez života. Ostatní Šedé a Černé říše věděly, že brzy mohou na řadu přijít i ony. Proto se tajně spojily, aby společně pracovaly na obraně. V roce 614-XIII dokončily Antigolemicus, mocné arkánium, které bylo schopné narušit magii v golemech a přivést je pod jejich kontrolu. Šedé a Černé říše potom vlákaly Terakotovou armádu na tabulu Vaarda, kde bylo arkánium nachystané. Ještě, než boj vůbec začal, Antigolemicus se spustil. Arkánové pole se přehnal po celé tabule a golemové se zastavili. Vrátili se do svých lodí, které nabraly kurz zpět do Qin. Říše Qin byla tímto zaskočena a zcela nepřipravená. Terakotová armáda zahájila útok a během pár týdnů své stvořitele zcela zničila. Ale to nebyl konec jejího tažení – začala ničit jednu Bílou říši za druhou. Šedé a Černé říše slavily úspěch, ale brzy se začaly hádat, kdo bude mít kontrolu nad Terakotovou armádou nyní. Bylo to však zbytečné. Jak záhy zjistily, arkánium nefungovalo tak, jak mělo. Terakotová armáda odmítala poslušnost komukoliv a neváhala zničit každého, kdo se jí postavil do cesty. Šedé a Černé říše dodnes považují Terakotovou armádu za skvělý nástroj zkázy Bílých říší, ale zároveň neustále hledají způsob, jak nad ní získat kontrolu. Zatím marně.

■ 6. Světla kruciáta

Známa také jako První spásná kruciáta. Proběhla v roce 333-XIII, během Prvního sabatu. Jejím jediným cílem bylo zabránit Nihilátorům, aby provedli rituál prolomení Bariéry. Vzhledem k tomu, že o záměru Temné ruky se edenské říše dozvěděly v podstatě až na poslední chvíli, byly příprava strategického postupu a mobilizace Křížáků provedeny jen ledabyle, s mnoha improvizacemi. Za pár týdnů však byla flotila již na cestě. Průnik do Tenebra-krajů byl relativně jednoduchý, Temná ruka kladla obvyklý odpor, žádné významné posílení obrany se nekonalo. Nepředpokládala totiž, že Křížáci Světla stihnou zareagovat. Útok na Tenebra-mediatoris byl rychlý a rázný, Temná ruka byla zaskočena. Kladla však tuhý odpor, při kterém padly tisíce Křížáků. Přesto se na tabulu Centralii probjovala dostatečně velká armáda, aby úkol mohl být splněn. Pětice Nihilátorů byla lokalizována a eliminována dřív, než mohla rituál vůbec zahájit. Ihned poté se Křížáci začali rychle stahovat, ale Temná ruka byla rozzuřená a chtěla svoji pomstu. Ti, kteří před ní nestačili utéct, přišli o život. A nebo ještě hůř – propadli korupci.

■ 12. Světla kruciáta

Známa také jako Druhá spásná kruciáta. Proběhla v roce 666-XIII, během Druhého sabatu. Její úkol byl stejný, jako úkol První spásné – zastavit novou pěťici Nihilátorů dřív, než prolomí Bariéru. Edenské říše se o ní dozvěděly skrze pečlivé špionážní operace. Měly tak mnohem více času na přípravu bojové síly. Avšak i Temná ruka byla připravená. Poučila se ze svých chyb z minula a výrazně posílila obranu Tenebra-mediatoris a tabuly Centralia. Křížácké lodě zaútočily, ale postup byl pomalý a vyžádal si velké oběti. Síly se nakonec skutečně dostaly až na Centralii, ale byl to jen malý zlomek. Nihilátoři byli zastiženi, jak provádí závěrečnou fázi rituálu. Poslední jednotka Křížáků, která ještě zbývala, provedla zoufalý sebevražedný útok. Vojáci umírali jeden za druhým, až nakonec žil už jen velitel. Věděl, že osud Zahrady teď závisí jen na něm. Z posledních sil tedy odjistil ničivou nálož a ručně ji detonoval.

Další informace

Zvláštní suroviny a látky

Éterické dřevo

Zvláštní alchymicky upravené dřevo, které plave v kapalném Éteru. Vyrábí se z něj trupy a pádla éterických lodí.

Éterické plátno

Zvláštní alchymicky upravené plátno, které zachycuje plynný Éter. Vyrábí se z něj plachty éterických plachetnic a balóny éterických plavidel Oblohy.

Pyrium

Mocná alchymická látka, jejíž tajemství znají jen Černé říše. Horká a výbušná.

Azoth

Mocná alchymická látka Černých říší. Dokáže rozpustit téměř jakýkoliv materiál.

Adamantium

Kov, který lze ve slévárnách zpracovat pouze jednou. Adamantiová ruda se roztaví a vytvaruje do požadované podoby. Avšak jakmile vychladne, kov již nelze znovu roztavit a je kompletně nezníčitelný jakýmikoliv fyzikálními a chemickými silami (pouze božská moc a magie ho mohou poškodit i zničit). Adamantiová ruda je poměrně vzácná, její cena je proto vysoká.

Sluneční krystal

Surovina vysoce ceněná u Vznešených elfů. Používá se na výrobu šperků a kvalitních luxusních výrobků. Je to lesklý bílý kámen, který vzniká během milionů let přeměnou některých organických materiálů, jako je dřevo nebo kosti. Není jasné, co tuto přeměnu způsobuje, ale předpokládá se, že za to může nějaká forma radiace.

Měsíční kost

Surovina vysoce ceněná u Temných elfů. Používá se na výrobu šperků a kvalitních luxusních výrobků. Je to lesklý černý kámen, který vzniká během milionů let přeměnou některých organických materiálů, jako je dřevo nebo kosti. Není jasné, co tuto přeměnu způsobuje, ale předpokládá se, že za to může nějaká forma radiace.

Hvězdné dřevo

Surovina vysoce ceněná u Lesních elfů. Používá se na výrobu šperků a kvalitních luxusních výrobků. Je to šedý pórovitý kámen, který vzniká během milionů let přeměnou některých organických materiálů, jako je dřevo nebo kosti. Není jasné, co tuto přeměnu způsobuje, ale předpokládá se, že za to může nějaká forma radiace.

Éterokrystal

Základ arkán Felirů, Canirů a Ursarů. Ursarové ho objevili jako první, Felirové a Canirové ho od nich získávali obchodováním i loupežemi až dlouho potom. Postupně odhalovali jeho vlastnosti a způsoby využití. Éterokrystal je pevné skupenství Éteru, které vzniklo při formování tabul. Váže v sobě velké množství energie, kterou lze využít k magii či během rituálů. Také může být použita k posílení různých předmětů, například zbraní. Jakmile éterokrys-

tal svoji energii vyčerpá, je z něj obyčejný krystal. Z takového se například vyrábí hroty šípů nebo se z něj brousí čepele chladných zbraní. Tím je vyřešena otázka odpadu.

Pyromlha

Náplň pro ohnivé zbraně Vznešených elfů.

Kryomlha

Náplň pro ledové zbraně Temných elfů.

Mana

Mana je mystický třpytivý prášek, který vzniká dlouhodobým působením Světla magie a usazuje se na předmětech jako prach. Magické bytosti Světla ji mohou vstřebávat a tím si léčit zranění, zvyšovat sílu a odolnost proti Temnotě. Je to velmi vzácná substance, o jejíž naleziště se vždy vedou velké války. Mana se obvykle objevuje jen v místech velkého mystického potenciálu, například okolo mocných magických artefaktů. Největší koncentrace many je na Kouzelných tabulách. Na bytost, která ji vdechne, má různé nadpřirozené efekty. Osobě například může posílit citlivost na Světlo a tak z ní udělat kouzelníka. Pokud manu vdechne osoba, která je kouzelníkem již od narození, její magický potenciál je mnohonásobně posílen. S malým úsilím dokáže sesílat i mocná kouzla. Všechny efekty many jsou však vždy jen dočasné.

Dukh

Dukh je podle některých teorií krev samotné bohyně Zegurny, která se rozstříkla po celém vesmíru v okamžiku její smrti (je proto někdy nazývána jako Božský ichor nebo Pravý ichor), podle jiných teorií to jsou její slzy. Vypadá jako tekutina nepopsatelné barvy, která se vyskytuje uzavřená v cenném krystalu, Magiamantu. Má mnoho nadpřirozených vlastností, které z něj dělají velmi cennou látku. Může mít efekt prudkého jedu, který dokáže zabít nesmrtelného, nebo naopak zázračného léku, který dokáže vzkřísit mrtvého. Může sloužit jako zbraň k ničení magických bytostí Světla i Temnoty, nebo jako látka, která kouzelníkovi navždy sebere jeho magické schopnosti. Záleží na rituální přípravě, kterou ovládají jen patřičně zkušené kouzelníci. Obecně ale platí, že uctívači Nebe používají dukh k dobrým skutkům, zatímco uctívači Pekla ke špatným. Jakmile však dukh z Magiamantu vyteče, velmi rychle mizí bez jakýchkoliv zbytků. Kouzelníci pro jeho uchování proto musí používat nádoby z magických materiálů. I tak je ale velmi těžké ho získat, protože pokud je krystal narušen neopatrně, zmizí. Nezbude nic, z čeho by mohl být dukh odčerpán.

Magiamant

Magiamant je zvláštní průzračný krystal, který obsahuje mystickou tekutinu dukh. Stěny krystalu jsou velmi křehké. Jakmile je jejich struktura narušena na nesprávném místě, celý krystal, i s cennou tekutinou uvnitř, zmizí beze zbytku. V určitých bodech však mohou být relativně bezpečně vyvrtány otvory, skrze které lze dukh vyčerpávat. Kvůli tomu je získávání dukhu extrémně složitá práce, která vyžaduje dlouhé hodiny pečlivého měření a výpočtů. Jak Magiamanty vznikají a kam vlastně mizí, není známo. Podle některých teorií je to zhmotněná podstata bohyně Zegurny, která se ve vesmíru objevila v okamžik její smrti. Ať je to jakkoliv, Magiamant je vzácný materiál, který má obrovskou hodnotu.

Korozym

Extrémně žíravá alchymická látka, náplň pro žíravé zbraně Lesních elfů.

Kámen ignitus

Základ arkán Trpaslíků. Kámen velmi žhavý na dotek.

Kámen malignus

Základ arkán Orků. Kámen vydávající silnou radiaci.

Dřevo magnetix

Základ arkán Půlčiků. Dřevo s velmi silným magnetickým polem.

Dřevo vibratix

Základ arkán Goblinů. Dřevo, které spontánně vibruje.

Krystal electrin

Základ arkán Gnómů. Krystal, který samovolně produkuje elektřinu.

Krystal luminarin

Základ arkán Hobgoblinů. Krystal, který samovolně vyzařuje mikrovlny.

Kámen mudrců

Super-mocná alchymická látka, jejíž dosažení je cílem všech Černých říší. Proces jeho výroby je znám jako Magnum Opus a je k němu potřeba Materia Prima. Jen ty nejmocnější říše jsou schopny dosáhnout jeho konce.

Yliaster

Anomální látka z počátku Kosmu, známá také jako Materia Prima. Je to hlavní přísada k tvorbě Kamene mudrců, ale má i jiná využití.

Ichor

Ichor je krev astrálních bytostí Světla. Vypadá jako normální krev a v astrální říši (Nebi, Pekle) se tak i chová. Avšak ve fyzickém světě má mnoho nadpřirozených vlastností, které z něj dělají velmi cennou látku. Může mít efekt prudkého jedu, který dokáže zabít nesmrtelného, nebo naopak zázračného léku, který dokáže vzkřísit mrtvého. Může sloužit jako zbraň k ničení astrálních bytostí Světla i Temnoty, nebo jako látka, která kněžím navždy sebere jeho spirituální schopnosti. Záleží na rituální přípravě, kterou ovládají jen patřičně zkušené kněží. Obecně ale platí, že uctívači Nebe používají ichor k dobrým skutkům, zatímco uctívači Pekla ke špatným. Jakmile však ichor ze zraněné astrální bytosti vyteče, velmi rychle mizí bez jakýchkoliv zbytků. Kněží pro jeho uchování proto musí používat nádoby z posvěcených materiálů. I tak je ale velmi těžké ho získat, protože jakmile astrální bytost zemře, zmizí do své astrální říše. Nezbude žádné tělo, ze kterého by mohl být ichor odčerpán.

Ambrózie

Ambrózie je „božský pokrm“. Vypadá jako malé zářivé kuličky, které dohromady vytváří velké hroudy rostoucí přímo ze země. Astrální bytosti Světla ji mohou pojídat a tím si léčit zranění, zvyšovat sílu a odolnost proti Temnotě. Normálně se vyskytuje v astrálním světě (Nebi, Pekle), ale vzácně i ve světě fyzickém. Je to velmi vzácná substance, o jejíž naleziště se vždy vedou velké války. Ambrózie obvykle vyrůstá jen v místech velkého náboženského potenciálu, například okolo mocných náboženských artefaktů. Největší koncentrace ambrózie je na Panangeliu a Pandemoniu. Na bytost, která ji pozře, má různé nadpřirozené efekty. Osobě například může posílit citlivost na Světlo a tak z ní udělat kněze. Pokud ambrózii pozře osoba, která je knězem již od narození, její spirituální potenciál je mnohonásobně posílen. S malým úsilím dokáže vykonávat i mocné rituály. Všechny efekty ambrózie jsou však vždy jen dočasné.

Vitakrystal

Extrémně vzácná verze éterokrystalu. Prášek z rozdrcených vitakrystalů lze pozřít, každá dávka zastavuje stárnutí a prodlužuje tak život o desítky let – to je doba, po kterou mají vitakrystalové svoji energii. Když se vybijí, stárnutí pokračuje. Usazují se v kostech, takže je většinou jednodušší získat je z nich, když dotyčný zemře nepřirozeným způsobem. Vitakrystalové se nacházejí nejvíce na tabulách v Lese, takže je používají prakticky pouze Ursarové (pro Lesní elfy díky jejich přirozené nesmrtelnosti nemají význam). Mohou si je dovolit jen ti nejbohatší, hlavně vládcové.

Eternokrystal

Extrémně vzácná verze éterokrystalu, která dokáže poskytovat energii neustále, nikdy se nevybíje. Většinu známých nalezišť eternokrystalů ovládají Ursarové, kteří je brání před cizinci, a těží je pouze pro svoji vlastní potřebu.

Arkána

Arkánium

Arkánium je označení pro zařízení nebo nástroj, který má zázračné schopnosti. Podstata těchto schopností je neznámá – může se jednat o zvláštní druh nezachytitelné magie, boží síly nebo jen pouhé přírodní síly. Nejlepší mudrcové a alchymisté se to snaží odhalit, ale dosud marně. Nikdo je nedokáže pochopit. Arkána pochází z dávných dob Věku zázraků. Černé říše jsou schopny některá běžná arkána replikovat – jsou to například jejich Automatony. Arkána ve světě Void: Fantasy zastávají úlohu elektronických zařízení, například komunikátorů, detektorů a podobně.

Arkánium obsahuje velmi jemné ozubené převody, kola, táhla, a některé součástky září.

Arkána jsou náchylná na energii Tempestum, která je dokáže dočasně vyřadit z provozu či trvale zničit. Tempestum tedy ve Void: Fantasy zastává úlohu EMP.

Tempestum je energie vytvářená zvláštními bouřemi, zvanými též Tempestum, které se občas přehání celou Zahradou. To ony jsou zodpovědné za to, že po technologické stránce se svět rozvíjí jen velmi pomalu.

Aura arkána

Každé arkánium vydává určitou auru. Tato zastává úlohu rádiových vln a dalších prostředků bezdrátové komunikace a přenosu dat. Též známá jako Arkaura.

Arkaury mohou být vzájemně propojeny do velkých sítí.

Esence arkána

Stejně jako mají živé bytosti duši, mají arkána Esenci. Je to jakýsi ekvivalent k softwaru. Esence může být upravena a pak se arkánium může chovat zcela jinak. Některé Esence jsou tak složité a mocné, že se chovají jako mysl živé bytosti. Takovým se říká „arkánová inteligence“. To je ekvivalent k počítačové umělé inteligenci. Též známá jako Arkesence.

Inženýři, kteří se zabývají výzkumem a manipulací Esence arkána, se nazývají arkánisté.

Arkesence mohou být postiženy tzv. arkesenciálními mory, což jsou různá rušení a anomálie. To je ekvivalent k počítačovým virům.