Základní kniha: Svět

vytvořil Gediman
© 2020–2026

Verze 2.7

www.gediman.cz

Void: Science Fiction, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko

Obsah

1. Úvod 9
2. Svět 10
3. Rasy 11
4. Světlo 13
5. Temnota 18
6. Galaxie 21
7. Planety 22
8. Další tělesa 23
9. Frakce 26
10. Šedé říše lidí 27
11. Bílé říše lidí 28
12. Černé říše lidí 29
13. Demigtaři 30
14. Ixwijové 31
15. Khalgové 32
16. Symbiózní qriové 33
17. Parazitní qriové 34
18. Tradiční qriové 35
19. Arktolové 36
20. Xuharktolové 37
21. Gzeové 38
22. Tybonové 39
23. Kugonové 40
24. Yndenové 41
25. Kmuddové 42
26. Ubdové 43
27. Wreilové 44
28. Další frakce 45
29. Historie 47
30. Další informace 53
31. Zvláštní suroviny a látky 53
32. Megastruktury 55

Po stovky tisíc let omnifaktoři manipulovali 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 galaxii. Ale to byl jen začátek, protože se objevilo nebezpečí větší, než si sami dokázali představit. Smrt jednoho z nich totiž otevřela Štěrbinu za hranice samotného vesmíru, do Prázdnoty…

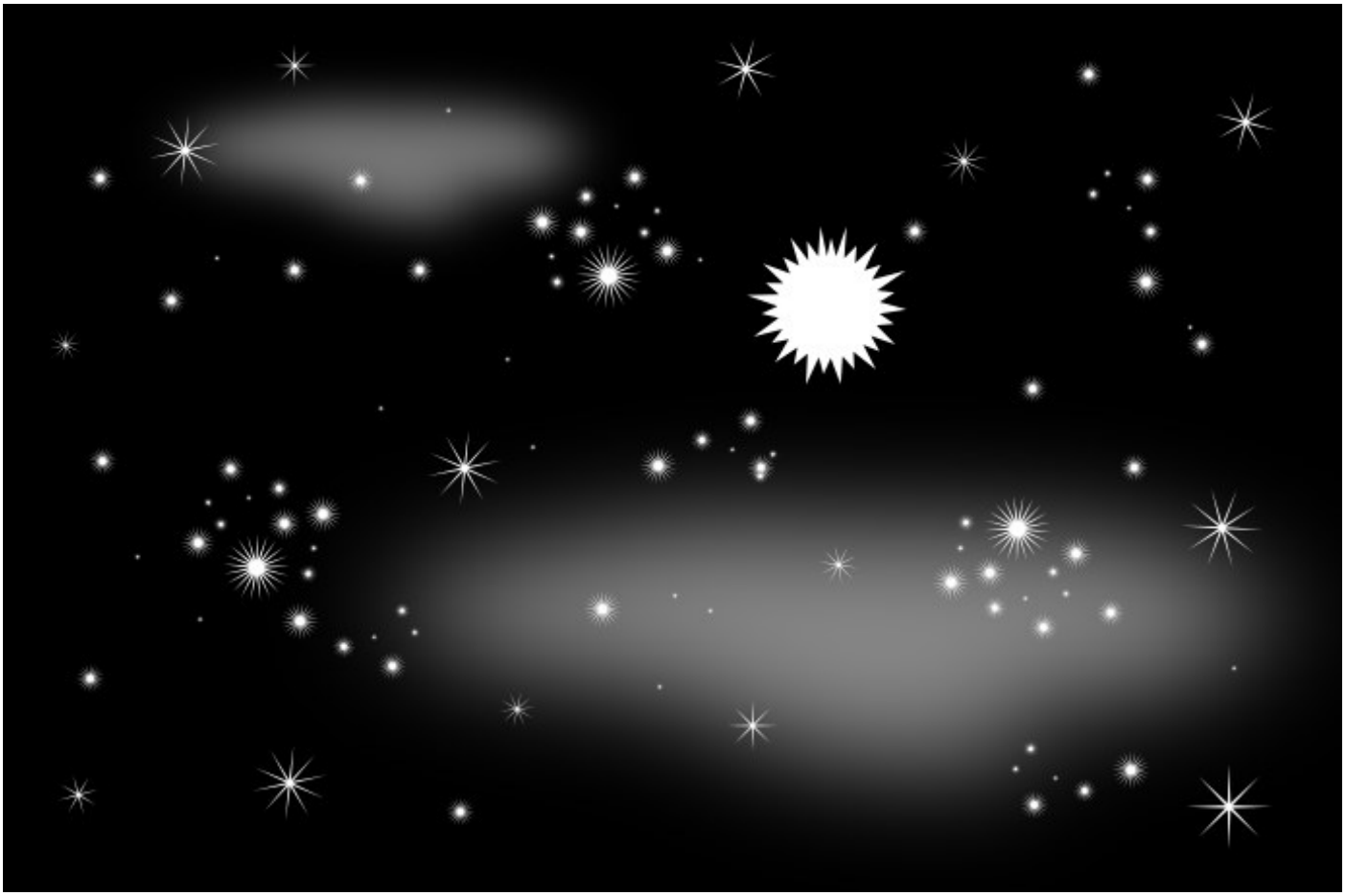
Počátek

Vesmír. Nekonečný, prastarý, záhadný. Počáteční Velký třesk spustil mnoho anomálií, některé se v průběhu času destabilizovaly a zanikly, jiné ale zůstaly a vyvíjely se. U dvaceti čtyř takových vzniklo vědomí, staly se z nich energetické extradimenzní bytosti, první forma inteligence ve vesmíru. Byli známí jako omnifaktoři. Mohli ovládat čas, prostor, hmotu i energii, a to zcela podle své vůle. Neznali ale důvod toho všeho, neznali smysl vesmíru, a tak se rozhodli, že ho budou hledat. Vzájemná nejednotnost však efektivitu jejich výzkumu značně snižovala. Tak společnými silami vytvořili dalšího jedince, Primuse. Ten se stal jejich koordinátorem a efektivita se znásobila.

Výzkum trval dlouho, přesto nepřinášel žádné výsledky. Omnifaktoři museli přejít do další fáze a začít používat radikálnější metody. Jednu galaxii prohlásili za testovací zónu a pustili se do experimentů s fyzikálními a chemickými procesy. Jejich důsledkem vznikl život. Omnifaktoři ho pozorovali a mapovali jeho chování. Jak život procházel evolucí od jednoduchých organizmů po složité, objevila se u něj zvláštní vlastnost. Byl to jakýsi esenciální náboj, který vyzařoval z hlubin těla tvorů. Byl to zcela neočekávaný výsledek bádání. Tím nábojem byla duše.

Omnifaktoři byli překvapeni ještě více, když zjistili, že tato esence vypadá podobně jako jejich vlastní energetická podstata. Následující série výzkumů přiměly omnifaktory dojít k jednoznačnému závěru. Nechtěli, aby tvorové tuto vlastnost měli. Byla to nebezpečná podobnost. Obávali se, že by mohli dosáhnout jejich vlastní úrovně. Hrozilo, že se jim experiment vymkne z rukou. Rozhodli se proto, že život raději vyhladí. Jeden z omnifaktorů, Alfa-vita, však nesouhlasil. Uvědomil si, že tyto duše jsou možná odpověď, kterou tak dlouho hledali. Porušil proto karanténu a vstoupil do zakázané galaxie, Mléčné dráhy.

Alfa-vita vycítil, že blízkost duše je velmi příjemná. Vzápětí přišel na to, že když bytost zemře, její duše se rozplyne a zmizí pryč. Provedl tedy pokus. Když bytost umírala, její duši pohltil. Energie duše pronikla do jeho struktury a posílila jeho schopnosti. Jakmile se o tomto činu dozvěděli ostatní, byli rozzlobeni. Alfa-vita je ale přesvědčil, že to nemá žádný negativní efekt a že je to skutečně cíl jejich pátrání.



Rozmach civilizací

Mléčná dráha se stala centrem pozornosti omnifaktorů. Pohlcovali duše mrtvých a zkoušeli nové úrovně svých schopností. Beta-mors ale chtěl duší víc a nechtěl čekat, až bytost zemře. Zjevil tedy svoji přítomnost obyvatelům jisté planety a zaútočil na ně. Ti se nemohli nijak bránit, a tak se s ním snažili vyjednat podmínky míru. To způsobilo jakousi esenciální synchronizaci. Duše bytostí byly silnější, a navíc naladěné na jeho vlastní energii. Beta-mors zjistil, že interakce se smrtelníky je výhodná. Když takto synchronizované bytosti zemřely, jejich duše vnikly přímo do Beta-morse. Omnifaktoři odhalili, že jejich činy ovlivňují chování všech inteligentních bytostí. Pokud se bytost následně rozhodla následovat určitého omnifaktora, energie její duše byla silnější a synchronizovaná s jeho podstatou.

Omnifaktoři tedy navázali se smrtelníky kontakt, aby je mohli blíže zkoumat a usměrňovat. Utvořit synchronizaci bylo možné například asistencí s rozvojem technologie či odpověďmi na filozofické otázky. Každý omnifaktor získal synchronizaci s vlastní částí smrtelníků, což otevřelo nové možnosti experimentování. Vzhledem k nehmotné podstatě nemohli omnifaktoři se smrtelníky komunikovat přímo. Svojí mocí však do evoluce začlenili anomálii, která se projevila tak, že určití jedinci byli schopni s omnifaktory rozmlouvat. Stali se z nich interdimenzní mluvčí, tzv. média.

Zpočátku byli omnifaktoři vnímáni a uctíváni jako bohové. Všeobecný filozofický a technologický rozvoj, který s sebou přinášeli, však smrtelníkům dříve či později ukázal pravdu. Církve byly postupně nahrazovány okultními a esoterickými „sekcemi“, paravědeckými spolky. Každý omnifaktor měl takové zaměření, jaké mu kdysi dávno určil Primus, a u svých následovníků tedy rozvíjel jiné aspekty. Nakonec neexistovala žádná bytost, která by nebyla synchronizována s nějakým omnifaktorem.

Omnifaktoři získávali duše svých následovníků a sílili. Ale chtěli víc. Rovnováha, kterou Primus udržoval, se začala hroutit. Někteří omnifaktoři byli mocnější než jiní, což mělo neblahé následky pro celou galaxii. Vztahy v jejich komunitě zvané Omnifactorium se začaly vyostřovat. Tato nenávist nakonec přerostla v otevřenou válku. Omnifactorium se rozdělilo na Benefactorium a Malefactorium.

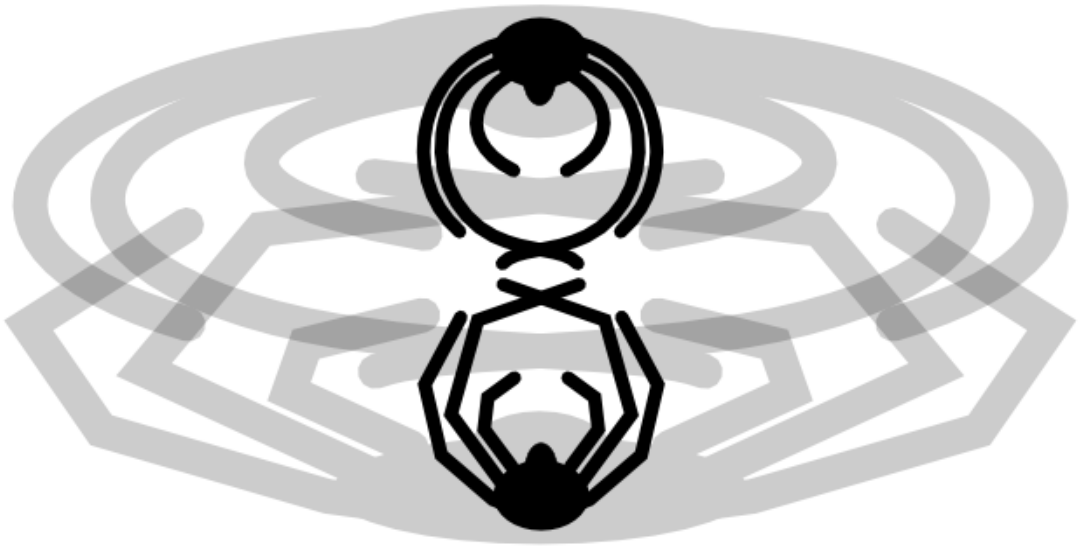
Rozkol omnifaktorů

Dvanáct omnifaktorů z Benefactoria, kteří začali být známí jako Benefaktoři, své stoupence rozvíjeli v oblasti filozofie, pokroku a míru. Takováto podpora byl dlouhodobý proces, ale na jeho konci byly jejich duše vydatnější. Benefaktoři pomáhali slabým a odměňovali schopné. Jejich zásluhou vzniklo mnoho federací, kde národy vzájemnou spoluprací dokázaly vykonat velké a slavné věci. Celé soustavy díky nim vzkvétaly. Všude, kde bylo jejich učení, vládl řád a prosperita. Věděli, že pokud nebudou prosazovat tyto myšlenky, život zdegeneruje a vyhyne a oni přijdou o důvod své existence. Mnoho národů s těmito myšlenkami souhlasilo a rádo se synchronizovalo. Benefaktoři varovali, že pokud se vydají jinou cestou, potká je osud mnoha civilizací před nimi.

Dvanáct omnifaktorů z Malefactoria, kteří začali být známí jako Malefaktoři, naopak své stoupence podporovali ve válkách, nenávisti a všeobecném násilí. Jejich duše byly sice slabší, ale byly dostupné rychle a snadno. Malefaktoři upřednostňovali silné a trestali neschopné. To oni zahájili šíření mocných impérií, které pohlcovaly slabší frakce a vyhlazovaly veškerou opozici. Jejich zuřivé běsnění a touha po moci přinesly zkázu do celých sektorů, civilizace byly ničeny, planety hořely. Jejich nástrojem byl chaos a destrukce. Zastávali názor, že silní mají žít na úkor slabých. Tyto myšlenky podporovaly všechny národy, které věřily, že si zaslouží víc, a synchronizovaly se s nimi. Malefaktoři tvrdili, že pokud budou smrtelníci zdokonalováni, evoluce je jednou přivede na úroveň, kdy budou pro omnifaktory hrozbou.

Nastala Extradimenzní válka, mohutný konflikt mimo fyzikální realitu. Duše nejlepších stoupenců omnifaktoři nepohltili, místo toho jim dali možnost existovat v energetické extradimenzní formě. Na straně Benefactoria začali bojovat Benexové a Arcibenexové, na straně Malefactoria Malexové a Arcimalexové. Po boku dalších extradimenzních bytostí rozpoutali krutý boj. Válka se brzy promítla i do hmotného vesmíru a neblaze ovlivnila galaktické říše. Největším příkladem je Qriské schizma. Qriové byli vždy úzce spjati s omnifaktory, již po tisíciletí s nimi nadšeně spolupracovali. Jejich synchronizace tedy byla běžně nejsilnější, věrně šířili učení omnifaktorů do všech koutů galaxie. Jakmile se omnifaktoři rozdělili na dvě skupiny, Qriové je brzy následovali. Na straně Benefactoria tak stojí Symbiózní qriové, na straně Malefactoria zase Parazitní qriové. Jedna část Qriů, která byla nyní známá jako Tradiční qriové, zůstala věrná původní filozofii jednotného Omnifactoria a snažila se válčící druhy zastavit.

Primus se do těchto bojů odmítl zapojit. Jeho účelem bylo udržovat rovnováhu a koordinovat své soukmenovce, což nyní nemohl vykonávat. Snažil se tedy omnifaktory zastavit, ale marně. Byl jimi zcela odmítnut a ignorován, žádný ho nehodlal poslouchat, všichni byli soustředěni pouze na válku. Viděl, že jeho všemocná rasa se blíží k nevyhnutelné záhubě, a s ní i všechen inteligentní život. Bytosti, se kterými byl synchronizován on sám, mu přebrali ostatní. Jeho síla se tak pomalu snižovala, jeho interdimenzní stabilita začala kolabovat.



Příchod Temnoty

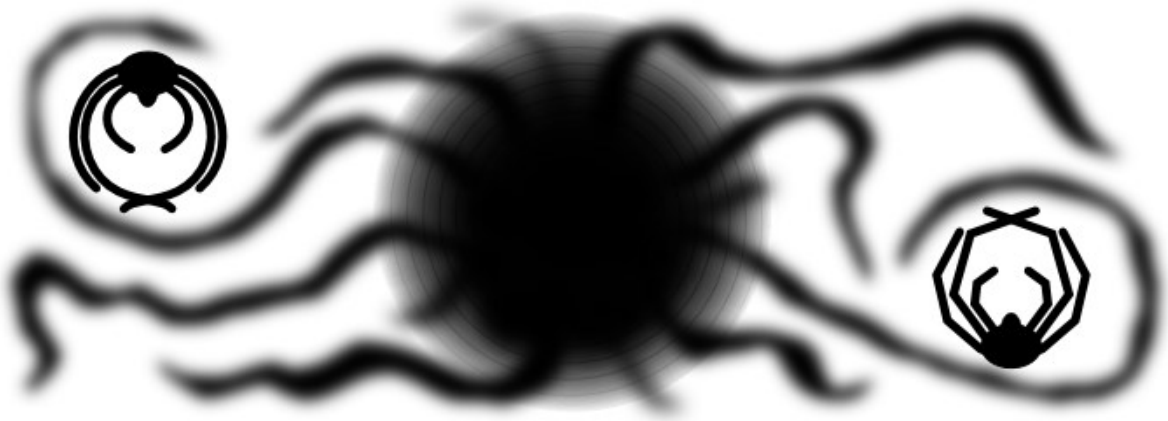
Tento kolaps zachytili vědci na Nové Zemi. Byla to skvělá šance, jak chytit omnifaktora a zkoumat ho. Ostatní byli příliš mocní, lidská technologie proti nim neměla šanci. Ale tento byl slabý a zranitelný. Vědci aktivovali TPC, Transdimensional Particle Collider, a nastavili ho na plný výkon. O pár okamžiků později se v jeho komoře objevil Primus, spoutaný energií. Vědci na něm začali experimentovat, aby mu sebrali jeho moc a dali ji lidstvu. Během pokusů však došlo k fatální chybě a Primus byl zničen. Jeho smrt vyvolala anomálii, kterou nikdo nečekal. Došlo k multidimenzní explozi, jejíž šoková vlna se prohnala celým vesmírem. Uvnitř komory TPC byla hranice reality protržena. Vznikla velká Štěrbina.

Skrze ni, z nepochopitelných temných hlubin Prázdnoty, začala ihned vyvěrat tajemná korumpující síla, jejíž podstata popírala všechny přírodní zákony. Nikdo ji neuměl analyzovat, nikdo neznal způsob obrany. Temnota se začala nezastavitelně šířit galaxií a pomalu zahlcovala velké množství duší, které se pro omnifaktory staly nepoživatelnými. Omnifaktoři nejdříve nechápali, co se to děje, a začali se podezírat navzájem. Záhy si ale všimli, že Primus zmizel, a došlo jim, o co tu jde. Proti lidstvu přesto nijak nezasáhli, dobře si uvědomovali, že každá rasa je pro ně příliš důležitá. Ukončili tedy vzájemné boje a spojili síly proti této nové hrozbě, ačkoliv jistá rivalita mezi nimi stále byla.

Experiment TPC přesto v určitém ohledu uspěl. Moc Primuse skutečně předal lidstvu – ale stejně tak i všem ostatním inteligentním bytostem. Tou mocí byly psionické síly, které se manifestovaly u vzácných jedinců, jejichž duše byla ovlivněna rozptýlenou omnifaktorskou energií. Označovali se jako psionici a jejich paranormální schopnosti byly zkoumány nejlepšími vědci galaxie. Současně s nimi se šířil i Metastín, přímý projev Temnoty. Byl jako nějaká anomální radiace, která vyzařovala ze Štěrbiny do všech stran a do všech koutů galaxie, bez ohledu na vzdálenost. Metastín nakonec způsobil událost, která neměla v Mléčné dráze obdoby.

Senzory v TPC přinášely chaotické informace plné paradoxů, které nakonec zapříčinily jejich selhání. Vědci z toho vyvodili jediný možný závěr. 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 omnifaktoři začali duše sami pojídat a ono tak přicházelo o všechnu potravu. Bylo rozzuřené a frustrované, protože jeho moc se nevztahovala na nic, co se nacházelo uvnitř vesmíru. Tak mohlo jen bezmocně přihlížet tomu, jak mu omnifaktoři 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.

TPC samotný byl ale naštěstí v pořádku a stále plně funkční. Multidimenzní pole, které Primuse poutalo, bylo navíc při jeho smrti nabito omnifaktorskou energií, takže dokázalo fungovat i bez původního zdroje. Takto posílená Klec úspěšně izolovala Štěrbinu, avšak již nebránila v šíření Metastínu. Ten sice dokázal zkorumpovat mnoho duší, ale díky omnifaktorům a synchronizaci jejich stoupenců byla moc Světla ve vesmíru stále velká. Zkorumpované duše nemohly uniknout do Prázdnoty, zůstávaly ve vesmíru a hromadily se.



Temní omnifaktoři

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

Aby Temní omnifaktoři splnili svůj úkol, každý z nich musí vybrat jednoho „Nihilátora“, šampióna z řad svých služebníků. Všech pět musí být poté svoláno na Novou Zemi, kde jejich společná síla uvolněná během dlouhého rituálu dokáže Klec zničit. Již dvakrát se to Temným omnifaktorům téměř povedlo. Poprvé v roce 333 po Štěrbině, který od těch dob nese označení První sabat. Pět Nihilátorů z celé galaxie dorazilo na Novou Zemi v doprovodu obrovských flotil hrozivých lodí. Galaktické říše se o tom však dozvěděly a ve spěchu vyslaly Šestou světlou kruciátu, která je zneškodnila dřív, než stačili rituál vůbec zahájit, i když za cenu obrovských ztrát. Podruhé se Temným omnifaktorům podařilo shromáždit pětici Nihilátorů v roce 666 po Štěrbině, který je znám jako Druhý sabat. Tentokrát Nihilátoři rituál započali. Lodě Dvanácté světlé kruciáty se probojovaly 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 Křižáci při tom položili své životy…

Různí jasnovidci předvídají Třetí sabat v roce 999 po Štěrbině, avšak protože žádná psionická vize z nějakého nevysvětlitelného důvodu nevidí za tento rok, je výsledek neznámý. Jasnovidci, kteří se o to pokoušeli, buď okamžitě zešíleli nebo propadli Temnotě. Průzkumníci, kteří byli schopnými psioniky vysláni do budoucnosti, aby se o ní na vlastní oči přesvědčili, se nikdy nevrátili. Každopádně, galaktické frakce se již nyní připravují na další gigantický střet, ve kterém se rozhodne o osudu celého vesmíru. Jen ti nejmocnější psionici a nejmoudřejší média však znají hrozivé tajemství. Klec slábne, pomalu, nezadržitelně, téměř již od doby, co ji TPC vytvořil, a to vlivem Temnoty, která se v galaxii 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 sklidila, a samo se postará o zbytek. Tehdy nastane konec vesmíru.

Ale je tu i malá naděje, že vše dopadne lépe. V galaxii operuje několik zvláštních sekcí, které nenásledují žádného z existujících omnifaktorů. Místo toho předvídají návrat Primuse, jakožto spasitele Mléčné dráhy. Zastávají názor, že pokud by se zopakoval experiment TPC, mohl by se Primus vrátit. Opačná konfigurace zařízení by soustředila energii všech dimenzí v jediném bodě. Takto spojená koncentrace Světla by Primuse reinkarnovala ve formě omnifaktora Ultimuse. Ultimus by pak byl schopný svoji moc použít k trvalému uzavření velké Štěrbiny a zastavit tak šíření Temnoty jednou pro vždy. Tyto sekce se obecně označují jako „ultimuské“ a nejsou uznávány za právoplatné, takže mají jen velmi málo stoupenců. Ačkoliv se synchronizují a provádí esoterické seance, nemohou získat žádnou reálnou omnifaktorskou pomoc. Je jen málo bytostí ochotných vstoupit do sekce, která vyznává pouhou těžko prokazatelnou teorii a optimistické přání.

Úvod

Úvod
Void: Science Fiction je bezútěšný svět smrti a destrukce ležící na pokraji definitivní zkázy. Galaxie Mléčná dráha 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 omnifaktoři, museli odložit své dlouhé nepřátelství 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 planet, mnoho bytostí padlo jeho rukou a ještě větší množství se obrátilo na jeho stranu. Obyvatelé galaxie se snaží bránit ze všech sil a všemi prostředky, vědou i technologií, 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 zániku; věk, kdy se rozhodne o osudu všech a všeho. Galaktické říše to moc dobře vědí, stejně tak jako samotní omnifaktoři. Zbrojí všichni a všude, na ničem se nešetří. Vznikají zbraně všech typů a velikostí, od mečů a sekyr, přes plazmové pušky a taktické střely, až po termonukleární bomby a paprsky schopné rozdrtit celé planety. Hrdinní mariňáci nasedají do sedel svých bojových motocyklů, aby se v čele nedozírných legií branců vrhli proti temnému nepříteli. Nejlepší tankoví velitelé a dělostřelci vedou své ocelové bestie do výhně zákopových válek, zatímco se nad jejich hlavami strhávají bitky stíhacích es. Flotily solárních lodí brázdí krví zrudlé oceány, potápí cizí loďstva a loví mimozemské stvůry. Ani vesmírné prázdno není ušetřeno. Mezihvězdné koráby válčí o bezpečné hyperprostorové trasy, brání planety 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 spletitých 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. Žoldnéřství existovalo odjakživa, ale teprve nyní se stalo nejlépe placeným, i když zároveň nejnebezpečnějším povoláním.

Světlo
Světlo, to je síla existence, reprezentuje Vesmír. Jeho inkarnací jsou Světlí omnifaktoři, kteří stvořili vše, co se ve Vesmíru nachází, včetně života. Na počátku existovalo pětadvacet Světlých omnifaktorů, kteří žili jednotně a pokojně v Omnifactoriu. Během Extradimenzního schizmatu se však rozdělili na dvě znepřátelené skupiny, Benefactorium a Malefactorium. Každá měla zcela odlišný názor na to, jak s Vesmírem naložit. Koordinační omnifaktor, Primus, se snažil své společníky zastavit, byl však chycen lidmi. Během experimentů byl zničen a tím na Nové Zemi vytvořil Štěrbinu v realitě, skrze kterou začala do Vesmíru pronikat Temnota.

Temnota
Temnota, to je síla neexistence, reprezentuje Prázdnotu. Vesmír není jejím přirozeným prostředím a proto je pro ní nemožné ovládnout ho během okamžiku. Ovládá ho pomalu ale jistě, skrze korupci duší živých bytostí. Proniká z hlubin Prázdnoty, skrze Štěrbinu, kterou vytvořil v okamžiku své smrti omnifaktor Primus. V Prázdnotě sídlí mocná bezvěká bytost, Nihilum, která Vesmír považuje jen za pouhou výrobnu své potravy – duší. Kvůli Kleci, kterou kolem Štěrbiny vytváří zařízení TPC, nemůže do Vesmíru prostoupit osobně. Proto ze zkorumpovaných duší stvořila pětici Temných omnifaktorů, loajálních služebníků. Jejich zásluhou se v Mléčné dráze začali objevovat upíři, vlkodlaci a další hrozivé bytosti odhodlané zadusit Světlo a tím tak napomoci prolomení Klece.

„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 dosaženích svých cílů neváhají obětovat i miliardy vlastních občanů. Život jednotlivce tu nemá žádnou hodnotu. I slavný, odvážný a dobrotivý hrdina může nakonec zešílet z toho, co všechno prožil, a nebo hůř – může propadnout ultimátnímu zlu a stát se nenáviděným padouchem. I když tu může být pár světlých momentů, celkově platí, že život v takovýchto světech je velmi obtížný – drsný a krátký. Krutá smrt může potkat kohokoliv a kdykoliv. Void: Science Fiction je přesně takovým světem…

Žoldnéřské týmy
Drtivá většina žoldnéřů pracuje v týmech. Jen málokterý žoldnéř 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 žoldnéřů a fungují tak jako plnohodnotné nájemné armády. V jejich výzbroji lze najít těžká bitevní vozidla a letadla, námořní i vesmírné lodě.

Žoldnéřská válka
Žoldnéřská válka je termín pro válku, kterou místo vládních ozbrojených sil vedou jimi najaté skupiny žoldáků či přímo celé žoldnéřské armády. Takové války jsou velmi chaotické a nepřehledné, protože žoldnéři nemají jednotné velení, taktiku ani uniformy. Mnozí navíc mohou změnit stranu v průběhu války – to když jim jedna nabídne víc, než kolik nabídla ta druhá. Žoldnéři 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 technologiemi a až válka skončí, mohou se snadno vyhnout veškeré zodpovědnosti či dokonce svalit vinu na své nepřátele. Žoldnéře většinou nikdo nijak nepostihuje. Naopak – čím více žoldnéřských válek se účastní, tím více naberou zkušeností a stanou se tak ještě cennějšími vojáky. Někteří žoldnéři vstupují do žoldnéřských válek jen s vidinou snadného zbohatnutí, pro jiné je to dobrá příležitost, jak si vydobýt reputaci.

Svět

Místo
Centrem všeho dění světa Void: Science Fiction je galaxie Mléčná dráha.

Plynutí času
Lidstvo zavedlo nový systém počítání času, který se rozšířil i mezi ostatní rasy. Galaktický rok má 365 dní rozdělených do 12 měsíců. Přestupné roky byly zrušeny, 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 číslo věku a Y přesný rok. Např. 12-1201 je rok 1201 dvanáctého věku.

Současnost
Současnost světa Void: Science Fiction se odehrává v jeho třináctém věku. Podle všech vědeckých předpovědí i politických předpokladů nastane v roce 13-999 Třetí sabat – třetí velký střet se silami Temnoty. Co bude následovat potom, nikdo neví. Někteří jsou přesvědčeni, že to bude konec Mléčné dráhy, alespoň v té podobě, jak je známa.

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 planet, kde společenský vývoj dlouhou dobu probíhal jinak. Pak ale omnifaktoři zavedli Nižší omnijazyk, který uměl používat každý. Některé z původních jazyků, zvláště těch mladších, však přesto zcela nevymizely. Používají se při různých významných událostech, jako jsou obřady či ceremoniály. Běžně jsou v původních jazycích zachovány také některá rčení, fráze nebo i nadávky.

Nižší omnijazyk
Počátkem Třetího věku progresu omnifaktoři mezi majoritní galaktické rasy seslali jednotnou řeč a písmo, tzv. Nižší omnijazyk. Tak napomohli šíření synchronizace a usnadnili mezinárodní obchod a politiku vůbec. Prvními učiteli tohoto jazyka byla samozřejmě média, která se o něm dozvěděla právě od svých omnifaktorů. Aby vstoupil do povědomí co nejvíce obyvatel co nejrychleji, média ho předávala nejprve vědcům, lingvistům, kronikářům a hlavně také mediálním korporacím.

Život v galaxii
Pro dobrodruhy, kteří vycestují ze své rodné planety někam jinam, je Mléčná dráha poměrně nebezpečné místo, obzvláště ve třináctém věku. V hlubinách vesmíru na ně čekají nástrahy ve formě obrovských mezihvězdných impérií, mocných psioniků oplývajících ničivými psi-silami, šílených vědců vládnoucích pokročilé technologii, divokých xeno-bestií, paranormálních bytostí z Benefactoria i Malefactoria 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 klidné 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.

Galaktické dny a měsíce
Když Světlí omnifaktoři zavedli jednotný Nižší omnijazyk, po celé galaxii 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 omnifaktorů samotných. Je to vždy kombinace jmen dvou vzájemně opačných omnifaktorů. Tedy:

1. AlfaBeta	7. NýKsí
2. GamaDelta	8. OmikronPí
3. EpsilonZeta	9. RhóSigma
4. ÉtaThéta	10. TauYpsilon
5. IótaKappa	11. FíChí
6. LambdaMí	12. PsíOmega

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

Platidla
V galaxii existuje bezpočet druhů měn a jiných platidel – téměř každá z říší má svůj vlastní. Zatímco civilizované rasy používají mince a bankovky, u barbarských ras tuto úlohu zastávají většinou drobné cennosti, například nugety drahých kovů, drahokamy, perly a podobně. Emisi platidel mají na starosti hlavně bankovní korporace, které také stanovují aktuální kurz. Silně tak ovlivňují galaktickou ekonomiku. Ale pouze pár měn má tak velkou stabilitu, že mohou být používány bez obav a mnoho říší je akceptuje. Patří sem například wiktery, tirathy, sekhamonské perly, jineklary a krystaly Xai.

Rasy

Svět Void: Science Fiction je v současnosti obýván mnoha inteligentními rasami.

Civilizované rasy

Mezi civilizované rasy patří lidé, qriové, khalgové, demigtarové a ixwijové. Civilizované rasy jsou společensky a kulturně rozvinuté. Jejich esoterismus je organizován do sekcí, které mají svůj systém a doktríny. Barbarské rasy vnímají jako primitivní, nepředvídatelné a snadno ovlivnitelné.

Barbarské rasy

Mezi barbarské rasy patří Thrykkové (arktolové, xuharktolové, gzeové), tybonové, kugonové, yndenové a Zezoři (kmuddové, ubdové a wreilové) a jejich sluhové. Barbarské rasy jsou společensky i kulturně zaostalé. Jejich esoterismus je reprezentován kulty a velkou roli v něm hrají pověry. Civilizované rasy vnímají jako arogantní, nedůvěryhodné a slabé.

Prokleté rasy

Omnifaktoři již od Věku esence sledovali evoluci fauny a flóry. Podporovali formy života, které byly zajímavé pro jejich Velký výzkum. Tvory, jejichž evoluce a kulturní vývoj se vydaly jinou cestou, během Věku probuzení zavrhli 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. První i Druzí Omnivládci je krutě využívali jako otroky, pobíjeli je ve válkách a marnili jejich životy. Po celou dobu trpěly tato příkoří a čekaly na pomoc omnifaktorů. Ta ale stále nepřicházela. Na počátku Třetího věku progresu se zdálo, že se jim konečně blýská na lepší časy, ale opak byl pravdou. Nové galaktické 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 planetách, které byly pro ostatní nedůležité a bezcenné. Všechny byly technologicky na úrovni doby kamenné, bez jakékoliv šance konkurovat novým vládcům galaxie. Tehdy si uvědomily, že je omnifaktoři ignorují. V zoufalství a zuřivosti toužily po pomstě. Světlí omnifaktoři se od nich sice odklonili, Temní omnifaktoři byli ale mnohem přívětivější. Během Věku zániku se galaxií rozpínala Temnota a bytosti se slabou duší, bytosti bez synchronizace, byly na ní náchylnější než jiní. Tak Temnota snadno poskvrnila duše těchto prokletých ras a nalomila jejich vůli. Temní omnifaktoři 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 Bolduové, Hutreixové, Volareixové, Nonkylové, Moxo, Ruqrulové a podobně.

Křížení ras

Zvláštní je, že rasy světa Void: Science Fiction nejsou vzájemně geneticky kompatibilní, tudíž se spolu nemohou ani křížit. Není ani možné provádět mimodruhové transplantace orgánů nebo krevní transfúze a to ani u evolučně příbuzných bytostí, jako jsou Kmuddové a Wreilové.

Vyhynulé rasy

Je dobře známo, že Mléčnou dráhu v dávné minulosti obývalo mnoho dalších inteligentních ras. Nejvíce informací se zachovalo však jen o těch nejmocnějších, které galaxii vládly a které jsou tak nepřímo zodpovědné za současný stav věcí. Na počátku Prvního věku progresu omnifaktoři v rámci svého Velkého výzkumu vybrali dostatečně vhodnou rasu a manipulací ji pomohli dosáhnout nadřazenosti. Tato rasa začala být známá jako První Omnivládci. Jejich vláda skončila během Prvního věku regresu, kdy byli svrženi a vyhlazeni ostatními rasami. Z těchto ras během Druhého věku progresu omnifaktoři opět vybrali tu nejvhodnější a opět ji manipulací pomohli k vládě nad galaxií. Tyto Druhé Omnivládce však nakonec potkal stejný osud. V Druhém věku regresu byla jejich vláda násilně ukončena rasami, které vládnou galaxii dnes. Dědictví 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 historii galaktických 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 planetě. Zdali se jednalo o skutečné bytosti, nebo zdali to byl jen výmysl tehdejšího folklóru, to už v dnešních dobách nelze říct s jistotou. Někteří archeologové pátrají po důkazech o jejich existenci, ale většinou se stopy ukáží jako falešné či mylné. Známá je ale například záhada Ticcrolské civilizace. Nejprve bylo nalezeno několik málo zbytků pravěkých staveb na planetě Ticcrol, ale později byly stavby stejné architektury objevovány i na dalších planetách po celé galaxii. Je prokázáno, že tato rasa žila během Věku probuzení, kdy ještě neexistovala žádná technologie pro cesty na jiné planety. Jak se tedy dokázala rozšířit mimo svoji domovskou planetu, 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 vládcích, kteří prý žijí kdesi ve středu galaxie. Některé tajné pseudosync kulty je následují jako své omnifaktory.

Typy civilizací

Lidstvo sestavilo stupnici pokroku civilizace, která je založena na jejím rozšíření ve vesmíru. Vychází z Kardašovovy škály, která vznikla už ve 20. století a která se vztahovala čistě ke schopnosti využívat energii.

Civilizace typ 0: Civilizace, která ještě nekolonizovala celou svoji planetu. Sem patří různá primitivní kmenová společenstva.

Civilizace typ I: Civilizace, která kolonizovala celou svoji planetu. Typu I je převážná většina minoritních ras. Technologie vesmírného cestování je na nízké úrovni.

Civilizace typ II: Civilizace, která kolonizovala celou svoji soustavu. Typu II je část minoritních ras. Technologie vesmírného cestování je na vyšší úrovni, ale stále ne FTL.

Civilizace typ III: Civilizace, která kolonizovala více soustav. Typu III jsou všechny majoritní rasy. Technologie vesmírného cestování je na vysoké úrovni, včetně FTL.

Civilizace typ IV: Civilizace, která kolonizovala celou svoji galaxii. Typu IV jsou mocné rasy, které již vyhynuly, tedy například První a Druzí Omnivládci. V současné době se o post typu IV přetahují civilizace typu III.

Civilizace typ V: Civilizace, která kolonizovala více galaxií či dokonce celý vesmír. Z typu V jsou známí pouze Světlí omnifaktoři.

Civilizace typ VI: Civilizace, která kolonizovala více vesmírů. Pouze teoretický stupeň, ale ví se, že Temná ruka povolává rasy z jiných vesmírů, což ji v podstatě staví na tuto úroveň…

První trilegie

První trilegie byla ozbrojená síla, kterou vytvořili První Omnivládci k dobytí galaxie a udržení své nadvlády. Jednalo se o modifikovanou primitivní rasu, kterou První Omnivládci nalezli na jedné ze svých planet.

Gasomorfové: Jejich organizmus nebyl založen na běžné organické biologii – jejich těla měla plynnou strukturu, díky čemuž uměli létat. Živili se kapalinami. Když zemřeli, rozplynuli se na plazmu. Zastávali úlohu vzdušné síly.

Solidomorfové: Jejich organizmus nebyl založen na běžné organické biologii – jejich těla měla krystalickou strukturu, díky čemuž byli velmi silní a odolní. Živili se plazmou. Když zemřeli, roztáli na kapalinu. Zastávali úlohu pozemní síly.

Liquidomorfové: Jejich organizmus nebyl založen na běžné organické biologii – jejich těla měla kapalnou strukturu, díky čemuž se uměli snadno pohybovat v kapalinách. Živili se pevnými látkami. Když zemřeli, vypařili se na plyn. Zastávali úlohu námořní síly.

Druhá trilegie

Druhá trilegie byla ozbrojená síla, kterou vytvořili Druzí Omnivládci k dobytí galaxie a udržení své nadvlády. Jednalo se o modifikovanou primitivní rasu, kterou Druzí Omnivládci nalezli na jedné ze svých planet.

Volitospheroidé: Měli paprsčitě souměrná balónovitá těla, ze kterých směrem nahoru vybíhalo pět dlouhých tenkých křídel podobných listům. Zespod těla bylo pět dalších končetin, které sloužily jako nohy a paže. Tělo bylo plné dutých komor s nadnášejícím plynem, díky čemuž bylo velmi lehké a snadno létalo. Zastávali úlohu vzdušné síly.

Ambulospheroidé: Měli paprsčitě souměrná kulovitá těla, po jejichž obvodu vybíhalo deset segmentovaných končetin. Pět z nich sloužilo jako nohy a pět jako paže. Tělo bylo kryté skořápkou s vnitřní podpůrnou strukturou, díky čemuž bylo velmi pevné a odolné. Zastávali úlohu pozemní síly.

Natospheroidé: Měli paprsčitě souměrná měchovitá těla, ze kterých směrem dolů vybíhalo pět dlouhých chapadel propojených blánou. Sloužily k plavání i k pohybu po souši. Seshora těla bylo pět dalších chapadel, které sloužily jako paže. Tělo obsahovalo silnou svalovitou komoru pro nasávání a vypouštění vody, díky čemuž bylo odolné proti tlakům a snadno plavalo. Zastávali úlohu námořní síly.

Organix

Organix je roj stvořený neznámou rasou někdy během Věku poznání. Organix připomíná velké pavouky či hmyz, jsou to bioti – umělé organické bytosti. Stejně tak jsou organické i jejich zbraně a vesmírné lodě. Cílem roje je požírat a asimilovat biohmotu, zdokonalovat se a množit se. Vše nebiologické ignoruje. Bioti Organix se rychle regenerují a přizpůsobují každé hrozbě. Mrtví a geneticky zastaralí jedinci jsou recyklováni. Celý roj je propojen telepatií, takže jedná jako jedna bytost. Roj Organix byl několikrát probuzen z hibernace, naposledy během Třetího věku regresu. Jeho běsnění bylo zastaveno, ale občas se jeho malé fragmenty někde ukáží. Galaktické říše považují za prioritu je zastavit dřív, než se opět rozmnoží do původních počtů.

Mechanix

Mechanix je roj stvořený neznámou rasou někdy během Věku poznání. Mechanix připomíná velké pavouky či hmyz, jsou to roboti – stroje s umělou inteligencí. Cílem roje je pohlcovat a asimilovat technologii, zdokonalovat se a množit se. Vše biologické ignoruje. Roboti Mechanix se rychle opravují a přizpůsobují každé hrozbě. Rozbití a technicky zastaralí jedinci jsou recyklováni. Celý roj je propojen bezdrátovou komunikační sítí, takže jedná jako jedna bytost. Roj Mechanix byl několikrát probuzen z hibernace, naposledy během Třetího věku regresu. Jeho běsnění bylo zastaveno, ale občas se jeho malé fragmenty někde ukáží. Galaktické říše považují za prioritu je zastavit dřív, než se opět rozmnoží do původních počtů.

Kombinax

Kombinax jsou renegáti od Organix a Mechanix, kteří se spojili a utvořili tak nový roj. Poprvé se objevil během Třetího věku regresu. Příčina jeho vzniku je neznámá, ale pravděpodobně za to může jakási anomálie uvnitř kolektivních vědomí Organix a Mechanix. Kombinax připomíná velké pavouky či hmyz, jsou to kyborgové – kombinace robota a organické bytosti. Stejně tak jsou kombinované i jejich zbraně a vesmírné lodě. Cílem roje je požírat a asimilovat biohmotu a technologii, zdokonalovat se a množit se. Kyborgové Kombinax se rychle opravují a přizpůsobují každé hrozbě. Rozbití a zastaralí jedinci jsou recyklováni. Celý roj je propojen technopatií, takže jedná jako jedna bytost. Kombinax chce pohltit roje Organix a Mechanix, bojuje primárně proti nim. Evidentně je považuje za způsob, jak dosáhnout hledané dokonalosti. Galaktické říše v něm nevidí prioritní hrozbu, otázkou ale je, co se stane, až Organix a Mechanix zcela pohltí.

První kontakt

Lidstvo stanovilo pět stupňů prvního kontaktu s mimozemskými formami života.

Blízká setkání prvního druhu: Toto zahrnuje očité svědectví mimozemského dopravního prostředku.

Blízká setkání druhého druhu: Toto zahrnuje fyzický kontakt s mimozemským dopravním prostředkem, ale také jeho útok. Tento stupeň je někdy přeskočen.

Blízká setkání třetího druhu: Toto zahrnuje očité svědectví mimozemské formy života.

Blízká setkání čtvrtého druhu: Toto zahrnuje fyzický kontakt s mimozemskou formou života, ale také její útok. Tento stupeň je někdy přeskočen.

Blízká setkání pátého druhu: Toto zahrnuje osobní oboustrannou komunikaci s mimozemskou formou života.

Světlo

Světlí omnifaktoři
Světlí omnifaktoři jsou interdimenzní energetické bytosti, které svojí mocí formovali vesmír; samotný vesmír ovšem stvořilo Nihilum. Bylo jich dvacet pět, ale na konci Třetího věku regresu byl pětadvacátý z nich zničen při experimentu v TPC na Nové Zemi. Tato událost ukončila Extradimenzní válku, která rozdělila Světlé omnifaktory na dva tábory: Benefactorium a Malefactorium. Ačkoliv Extradimenzní válka skončila, jistá nevraživost mezi Benefaktory a Malefaktory stále existuje. Každý ze Světlých omnifaktorů má moc nad určitým aspektem reality, ať už hmotným nebo konceptuálním. Míra této moci závisí na počtu duší, které omnifaktor za celou dobu pohltil. Čím více duší má, tím snadněji může prosadit své návrhy a zasáhnout do dění vesmíru. Omnifaktor však může pohlcovat jen duše svých vlastních stoupenců a to jen v okamžik jejich smrti. Pokud chce získat více duší, musí tedy nejprve získat více stoupenců. O to se starají resynchronizátoři, ačkoliv někdy se stává, že stoupenec může sám přestoupit k jinému, třeba proto, že s filozofií svého původního omnifaktora nebyl spokojen. Omnifaktoři si své stoupence drží nejen učením, které jim předávají skrze média, ale také odpověďmi na jejich interlinky. Někdy se i mohou rozhodnout, že sešlou nějaký velkolepý zázrak a dokázat tak svým stoupencům, že nad nimi drží ochrannou ruku. Vědecké označení, které jim dali lidé, je Lucifer (Světlonoš).

Vzhled omnifaktorů
Omnifaktoři žijí v dimenzích Benefactorium a Malefactorium, ale za určitých podmínek mohou přijít do „hmotného" vesmíru. To je extrémně vzácná událost, během které je možné spatřit jejich podobu. Je otázka, do jaké míry je tato podoba skutečná, protože omnifaktoři mohou rozložit svoji přítomnost do více dimenzí současně – a smrtelníci mohou vnímat jen tři prostorové dimenze. Velikost je též proměnlivá, někdy jsou na mikroskopické úrovni, jindy jsou větší než planety. Závisí zjevně opět na tom, kolik dimenzí omnifaktor zrovna zabírá. Benefaktoři se jeví jako chobotnice, Malefaktoři potom jako pavouci, přičemž počet končetin není pevný a pravděpodobně závisí na počtu obývaných dimenzí nebo na aktuální moci. Levitují, zatímco končetinami pohybují podobně jako mořské medúzy. Před svým rozdělením omnifaktoři vypadali jako ježovky – končetiny byly tvořené dlouhými pevnými trny. Jejich těla nejsou hmotná, skládají se z exotické energie. Energii omnifaktorů se říká jednoduše omnienergie, respektive Světlá omnienergie. Omnifaktoři nemají jména, takže lidští vědci jim dali označení podle řecké abecedy a latinských slov.

Interlinka
Jakmile smrtelník akceptuje přítomnost omnifaktora, omnifaktor ho začne sledovat. To funguje na principu kvantového provázání (tzv. „QE"). Kdykoliv si pak smrtelník vyvolá jistou myšlenku svázanou s daným omnifaktorem, omnifaktor mu odpoví nějakou pomocí. Bytosti se to však musí naučit, toto vzdělání nabízí všechny sekce. Tímto provázáním se také posiluje synchronizace mezi duší smrtelníka a podstatou omnifaktora. Omnifaktor může sledovat neomezené množství smrtelníků a může reagovat na každého z nich. Aktivace kvantového provázání se nazývá „interlinkování", samotnému provázání se říká „interlinka". Když je interlinka navázána, omnifaktor se o smrtelníkovi dozví a dotkne se jeho duše svým chapadlem respektive nohou. Tento efekt není nijak vnímatelný.

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 nějakou psi-sílou, má tato kopie svoji vlastní unikátní duši – nehraje roli, jestli má stejné vzpomínky či osobnost jako vzor. Než omnifaktoři zjistili, že je mohou pojídat, odcházely duše zemřelých bytostí do „posmrtného života" – do Prázdnoty, kde je pohltilo Nihilum. Duši lze z Benefactoria, Malefactoria i Prázdnoty přivést zpět a reinkarnací 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 omnijazyk
Je to zvláštní jazyk, kterým mezi sebou mluví Světlí omnifaktoři. Tímto jazykem také promlouvají ke svým médiím a extradimenzním bytostem; ovládají ho také psionici, kteří ho používají jako jakýsi neurální „programovací jazyk" k aktivaci svých psi-sil. Vyšším omnipísmem jsou zapsány informace v psionických a esoterických datadiscích. Omnijazyk má několik paranormálních vlastností, které zabraňují v jeho zaznamenávaní a reprodukování. Jeho mluvená forma nemůže být zachycena mikrofony, všechny takové zvukové záznamy jsou zrnité. Jeho psaná forma je na všech fotografiích a videozáznamech rozmazaná, takže je nečitelná. Skenery místo symbolů načítají jen nejasné vzory, tiskárny tisknou jen rozpadlý kód. Jakýkoliv pokus o zaznamenání do počítačů způsobí poškození diskové paměti. Pokud na psané písmo pohlédne někdo, kdo tento jazyk neovládá, uvidí jen podivné neustále se měnící symboly.

Média
Všechna média mají zvláštní dar – slyšet hlas svého patronského Světlého omnifaktora. Ne všechny rasy ale takto obdařené jedince mají, například Zezoři. Kdy jedinec pozná, že vnímá svého omnifaktora, to se liší případ od případu, většinou je to ale v období dospívání. Tehdy je jedinec odveden do spolkové školy, kde se vyučuje, jak toho využívat, jak provádět seance a vést synchronizace. Některá média jsou však samouci. V některých civilizacích je možnost stát se médiem dobrovolná, v jiných povinná a v některých dokonce i pod trestem smrti. Někdy říše zkrátka nechtějí mít někoho s touto schopností mimo svoji kontrolu.

Ultimuské sekce
Ultimuské sekce předvídají návrat omnifaktora Primuse ve formě omnifaktora Ultimuse. Jejich posláním je získat vzorky omnienergie, na kterou se Primus rozptýlil, a najít informace o konfiguraci TPC. Dále musí získat kontrolu nad samotným TPC. Experiment zopakovaný v opačné konfiguraci by Ultimuse dokázal stvořit. Kromě těchto primárních cílů mají však i několik vedlejších – z těch významných například studovat historii zaniklých Primusových sekcí. Média Ultimuských sekcí jsou zvláštní tím, že svými seancemi nepřivolávají moc omnifaktora, ale koncentrují Světlo. Taktéž mají schopnost slyšet hlas omnifaktora, ovšem nikdy k nim nepromluvil. Média však přesto každý den dlouhé hodiny naslouchají, ve snaze zachytit jakoukoliv zprávu, která by naznačovala, že Ultimus se konečně zrodil.

Extradimenzní válka
Pokud omnifaktor nabere dostatečnou moc, může své armády přesunout do protikladné dimenze a zde napadnout teritorium slabšího omnifaktora. Pokud se takto napadený omnifaktor neubrání, může silnější omnifaktor z jeho teritoria vést invazi i do teritorií ostatních nepřátelských omnifaktorů. Samotná invaze probíhá tak, že útočící armáda proletí mezi-dimenzí, která je pro Benefactorium i Malefactorium společná. Invazní armáda ničí fraktálové úly a zabíjí extradimenzní bytosti, čímž daného omnifaktora oslabuje. K takovým situacím docházelo během Extradimenzní války, dnes však panuje mezi Benefactoriem a Malefactoriem relativní klid.

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

Po Extradimenzním schizmatu se tento systém poněkud zkomplikoval. Malefaktoři a Benefaktoři stáli proti sobě se silami vyrovnanými a většinou si tak vzájemně rušili své zásahy. Toto je jeden z hlavních důvodů, proč rozšířili Extradimenzní válku mezi smrtelníky. Invaze Malexů do Benefactoria a invaze Benexů do Malefactoria pak měly za úkol ničit zdejší teritoria a nepřátelské omnifaktory tak oslabovat. A slabý omnifaktor šel snáze přehlasovat.

Po příchodu Temnoty se situace uklidnila. Benefactorium a Malefactorium 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 omnifaktory už neexistuje, stále však proti sobě kují pikle a snaží se upevnit svoji moc.

Stoupenci
Velká většina stoupenců je oddaných jednomu omnifaktoru. V galaxii lze však narazit na různé další formy stoupenců, některé jsou vzácné, jiné poměrně časté. Všechny mají ale jednu věc společnou: běžní stoupenci na ně pohlíží s krajním opovržením, nedůvěrou či přímo nenávistí.

Pseudosync (Pseudosynchronik) je stoupenec jiného než existujícího Světlého omnifaktora. Sem patří všichni služebníci Temnoty, ale také stoupenci Ultimuských sekcí. Čin je nazýván pseudosynchronizace.

Antisync (Antisynchronik) je stoupenec, který vyznává Světlého omnifaktora podle jiné než oficiálně schválené filozofie. Čin je nazýván antisynchronizace.

Desync (Desynchronik) je stoupenec Světlého omnifaktora, který jeho pomoc zneužívá ke svým vlastním účelům, nebo se nechová podle jeho filozofie. Čin je nazýván desynchronizace.

Intersync (Intersynchronik) je stoupenec, který zanevřel na Světlého omnifaktora a dobrovolně přešel k jinému Světlému omnifaktoru. Čin je nazýván intersynchronizace.

Resync (Resynchronik) je stoupenec Světlého omnifaktora, který byl cizím médiem zkonvertován na učení jiného Světlého omnifaktora. Čin je nazýván resynchronizace.

Async (Asynchronik) nenásleduje žádného omnifaktora. Sem patří všechny lidské Černé říše, ale také všichni ostatní, kteří ztratili důvěru ve svého omnifaktora a žádného dalšího následovat nechtějí. Čin je nazýván asynchronizace.

Multisync (Multisynchronik) je stoupenec, který slouží více Světlým omnifaktorům současně a tím tak získává různé formy jejich pomoci. Jakmile multisync zemře, jeho duši obvykle pohltí ten omnifaktor, jehož aspektu byl v okamžiku své smrti nejblíže. Čin se nazývá multisynchronizace.

Avatar
V historii je známo několik případů, kdy média byla „osvícena“ omnifaktorskou esencí. Toto je považováno za největší dar, který může smrtelník od Světlého omnifaktora získat. Co vlastně osvícení je, není přesně známo. Každá sekce na to nahlíží jinak. Jedna teorie říká, že Světlý omnifaktor propůjčí médiu část svých schopností. Další teorie zastává názor, že médium dosáhne takového stavu mysli, kdy svého Světlého omnifaktora 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 omnifaktor přijde ze své dimenze do těla svého vyvoleného média, takzvaného Avatara. Tak či tak, osvícené médium je nadpřirozeně mocná bytost. Není možné říct, do jaké míry si médium zachovává svoji vůli a do jaké míry ho ovládá omnifaktor, 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 altersyncy na cestu svého omnifaktora. 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 sekčních archivů se Avatar objevuje jen v situacích největšího ohrožení stoupenců toho omnifaktora. Médium však nezůstane Avatarem napořád. Jakmile je nebezpečí odvráceno, esence médium opustí a to je jako dřív, i když existují případy, kdy se médium psychicky zhroutilo nebo dokonce i zemřelo. Pravidlem je však to, že médium si nepamatuje na události, které jako Avatar zažilo. Mnoho médií 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.

Omni-ferox
Omni-feroxové jsou osoby obdařené schopností slyšet hlas omnifaktorů, které ale neprošly žádným řádným výcvikem ani výukou. Jsou to média-samouci. Provádějí seance, které sekce považují za desyncové. Často omnifaktoří moc zneužívají ke svým osobním cílům, někdy to má však neočekávané následky. Většinou proto nejsou tolerováni, omni-feroxství je trestným činem.

Benefactorium
Benefactorium je dimenze dobra. Zde žijí extradimenzní bytosti a také dvanáct Benefaktorů, kteří proplouvají nekonečným prostorem. Je slyšet jejich hlas, když rozmlouvají s extradimenzními bytostmi. Benefactorium je idylický svět, věčně prosvětlený paprsky zářivých koulí Světla. V bílých mlhovinách jsou zahaleny obrovské fraktálové úly, které obývají armády Benexů a vládnou jim Arcibenexové. Úly jsou vzájemně propojené bílými vlákny podobnými pavučině. Na opačné straně Benefactoria, daleko za mezi-dimenzí, se nachází Malefactorium.

Symbol Benefaktorů vyobrazuje jejich vlastní podobu, s chapadly směřujícími dolů.

Alfa-vita

Omnifaktor života, fauny a flóry

Ný-sanitas

Omnifaktor zdraví, evoluce a regenerace

Gama-modestia

Omnifaktor skromnosti, pilnosti a asketismu

Omikron-lex

Omnifaktor práva, spravedlnosti a cti

Epsilon-pax

Omnifaktor míru, diplomacie a budování

Rhó-ordo

Omnifaktor řádu, kauzality a plánů

Éta-progressus

Omnifaktor pokroku, zvědavosti a civilizovanosti

Tau-variatio

Omnifaktor výběru, změny a naděje

Jóta-dies

Omnifaktor světla, dne a odvahy

Fí-misericordia

Omnifaktor lítosti, lásky a potěšení

Lambda-logicus

Omnifaktor intelektu, logiky a efektivnosti

Psí-locus

Omnifaktor prostoru, sub- a hyper-prostoru

Malefactorium
Malefactorium je dimenze zla. Zde žijí extradimenzní bytosti a také dvanáct Malefaktorů, kteří proplouvají nekonečným prostorem. Je slyšet jejich hlas, když rozmlouvají s extradimenzními bytostmi. Malefactorium je krutý svět, věčně prosvětlený plameny ohnivých koulí Světla. V černých mlhovinách jsou zahaleny obrovské fraktálové úly, které obývají armády Malexů a vládnou jim Arcimalexové. Úly jsou vzájemně propojené černými vlákny podobnými pavučině. Na opačné straně Malefactoria, daleko za mezi-dimenzí, se nachází Benefactorium.

Symbol Malefaktorů vyobrazuje jejich vlastní podobu, s nohama směřujícími nahoru.

Beta-mors

Omnifaktor smrti, živlů a počasí

Ksí-morbus

Omnifaktor nemocí, mutace a degenerace

Delta-avaritia

Omnifaktor hamižnosti, lenosti a hedonismu

Pí-delictum

Omnifaktor zločinů, bezpráví a podlosti

Zéta-bellum

Omnifaktor války, agrese a ničení

Sigma-chaos

Omnifaktor chaosu, paradoxů a náhody

Théta-regressus

Omnifaktor úpadku, lhostejnosti a barbarství

Ypsilon-constantia

Omnifaktor osudu, neměnnosti a beznaděje

Kappa-nox

Omnifaktor tmy, noci a strachu

Chí-crudelis

Omnifaktor krutosti, nenávisti a utrpení

Mí-emotus

Omnifaktor instinktu, emocí a efektnosti

Omega-tempus

Omnifaktor času, vzpomínky a předtuchy

Světlá psionika
Světlá psionika, známá také jako Bílá psionika, je schopnost zesilovat vlastní mozkové vlny. Není ale přístupná pro všechny. Jen osoby, jejichž duše byla ovlivněna omnifaktorskou energií, ji mohou ovládnout a alespoň trochu se tak přiblížit všemocným omnifaktorům. Citlivost ale není zdaleka všechno. Psionik se musí naučit zaostřování energie a trans-kódy ve Vyšším omnijazyce, kterými si musí při sesílání psi-síly vyvolat autohypnózu, aby plně usměrnil svoji mysl. Pak má psi-síla plný efekt. Může samozřejmě seslat psi-sílu také tak, že energii nezaostřuje a autohypnózu trans-kódem si nevyvolá, ovšem o to více se musí soustředit a o to složitější psi-síla je. Psionika má svá rizika. Pokud se psi-síla nepodaří seslat, může nastat jeden z mnoha negativních jevů, které mohou psionika vážně ohrozit, a to jak psychicky tak i fyzicky. Nejobávanějším z nich je spontánní vzplanutí, kdy je psionik natolik zahlcen Světlem, že během okamžiku uhoří.

Psionici
Všichni psionici mají zvláštní dar – duši ovlivněnou omnifaktorskou energií, díky které mohou svoji mysl usměrnit do nejrůznějších psionických sil. Ne všechny rasy ale takto obdařené jedince mají, například Zezoři. 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 psionické školy, kde se vyučuje, jak Světlo formovat do psionických sil. Někteří psionici jsou však samouci. V některých civilizacích je možnost stát se psionikem dobrovolná, v jiných povinná a v některých dokonce i pod trestem smrti. Někdy říše zkrátka nechtějí mít někoho s touto schopností mimo svoji kontrolu.

Disciplíny psioniky
Psi-síly se dělí na sedm skupin – Mikro-ESP, Makro-ESP, Multi-ESP, Mikro-psychokineze, Makro-psychokineze, Multi-psychokineze a Očištění. Každá skupina obsahuje psi-síly určitého zaměření, psionici jsou normálně schopni ovládat všechny. Mohou dokonce seslat i speciální psi-síly vytvořené z kombinace všech sedmi skupin – sílu čiré neurální energie.

Objevení Světlé psioniky
Získat moc omnifaktorů pro sebe byl tajný plán lidstva již dlouhou dobu. Organizace TEDEC (Terran Defense Command), která se zabývá obranou Země a lidstva jako takového před mimozemskou hrozbou, považovala získání moci za prioritu a největší zbraň. Profesor Ernst Günther, schopný vědec, a Hitomi Aki, nadané médium, byli ustanoveni vedoucími přísně tajného projektu TPC. Když byl chycen Primus do Klece generované TPC, experimenty ukázaly, že může probudit tajemné síly PSI (ParaSensual Intelligence), známé jako psionické síly, ve všech lidech. Primus byl během experimentu nečekaně zabit, avšak svojí energií aktivoval psionické síly u mnoha citlivých jedinců všech ras. Psionické síly měly být tajnou zbraní, ale tento jev tajit nešlo. TEDEC se od všeho distancoval, oficiálně se jednalo o následek Extradimenzní války. Galaxie toto vysvětlení přijala. Mezi obyvatelstvem všech světů se začali objevovat psionici, kteří ovládali paranormální síly. Někteří se jich zprvu báli a chtěli je zničit, většina je ale začala podrobně studovat. Günther a Aki začali psionické síly společně zkoumat, aby pochopili, co přesně se vlastně stalo. Byli to také oni, kdo začali trénovat první psioniky.

Magus
Magus je podobně vzácný případ, jako Avatar. Magusové jsou psionici, kteří oplývají neuvěřitelně rozsáhlou mocí nad Světlou psionikou. Ovládají všechny známé psi-síly i psi-síly, které dosud nikdo nikdy neprozkoumal. Jsou schopni stejných skutků, jako božští Avatarové, ale účelem jejich existence není záchrana stoupenců. Místo toho jsou zcela svobodní a volní, jejich vůle není ničím ani nikým ovládána. Magusem ovšem psionik 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 psionikovi podaří náhodou zachytit anomálii ve Světle, jakousi zvýšenou koncentraci omnifaktorské energie, která se v dané lokalitě dočasně utvoří. Další skupina tvrdí, že je to v psionikovi samotném, že jeho dar ovládat Světlou psioniku se v určitý okamžik jeho života dostane na nadpřirozenou úroveň, ovšem poté se vyčerpá. Ultimuské sekce naopak věří, že Magus je jakýmsi „avatarem“, poslem či prorokem Ultimuse, který byl omnifaktorem seslán na důkaz, že skutečně existuje a že jeho příchod se již blíží. Jakmile se stoupenci této sekce dozvědí o nějakém novém případu 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.

Psi-ferox
Psi-feroxové jsou osoby obdařené schopností ovládat psioniku, které neprošly žádným řádným výcvikem ani výukou. Jsou to psionici-samouci. Objevují nové mocné a nebezpečné schopnosti, které nejsou vládami schváleny. Často je zneužívají ke svým osobním cílům, někdy se jim však vymknou z rukou. Většinou proto nejsou tolerováni, psi-feroxství je trestným činem.

Temnota

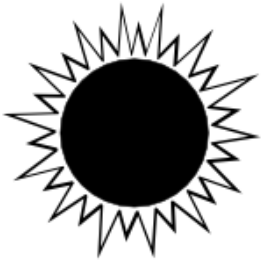
Temní omnifaktoři
Temné omnifaktory stvořilo Nihilum z množství zkorumpovaných duší jako svůj nástroj zkázy. Temných omnifaktorů je pět a jsou známí také jako Temná ruka. Vědecké označení, které jim dali lidé, je Tenebrifer (Temnonoš). Nihilu jsou naprosto loajální, splní každý jeho příkaz. Občas však mezi nimi panuje rivalita – každý z nich chce zkorumpovat pokud možno co nejvíc bytostí.

Necroth
Známý také jako Nemrtvý omnifaktor, Sup nebo Hyena. Služebníky tohoto omnifaktora 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 omnifaktor, Netopýr nebo Pijavice. Služebníky tohoto omnifaktora 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 Krvežíznivec. Jeho symbolem je letící netopýr.

Lycantroth
Známý také jako Vlkodlačí omnifaktor, Vlk nebo Bestie. Služebníky tohoto omnifaktora 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 omnifaktor, Zrůda nebo Netvor. Služebníky tohoto omnifaktora 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 omnifaktor, Stín nebo Oko. Služebníky tohoto omnifaktora 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 Zatracený. Jeho symbolem je zatměné slunce.

Temné zóny
Temné zóny je označení pro území v trvalé moci sil Temnoty. Zabírají celou čtvrtinu galaxie, konkrétně tu severovýchodní. Dělí se podle koncentrace sil Temnoty na Zelenou, Žlutou a Červenou. Mnoho říší na Temné zóny uvalilo přísnou karanténu, automaticky střílí po všech lodích, které vletí dovnitř nebo vyletí ven. Avšak hranice Temných zón je nesmírně obrovská a nelze zcela kontrolovat, některé říše navíc karanténu neuznávají a fungují jako legální cesta v udržení kontaktu se všemi „zakázanými" planetami, které jsou stále pod kontrolou stoupenců Světla.

Zelená zóna: 16 okrajových sektorů obklopujících Žlutou zónu. Zelené zóny jsou ještě relativně bezpečné. Existují tu planety, na kterých normálně žijí obyvatelé věrní Světlu – i když riziko korupce je tu vyšší než jinde v galaxii. Síly Temnoty sice útočí jen jednou za čas, ale jejich útoku se nevyhne žádná planeta. Místní ozbrojené síly jsou neustále v pohotovosti, média a psionici vždy připraveni bojovat.

Žlutá zóna: 8 vnitřních sektorů obklopujících Červenou zónu. Žluté zóny jsou poměrně nebezpečné, zdejší planety 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.

Červená zóna: centrální sektor Darkhub. Velmi nebezpečná zóna. Všechny planety jsou trvale v moci Temnoty, všude se hemží nestvůrné armády a flotily hrozivých lodí. Šance nepodlehnout 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 omnifaktorů. 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 tito svatí křižáci se vždy musí co nejdříve stáhnout.

Červená-gama: sub-sektor Kilinkau. Gama obsahuje nejmocnější državy Temnoty.
Červená-beta: soustava Sol Nova. Beta obsahuje državy nejvyšších vůdců Temnoty.
Červená-alfa: Terra Nova, Nová Země. Centrální planeta, míra korupce tu je pro běžného smrtelníka neodolatelná.

Nižší temný jazyk
Nedlouho po příchodu Temné ruky se mezi galaktickými rasami 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 dorozumívací prostředek mezi svými stoupenci. Výrazně to ulehčilo komunikaci s Prokletými rasami, protože těmto rasám Světlí omnifaktoři neseslali Nižší omnijazyk, 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 omnifaktoři. Tímto jazykem také promlouvají ke svým médiím a extradimenzním bytostem; ovládají ho také psionici, kteří ho používají jako jakýsi neurální „programovací jazyk" k aktivaci svých psi-sil. Vyšším temným jazykem jsou zapsány informace v psionických a esoterických datadiscích. Temný jazyk má několik paranormálních vlastností, které zabraňují v jeho zaznamenávaní a reprodukování. Jsou víceméně shodné s vlastnostmi Vyššího omnijazyka: mluvená forma nemůže být zachycena mikrofony, psaná forma nemůže být zobrazena na fotografiích ani videozáznamech, skenery nemohou text snímat, tiskárny ho nemohou vytisknout a jakýkoliv pokus o zaznamenání do počítače způsobí jeho poškození. Pokud na psané písmo pohlédne někdo, kdo tento jazyk neovládá, uvidí jen podivné neustále se měnící symboly. Oproti Vyššímu omnijazyku má však tento jazyk další schopnost – velmi rychle a snadno korumpuje duše bytostí, které mu naslouchají nebo které pohlédnou na jeho psanou podobu. Temná média jsou díky tomu schopná pouhým kázáním zkorumpovat celé masy posluchačů.

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

Smrt v Prázdnotě
Pokud bytost Světla zemře ve vesmíru, její duše je relativně v bezpečí. Pokud ale zemře v Prázdnotě, například na palubě lodi, která tudy zrovna letí, osud její duše je zpečetěn. Moc Světlých omnifaktorů totiž do Prázdnoty nezasahuje, takže duše je automaticky pohlcena Nihilem. Pokud v Prázdnotě zemře bytost Temnoty, její duše není pohlcena Temnými omnifaktory, 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 zkonzumovat, zkorumpovat nebo reinkarnací vrátit zpět do původního vesmíru… nebo i zcela jiného.

Omnifaktoří moc a Prázdnota
Omnifaktoři Světla jsou pevnou součástí vesmíru, který nemohou opustit. Pokud se tedy jejich následovník nějakým způsobem ocitne v Prázdnotě, jeho interlinky ani seance nebudou nikým vyslyšeny. Paradoxně i omnifaktoři 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 synchronizace či esenciální dovednosti k přivolání nadpřirozeného efektu. V Prázdnotě beztak neexistují žádné fyzikální zákony, vše je omezeno jen vůlí každého jedince. Stoupenci Temnoty se mohou inerlinkovat k duši Prázdnoty – k Nihilu. Mohou se nechat zaplavit jeho mocí a získat jeho korumpující sílu. Stoupenci Světla se místo interlinkování mohou ponořit do meditace a posílit Světlo své duše, díky čemuž se mohou efektivně bránit korupci, která jim v Prázdnotě hrozí. Temná média mohou provádět mocné seance, avšak je tu velké riziko, že jejich vlastní duše při tom bude navždy pohlcena. Média Světlých omnifaktorů mohou pomocí seancí 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 přísahat věrnost Temným omnifaktorům, 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, bojová vozidla i vesmírné lodě – vše je prostoupeno korumpující sílou. Služebníci Temné ruky navíc přidávají různé dekorace, které vždy odpovídají danému Temnému omnifaktoru. 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 Eclipsothovy předměty žádné změny nemají, aby je nešlo identifikovat.

Temná psionika
Temná psionika, známá také jako Černá psionika, jsou extrémně zesílené mozkové vlny. Není ale přístupná pro všechny. Jen osoby, jejichž duše byla ovlivněna omnifaktorskou energií a následně zahlcena Metastínem, ji mohou ovládnout a alespoň trochu se tak přiblížit všemocným omnifaktorům. Citlivost ale není zdaleka všechno. Psionik se musí naučit zaostřování energie a trans-kódy v Temné řeči, kterými si musí při sesílání psi-síly vyvolat autohypnózu, aby plně usměrnil svoji mysl. Pak má psi-síla plný efekt. Může samozřejmě seslat psi-sílu také tak, že energii nezaostřuje a autohypnózu trans-kódem si nevyvolá, ovšem o to více se musí soustředit a o to složitější psi-síla je. Psionika má svá rizika. Pokud se psi-sílu nepodaří seslat, může nastat jeden z mnoha negativních jevů, které mohou psionika vážně ohrozit, a to jak psychicky tak i fyzicky. Nejobávanějším z nich je spontánní zmrznutí, kdy je psionik natolik zahlcen Temnotou, že během okamžiku umrzne.

Psionici Temnoty
Ti, kteří mají dar ovlivnění duše omnifaktorskou energií, si tento dar zachovají i poté, co se obrátí k Temnotě. Jejich mentální vlny se však přetransformují Metastínem na temné psionické síly.

Psionika a Prázdnota
Světlou psioniku lze použít i v Prázdnotě, ale psionik 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 Světlá psionika má v Prázdnotě větší efekt, protože zde může způsobit škodu Nihilu samotnému. Také Temná psionika má v Prázdnotě obrovský potenciál – odsud koneckonců pochází Metastín. Její používání ale nese velká rizika. Žádný z Temných psioniků 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 galaxii, která začala pociťovat přítomnost Temnoty, byl tajemný muž, člověk, o jehož minulosti se nic neví. V galaxii je dodnes znám pod mnoha přízvisky, jako První temný, Zvěstovatel Temnoty, Temný posel, Temný prorok, Kazatel z temnot, Velký koruptor, Vyslanec Prázdnoty, Velký pseudosync či Praotec temných. Zkoumal Metastín i Štěrbinu, ze které vyvěral. Své vědomosti šířil ve svých knihách a kázáních mezi ostatní obyvatele galaxie, kteří zatím vůbec ani netušili, s čím mají dočinění. 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 omnifaktorů, kterým poté sloužil. Z jeho deníků vyplývá, že se o Temnotu začal zajímat v roce 13-13. O třicet let později byl nalezen, zajat a upálen oddílem Tradičních vymítačů qriské Tradiční kongregace Thosâu, avšak Temní omnifaktoři jeho duši nepohltili. Odměnili se mu tím, že z něj udělali Chmurného žence – extradimenzní 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 psioniky
Když v roce 13-31 Ernst Günther a Hitomi Aki popsali psioniku, povědomí o ní se rychle rozšířilo po celé galaxii. Brzy ale bylo zřejmé, že se tu vyskytuje další forma psioniky, která se vymykala všem klasifikacím. Günther a Aki jí taktéž 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 psionickou sílu z Metastínu pojmenovali jako Temnou psioniku, aby ji odlišili od Světlé psioniky Vesmíru. Přestože bylo provozování Temné psioniky zakázané, stále častěji se objevovaly psi-ferox kulty, které ji běžně používaly a zdokonalovaly se v ní. Všichni takoví psionici byli již zcela zkorumpovaní, jejich temné duše Světlí omnifaktoři nemohli pozřít. Korupce se nekontrolovatelně šířila do všech koutů galaxie a zkorumpovaných duší přibývalo. Když jich bylo dostatek, Nihilum Metastín použilo k vytvoření pětice Temných omnifaktorů, takzvané Temné ruky.

Spojenci odjinud
Během Prvního sabatu získala Temná ruka schopnost pomocí složitých psionických sil 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 dobyvačné plány. Ale ukázalo se, že tyto bytosti nejsou Temným omnifaktorům dostatečně poslušné, jejich loajalita patří především jejich domovským realitám. Několikrát se stalo, že se vzbouřily a napadly služebníky Temné ruky. Vztahy mezi Temnými omnifaktory 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 Mléčnou dráhu chtějí dobýt jen pro sebe.

Galaxie

Vesmír
Vesmír představuje existenci. Je nekonečný, přesto existuje nekonečně mnoho vesmírů, které jako abstraktní bubliny plují v Prázdnotě. Je starý přibližně 13,7 miliard let a podle odhadů obsahuje stovky miliard galaxií. Vesmír se skládá ze tří úrovní: hmotného prostoru, sub-prostoru a hyper-prostoru. Sub-prostor tvoří „spodní“ vrstvu, hmotný prostor střední vrstvu a hyper-prostor „vrchní“ vrstvu. Ve hmotném prostoru se nachází všechny astronomické objekty a vůbec celá realita, tak jak ji jsou živé bytosti schopné vnímat. Sub-prostor a hyper-prostor jsou úrovně, kde fyzikální zákony fungují jinak. Využívají se například pro nadsvětelnou komunikaci a cestování.

Prázdnota
Prázdnota je neexistence za hranicí vesmíru. Zde je místo, kde sídlí Nihilum, kde se rodí a umírají vesmíry, a kam putují duše mrtvých (pokud nejsou dříve pohlceny nějakým omnifaktorem). 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.

Galaxie
Mléčná dráha je galaxie spirálního typu, tvořená čtyřmi rameny, s průměrem přibližně 100.000 světelných let a tloušťkou přibližně 1.000 světelných let. Předpokládá se, že obsahuje přibližně 400 miliard hvězd. Kvůli zjednodušení údajů o poloze byla galaxie rozdělena na sektory. Mléčná dráha má sto sektorů, každý sektor má sto sub-sektorů, celkem je tu tedy 10.000 sub-sektorů. Každý z nich má miliony hvězd a desítky milionů planet. Udržet život je však schopna, podle odhadů, jen pětina z nich.

Střed galaxie
Střed galaxie je tvořen supermasivní černou dírou, která skrývá nesčetná tajemství a je zdrojem mnoha legend a bájí. Čím blíže středu galaxie, tím je FTL cestování obtížnější a nebezpečnější. Od určité vzdálenosti je díky silné gravitaci zcela nemožné, takže průzkum centra je závažně komplikován. Přesto se však najde mnoho dobrodruhů, lovců pokladů i vědců, kteří jsou ochotni zariskovat a vydat se na dlouhou pouť. Existují totiž historické informace o vesmírných lodích, stanicích i celých planetách, které jsou navždy ztraceny za horizontem události černé díry.

Okraje galaxie
Za okrajem galaxie se rozléhá obrovitá mezigalaktická pustina, kde není nic, než prázdný vesmír. K nejbližší sousední galaxii je to přibližně dva miliony světelných let, což je i pro nejrychlejší FTL lodě velká vzdálenost. Několikrát za celou historii se však objevily případy, kdy různé galaktické mocnosti vyslaly automatické lodě i lodě s posádkou uloženou ve stázi na dlouhou průzkumnou pouť. Avšak s žádnou z těchto výprav se podle oficiálních zpráv nikdy nepodařilo navázat kontakt. Vědci počítají s tím, že lodě se jen dostaly mimo dosah vysílačů, nebo v horším případě, že je potkalo neočekávané selhání systémů. Různé sekce však tvrdí, že Mléčná dráha je obklopena dimenzní bublinou, která z ní nic nepropustí ven. Prý je to součást karanténní zóny, kterou omnifaktoři kdysi dávno ustanovili, aby zabránili životu rozšířit se i jinam a „zamořit“ tak jejich dílo, vesmír. Pravdu znají zřejmě jen sami omnifaktoři.

Planety
Planety jsou strategicky významné objekty, protože na jejich površích se odehrávají ty nejdůležitější události. Mohou mít měsíce, prstence a nebo obojí. Planety jsou klasifikovány podle tří hledisek: první je podle jejich převládajícího terénu, druhé podle jejich využití a třetí podle obyvatelnosti. Planety pod označením - nepodporují život, protože obvykle nemají žádnou atmosféru, nebo jejich atmosféra je smrtící. Obyvatelé na nich mohou žít pouze ve skafandrech, či v plně uzavřených budovách. Planety typu + život podporují. Planety se v seznamech a na mapách označují kódem např. TemCit+, což znamená Mírná planeta, městská, obyvatelná.

Dimenze
Vesmír má mnoho dimenzí, smrtelníci však dokáží vnímat jen čtyři: tři prostorové a jednu časovou. Extradimenzní bytosti, například omnifaktoři, jsou energetické entity, které existují mimo tyto dimenze a smrtelníci je tudíž normálně nemohou vnímat. Mezi známé dimenze patří hyper-prostor, sub-prostor, benefactorium a malefactorium. První dvě slouží pro FTL cestování a komunikaci a jsou přístupné pomocí speciální technologie. Druhé dvě jsou domovem Světlých omnifaktorů a jejich služebníků a pro smrtelníky jsou naprosto nedosažitelné.

Planety

Planety podle terénu:

Mírné (Temperate, Tem):
Tyto planety mají povrch rovnoměrně zaplněn vodní plochou, lesy, širými loukami, zasněženými tundrami i vyprahlými pouštěmi. Podmínky pro život jsou příznivé.

Ledové (Ice, Ice):
Tyto planety 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 planety jsou celé, či alespoň z drtivé většiny, pokryté oceány. Podmínky pro život jsou příznivé.

Džunglové (Jungle, Jun):
Tyto planety jsou zarostlé džunglemi a pralesy. Podmínky pro život jsou příznivé.

Pouštní (Desert, Des):
Tyto planety se obvykle nachází blízko hvězdy. Jsou pokryté vyprahlými pouštěmi písečných dun nebo kamenitých plání. Převážně tu panují úmorná horka. Podmínky pro život jsou nepříznivé.

Bažinaté (Swamp, Swa):
Tyto planety jsou z většiny pokryté bažinami, močály a rašeliništi. Terén je tedy většinou velmi těžce prostupný. Podmínky pro život jsou příznivé.

Magmatické (Magma, Mag):
Toto jsou teprve nově vznikající planety. Místo hor tu jsou sopky, místo vodních ploch lávové řeky a magmatické oceány. Teploty tu jsou velmi vysoké. Podmínky pro život jsou nepříznivé.

Skalnaté (Rock, Roc):
Tyto planety mají velmi členitý terén, tvořený vysokými skalami, obrovitými balvany a hlubokými propastmi. Podmínky pro život jsou nepříznivé.

Plynné (Gas, Gas):
Toto nejsou terestrické planety, jsou totiž stvořeny z plynu. Jen planetární jádro je většinou kapalné. Protože tu není žádná pevná zem, města a základny tu existují jen v podobě velkých stanic, které se vznáší v oblacích.

Planety podle využití:

Normální (Normal, Nor):
Tyto planety nejsou specializovány na žádné konkrétní užití. Jsou univerzální.

Městské (City, Cit):
Na těchto planetách se buď nachází několik superměst, nebo je celý jejich povrch pokryt jedním megaměstem.

Průmyslové (Industry, Ind):
Na těchto planetách jsou mohutné továrny a průmyslové komplexy.

Těžební (Mining, Min):
Na těchto planetách se těží nerosty. Jsou tu povrchové i hlubinné doly, ale i ropné a plynové vrty.

Zemědělské (Farm, Far):
Na těchto planetách se pěstují plodiny a chovají či loví zvířata. Jsou tu pole, pastviny, plantáže a rybníky.

Vězeňské (Prison, Pri):
Tyto planety byly určeny jako vězení pro odsouzené zločince.

Vojenské (Military, Mil):
Tyto planety slouží jako základny pro armády, letectva a námořnictva.

Výzkumné (Science, Sci):
Tyto planety slouží jako vědecká a testovací střediska.

Esoterické (Esoteric, Eso):
Tyto planety slouží jako esoterická místa. Mají mnoho studijních hal, meditačních zahrad a podobně.

Odpadní (Waste, Was):
Tyto planety slouží jako místo, kam ostatní vozí odpad.

Hřbitovní (Grave, Gra):
Tyto planety slouží jako místo, kam určitá říše převáží své mrtvé, aby byli pochováni na posvátném místě.

Neobydlené (Uninhabited, Uni):
Tyto planety 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

Měsíce
Malé planetky či asteroidy obíhající kolem planety. Mohou být příhodné pro život a mít vlastní ekosystém. Klasifikují se stejně jako planety, ale k jejich kódu je přidáno „M“, např. RocMin+M. Na měsících se obvykle nacházejí laboratoře, montážní haly vesmírných lodí, vojenské základny, vězeňské kolonie a další zařízení, které je lepší mít buď co nejblíže vesmíru, nebo co nejdále od civilního obyvatelstva.

Asteroidy
Různě velké kusy skály letící vesmírem. Mohou být zachyceny gravitačním polem hvězdy a obíhat tak kolem ní, spolu s planetami. Větší asteroidy mohou být příhodné pro život a mít vlastní ekosystém. Klasifikují se stejně jako planety, ale k jejich kódu je přidáno „A“, např. RocMin+A. Na asteroidech se obvykle nacházejí laboratoře, montážní haly vesmírných lodí, vojenské základny, vězeňské kolonie a další zařízení, které je lepší mít buď co nejblíže vesmíru, nebo co nejdále od civilního obyvatelstva.

Asteroidní pásy a oblaky
Velké množství různě velkých asteroidů. Asteroidy, které byly zachyceny gravitačním polem hvězdy, časem utvoří úzký pás, souvislý či přerušovaný, a jsou součástí planetární soustavy. Asteroidy v hlubokém vesmíru utvoří neforemný oblak.

Černé díry
Černé díry jsou anomálie s tak silnou gravitací, že jí neunikne ani světlo a čas v její blízkosti plyne mnohem pomaleji. Černé díry jsou obzvláště nebezpečné pro FTL cestování, protože jsou schopné okolo letící lodě zachytit, znehybnit a nakonec rozdrtit. Největší černá díra (hned po supermasivní černé díře v centru galaxie) je B-Singularity.

Bílé díry
Bílé díry jsou anomálie, které obvykle vzniknou poté, co černá díra pohltí tolik hmoty, že se její gravitace zvýší na kritickou úroveň a následně změní na stejně silnou antigravitaci. Ta vyzařuje tak velké množství radiace, že oslnivě září, a čas v její blízkosti plyne mnohem rychleji. Bílé díry jsou obzvláště nebezpečné pro FTL cestování, protože jsou schopné okolo letící lodě vychýlit z kurzu, urychlit a nakonec nekontrolovatelně katapultovat pryč. Největší bílá díra je W-Singularity.

Červí díry
Červí díry jsou prostorové deformace, vždy dvě spolu propojené. Fungují jako zkratka napříč galaxií, protože loď, která do jedné vletí, vzápětí vyletí z druhé. Červí díry mohou být neustále otevřené, mohou se otevírat v náhodných nebo v pevně stanovených intervalech. Jsou obousměrné, avšak pokud se v nich ocitnou lodě letící ve vzájemném protisměru, je tu hrozba srážky. Uvnitř červích děr nefunguje žádný druh FTL pohonu ani FTL komunikace, ovšem jejich použití by bylo stejně zbytečné.

Mlhoviny
Mlhoviny jsou obrovské mraky prachových částic a plynů.

Elektronové mlhoviny
Elektronové mlhoviny jsou modré. Zvláštní plyn těchto mlhovin je základem technologie Symbiózních qriů. Symbiózní qriové tedy v těchto mlhovinách staví obrovské Elektronové kolektory – těžební stanice, které plyn vysávají. Ten je poté uzavírán do baterií, které pohání elfskou technologii. Lodě Symbiózních qriů, které vletí do této mlhoviny, mají výkonnější STL motory, štíty i energetické zbraně, ovšem hrozí tu přetížení, které může způsobit i zničení lodě.

Neutronové mlhoviny
Neutronové mlhoviny jsou zelené. Zvláštní plyn těchto mlhovin je základem technologie Tradičních qriů. Tradiční qriové tedy v těchto mlhovinách staví obrovské Neutronové kolektory – těžební stanice, které plyn vysávají. Ten je poté uzavírán do baterií, které pohání elfskou technologii. Lodě Tradičních qriů, které vletí do této mlhoviny, mají výkonnější STL motory, štíty i energetické zbraně, ovšem hrozí tu přetížení, které může způsobit i zničení lodě.

Protonové mlhoviny
Protonové mlhoviny jsou červené. Zvláštní plyn těchto mlhovin je základem technologie Parazitních qriů. Parazitní qriové tedy v těchto mlhovinách staví obrovské Protonové kolektory – těžební stanice, které plyn vysávají. Ten je poté uzavírán do baterií, které pohání elfskou technologii. Lodě Parazitních qriů, které vletí do této mlhoviny, mají výkonnější STL motory, štíty i energetické zbraně, ovšem hrozí tu přetížení, které může způsobit i zničení lodě.

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, částicový a podobně. Největší stabilní bouře v galaxii je Tempest-1, která zabírá celý sub-sektor.

Hyperprostorové víry
Tyto víry jsou anomálie v hyperprostoru. Většinou se vyskytnou jen na určitou dobu, některé víry jsou ale permanentní. Vír ohrožuje lodě používající Hyper-pohon. Pokud do něj taková loď vletí, může být v lepším případě vychýlena z kurzu. V horším případě může být rovnou zničena. Vír taktéž narušuje komunikaci pomocí Hyperkomů a používání hyper-teleportérů.

Subprostorové víry
Tyto víry jsou anomálie v subprostoru. Většinou se vyskytnou jen na určitou dobu, některé víry jsou ale permanentní. Vír ohrožuje lodě používající Sub-pohon. Pokud do něj taková loď vletí, může být v lepším případě vychýlena z kurzu. V horším případě může být rovnou zničena. Vír taktéž narušuje komunikaci pomocí Subkomů a používání sub-teleportérů.

Sagittarius A*
Sagittarius A* (čte se to jako „A-star“) je supermasivní černá díra, která se nachází v centru Mléčné dráhy. Je součástí skupiny objektů Sagittarius A, která se kromě ní skládá též z mlhovin Sagittarius A East a Sagittarius A West.

Hvězdokupy
Hvězdokupy jsou shluky až stovek tisíc hvězd. Dělí se na dva typy: kulovité a otevřené. Kulovitá hvězdokupa má kulovitý tvar, otevřená je neforemná. Navigace uvnitř hvězdokupy je velmi složitá a použití FTL motorů, zvláštně ve vyšších rychlostech, je riskantní. Množství hvězd a jejich gravitace ruší též dálkové komunikační systémy a senzory.

Terraformace

Terraformace je proces přeměny nehostinné planety na planetu příhodnou pro život. Je používána na planetách, 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 umělе vytvořena. Pouště jsou zavlaženy, bažiny jsou vysušeny, ledovce jsou rozpuštěny, magmatické oceány naopak zmraženy. Pokud má planeta gravitaci příliš nízkou nebo naopak příliš vysokou, je optimalizována – pod povrch jsou instalovány obrovské regulátory, většinou napájené přímo geotermální energií. Pokud je to nutné, je upravena i rychlost rotace a náklon její osy, někdy i vzdálenost planety od hvězdy. To vede ke změně délky dne a noci, místního roku a k rozložení ročních období. V posledních krocích je vysázena flóra a vypuštěna fauna, i když někdy je nutná její genetická úprava, aby snesla místní podmínky. Tyto zásahy se provádí na planetách různých velikostí a složení, většinou však pouze na terestrických. Terraformaci lze částečně aplikovat i na plynné planety, kdy se jim například vytvoří dýchatelná atmosféra, ale je to mnohem složitější a většinou pro to ani není důvod – plynné planety nemají tolik využití. Terraformaci jsou schopny provádět jen vyspělejší a bohatší říše a specializované korporace.

Postapokalyptické planety

Tyto planety postihla globální apokalypsa, způsobená buď světovou válkou nebo přírodní katastrofou. Někdy však za jejich stav může mocná psi-síla nebo omnifaktoři zásah. Některé planety 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 ohřívat povrch planety. Nastává jakási doba ledová. Nukleární léto je období po ní, kdy se nebe již trochu pročistí, ale příchozí sluneční paprsky jsou zachyceny skleníkovým efektem a povrchová teplota je velmi vysoká. Protože ozónová vrstva už neexistuje, silné UV záření začne ovlivňovat všechny živé organizmy.

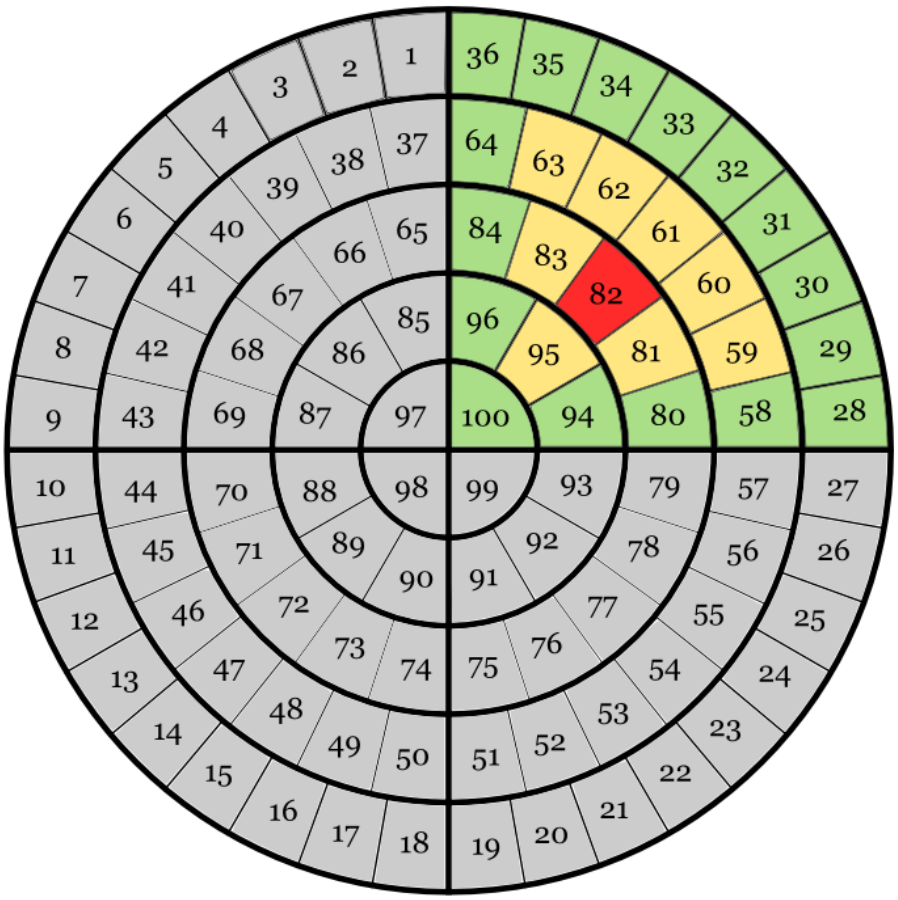


Schéma Mléčné dráhy
Rozdělení galaxie na sektory s vyznačením Temných zón: Zelené, Žluté a Červené.

Maják Temnoty

Maják Temnoty je mohutná věž vysoká stovky metrů a vybudována z černého high-tech materiálu zpevněného Temnou psionikou. 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 omnifaktory a jejich služebníky, stejně tak jako Temnou psioniku. Maják Temnoty na planetě Vee-Tig je největší ze všech. Dosahuje výšky přes deset kilometrů a jeho vliv pokrývá celou soustavu Tig. Je proto těžce bráněn mocnými armádami a flotilami Temné ruky. Na planetě Darkblaze 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 omnifaktoři tu nemají žádnou moc.

Maják Světla

Maják Světla je mohutná věž vysoká stovky metrů a vybudována z bílého high-tech materiálu zpevněného Světlou psionikou. 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 Světlými omnifaktory a jejich služebníky, stejně tak jako Světlou psioniku. Maják na planetě Kaslamer je strategický důležitý, protože se nachází na hranicích Červené karanténní zóny, tedy hluboko v území Temné ruky. Na planetě je přítomna základna malé elitní skupiny těch nejlepších Světlých křižáků, kteří odsud pravidelně vedou výpady. Embokaalský maják je zase výjimečný tím, že je vybudován na povrchu komety Embokaal, která prolétává skrze šest sektorů. Všem lodím, které ji doprovází, tak vytváří ochranné pole proti vlivu Temnoty.

Esenciální vortexy

Esenciální vortexy (tzv. třída E) jsou lokace s paranormálními vlastnostmi extradimenzního původu. Jsou propojené s mocí určitého Světlého omnifaktora. Vyskytují se na planetách, měsících a dalších tělesech. Je známo dvacet čtyři typů esenciálních vortexů – každý typ je napojen na jednoho omnifaktora. Žádné Primusovy vortexy dosud nebyly objeveny. Vortexy jsou silně ovlivněné mocí napojeného omnifaktora. Pouze následovníci daného omnifaktora se v nich mohou těšit z jejich pozitivních efektů a zároveň nebýt ovlivněni jejich negativními efekty. Svými interlinkami zde mohou do určité míry měnit či obcházet vesmírné zákony. Média pomocí seancí dokáží mnohem větší zázraky. Ke každému typu vortexu je přiřazen jeden Arcibenex respektive Arcimalex, který funguje jako jeho ochránce a průvodce všech, kteří sem zavítají. Jeho posláním je také zabránit všem pokusům o zneužití zdejší moci.

Psychické vortexy

Psychické vortexy (tzv. třída P) jsou lokace s paranormálními vlastnostmi psionického původu. Jsou nabité Světlou psionikou. Vyskytují se na planetách, měsících a dalších tělesech, v galaxii jsou ale vzácné. Svoji zvláštní moc získaly v okamžiku smrti Primuse. Fyzikální zákony na nich fungují nečekanými způsoby. Neustále se mění, takže se na ně prakticky nelze připravit. Pouze psionici zde mají šanci vydržet delší dobu bez toho, aby byli nějak negativně ovlivněni. Někteří jsou schopni ovládnout místní psioniku a seslat tak mnohem mocnější psi-síly. Psychické vortexy jsou místem hojného výskytu nejrůznějších psionických bytostí. Zdá se, že některé z nich tu přímo vznikly, jiné sem byly přilákány odjinud.

Frakce

Vládnoucí rasy galaxie, 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 sekce
Politiku ovládá sekce. 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 korporace/nadace
Politiku ovládá korporace nebo nadace. Všichni občané říše jsou jejími zaměstnanci.

Plutokracie – vláda nejbohatších
Politiku ovládají ti nejbohatší. Svojí 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, planety, 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 – bezvládí
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 racionální vědě a paravědě, technologii a psionice. 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 esotericky 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 sektor. Existuje jen jedno: Císařství Genesis 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-sektorů, v jeho čele stojí Král (popřípadě Královna).

Arcivévodství
Mocné frakce, jejichž vliv na dění v galaxii je stále vysoký. Stálé území Arcivévodství zabírá jeden celý sub-sektor, 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 galaktických frakcí. Dělí se na tři specializované skupiny: Armádu, Letectvo a Námořnictvo. Armáda má na starosti pozemní boj, letectvo má na starosti atmosférická i vesmírná letadla a námořnictvo má na starosti námořní i vesmírné lodě.

Armáda: Kostrou Armády jsou Pěšáci, jakožto pěší vojáci, a Jezdci, jakožto posádka vozidel. V čele Armády stojí Generalita, štáb Generálů.

Letectvo: Kostrou Letectva jsou Výsadkáři, jakožto pěší vojáci, a Letci, jakožto posádka letadel. V čele Letectva stojí Maršalita, štáb Maršálů.

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

Císařství Genesis Grey
Známé také jako „Genegrey“. Je to nejmocnější Šedá říše, která má vliv nad mnoha menšími Šedými říšemi. Jejím centrem je skalnatá planeta Greyland. Na planetě je mnoho vojenských základen. V hlavním městě Genesis City se nachází gigantický Šedý palác, kde má své sídlo Císař. Říše vyznává Ultimuskou synchronizaci, což z ní dělá největší galaktickou říši pseudosynců.

Říše Terranis
Říše Terranis byla největší a nejstarší lidská frakce v galaxii. Byla založena už roku 11-10.191 a jejím zakladatelem a prvním Císařem byl Alexander Fyodorov. Její domovskou planetou byla Země nacházející se v sektoru Xumfai. Říše zabírala 29 sektorů. Její konec započal v roce 13-41, kdy se stala terčem První temné kruciáty. Temná ruka zaútočila na Zemi a po dlouhém boji ji obsadila. Císař a nejvyšší politici se sice stačili evakuovat, ale planeta byla ztracena. V roce 13-59 se Říše Terranis rozpadla na dnešní Císařství Genesis Grey, Prezidentství Truenormal Black a Papežství Paranormal White.

Bílé říše lidí

Bílé říše je označení pro národy lidí, které se plně oddaly paravědě a psionice. 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 psi-síly a objevily nejdůležitější esoterická poznání.

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

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

Arcibiskupství
Mocné frakce, jejichž vliv na dění v galaxii je stále vysoký. Stálé území Arcibiskupství zabírá jeden celý sub-sektor, 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 sledují pokročilou technologii s obavami. Největší hrozbou jsou Černé říše a jejich Černá transformace. Bílé říše se jim snaží zabránit v jejímu dokončení, a nelítostně bojují proti všem, které ji už úspěšně dokončily. Bílé říše věří, že když porazí Černé říše, budou mít možnost dosáhnout „Bílé transformace“ – plného ovládnutí paranormálních sil. Věří, že jedině tak mohou definitivně porazit Temnotu a nastolit v galaxii nový řád.

Vzdělávací nadace White Wisdom
Centrum: planeta Eridion (TemSec+)
White Wisdom je vlivná esoterická organizace, která šíří své vědomosti dál. Ovládá Institut Bílé synchronizace a psioniky, nejlepší esoterickou školu v galaxii. Ta produkuje ta nejlepší média a psioniky, kteří pak nacházejí uplatnění na těch nejvyšších postech každé Bílé říše. Studovat na ní však mohou jen lidé z Bílých říší. Největším nepřítelem této nadace je vzdělávací nadace Black Wisdom, 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 Bílých říší jsou psionicky a spirituálně nejpokročilejší ze všech galaktických frakcí. Dělí se na tři skupiny: Osvícence, Psi-konstrukty a Extradimenzory. Všechny tři jsou používány jako pozemní, vzdušné, námořní i vesmírné síly.

Osvícené sbory: Osvícenci jsou rekrutováni z řad běžného obyvatelstva. Procházejí dlouhým výcvikem a jsou obdařeni pokročilými implantáty, psychotronickým vybavením a autohypnotickými systémy. 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.

Psi-konstrukční sbory: Psi-konstrukti jsou výsledkem mocných psi-sil; jsou to psionické bytosti různých tvarů a velikostí. V jejich čele stojí Psi-lordi, nejlepší z řad psioniků, kteří jsou zodpovědní za jejich stvoření.

Extradimenzní sbory: Extradimenzoři jsou výsledkem pečlivých spirituálních seancí; jsou to extradimenzní bytosti různých tvarů a velikostí. Jsou přivolané z Benefactoria či Malefactoria (záleží na synchronizaci říše). V jejich čele stojí Dimenzi-lordi, nejlepší z řad médií, 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 psioniků a médií 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 Paranormal White
Známé také jako „Parawhite“. Je to nejmocnější Bílá říše, která má vliv nad mnoha menšími Bílými říšemi. Jejím centrem je skalnatá planeta Whiterock, svět z bílého kamene. Na planetě je mnoho chrámů a svatyň. V hlavním městě Paranormal City se nachází gigantická Bílá katedrála, kde má své sídlo Papež. Říše používá synchronizace všech 24 Světlých omnifaktorů, což z ní dělá největší galaktickou říši multisynců.

Asymetrická válka
Bílé říše jsou neustále pod útlakem Černých říší, jejichž pokročilá technologie jim zajišťuje jasnou převahu. Nejvíce je to vidět ve válkách, kdy Bílé říše bojují za pouhé vlastní přežití. Často jsou nuceny používat partyzánskou taktiku a provádět sabotáže a teroristické útoky, jejichž cílem je Černé říše odradit od dalších akcí. Neváhají nasadit své unikátní paranormální síly, které dokáží být dosti účinné.

Černé říše lidí

Černé říše je označení pro národy lidí, které se plně oddaly racionální vědě a technologii. Zavrhly následování omnifaktorů a nezajímají se o psioniku, 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 nejdokonalejší technologie a objevily nejdůležitější vědecké poznatky.

Prezidentství
Nejmocnější frakce Černých říší, její stálé území zabírá jeden celý sektor. Existuje jen jedno: Prezidentství Truenormal 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-sektorů, v jeho čele stojí Kancléř (popřípadě Kancléřka).

Arciadeptství
Mocné frakce, jejichž vliv na dění v galaxii je stále vysoký. Stálé území Arciadeptství zabírá jeden celý sub-sektor, 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 mají ideál dokonalosti, kterého se snaží dosáhnout. Lidé Černých říší mají materialistickou filozofii „Černé transformace“. Chtějí se zcela sjednotit s technologií, oprostit se od všeho, co ovlivňují omnifaktoři. To zahrnuje také vymanění se z jejich moci a vymýcení psioniky. Každý člověk se pomocí kybertechnologie či genového inženýrství přebuduje do dokonalé formy. Může přesunout svůj mozek do kybernetického těla, nebo může přesunout svoji duši do mechanického těla robota či biomechanického těla biota. Někteří lidé opouštějí fyzickou existenci zcela a nahrávají svoji digitalizovanou mysl do virtuální reality počítačové sítě. Prakticky každá Černá říše na Černé transformaci již začala pracovat a mnoho z nich je již velmi blízko jejímu dokončení. Některé mocné Černé říše již už dokonce dosáhly. Věří, že jedině tak mohou definitivně porazit Temnotu a nastolit v galaxii nový řád.

Vzdělávací nadace Black Wisdom
Centrum: planeta Kantar (TemSci+)
Black Wisdom je vlivná vědecká organizace, která šíří své vědomosti dál. Ovládá Institut Černé vědy a technologie, nejlepší vědeckou školu v galaxii. Ta produkuje ty nejlepší lékaře a techniky, kteří pak nacházejí uplatnění na těch nejvyšších postech každé Černé říše. Studovat na ní však mohou jen lidé z Černých říší. Největším nepřítelem této nadace je vzdělávací nadace White Wisdom, jejíž bádání neustále sabotuje. Udržuje si tak převahu pro sebe, a tedy i pro všechny Černé říše. Škola obsahuje také rozsáhlé laboratoře, kde studenti mohou provádět své experimenty. Z nich vzešla již celá řada převratných vědeckých poznatků a technologií.

Ozbrojené síly
Ozbrojené síly Černých říší jsou technicky a vědecky nejpokročilejší ze všech galaktických frakcí. Dělí se na tři skupiny: Kyborgy, Bioty a Roboty. Všechny tři jsou používány jako pozemní, vzdušné, námořní i vesmírné síly.

Kybernetické sbory: Kyborgové jsou rekrutováni z řad běžného obyvatelstva. Procházejí dlouhým výcvikem a jsou obdařeni pokročilými implantáty, elektronickým vybavením a počítačovými systémy. 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 Kybernetické sbory nejméně početné. V jejich čele stojí Komandanti a vyšší Lordi Komandanti.

Robotické sbory: Roboti jsou výsledkem pokročilého strojírenství; jsou to mechanické bytosti různých tvarů a velikostí. V jejich čele stojí Robo-lordi, nejlepší z řad techniků, kteří jsou zodpovědní za jejich sestrojení.

Biotické sbory: Bioti jsou výsledkem pokročilého genového inženýrství; jsou to biochmechanické bytosti různých tvarů a velikostí. V jejich čele stojí Bio-lordi, nejlepší z řad lékařů, kteří jsou zodpovědní za jejich zrození.

Psionici a média u Černých říší
Lidé s darem ovládat psioniku či vnímat omnifaktory 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 Truenormal Black
Známé také jako „Trueblack“. Je to nejmocnější Černá říše, která má vliv nad mnoha menšími Černými říšemi. Jejím centrem je planeta Blackstar, uměle vytvořený svět z černého kovu, s umělou atmosférou, jádrem a „biosférou“ (vyskytují se tu robotická a biotická zvířata). Na planetě je mnoho laboratoří a testovacích center. V hlavním městě Truenormal City se nachází gigantický Černý komplex, kde má své sídlo Prezident. Říše přirozeně nepoužívá žádnou synchronizaci, což z ní dělá největší galaktickou říši asynců.

Roboti
V galaxii existuje mnoho schopných techniků, kteří umí vyrobit AI roboty. Těmi nejpokročilejšími jsou androidi—roboti zkonstruovaní tak, aby vypadali jako existující živí tvorové. Ovšem pouze Černé říše jsou na dostatečné technologické úrovni, že jsou schopné je vyrábět hromadně a mnohem kvalitněji. Takovým robotům se říká „Černí roboti“.

Bioti
V galaxii existuje mnoho schopných lékařů, kteří umí vytvořit bioty, živé tvory stvořené pomocí genového inženýrství. Těmi nejpokročilejšími jsou replikanti—bioti zkonstruovaní tak, aby vypadali jako existující živí tvorové. Ovšem pouze Černé říše jsou na dostatečné technologické úrovni, že jsou schopné je vytvářet hromadně a mnohem kvalitněji. Takovým biotům se říká „Černí bioti“.

Demigtaři

Demigtaři 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 Demigtaři nejrozvinutější zemědělství ze všech galaktických frakcí. Zemědělství tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivé většiny demigtarských říší.

Dynastie

Jediný typ frakce Demigtarů. 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 Demigtaři jsou jejich poddaní. Je běžnou praxí, že pokud se nějaký Demigtar 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 Demigtarů se zaměřují na střelbu, jejich vojáci patří mezi nejlepší střelce v galaxii. 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 planeta Demigtarů napadena a obranné síly nestačí, může místní vláda do boje povolat milice, běžné civilisty. Milicionáři nemají obvykle žádný vojenský výcvik ani výzbroj, mají na své straně však odhodlanost a znalost prostředí. Největší zastoupení v milicích Demigtarů 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 motorovými 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 Demigtarů je válečná sekyra – vyvinula se z tradičního pracovního nástroje.

Thrykko-demigtarské války

Historie každé demigtarské dynastie je plná krutých a krvavých bojů proti Thrykkům. Na počátku Třetího věku progresu dynastie Gripmagnet vynalezla „magnetomotor“, velmi efektivní motor využívající kinetickou energii. Vytvořila také „magnetium“, novou slitinu, která byla pro magnetomotory ideálním zdrojem energie. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Demigtarů, z dynastie Gripmagnet se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější demigtarská frakce. Magnetomotory umožnily velkou zemědělskou expanzi, protože byly dostatečně ekologické, aby mohly být použity k pohonu zemědělských strojů. Demigtaři začali obdělávat půdu a těžit dřevo všude po galaxii, při tom ale utlačovali primitivní, avšak početnou rasu Thrykků. Z Thrykků se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

Harvestorboti

Specializovaní sklízecí roboti, kteří byli hojně využíváni během Demigtarské zemědělské expanze. Operují vždy v perfektně koordinovaných rojích, které jsou schopny sklízet všechny druhy fauny a flóry. Obrovské roje těchto robotů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Planetární nákladní centra

Odchovaná a odchycená zvířata a sklizené rostliny jsou shromažďovány v obrovských chlévech, silech a nádržích a následně přesouvány do nákladních vesmírných lodí. Nakládání na loď má různé podoby. Někdy jsou používány flotily malých lodí, které náklad odvážejí na orbitu, jindy je nákladní loď schopna sama přistát na povrchu. Lépe vybavená centra používají orbitální výtahy, které náklad snadno a rychle dopravují do čekající lodě. Na planetě bývá pouze jedno nákladní centrum, většinou v hlavním městě.

Dynastie Woodaxe

Jedna z nejmocnějších dynastií Demigtarů a ta nejobávanější ze všech. Dokáže sklízet tak intenzivně, že planetu rychle připraví o biosféru a učiní ji tak neobyvatelnou. Dynastie k tomu používá obrovské roje Harvestorbotů. Má nejvyšší produktivitu, ale zanechává za sebou jen zkázu.

Průmyslové expanzní aliance

Demigtaři, Khalgové a Ixwijové často uzavírají aliance za účelem ekonomické spolupráce. Demigtaři jsou mistři zemědělského průmyslu a Khalgové jsou mistři těžebního průmyslu. Vše, co z přírody vytěží, předávají Ixwijům—mistrům zpracovatelského průmyslu.

Ixwijové

Ixwijové jsou malí humanoidé fyziologicky adaptovaní pro život v nehostinném a špinavém prostředí. V dávných dobách byli proto zotročováni pro práci v továrnách a montážních halách. Tato specializace přetrvala v jejich civilizacích dodnes a díky ní mají Ixwijové nejrozvinutější zpracovatelský průmysl ze všech galaktických frakcí. Výroba tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivé většiny ixwijských říší.

Rod

Jediný typ frakce Ixwijů. 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 Ixwijové jsou jejich poddaní. Je běžnou praxí, že pokud se nějaký Ixwij 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 Ixwijů 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 planeta Ixwijů napadena a obranné síly nestačí, může místní vláda do boje povolat milice, běžné civilisty. Milicionáři nemají obvykle žádný vojenský výcvik ani výzbroj, mají na své straně však odhodlanost a znalost prostředí. Největší zastoupení v milicích Ixwijů mají tovární pracovníci, proto se jim říká Dělnické milice (nebo také Tovární milice). Jsou vyzbrojeni běžnými pracovními nástroji – kladivy, páčidly, klíči, ale i vrtačkami, autogeny a hydraulickými 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 Ixwijů je válečné kladivo – vyvinulo se z tradičního pracovního nástroje.

Thrykko-ixwijské války

Historie každého Ixwijského rodu je plná krutých a krvavých bojů proti Thrykkům. Na počátku Třetího věku progresu rod Arctesla vynalezl „teslamotor“, velmi efektivní motor využívající elektřinu. Vyrobil také „tesla-jádro“, novou součástku, která byla pro teslamotory ideálním zdrojem energie. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Ixwijů, z rodu Arctesla se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější ixwijská frakce. Teslamotory umožnily velkou zpracovatelskou expanzi, protože byly dostatečně rychlé, aby mohly pohánět výrobní linky. Ixwijové začali vyrábět všude po galaxii, při tom ale utlačovali primitivní, avšak početnou rasu Thrykků. Z Thrykků se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

Fabrikatorboti

Specializovaní výrobní roboti, kteří byli hojně využívaní během Ixwijské zpracovatelské expanze. Operují vždy v perfektně koordinovaných rojích, které jsou schopny vyrábět všechny druhy produktů. Obrovské roje těchto robotů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Planetární nákladní centra

Výrobky jsou shromažďovány v obrovských skladech, silech a nádržích a následně přesouvány do nákladních vesmírných lodí. Nakládání na loď má různé podoby. Někdy jsou používány flotily malých lodí, které náklad odvážejí na orbitu, jindy je nákladní loď schopna sama přistát na povrchu. Lépe vybavená centra používají orbitální výtahy, které náklad snadno a rychle dopravují do čekající lodě. Na planetě bývá pouze jedno nákladní centrum, většinou v hlavním městě.

Rod Metalhammer

Jeden z nejmocnějších rodů Ixwijů a ten nejobávanější ze všech. Dokáže vyrábět tak intenzivně, že planetu rychle zahltí zplodinami a odpadem a učiní ji tak neobyvatelnou. Rod k tomu používá obrovské roje Fabrikatorbotů. Má nejvyšší produktivitu, ale zanechává za sebou jen zkázu.

Khalgové

Khalgové 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 Khalgové nejrozvinutější těžební průmysl ze všech galaktických frakcí. Těžba tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivé většiny khalgských říší.

Klan

Jediný typ frakce Khalgů. 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 Khalgové jsou jejich poddaní. Je běžnou praxí, že pokud se nějaký Khalg 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 Khalgů se zaměřují na boj zblízka, jejich vojáci patří mezi nejlepší zápasníky v galaxii. 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 planeta Khalgů napadena a obranné síly nestačí, může místní vláda do boje povolat milice, běžné civilisty. Milicionáři nemají obvykle žádný vojenský výcvik ani výzbroj, mají na své straně však odhodlanost a znalost prostředí. Největší zastoupení v milicích Khalgů mají horníci, proto se jim říká Hornické milice (nebo také Důlní milice). Jsou vyzbrojeni běžnými pracovními nástroji – krumpáči, lopatami, rýči, ale i sbíječkami. Žádné další vybavení nemají, pouze svůj pracovní oděv. Bojují ve velkých špatně organizovaných davech, ale jejich nasazení a morálka jsou velké.

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

Thrykko-khalgské války

Historie každého khalgského klanu je plná krutých a krvavých bojů proti Thrykkům. Na počátku Třetího věku progresu klan Vaporflux vynalezl „fluxmotor“, velmi efektivní motor využívající tlak plynů. Vytvořil také „karbotin“, novou látku, která byla pro fluxmotory ideálním palivem. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Khalgů, z klanu Vaporflux se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější khalgská frakce. Fluxmotory umožnily velkou těžební expanzi, protože byly dostatečně silné, aby mohly hýbat s těžebními stroji. Khalgové začali těžit všude po galaxii, při tom ale utlačovali primitivní, avšak početnou rasu Thrykků. Z Thrykků se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

Exkavatorboti

Specializovaní těžební roboti, kteří byli hojně využívaní během Khalgské těžební expanze. Operují vždy v perfektně koordinovaných rojích, které jsou schopny těžit všechny druhy nerostných surovin. Obrovské roje těchto robotů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Planetární nákladní centra

Vytěžené nerostné suroviny jsou shromažďovány v obrovských skladech, silech a nádržích a následně přesouvány do nákladních vesmírných lodí. Nakládání na loď má různé podoby. Někdy jsou používány flotily malých lodí, které náklad odvážejí na orbitu, jindy je nákladní loď schopna sama přistát na povrchu. Lépe vybavená centra používají orbitální výtahy, které náklad snadno a rychle dopravují do čekající lodě. Na planetě bývá pouze jedno nákladní centrum, většinou v hlavním městě.

Klan Stonepick

Jeden z nejmocnějších klanů Khalgů a ten nejobávanější ze všech. Dokáže těžit tak intenzivně, že planetě rychle naruší geologickou stabilitu a učiní ji tak neobyvatelnou. Klan k tomu používá obrovské roje Exkavatorbotů. Má nejvyšší produktivitu, ale zanechává za sebou jen zkázu.

Symbiózní qriové

Symbiózní qriové jsou ti Qriové, kteří následují Benefaktory. Termín „Symbiózní qri“ vznikl během Qriského schizmatu, kdy se Qriové obrátili proti sobě, stejně jako jejich omnifaktoři. Symbiózní qriové jsou fanaticky oddaní Benefactoriu, nikdy nemohou být obráceni na cestu Malefactoria. Mohou sice ztratit synchronizaci s konkrétním omnifaktorem, nikdy ale neztratí víru v ideály a filozofii Benefactoria.

Symbiózní kongregace
Nejmocnější frakce Symbiózních qriů, její stálé území zabírá jeden celý sektor. Existuje jen jedna: Symbiózní kongregace Khytío. Je trvale složena ze dvanácti služebnictev.

Symbiózní služebnictvo
Služebnictva jsou mocné qriské 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.

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

Symbiózní bratrstvo
Typ Společenstva, které je patriarchální. Nese jméno podle Patrona.

Symbiózní sesterstvo
Typ Společenstva, které je matriarchální. Nese jméno podle Matrony.

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

Design a technologie
Symbiózní qriové mají na svých oděvech, brněních, zbraních a všech strojích modře zářící prvky. V případě technologie se jedná o zdroje a vodiče energie – baterie a kabely obsahují zpracovaný plyn z elektronových mlhovin, které se vyznačují modrou barvou. Ostatní zářivé prvky mají čistě dekorativní význam.

Ozbrojené síly
Vojáci Symbiózních qriů jsou typičtí svými přilbami, které mají dlouhý ozdobný trn směřující dozadu 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 z krystalu Solarin.

Posvátným symbolem Symbiózních qriů jsou létací chapadla Benexů. Nejfanatičtější vojáci jsou známí jako Symbiózní chobotnice. Na zádech mají připevněná mechanická benexí chapadla, jejichž pomocí létají nad bojištěm. Někdy tito vojáci ale pilotují „posvátné stroje“, oktopoptéry. To jsou letouny, které létají pomocí mechanických benexích chapadlo-křídel.

Na samotném vrcholu vojenského žebříčku ale stojí Symbiózní benexové. To jsou Benexové, kteří za svých životů byli Symbiózními qriy, většinou z jednotek Symbiózních chobotnic, a kterým jejich omnifaktoři dovolili zůstat u svých spolubojovníků a pomáhat jim.

Symbiózní kongregace Khytío
Mocná frakce složená ze dvanácti Symbiózních služebnictev, každé zasvěcené jednomu Benefaktoru. Jejím cílem je sjednotit Symbiózní qriy do jedné říše a nastolit nadvládu Benefactoria. Také chrání benefactorijskou část Omnifaktorské pravdy – esoterických dogmat uchovaných v Omnifaktorských knihách. Má velký vliv na ostatní frakce Symbiózních qriů. V čele stojí dvanáct Arcikleriků, každý z jednoho služebnictva.

Patroni a Matrony
Patroni a Matrony jsou ve společnosti Qriů ti nejváženější jedinci. Jsou to Qriové, kteří vedli qriské říše během Extradimenzní války a Qriského schizmatu. Pro všechny Qriy to jsou svaté osoby, velcí vojenští, političtí a duchovní vůdci, které následují bez zaváhání a bez otázek. Parazitní qriové vnímají Patrony a Matrony Symbiózních qriů jako ty nejhrozivější protivníky vůbec – a naopak. Patroni a Matrony Tradičních qriů nejsou považováni za hlavní cíle a někdy jsou dokonce zcela ignorováni. Tito svatí Qriové se od ostatních Qriů odlišují tím, že jejich jména jsou doplněna nějakým odpovídajícím přízviskem, například Temný, Lesní, Nesmrtelný, Čestný, Neporazitelný, 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 qriské říše
Symbiózní, Parazitní i Tradiční qriové 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 qriů, např. Symbiózní bratrstvo, Parazitní sesterstvo, Tradiční služebnictvo...

Parazitní qriové

Parazitní qriové jsou ti Qriové, kteří následují Malefaktory. Termín „Parazitní qri“ vznikl během Qriského schizmatu, kdy se Qriové obrátili proti sobě, stejně jako jejich omnifaktoři. Parazitní qriové jsou fanaticky oddaní Malefactoriu, nikdy nemohou být obráceni na cestu Benefactoria. Mohou sice ztratit synchronizaci s konkrétním omnifaktorem, nikdy ale neztratí víru v ideály a filozofii Malefactoria.

Parazitní kongregace
Nejmocnější frakce Parazitních qriů, její stálé území zabírá jeden celý sektor. Existuje jen jedna: Parazitní kongregace Rhenòi. Je trvale složena ze dvanácti služebnictev.

Parazitní služebnictvo
Služebnictva jsou mocné qriské 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.

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

Parazitní bratrstvo
Typ Společenstva, které je patriarchální. Nese jméno podle Patrona.

Parazitní sesterstvo
Typ Společenstva, které je matriarchální. Nese jméno podle Matrony.

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

Design a technologie
Parazitní qriové mají na svých oděvech, brněních, zbraních a všech strojích červeně zářící prvky. V případě technologie se jedná o zdroje a vodiče energie – baterie a kabely obsahují zpracovaný plyn z protonových mlhovin, které se vyznačují červenou barvou. Ostatní zářivé prvky mají čistě dekorativní význam.

Ozbrojené síly
Vojáci Parazitních qriů jsou typičtí svými přilbami, které mají dlouhý ozdobný trn směřující dozadu 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 krystalu Lunarin.

Posvátným symbolem Parazitních qriů jsou létací článkované nohy Malexe. Nejfanatičtější vojáci jsou známí jako Parazitní pavouci. Na zádech mají připevněné mechanické malexí článkonohy, jejichž pomocí létají nad bojištěm. Někdy tito vojáci ale pilotují „posvátné stroje“, arachnoptéry. To jsou letouny, které létají pomocí mechanických malexích noho-křídel.

Na samotném vrcholu vojenského žebříčku ale stojí Parazitní malexové. To jsou Malexové, kteří za svých životů byli Parazitními qriy, většinou z jednotek Parazitních pavouků, a kterým jejich omnifaktoři dovolili zůstat u svých spolubojovníků a pomáhat jim.

Parazitní kongregace Rhenòi
Mocná frakce složená ze dvanácti Parazitních služebnictev, každé zasvěcené jednomu Malefaktoru. Jejím cílem je sjednotit Parazitní qriy do jedné říše a nastolit nadvládu Malefactoria. Také chrání malefactorijskou část Omnifaktorské pravdy – esoterických dogmat uchovaných v Omnifaktorských knihách. Má velký vliv na ostatní frakce Parazitních qriů. V čele stojí dvanáct Arcikleriků, každý z jednoho služebnictva.

Qriský fundamentalismus
Qriské civilizace jsou ty nejvíce esotericky založené z celé galaxie, nicméně jedná se o fundamentalisty. Neustále vedou svaté války proti všem, kteří se odchylují od učení předaného omnifaktory. Toto učení nazývají Omnifaktorská pravda a je uchováno v Omnifaktorských knihách sepsaných prastarými médii. Qriové jsou velmi aktivní bojovníci proti silám Temnoty. Jsou však velmi nepřátelští také proti Černým říším lidí, protože to jsou asyncové, a proti Bílým říším lidí, které v mnoha ohledech považují za desyncy – kvůli jejich pokročilému a komplexnímu studiu omnifaktorů, které se odchyluje od Omnifaktorské pravdy. Qriové jsou v boji velmi fanatičtí, dokonce neváhají obětovat vlastní nesmrtelné existence. Jakákoliv antisynchronizace a desynchronizace mezi Qriy je trestána smrtí.

Tradiční qriové

Tradiční qriové jsou ti Qriové, kteří se během Qriského schizmatu nepostavili ani na stranu Symbiózních, ani na stranu Parazitních. Nesouhlasí s rozdělením Omnifactoria na Benefactorium a Malefactorium; během bouřlivé Extradimenzní války byli násilně vyhnáni svými válčícími bratry do Lesa, neprozkoumané části galaxie zahalené mlhovinami. Tam začali budovat své nové říše a obnovovat síly.

Tradiční kongregace
Nejmocnější frakce Tradičních qriů, její stálé území zabírá jeden celý sektor. Existuje jen jedna: Tradiční kongregace Thosâu. Je trvale složena ze dvanácti služebnictev.

Tradiční služebnictvo
Služebnictva jsou mocné qriské 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.

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

Tradiční bratrstvo
Typ Společenstva, které je patriarchální. Nese jméno podle Patrona.

Tradiční sesterstvo
Typ Společenstva, které je matriarchální. Nese jméno podle Matrony.

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

Design a technologie
Tradiční qriové mají na svých oděvech, brněních, zbraních a všech strojích zeleně zářící prvky. V případě technologie se jedná o zdroje a vodiče energie – baterie a kabely obsahují zpracovaný plyn z neutronových mlhovin, které se vyznačují zelenou barvou. Ostatní zářivé prvky mají čistě dekorativní význam.

Ozbrojené síly
Vojáci Tradičních qriů jsou typičtí svými přilbami, které mají dlouhý ozdobný trn směřující dozadu. Obličejové masky jsou hladké, bez jakékoliv podoby. Velitelé oddílů se od běžných vojáků liší zdobnějším brněním a hlavně tím, že obličejová maska přilby je vyřezána z krystalu Stellarin.

Posvátným symbolem Tradičních qriů jsou létací ostny Omnixů. Nejfanatičtější vojáci jsou známí jako Tradiční ježovky. Na zádech mají připevněné mechanické omnixí ostny, jejichž pomocí létají nad bojištěm. Někdy tito vojáci ale pilotují „posvátné stroje“, echinoptéry. To jsou letouny, které létají pomocí mechanických omnixích ostno-křídel.

Na samotném vrcholu vojenského žebříčku ale stojí Tradiční omnixové. To jsou Omnixové, kteří za svých životů byli Tradičními qriy, většinou z jednotek Tradičních ježovek, a kterým jejich omnifaktoři dovolili zůstat u svých spolubojovníků a pomáhat jim.

Tradiční kongregace Thosâu
Mocná frakce složená ze dvaceti čtyř Tradičních služebnictev, každé zasvěcené jednomu Světlému omnifaktoru. Jejím cílem je obnovit původní qriskou civilizaci věrnou jednotnému Omnifactoriu. Také chrání Omnifaktorskou pravdu – esoterická dogmata uchovaná v Omnifaktorských knihách. Má velký vliv na ostatní frakce Tradičních qriů. V čele stojí čtyřiadvacet Arcikleriků, každý z jednoho služebnictva.

Les
„Les“ („The Wood“) – tak je známa část galaxie, která je hustě zaplněna zvláštním typem mlhovin. Tyto mlhoviny silně omezují dosah a rozlišení senzorů, narušují komunikační a teleportační systémy a FTL pohony v nich razantně ztrácí výkon. Les je proto z velké části neprozkoumaný a neobydlený, mnoho lodí se mu prostě vyhýbá. Během Qriského schizmatu byli do Lesa vyhnáni ti Qriové, kteří se odmítali účastnit války mezi svými Symbiózními a Parazitními bratry. Brzy tito Qriové začali být známí jako „Tradiční qriové“. Vybudovali nové civilizace, v některých ohledech dokonce vyspělejší. Nebylo to ale jednoduché. Les byl totiž již obýván xenofobními Yndeny, takže aby v něm Tradiční qriové získali své stabilní místo, museli bojovat. Mezi Tradičními qriy a Yndeny se rozhořely mohutné Lesní války, které trvají dodnes. Z Lesa se postupně rozšířily i do ostatních částí galaxie.

Arktolové

Arktolové jsou odrůdou Thrykků, která se z „čistých“ Thrykků vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Demigtarům během období známého jako Vzestup Thrykků. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo demigtarských magnetomotorů používají vlastní vibromotory. Z trojice Thrykků jsou nejmenší a nejslabší a preferují střelbu. Jejich strategií je partyzánská válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Demigtarům. V tomto ohledu nemají v galaxii 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

Arktolové na planetu vysadí Partyzánské armády, které provádějí sabotáže, atentáty a zákeřné přepady. 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 planetu zcela dobýt.

Infiltratorboti

Bojoví roboti specializovaní pro partyzánskou válku. Jsou vybaveni maskovacím zařízením a vyzbrojeni několika integrovanými střelnými zbraněmi. Operují vždy v perfektně koordinovaných rojích. Ty jsou schopny provádět zákeřné přepady, během kterých zmasakrují mnohonásobnou početní přesilu. Obrovské roje těchto robotů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože 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, technická a lékařská centra a nejrůznější sklady. Tvoří významnou podporu Partyzánských armád.

Tlupa Insidious Shadow

Jedna z nejmocnějších tlup Arktolů a ta nejobávanější ze všech. K cílové planetě 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 obrovské roje Infiltratorbotů.

Thrykčí frakce

Existují tři typy frakcí Thrykků.

Kmeny: Nejběžnější typ thrykčích 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 vzniklými.

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 Thrykků bojovaly proti Khalgům, byly kvůli své obvyklé taktice známé jako „bleskové“. Ty, které bojovaly proti Ixwijům, byly známé jako „zákopové“. A ty, které bojovaly proti Demigtarům, dostaly označení „partyzánské“. Dnes jsou známy jednoduše jako gzeské, xuharktolské respektive arktolské.

Xuharktolové

Xuharktolové jsou odrůdou Thrykků, která se z „čistých“ Thrykků vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Ixwijům během období známého jako Vzestup Thrykků. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo ixwijských teslamotorů používají vlastní mikromotory. Z trojice Thrykků se nejvíce podobají původní rase, svoji velikostí i schopnostmi. Jejich strategií je zákopová válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Ixwijům. V tomto ohledu nemají v galaxii konkurenta.

Ozbrojené síly

Ozbrojené síly jsou primárně tvořeny Zákopovými armádami. Vojáci jsou oblečeni do vyhovujících středních brněních, 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

Xuharktolové na planetu 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 pancéřovaní 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 planetu zcela dobýt.

Protektorboti

Bojoví roboti specializovaní pro zákopovou válku. Jsou vybaveni generátorem štítu a vyzbrojeni několika integrovanými střelnými a chladnými zbraněmi. Operují vždy v perfektně koordinovaných rojích. Ty jsou schopny utvořit neproniknutelnou obrannou linii nebo naopak provést mocný obléhací útok, který rozdrtí jakékoliv opevnění. Obrovské roje těchto robotů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Výsadkové budovy

Výsadkové budovy jsou prefabrikované stavby, které jsou vysazovány z vesmírných lodí na orbitě. Jsou velmi odolné a vybavené zbraněmi. Mezi tyto stavby patří velitelství, obydlí, technická a lékařská centra a nejrůznější sklady. Tvoří významnou podporu Zákopových armád.

Tlupa Siege Armorclad

Jedna z nejmocnějších tlup Xuharktolů a ta nejobávanější ze všech. K cílové planetě se dostane pomocí velkých a dobře vyzbrojených lodí. Mohutnou střelbou a bombardováním vyčistí nejvhodnější pozice a provede na ně výsadek. Vojáci vybudují pevnosti a zákopy, ze kterých vedou zdrcující koordinované útoky na strategické cíle. Používají k tomu obrovské roje Protektorbotů.

Pěstírny

Pěstírny jsou místa, kde se ve velkém pěstuje thrykkovník a kde se tedy rodí velké množství nových Thrykků. Někdy se jedná o rozlehlá otevřená pole, někdy to jsou obrovské skleníky. Speciální farmáři thrykkovníky zalévají, hnojí a chrání před nemocemi a škůdci, aby plodily co nejsilnější a nejzdravější jedince. Sklízejí novorozené Thrykky a připravují je na odchod do společnosti, kde budou vychováváni. Většina pěstíren je pod kontrolou vlády, ale existují i soukromé pěstírny vlastněné korporacemi a nadacemi. Způsob, jakým získávají nová semena thrykkovníku, se různí. Ve většině říší jsou semena vybírána v rámci daní, v dalších je odevzdávání semen rituální tradice. V některých případech Thrykci svá semena pěstírnám 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 planety zasvěcené pěstování thrykkovníku, celý jejich povrch je pokryt obrovskými pěstírnami.

Gzeové

Gzeové jsou odrůdou Thrykků, která se z „čistých“ Thrykků vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Khalgům během období známého jako Vzestup Thrykků. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo khalgských fluxmotorů používají vlastní pyromotory. Z trojice Thrykků jsou největší a nejsilnější a preferují boj zblízka. Jejich strategií je blesková válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Khalgům. V tomto ohledu nemají v galaxii 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

Gzeové na planetu 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 planetu zcela dobýt.

Vektorboti

Bojoví roboti specializovaní pro bleskovou válku. Jsou vybaveni teleportačním zařízením a vyzbrojeni několika integrovanými chladnými zbraněmi. Operují vždy v perfektně koordinovaných rojích. Ty jsou schopny nezastavitelně postupovat kupředu, bez ohledu na terén, a dostat se k nepříteli do těsné blízkosti. Obrovské roje těchto robotů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

Mobilní budovy

Mobilní budovy jsou speciální vozidla, letadla a plavidla, která slouží jako velitelství, obydlí, technická a lékařská 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 Gzeů a ta nejobávanější ze všech. K cílové planetě 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 obrovské roje Vektorbotů.

Tybonové

Tybonové jsou humanoidní killclaw-xenoještěři. 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 Tybonů. Existuje jich jen pět: Great Horrorclaw, Blue Rageclaw, Red Rageclaw, Green Rageclaw a Yellow Rageclaw. Stálé území Prime-skupiny zabírá několik sub-sektorů.

Arciskupina
Mocné frakce, jejichž vliv na dění v galaxii je stále vysoký. Stálé území Arciskupiny zabírá jeden celý sub-sektor. 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
Tybonové dávají hodně na svůj lovecký instinkt. Všichni vojáci jsou zároveň zkušení lovci. Neustále se snaží překonat své největší rivaly, Kugony.

Tybonské ozbrojené síly často používají vycvičené velké killclaw-xenoještěry, jako tearerclawy a rageclawy. Jejich páni je umí použít jako velmi efektivní zbraně. Za tu nejnebezpečnější je ale považován Horrorclaw, největší killclaw-xenoještěr galaxie. Zkrotit ho a vycvičit je ale velmi obtížné. Je používán i jako jízdní zvíře pro kavalerii. Horrorclaw je pro Tybony posvátný, považují ho za příklad perfektního predátora.

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

Prime-skupina Great Horrorclaw
Nejmocnější říše Tybonů. Jedna z pěti hlavních Prime-skupin, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je totální vyhlazení rasy Kugonů. Nikdy s nimi nevyjednává, ale respektuje je jako mocné protivníky. Jejím vůdcem je Velký horrorclaw, který je považován za neformálního politického i filozofického vůdce všech Tybonů. Ostatní tybonské říše chovají k Prime-skupině Great Horrorclaw 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 tybonských říší. Jejím centrem je planeta Tybolae Prima, kde se Tybonové vyvinuli.

Prime-skupina Blue Rageclaw
Její vůdce nese titul Velký Safírový rageclaw. Elita se nazývá Safíroví rageclawové. Modří rageclawové uctívají hlavně Benefactorium a řídí se filozofií Modré cesty.

Prime-skupina Red Rageclaw
Její vůdce nese titul Velký Rubínový rageclaw. Elita se nazývá Rubínoví rageclawové. Červení rageclawové uctívají hlavně Malefactorium a řídí se filozofií Červené cesty.

Prime-skupina Green Rageclaw
Její vůdce nese titul Velký Smaragdový rageclaw. Elita se nazývá Smaragdoví rageclawové. Zelení rageclawové uctívají hlavně Benefactorium a řídí se filozofií Zelené cesty.

Prime-skupina Yellow Rageclaw
Její vůdce nese titul Velký Citrínový rageclaw. Elita se nazývá Citrínoví rageclawové. Žlutí rageclawové uctívají hlavně Malefactorium a řídí se filozofií Žluté cesty.

Války xenoještěrů
Války xenoještěrů jsou ozbrojené konflikty mezi říšemi Tybonů a Kugonů, které se táhnou historií již od Třetího věku progresu. Jejich příčinou je boj o loviště (zdroj kořistí) a naleziště energokrystalů (zdroj energie), na jejichž základě funguje jak technologie Tybonů, tak i Kugonů.

Kugonové

Kugonové jsou humanoidní killfang-xenoještěři. 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 Kugonů. Existuje jich jen pět: Great Terrorfang, Blue Furyfang, Red Furyfang, Green Furyfang a Yellow Furyfang. Stálé území Alfa-smečky zabírá několik subsektorů.

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

Velkosmečka
Ještě relativně mocné frakce. Stálé území Velkosmečky zabírá několik soustav.

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

Ozbrojené síly
Kugonské dávají hodně na svůj lovecký instinkt. Všichni vojáci jsou zároveň zkušení lovci. Neustále se snaží překonat své největší rivaly, Tybony.

Kugonské ozbrojené síly často používají vycvičené velké killfang-xenoještěry, například ripperfangy a furyfangy. Jejich páni je umí použít jako velmi efektivní zbraně. Za tu nejnebezpečnější je ale považován Terrorfang, killfang-xenoještěr galaxie. Zkrotit ho a vycvičit je ale velmi obtížné. Je používán i jako jízdní zvíře pro kavalerii. Terrorfang je pro Kugony posvátný, považují ho za příklad perfektního predátora.

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

Alfa-smečka Great Terrorfang
Nejmocnější říše Kugonů. Jedna z pěti hlavních Alfa-smeček, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je totální vyhlazení rasy Tybonů. Nikdy s nimi nevyjednává, ale respektuje je jako mocné protivníky. Jejím vůdcem je Velký terrorfang, který je považován za neformálního politického i filozofického vůdce všech Kugonů. Ostatní kugonské říše chovají k Alfa-smečce Great Terrorfang 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 kugonských říší. Jejím centrem je planeta Kugolae Primus, kde se Kugonové vyvinuli.

Alfa-smečka Blue Furyfang
Její vůdce nese titul Velký Safírový furyfang. Elita se nazývá Safíroví furyfangové. Modří furyfangové uctívají hlavně Benefactorium a řídí se filozofií Modré cesty.

Alfa-smečka Red Furyfang
Její vůdce nese titul Velký Rubínový furyfang. Elita se nazývá Rubínoví furyfangové. Červení furyfangové uctívají hlavně Malefactorium a řídí se filozofií Červené cesty.

Alfa-smečka Green Furyfang
Její vůdce nese titul Velký Smaragdový furyfang. Elita se nazývá Smaragdoví furyfangové. Zelení furyfangové uctívají hlavně Benefactorium a řídí se filozofií Zelené cesty.

Alfa-smečka Yellow Furyfang
Její vůdce nese titul Velký Citrínový furyfang. Elita se nazývá Citrínoví furyfangové. Žlutí furyfangové uctívají hlavně Malefactorium a řídí se filozofií Žluté cesty.

Filozofie lovu
Války šelem se vedou podle různých filozofií, každá frakce Kugonů a Tybonů 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 následují Benefactorium.

Filozofie „Přežívajícího lovce“, známá také jako Červená cesta, učí, že lovec loví kvůli prostému přežití. Pokud pravidelně neuloví kořist, nemá právo žít. Je pragmatický a nemilosrdný. Lovci, kteří se řídí touto filozofií, obvykle následují Malefactorium.

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 následují Benefactorium.

Filozofie „Rituálního lovce“, známá také jako Žlutá cesta, učí, že lovec loví z esoterických důvodů. Sbírá trofeje, které jsou používány při rituálech a někdy i jako obětiny omnifaktorům. Lovci, kteří se řídí touto filozofií, obvykle následují Malefactorium.

Yndenové

Yndenové jsou humanodní bestiatoři. 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 Yndenů. Existují jen tři: Great Dreadbrute, White Savagebrute a Black Savagebrute. Stálé území Proto-rodiny zabírá několik sub-sektorů.

Arcirodina
Mocné frakce, jejichž vliv na dění v galaxii je stále vysoký. Stálé území Arcirodiny zabírá jeden celý sub-sektor. 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
Yndenské ozbrojené síly často používají vycvičené velké bestiatory, jako feralbruty a savagebruty. Jejich páni je umí použít jako velmi efektivní zbraně. Za tu nejnebezpečnější je ale považován Dreadbrute, největší bestiator galaxie. Zkrotit ho a vycvičit je ale velmi obtížné. Je používán i jako jízdní zvíře pro kavalerii. Dreadbrute je pro Yndeny posvátný, považují ho za příklad perfektního predátora.

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

Proto-rodina Great Dreadbrute
Nejmocnější říše Yndenů. Jedna ze tří hlavních Proto-rodin, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je ukončit všechny války s Tradičními qriy a to jakýmkoliv způsobem výhodnějším pro Yndeny. První Velký dreadbrute totiž předpověděl, že až v galaxii začne vyhasínat Světlo, tyto války způsobí zánik obou ras. Zdá se, že ta doba nastala právě nyní, s příchodem Temnoty. Ostatní říše Yndenů chovají k Proto-rodině Great Dreadbrute 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 yndenských říší. Jejím centrem je planeta Ynde Prime, kde se Yndenové vyvinuli.

Proto-rodina White Savagebrute
Její vůdce nese titul Velký Alabastrový savagebrute. Elita se nazývá Alabastroví savagebruti. Bílí savagebruti uctívají hlavně Benefactorium.

Proto-rodina Black Savagebrute
Její vůdce nese titul Velký Obsidiánový savagebrute. Elita se nazývá Obsidiánoví savagebruti. Černí savagebruti uctívají hlavně Malefactorium.

Lesní války
Lesní války jsou ozbrojené konflikty mezi říšemi Yndenů a Tradičních qriů, které započaly během Třetího věku regresu. Tradiční qriové byli vyhnáni válčícími Symbiózními a Parazitními qriy do izolované a téměř neprozkoumané části galaxie známé jako „Les“. Chtěli tu vybudovat nové civilizace, ovšem nebylo to snadné. Museli bojovat proti říším barbarských Yndenů, kteří tu měli svoji domovinu. 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 mezihvězdné konflikty.

Kmuddové

Kmuddové jsou nejmenší odrůdou Zezorů, která se z „čistých“ Zezorů vyvinula následkem genetické modifikace, kterou na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Ezy'taani k přeměně použili technologii tří z devíti Kupolí progresu. Po pádu Ezy'taanů byly dvě planety s těmito Kupolemi dobyty a staly se centry nových říší Kmuddů. Třetí Kupole se nachází na planetě Amirgol Prima a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o ní neustálé boje, v rámci Zezorské války.

Jsou známí svoji rychlou regenerací zranění.

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

Velkoprincipát / Velkodominát
Stálé území zabírá několik sub-sektorů, v jeho čele stojí Velkoprinceps respektive Velkodominus.

Principát / Dominát
Mocné frakce, jejichž vliv na dění v galaxii je stále vysoký. Stálé území Dominátu zabírá jeden celý sub-sektor, v jeho čele stojí Princeps respektive Dominus.

Ozbrojené síly
Hlavní částí ozbrojených sil jsou Služebné armády (v případě Principátů) respektive Otrocké armády (v případě Dominátů). Tyto armády jsou složené z oddílů Klorgedů, Dulkunkaimů a Seterků a jsou početné a postradatelné. Někdy se stává, že tyto armády přeběhnou k Ubdoům či Wreilům, či jsou jimi násilně zabrány. Kmuddové 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. Kmuddů je málo, ovšem díky své regeneraci mohou snadno přežít v těžkých bitvách.

Arciprincipát Kmuddan
Nejmocnější principát Kmuddů. Ovládá planetu Qraan VI, na které se nachází jedna z devíti Kupolí progresu.

Arcidominát Kmuddis
Nejmocnější dominát Kmuddů. Ovládá planetu Jiollor, na které se nachází jedna z devíti Kupolí progresu.

Vztahy mezi Zezory
Vztahy mezi Zezory jsou velmi napjaté. Panuje mezi nimi silná rivalita. Každá rasa Zezorů se považuje za lepší než ostatní dvě, každá se považuje za předurčenou vládnout jim. Kmuddové mají regeneraci, je těžké je zabít. Jejich relativně malá velikost jim poskytuje vyšší obratnost a rychlost. Jsou však jasně nejslabší. Ubdové se považují za nejvíce podobné původním Zezorům, 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. Wreilové jsou největší, nejsilnější a nejodolnější. Jsou ale také příliš těžkopádní a pomalí a nejvíce závislí na služebnících.

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

Ezy'taani
Ezy'taani byli mysteriózní rasa, široce známá jako Třetí Omnivládci, která ovládala mocnou říši. Byla založena roku 11-25.567 a jejím zakladatelem byl tajemný jedinec známý jen jako Taan. Ezy'taani byli prvními mimozemšťany, se kterými lidstvo provedlo veřejně první kontakt. Říše zabírala 16 sektorů. Jejím centrem byla planeta Ezy Prime nacházející se v sektoru Svoltion. Její konec začal v roce 12-2815, kdy se začali bouřit její zotročení Kmuddové, Ubdové a Wreilové. Její oficiální zánik se datuje do roku 12-2995, kdy padla poslední z planet, Nox IV, a všichni Zezoři tak konečně byli osvobozeni z otroctví.

Ubdové

Ubdové jsou nejstarší odrůdou Zezorů, která se z „čistých“ Zezorů vyvinula následkem genetické modifikace, kterou na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Ezy'taani k přeměně použili technologii tří z devíti Kupolí progresu. Po pádu Ezy'taanů byly dvě planety s těmito Kupolemi dobyty a staly se centry nových říší Ubdů. Třetí Kupole se nachází na planetě Tharamis XI a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o ní neustálé boje, v rámci Zezorské války.

Jsou známí svým rychlým metabolismem a tím pádem i nenasytností.

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

Velkoprincipát / Velkodominát
Stálé území zabírá několik sub-sektorů, v jeho čele stojí Velkoprinceps respektive Velkodominus.

Principát / Dominát
Mocné frakce, jejichž vliv na dění v galaxii je stále vysoký. Stálé území Dominátu zabírá jeden celý sub-sektor, v jeho čele stojí Princeps respektive Dominus.

Ozbrojené síly
Hlavní částí ozbrojených sil jsou Služebné armády (v případě Principátů) respektive Otrocké armády (v případě Dominátů). Tyto armády jsou složené z oddílů Klorgedů, Dulkunkaimů a Seterků a jsou početné a postradatelné. Někdy se stává, že tyto armády přeběhnou ke Kmuddům či Wreilům, či jsou jimi násilně zabrány. Ubdové 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. Ubdové jsou relativně početní—díky svému rychlému metabolismu se rychle rozmnožují. Nad Kmuddy i Wreily mají vždy početní převahu.

Arciprincipát Ubdoju
Nejmocnější principát Ubdoů. Ovládá planetu Paitera's Loop, na které se nachází jedna z devíti Kupolí progresu.

Arcidominát Ubdozy
Nejmocnější dominát Ubdoů. Ovládá planetu Iogana Tertia, na které se nachází jedna z devíti Kupolí progresu.

Současné zezorské říše
Zezoři se dělí na dva typy frakcí. Principáty jsou říše, které se snaží nastolit nadvládu Kmuddů, Ubdů respektive Wreilů jakožto nejmocnějších Zezorů, ovšem tolerantních a ochraňujících slabší rasy. Obvykle následují Benefactorium. Principáty se ke služebným rasám chovají čestně a chrání je, snaží se s nimi žít v symbióze. Dominát jsou říše, které se snaží nastolit nadvládu Kmuddů, Ubdů respektive Wreilů jakožto nejmocnějších Zezorů, ovšem despotických a zotročujících slabší rasy. Obvykle následují Malefactorium. Dominát se ke služebným rasám chovají krutě a berou je jen jako postradatelné otroky.

Technologie
Technologie používaná Zezory je poměrně pokročilá, ale stará. V chodu je udržována opakovanými opravami. Na různých místech je zrezivělá, pokryta vyrytými symboly, válečnými barvami a cetkami. Byla vyrobena Ezy'taany a po jejich pádu už není nikdo, kdo by ji reprodukoval. 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. Zezorské frakce ukořisťují techniku nepřátelských zezorských frakcí, přičemž preferují, když vůbec nedojde k jejímu poškození. Snaží se ale také nacházet zapomenuté základny Ezy'taanů, které ještě mohou skrývat velmi cenné poklady.

Wreilové

Wreilové jsou největší odrůdou Zezorů, která se z „čistých“ Zezorů vyvinula následkem genetické modifikace, kterou na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Ezy'taani k přeměně použili technologii tří z devíti Kupolí progresu. Po pádu Ezy'taanů byly dvě planety s těmito Kupolemi dobyty a staly se centry nových říší Wreilů. Třetí Kupole se nachází na planetě Cyde Lann a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o ní neustálé boje, v rámci Zezorské války.

Ze všech Zezorů jsou největší.

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

Velkoprincipát / Velkodominát
Stálé území zabírá několik sub-sektorů, v jeho čele stojí Velkoprinceps respektive Velkodominus.

Principát / Dominát
Mocné frakce, jejichž vliv na dění v galaxii je stále vysoký. Stálé území Dominátu zabírá jeden celý sub-sektor, v jeho čele stojí Princeps respektive Dominus.

Ozbrojené síly
Hlavní částí ozbrojených sil jsou Služebné armády (v případě Principátů) respektive Otrocké armády (v případě Dominátů). Tyto armády jsou složené z oddílů Klorgedů, Dulkunkaimů a Seterků a jsou početné a postradatelné. Někdy se stává, že tyto armády přeběhnou ke Kmuddům či Ubdům, či jsou jimi násilně zabrány. Wreilové 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. Wreilů je málo, ovšem díky své odolnosti a síle mohou snadno přežít v těžkých bitvách.

Arciprincipát Wreilek
Nejmocnější principát Wreilů. Ovládá planetu Ruseon XIV, na které se nachází jedna z devíti Kupolí progresu.

Arcidominát Wreilor
Nejmocnější dominát Wreilů. Ovládá planetu Orimyani Secunda, na které se nachází jedna z devíti Kupolí progresu.

Kupole progresu
Existuje devět Kupolí progresu. Jsou to obrovské kupolovité laboratoře, které používali Ezy'taani ke genetické modifikaci Zezorů. Kmuddové, Ubdové a Wreilové 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 Kupole obsahují klíč k tomu, aby i Zezoři mohli mít ve svých řadách média a psioniky, tedy jedince citlivé k omnifaktoří přítomnosti a Světlu. Další teorie zase mluví o vytvoření rasy Super-Zezorů, která bude mít výhody všech tří současných ras a která snadno ovládne všechny ostatní. Tajné skupiny Dulkunkaimů, Seterků a Klorgedů však plánují získat nad Kupolemi kontrolu, aby Zezory proměnily na loajální otroky.

Další frakce

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

Korporace:
Korporace jsou mocné komerční organizace, jejichž vliv je velký. Jejich primárním cílem je zisk.

Každá korporace spadá pod určitou říši, ačkoliv vazby jsou většinou jen formální. Mnoho korporací je tak mocných, že jsou zcela nezávislé na své „domácí" říši, a ty nejmocnější dokonce říším vládnou. Některé korporace mají své vlastní ozbrojené síly, které používají k obraně svých zaměstnanců a majetku a někdy také i k boji s konkurencí. Existuje mnoho druhů korporací, 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 nemovité věci
Výrobní – vyrábí movité věci
Dopravní – převáží náklad a osoby
Mediální – sbírá a šíří informace, tvoří mediální obsah
Bezpečnostní – zajišťuje bezpečnost
Psionická – spolek nájemných psioniků
Zdravotnická – zabývá se zdravotnictvím
Vojenská – soukromá žoldnéřská armáda

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

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

Sběratelská – sběratelé různých věcí
Kronikářská – kronikáři zkoumající minulost
Věštecká – věštci zkoumající budoucnost
Strážná – strážci nějakého předmětu nebo místa
Esoterická – média určitého omnifaktora nebo skupiny omnifaktorů
Vědecká – vědci určité disciplíny
Politická – intrikáni ovládající galaktickou politiku
Vzdělávací – učitelé a mistři šířící své vědomosti a dovednosti
Vojenská – vojáci bojující pro nějaký vyšší cíl
Psionická – psionici zkoumající psioniku
Zdravotnická – lékaři starající se o zraněné a nemocné
Lovecká – lovci nebezpečných tvorů

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

Piráti:
Piráti jsou lokální loupežné skupiny, které ovládají moře či oceán určité planety. Pirátské skupiny obvykle nabírají své členy odkudkoliv, bez ohledu na příslušnost či rasu. Esoterická synchronizace však bývá většinou stejná, alespoň co se týče rozdělení na Benefactorium a Malefactorium.

Bandité:
Bandité jsou lokální loupežné skupiny, které ovládají pevninu určité planety. Banditské skupiny obvykle nabírají své členy odkudkoliv, bez ohledu na příslušnost či rasu. Esoterická synchronizace však bývá většinou stejná, alespoň co se týče rozdělení na Benefactorium a Malefactorium.

Vesmírní piráti:
Vesmírní piráti jsou mocnou loupežnou skupinou, která přepadává vesmírné lodě a stanice. Mají vlastní flotily válečných lodí, avšak jen velmi slabé planetární síly. Při bojích ve vesmíru jsou nebezpeční, avšak v bojích na planetách mohou jedině ztratit.

Vesmírní bandité:
Vesmírní bandité jsou mocnou loupežnou skupinou, která provádí své drancířské nájezdy na planety. Mají vlastní flotily transportních lodí a silné invazní planetární síly, ale velmi slabé válečné lodě. Při bojích na planetách jsou nebezpeční, avšak v bojích ve vesmíru mohou jedině 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 korporacemi a nadacemi. 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 korporacemi a nadacemi. Avšak i vlády někdy mohou využít jejich služby, třeba k tajnému podporování rebelií v nepřátelských říších.

Coven:
Coven je označení pro skupinu psi-feroxů. Některé mají šlechetné poslání, jiné jsou teroristické, cíle dalších jsou zcela tajemné. Psi-feroxové se v covenu vzájemně podporují, čímž se chrání proti pronásledování.

Lóže:
Lóže je označení pro skupinu omni-feroxů. Některé mají šlechetné poslání, jiné jsou teroristické, cíle dalších jsou zcela tajemné. Omni-feroxové 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 galaktických říší, korporací i nadací, ovlivňuje výsledky obchodních jednání i ozbrojených konfliktů. Není jasné, zdali je to jednotlivec nebo skupina, pro koho pracuje nebo jakého omnifaktora následuje (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.

Ice Marauders
Ice Marauders je nejobávanější a nejmocnější skupina banditů v galaxii. Žádná planeta před nimi není zcela v bezpečí. Mezi planetami 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.

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

Armáda Singularity
Armáda Singularity je armáda super-mocných robotů pocházejících z adeptství Qin. V roce 13-614 však padla do pasti na planetě Vaarda. Zde byla vystavena výboji psionické energie, která zcela předělala její AI software. Armáda Singularity se náhle obrátila proti svým nadřízeným, které snadno zničila. Jen několik týdnů ji stačilo k tomu, aby dobyla a vyrabovala Utopii Technicu, domovskou planetu Qin, což byl zároveň konec tohoto adeptství. Armáda Singularity od těch dob putuje galaxií a napadá ostatní Černé říše. Roboti jsou odolní, dobře vyzbrojení a mají nanoboty. Nemají žádného vůdce, místo toho jsou propojeni bezdrátovou sítí, která jim poskytuje kolektivní vědomí. Své ztráty armáda nahrazuje výrobou nových vojáků a to přímo na bitevním poli. Je k tomu potřeba kov, který nanoboti přestaví do podoby humanoida a aktivují. Voják je hotov během několika vteřin a ihned schopen boje. Když je voják zničen, rozpadne se na jednotlivé komponenty. Součástí armády jsou také nehumanoidní roboti, například pavoučí nebo létající typy. Armáda Singularity je velmi inteligentní protivník, který má očividně jen jeden cíl – tím je bezpodmínečná destrukce všech Černých říší.

Muži v černém
„Muži v černém“, tak jsou obecně známí záhadní agenti tajemné lidské organizace. Nosí černé obleky a černé sluneční brýle, mají výborný výcvik v boji zblízka i ve střelbě. Jezdí v černých dodávkách, které na první pohled vypadají jako obyčejná civilní auta. Někdy jsou ze vzduchu doprovázeni černými helikoptérami, které též vypadají jako civilní. Oba typy dopravních prostředků jsou pancéřované, mají černá neprůhledná skla a jsou zcela odstíněné proti jakékoliv technologii a zjevně i psionickým silám. Zdá se, že Muži v černém někoho hledají nebo sledují. Nic víc o jejich operacích není známo.

Terragarda
Zkráceně „TG“, elitní jednotka TEDECu založená po útoku Třetích Omnivládců na Zemi. Všechny lidské státy do ní posílají své nejlepší vojáky. Každý voják TG je oblečen v lehkém high-tech energo-brnění z odolných materiálů, poháněném elektrovláknovými svaly. V hledí přilby je HUD a multi-spektrální vidění s možností zoomu. Brnění poskytuje kompletní podporu života a může tak fungovat ve vesmírném vakuu i hluboko pod vodou. Má magnetické boty i rukavice. Výkonné spojení s TerraNetem, komunikační sítí TEDECu, dává vojákovi přístup ke všem potřebným informacím. V zápěstích jsou krátké vysunovací čepele pro boj zblízka, ale mohou být přidány i nejrůznější pistole. Zezadu na ramenech jsou dva gyroskopicky stabilizované servo-držáky, na které lze umístit dvě pušky nebo jednu těžkou zbraň. Na zádech může být jetpack nebo vodní trysky. Brnění je kódováno tak, aby ho mohl používat jen jeho majitel. Funkce brnění se ovládají pomocí myšlenek, skrze neuro-porty. Voják TG má též k dispozici osobní univerzální vozidlo: čtyřkolku schopnou transformace ve člun, ponorku, stíhačku nebo lehké kráčedlo efektivní v boji zblízka.

P.M.L.
Private Military League (Soukromá vojenská liga) je organizace, která sjednocuje nejlepší žoldnéře v galaxii. Funguje také jako jejich výsadní zaměstnavatel. PML je velmi mocná, protože má prostředky na to, aby měnila rozložení politických sil v celé galaxii. Existuje podezření, že PML má vlastní skryté cíle.

Triskelion
Mnozí ji považují jen za pouhou legendu, jiní ji ale viděli na vlastní oči. Galaxií 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 senzory. Dokonce se zdá, že je zcela imunní vůči psionice i omnifaktoří 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 veškeré paranormální síly a vyrovná se i té nejpokročilejší technologii. Přestože čítá jen pár desítek lodí, je velmi nebezpečnou silou. Mezi říšemi je známá pouze jako Triskelion.

Historie

1. věk, Věk vzniku

Tento věk trvá přibližně 9 miliard let.
Všechny informace o tomto věku pochází z nejstarších esoterických textů a pohádek. Co se tento věk skutečně stalo, to vědí jen samotní omnifaktoři.

Velký třesk: Vzniká vesmír a spolu s ním i čtyřiadvacet omnifaktorů. Omnifaktoři se snaží přijít na význam vesmíru a zahajují Velký výzkum. Aby byl efektivnější, společnými silami vytvořili omnifaktora Primuse, koordinátora. Ten každému z nich určil jednu oblast výzkumu. Formují fyzikální zákony, hmotu a energii, planety a hvězdy.

2. věk, Věk esence

Tento věk trvá přibližně 4 miliardy let.
Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních forem života. Všechny informace o tomto věku pochází z paleontologických nálezů. Bylo objeveno mnoho zkamenělin a na jejich základě popsáni dávno vymřelí živočichové a rostliny.

Vznik života: Omnifaktoři přecházejí k další fázi Velkého výzkumu. V galaxii Mléčná dráha manipulují s chemickými procesy, následkem čehož vznikne život. V průběhu svého vývoje začíná vykazovat něco, s čím vůbec nepočítali – duše. Omnifaktoři se života obávají a jsou připraveni ho zničit. Alfa-vita však tajně proniká do Mléčné dráhy a prozkoumává duše zblízka. Zjišťuje, 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.

Ghytoří migrace: Paleontologické výzkumy pravěkých forem života odhalily, že Ghytoři byli v tomto věku velmi aktivní. Díky své schopnosti otevírat prostorové portály migrovali mezi planetami, čímž mimo jiné rozšiřovali mikroorganizmy, různé parazity a semena rostlin napříč galaxií. Roznesli tak život na mnoho planet a nepřímo se podíleli na usměrnění evoluce.

3. věk, Věk probuzení

Tento věk trvá 225.000 let.
Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvního inteligentního života. Všechny informace o tomto věku pochází z velmi vzácných archeologických nálezů. Byly objeveny zbytky starých obydlí a nástrojů, cenné artefakty a kosterní pozůstatky. Mnoho zajímavých informací lze vyčíst z jeskynních maleb a rytin. Informace jsou ale příliš nejasné na to, aby mohly být přesněji začleněny do časové osy. Je zřejmé, že v této době se začaly tvořit prvotní společnosti na úrovni primitivních kmenů. Vědci ví o stovkách kmenů v celé galaxii, předpokládá se ale, že existovaly i stovky kmenů na každé obydlené planetě.

Vznik církví: Beta-mors zjišťuje, že když smrtelníci uzavírají pakt s omnifaktory, jejich duše jsou mnohem silnější a vydatnější. Vznikají církve. Objevují se jedinci, kteří slyší hlas omnifaktorů a mohou tak předávat jejich poselství. Jako jediní chápou Vyšší omnijazyk. Z nich se stávají kněží, vůdci církví. Omnifaktoři vytváří extradimenzní bytosti, Omnibellatory a Omniconsultory, a sesílají je svým nejoddanějším služebníkům jako pomocníky. V tomto věku jsou vyrobeny nejvzácnější a nejmocnější omnifaktorské artefakty, které budou v pozdějších věcích považovány za největší poklady.

4. věk, Věk prozření

Tento věk trvá 225.000 let.
Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních vyspělých civilizací. Všechny zdroje informací o tomto věku pochází ze vzácných archeologických nálezů. 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. Jazyk byl již rozvinut, ovšem každá civilizace používala svůj vlastní. Všechny z těchto jazyků jsou dnes již mrtvé a i když některé z nich byly rozluštěny, mnoho jich je zcela nepochopitelných.

Vznik civilizací: Všude po galaxii vznikají civilizace, většinou multisyncové (následují více omnifaktorů), jen velmi málo unisyncových (následují jednoho omnifaktora).

Vznik sekcí: Omnifaktoři posouvají filozofii smrtelníků dál, ke konečnému „Prozření“. V tomto věku se některé nejrozvinutější církve začínají transformovat na „sekce“, paravědecké spolky. Z kněžích se stávají média, která k omnifaktorům a jejich schopnostem přistupují vědecky. Jsou objevovány techniky interlinkování. Sekce postupně nahrazují všechna tradiční náboženství a rozvíjí vzdělanost.

5. věk, Věk poznání

Tento věk trvá 225.000 let.
Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních elektronických zařízení, hlavně počítačů. Všechny informace o tomto věku pochází z relativně běžných archeologických nálezů. Byly objeveny prastaré laboratoře, továrny a hvězdárny, vraky podsvětelných vesmírných lodí a orbitálních stanic, které ztroskotaly na planetách. Je možné najít stavební plány a nákresy různých vynálezů, stejně jako datové nosiče. Nevýhodou je, že elektronické systémy za celá tisíciletí degradovaly a mnoho z nich nefunguje, zbytek zachovalých je většinou zcela nekompatibilní s ničím, co existuje dnes.

Rozvoj vědy: Vzdělanost rozvíjí technologii. Konstruují se první vesmírné lodě, zahajují se první průzkumné cesty do vesmíru.

Super-zbraně: 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.

Mechanix a Organix: První zmínky o roji robotů Mechanix a roji biotů Organix. Kdo je stvořil, není známo, protože všechny informace byly ztraceny. Roje zjevně sloužily jako zbraně. Různé zdroje se shodují na tom, že již tehdy šlo o velmi obávané nepřátele.

6. věk, Věk expanze

Tento věk trvá 225.000 let.

Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních kolonií. Všechny informace o tomto věku pochází z relativně běžných archeologických nálezů. Byly objeveny obří vesmírné lodě a stanice, opuštěné a většinou nefunkční, avšak stále plující hlubokým vesmírem. Kontakt mezi civilizacemi způsobil první pokusy o sjednocení měření času, takže záznamy v kronikách a databázích jsou přesnější a navzájem se doplňující.

Vznik prvních galaktických říší: V průběhu tohoto věku vznikají první galaktické říše. Liší se velikostí i technologickou úrovní, avšak přesto dochází k čilému obchodování i dobývání.

Artefakt: První zmínky o nejstarší megastruktuře v galaxii. Je známá jen jako Artefakt. Je postavena z neznámého materiálu a z jejího nitra vychází neznámý typ radiace. Kdo ji stvořil a jaký je její účel, je záhadou. Artefakt byl předmětem výzkumu již mnoha galaktických říší a organizací. Každý získaný poznatek je považován za velmi cenný a významný pro technologický pokrok. Některé informace jsou přísně utajované a kolují kolem nich různé konspirační teorie.

7. věk, První věk progresu

Tento věk trvá 30.000 let.

Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních zmínek o rase známé jen jako První Omnivládci.

Vzestup Prvních Omnivládců: V rámci Velkého výzkumu omnifaktoři vybrali nejvyspělejší rasu Prvního cyklu a pomocí manipulace způsobili, že se stala dominantní. Tito První Omnivládci zahajují galaktickou krutovládu. Zotročují nižší rasy a budují téměř božské technologie. Jejich cílem je zcela ovládnout galaxii a vyhladit všechen odpor.

První trilegie: První Omnivládci na jedné ze svých planet objevili primitivní rasu, kterou modifikací přeměnili na krystalické Solidomorfy, tekuté Liquidomorfy a plynné Gasomorfy. Z nich sestavili První trilegii, zcela loajální ozbrojenou sílu dokonale přizpůsobenou pro boj na souši, moři i ve vzduchu.

8. věk, První věk regresu

Tento věk trvá 3.000 let.

Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních zmínek o válce, která vypukla mezi Prvními Omnivládci a ostatními majoritními rasami. 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.

Pád Prvních Omnivládců: První Omnivládci a ostatní majoritní rasy si vyhlásili válku. Mnoho civilizací je během ní vyhlazeno, mnoho vyspělých technologií je ztraceno a zapomenuto. První Omnivládci jsou postupem času válčením velmi oslabeni, nemohou čelit početní přesile opozičních ras. Koncem věku jsou První Omnivládci kompletně vyhubeni.

První reaktivace Mechanix a Organix: Rasy nalezly roje Mechanix a Organix ve stavu hibernace. Protože byli První Omnivládci příliš mocní, rasy ze zoufalství roje probudily. Roje se rychle rozmnožily a začaly útočit. Nešlo je ovládat, ale mohly být usměrňovány pečlivým plánováním. Tímto krokem začala otevřená válka proti Prvním Omnivládcům. Když byli Omnivládci poraženi, rasy znovu spustily Poutací matici. Mechanix i Organix se vrátily do hibernace.

8-3.000: První omni-terminace: V galaxii se znenadání objevila tři obrovitá monstra – suchozemský Doomtremor, vodní Doomwave a létající Doomwind. Jejich příchod je obecně považován za zásah omnifaktorů. Objevili se na Zonomis, domovské planetě Prvních Omnivládců. Putovali po ní a devastovali všechna města, na která narazili. První Omnivládci okamžitě mobilizovali svoji Trilegii, ale pokusy zastavit řádící monstra byly marné. Za několik týdnů byly ozbrojené síly na celé planetě kompletně zničeny. Monstra poté zase beze stop zmizela. Utvořila volnou cestu pro ostatní rasy, které s pomocí Mechanix a Organix provedly invazi a pobily hlavní vůdce. Pro První Omnivládce tohle byl obrovský šok, ze kterého se nedokázali vzpamatovat.

9. věk, Druhý věk progresu

Tento věk trvá 30.000 let.

Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení zmínek o pádu Prvních Omnivládců a nástupu rasy známé jen jako Druzí Omnivládci.

Vzestup Druhých Omnivládců: V rámci Velkého výzkumu omnifaktoři vybrali nejvyspělejší rasu Druhého cyklu a pomocí manipulace způsobili, že se stala dominantní. Tito Druzí Omnivládci zahajují další galaktickou krutovládu. Znovu zotročují nižší rasy, budují nové technologie a snaží se odhalit tajemství technologií předchozích Omnivládců. Jejich cílem je zcela ovládnout galaxii a vyrovnat se samotným omnifaktorům.

Druhá trilegie: Druzí Omnivládci na jedné ze svých planet objevili primitivní rasu, kterou modifikací přeměnili na pozemní Ambulospheroidy, vodní Natospheroidy a létající Volitospheroidy. Z nich sestavili Druhou trilegii, zcela loajální ozbrojenou sílu dokonale přizpůsobenou pro boj na souši, moři i ve vzduchu.

10. věk, Druhý věk regresu

Tento věk trvá 3.000 let.

Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních zmínek o válce, která vypukla mezi Druhými Omnivládci a ostatními majoritními rasami. 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.

Pád Druhých Omnivládců: Druzí Omnivládci a ostatní majoritní rasy si vyhlásili válku. Opět dochází k ničení civilizací a ztrátám cenných technologií. Historie se však opakuje. Druzí Omnivládci jsou postupem času válčením velmi oslabeni, nemohou čelit početní přesile opozičních ras. Koncem věku jsou Druzí Omnivládci kompletně vyhubeni.

Druhá reaktivace Mechanix a Organix: Rasy věděly o použití rojů Mechanix a Organix proti Prvním Omnivládcům. Protože byli Druzí Omnivládci též příliš mocní, rasy se rozhodly, že roje znovu probudí. Roje se opět rychle rozmnožily a začaly útočit. Nešlo je ovládat, ale mohly být usměrňovány pečlivým plánováním. Tímto krokem začala otevřená válka proti Druhým Omnivládcům. Když byli Omnivládci poraženi, rasy znovu spustily Poutací matici. Mechanix i Organix se vrátily do hibernace.

10-3.000: Druhá omni-terminace: V galaxii se znenadání objevila tři obrovitá monstra – suchozemský Doomtremor, vodní Doomwave a létající Doomwind. Jejich příchod je obecně považován za zásah

omnifaktorů. Objevili se na Welkhan, domovské planetě Druhých Omnivládců. Putovali po ní a devastovali všechna města, na která narazili. Druzí Omnivládci okamžitě mobilizovali svoji Trilegii, ale pokusy zastavit řádící monstra byly marné. Za několik týdnů byly ozbrojené síly na celé planetě kompletně zničeny. Monstra poté zase beze stop zmizela. Utvořila volnou cestu pro ostatní rasy, které s pomocí Mechanix a Organix provedly invazi a pobily hlavní vůdce. Pro Druhé Omnivládce tohle byl obrovský šok, ze kterého se nedokázali vzpamatovat.

10-3.000: Bitva o Egaron Prime: Legie poslední pomsty, složená z posledních přeživších Druhých Omnivládců, zaútočila na planetu Egaron Prime. Chtěla zde porazit a zabít Ysünikha, slavného qriského vojevůdce, který Druhým Omnivládcům způsobil největší porážky. Během bitvy se obě armády zničily navzájem. Ysünikh osobně zabil vůdce Legie, ale poté podlehl svým zraněním.

11. věk, Třetí věk progresu

Tento věk trvá 30.000 let.

Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení zmínek o pádu Druhých Omnivládců a nástupu moderních ras. Informace o tomto věku pochází z četných a dobře zachovalých archeologických nálezů.

Vzestup moderních ras: Současné rasy vládnou galaxii. Začínají převládat unisyncové sekce, multisyncové ustupují do pozadí.

Sjednocení jazyků: Omnifaktor Lambda-logicus zavedl mezi smrtelníky jednotný jazyk, Nižší omnijazyk. Napomohl tak ve vedení zahraniční politiky a šíření synchronizace. Koncem věku už neexistuje nikdo, kdo by nesloužil nějakému omnifaktoru. Omnifaktoři se ale nechtějí spokojit s počtem svých následovníků a proto jejich média přecházejí ke konvertování.

Khalgská těžební expanze: Rasa Khalgů se stává galaktickou těžební velmocí.

Demigtarská zemědělská expanze: Rasa Demigtarů se stává galaktickou zemědělskou velmocí.

Ixwijská zpracovatelská expanze: Rasa Ixwijů se stává galaktickou zpracovatelskou velmocí.

Vzestup Thrykků: Thrykci jsou na poměry galaxie primitivní. Jejich světy jsou utlačovány expanzemi Khalgů, Demigtarů a Ixwijů. Civilizace Thrykků proto mezi sebou uzavírají spojenectví za účelem obrany. Nakonec vysílají válečné flotily a armády a napadají území svých utlačovatelů, aby zabránily jejich dalšímu šíření. Ve snaze vyrovnat se jim víceméně úspěšně napodobují jejich technologie.

Thrykčí schizma: Dochází k fyziologickému rozlišení Thrykků. Thrykci, kteří vedou války proti Khalgům jsou větší a silnější, preferují boj zblízka a vedení bleskové války. Stávají se z nich Gzeové. Thrykci, kteří vedou války proti Ixwijům upřednostňují zákopovou válku a budování opevnění. Stávají se z nich Xuharktolové. Thrykci, kteří vedou války proti Demigtarům jsou menší a slabší, preferují střelbu a vedení guerillové války. Stávají se z nich Arktolové. Kulturní rozdíly mezi Gzey, Xuharktoly a Arktoly jsou tak velké, že nemohou žít pospolu. Thrykčí říše se proto nakonec rozpadají. Některé v míru, v jiných se musí o samostatnost bojovat.

Válka xenoještěrů: Rasy Kugonů a Tybonů vytvořily vzájemným obchodováním a ovlivňováním podobné technologie, založené na stejném energetickém zdroji – energokrystalech. Energokrystaly začaly být postupem času nedostatkovými a tak o ně začali Kugonové a Tybonové bojovat. Dalším důvodem války byl nedostatek lovišť, rostoucí civilizace měly větší nároky na kořist. Válkám mezi Kugony a Tybony se říká „Války xenoještěrů“.

Třetí Omnivládci: V rámci Velkého výzkumu omnifaktoři vybrali nejvyspělejší rasu Třetího cyklu a pomocí manipulace se snažili způsobit, aby se stala dominantní. Jenže omnifaktoři nebyli tentokrát zcela jednotní v názorech a manipulace nebyla tak rozsáhlá. Ezy'taani, Třetí Omnivládci, začali přesto zotročovat nižší rasy, budovat nové technologie a odhalovat tajemství technologií předchozích Omnivládců. Začali získávat nadřazené postavení nad ostatními galaktickými národy. Museli ale ještě získat vlastní dokonalé loajální vojáky, po vzoru legendární První a Druhé trilegie.

Zotročování Zezorů: Ezy'taani objevili na planetách galaktického středu primitivní velké humanoidy, Zezory. Zezoři žili barbarským způsobem, neznali žádné pokročilé technologie, jejich kultura byla zaostalá a s jen jednoduchou formou náboženství. Průzkumníci zjistili, že to bylo hlavně kvůli jejich vrozené necitlivosti vůči omnifaktorům; mezi Zezory totiž neexistovala média, která by omnifaktorům naslouchala a podle jejichž rad a příkazů by vedli svůj lid. Průzkumníci proto začali Zezory považovat za pouhá zvířata a postupem času je všechny zotročili. Využívali je pro těžkou práci a jako bojová monstra. Zezoři se velmi osvědčili jako pracovníci i bojovníci. Byli přesně tím, co Ezy'taani potřebovali k dosažení finální nadvlády.

Země, 21. století AD: První kolonie na Měsíci, poté i na jiné planetě (konkrétně na Marsu). Rozmach kybernetických implantátů, genetické modifikace a AI.

Země, 22. století AD: Solární systém zcela kolonizován. První experimenty s ohýbáním prostoru (warp-technologie). Vesmírné observatoře potvrzují známky života na některých exoplanetách.

Země, 23. století AD: První přistání na exoplanetě, konkrétně na Proxima Centauri b. Poté zde vybudována i první exoplanetární kolonie. Vynález FTL komunikace: Warp-kom.

Země, 24. století AD: První veřejný kontakt s ET: Ezy'taanové zaútočili na Solární systém ve snaze podrobit si další slabší rasu. Ačkoliv se jedná jen o jednu z jejich mnoha invazních flotil, válka

Novogalaktický sněm

V roce 11-1089 proběhl na planetě Tao-Zhar sněm nejvýznamnějších galaktických médií, vědců a politiků všech ras a esoterismů. Jeho úkolem bylo obnovit galaxii po devastujícím povstání proti Druhým Omnivládcům a dohodnout se na novém uspořádání v oblasti politiky, vědy a esoterismu. Je znám také jako Sněm Nové galaxie. Provedl několik zásadních rozhodnutí, které výrazně ovlivnily všechny galaktické frakce. Prohlásil Nižší omnířeč za oficiální všeobecný jazyk, který média a vědci 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 galaxie, rozdělil ji na sektory a sub-sektory a podle pozice slavné megastruktury známé jen jako Artefakt stanovil galaktický sever, jih, východ a západ. Tyto reformy vešly v platnost ihned po skončení Novogalaktického 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.

trvá 24 let. Nakonec jsou donuceni stáhnout se, ale cena za to je vysoká. Solární systém je zdevastován. Založen TEDEC (Terran Defense Command), spojená obranná síla lidstva.

Země, 25. století AD: Vynález FTL pohonu: Warp-pohon. Qriové přišli na Zemi hlásat učení omnifaktorů. Lidstvo ho přijalo jako způsob lepší obrany proti příštím invazím a k napravení škod. Lidé s paranormálními schopnostmi potvrzeni jako média omnifaktorů. Náboženství vymizelo z lidské kultury. Lidstvo přijalo Nižší omnijazyk.

Země, 26. století AD: Druhý útok Ezy'taanů na Solární systém. Válka trvá 12 let, invazní flotila je nakonec zničena, Solární systém je ale znovu poničen. Lidstvo se šíří do zbytku galaxie, aby zvýšilo své šance na přežití a našlo spojence a technologie k boji proti Ezy'taanům. Objevuje mnoho forem života, zapojuje se do galaktické politiky. Stále ale není jednotné, některé lidské frakce jsou mocnější než jiné.

Země, 27. století AD: Vynález atom-teleportéru.

Země, 28. století AD: Třetí útok Ezy'taanů na Solární systém. Válka trvá 6 let. Lidské frakce se sjednocují a budují dosud nejsilnější armádu TEDEC. Ezy'taanská flotila je drtivě poražena. Vznik Císařství Terranis (rok 11-10.191, resp. 2753 AD), první říše sjednoceného lidstva. Rozvoj možný díky dvěma mocným organizacím: Institut racionální vědy (IRS) a Institut paravědy (IPS).

Země, 33. století AD: Nejmocnější lidskou kolonií se stává Nová Země (Terra Nova), rajský svět zaměřený na pokročilé technologie a synchronizaci s omnifaktory.

12. věk, Třetí věk regresu

Tento věk trvá 3.000 let.
Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je Extradimenzní schizma. Informace o tomto věku jsou snadno čitelné z mnoha kronik a databází, které náleží mnoha dodnes existujícím říším. Někteří dlouhověcí obyvatelé galaxie tyto události osobně zažili.

Extradimenzní schizma: Dochází k názorovému rozkolu omnifaktorů. Benefaktoři šíří synchronizaci mírumilovně a podporují duchovní rozvoj ras, protože tak je možné zvýšit sílu jejich duší. Malefaktoři šíří synchronizaci násilím a podporují tyranské režimy, které jim díky své krutovládě přináší obrovské množství duší. Dochází k Extradimenzní válce. Omnifaktoři duše svých nejschopnějších služebníků nepohlcují, místo toho je přetváří na Benexe a Malexe. Vytváří také Beneservusy a Maleservusy, nové extradimenzní bytosti, které postupně nahrazují Omnibellatory a Omniconsultory, a pro svá média Quasibenexe a Quasimalexe, jakožto zprostředkovatele.

Qriské schizma: Rozdělení omnifaktorů způsobuje i rozdělení Qri, jejich nejoddanějších služebníků. Symbiózní qriové stojí na straně Benefactoria, Parazitní qriové stojí na straně Malefactoria. Jen Tradiční qriové zůstávají věrní původní myšlence jednotného Omnifactoria a snaží se válku zastavit. Marně. Okultní války se brzy rozšiřují i mezi ostatní rasy.

Vznik Tradičních qriů: Ta část Qriů, která nesouhlasila s rozdělením Omnifactoria a tudíž ani s následnou válkou Qriů, prosazovala mírové řešení situace. Symbiotiční i Parazitní qriové ji ale napadali a snažili se je zlanařit na svoji stranu. Qriové tedy opustili svá rodná teritoria a uchýlili se do „Lesa", nehostinné a neprozkoumané části galaxie, kde se před bojechtivými bratry schovávali. Časem zde začali budovat vlastní civilizaci, zcela odříznutou od zbytku vesmíru. Tito Qriové si začali říkat Tradiční qriové.

Lesní válka: Zatímco Symbiózní a Parazitní qriové bojovali, Tradiční qriové prosperovali. Dokázali vyvinout lepší technologie a zvětšit svá území. Jak se šířili a jejich vliv stoupal, začali narážet na odpor Yndenů, původních obyvatel Lesa. Yndenové jejich expanzi vnímali jako invazi do svých teritorií a tak začali podnikat velké útoky. Postupem času k nim docházelo po celé galaxii a Yndenové se tak stali častým protivníkem Tradičních qriů. Válkám o území mezi Yndeny a Tradičními qriy se říká „Lesní války".

Benefactorijské a Malefactorijské kruciáty: V některých případech se různé frakce různých ras spojují, aby vedly velké křížové výpravy ve jménu Benefactoria či Malefactoria. Tato válečná tažení trvají dlouho, někdy řádově i stovky let, a devastují celé sektory. Desítky planet jsou proměněny v pusté pouště bez života, bezpočet miliard vojáků i civilistů zabito a mnoho říší rozprášeno. První benefactorijskou kruciátu vedli Symbiózní qriové a První malefactorijskou kruciátu vedli Parazitní qriové. Obě probíhaly současně, od roku 12-10 do roku 12-129.

Zezorské schizma: Zezoři se v průběhu tisíců let fyziologicky rozlišili na tři druhy. Za tyto tělesné změny mohlo mnoho faktorů, mezi hlavní ale patří selektivní chov a genetické manipulace, kterého se jim dostalo od jejich otrokářů, Ezy'taanů. Ti největší a nejsilnější z nich byli Wreilové. Otrokáři Wreily používali pro ty nejtěžší fyzické práce a jako těžké podpůrné válečníky. O něco menší byli Ubdové, vyznačovali se rychlým metabolismem, žravostí, a nejvíce se podobali původním Zezorům. Otrokáři je používali jako základní dělníky a řadové vojáky. Nejmenšími byli Kmuddi, ti však oplývali rychlou regenerací. Otrokáři je používali pro obzvláště nebezpečné práce a jako speciální komanda.

Vzestup Zezorů: Časem ale došlo k tomu, že se Zezoři vzbouřili proti svým pánům a poměrně rychle převzali post vůdců společnosti. Ezy'taani se stali terčem jejich pomsty a byli nuceni uprchnout kamsi pryč. Zezoři potřebovali zbývající ezy'taanské otroky, Seterky, Klorgedy a Dulkunkaimy, pro jejich schopnosti a znalosti, které sami neměli. Díky nim nové říše Zezorů prosperovaly. Zezoři sloužící Malefaktorům z nich udělali otroky v pravém smyslu slova, Zezoři sloužící Benefaktorům je však považují spíše za služebnictvo.

Třetí reaktivace Mechanix a Organix: Zezoři probudili roje Mechanix a Organix, aby mohli efektivně bojovat proti svým pánům, Ezy'taanům. Tentokrát se mezi nimi však objevil třetí roj, roj kyborgů Kombinax. Ten útočil na Mechanix i Organix a zabraňoval jim v efektivním boji. To dalo Ezy'taanům čas zachránit se před vyhubením. Vyhledali Poutací matici a zničili ji, takže roje už nebylo možné uložit zpět do hibernace. Mechanix, Organix a Kombinax se tedy dál šířily galaxií.

Země, 59. století AD: Císařství Terranis je pod útokem Mechanix, Organix a Kombinax. TEDEC mobilizuje velkou flotilu a útoky odráží. Roje jsou zdevastovány a zahnány do okrajových sektorů galaxie, ale je jen otázkou času, kdy se vrátí.

Země, 60. století AD: TEDEC na příkaz Císaře hledá způsob, jak dát moc omnifaktorů lidstvu. Má to být ultimátní zbraň proti všem dalším mimozemským hrozbám. Zařízení TPC (Transdimensional Particle Collider) na Nové Zemi modifikováno tak, aby mohlo zkoumat omnifaktory.

Zabití Primuse: Omnifaktor Primus se nestaví na žádnou stranu Extradimenzní války. Prosí své druhy, aby ji ukončili, místo toho je však vypovězen. Omnifaktoři si rozdělují jeho stoupence a ničí jeho školy. Primus postupně slábne. Lidstvo ho chytilo do TPC a začalo zkoumat. Během experimentů došlo k chybě a on zemřel. Jeho smrt otevřela Štěrbinu do Prázdnoty. Jeho energetická podstata je při tom rozptýlena po celé galaxii.

13. věk, Věk zániku

Tento věk trvá 1.000 let.

„Současnost" světa Void: Science Fiction. Dělícím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je příchod Temnoty. Informace o tomto věku jsou velmi snadno zjistitelné z kronik a databází, těch soukromých i veřejně přístupných. Události jsou podrobně zmapovány a všeobecně známy. Obyvatelé galaxie je stále mají v živé paměti.

Příchod Temnoty: Nihilum, vládce Prázdnoty, vypouští skrze Štěrbinu Metastín. Samo ale vstoupit nemůže, protože TPC kolem Štěrbiny stále vytváří mocnou Klec. Temnota korumpuje duše, které se stávají pro místní omnifaktory nepoživatelnými. Omnifaktoři ukončují Extradimenzní válku, aby mohli společně čelit nové hrozbě.

Světlá psionika: V galaxii se objevují psionici – zvláštní jedinci, jejichž duše je ovlivněna omnifaktorskou energií a mohou tak využít psionické síly vlastní mysli.

První vlna Temnoty: Z množství zkorumpovaných duší vytváří Nihilum pětici Temných omnifaktorů, známých také jako Temná ruka. Každý omnifaktor sestavuje unikátní armády temných služebníků: Upírů, Vlkodlaků, Nemrtvých, Mutantů a Zatemnělých.

Světlé a Temné kruciáty: Temná ruka v některých případech vede velké spojené křížové výpravy. Reakcí galaktických civilizací jsou Světlé kruciáty. Toto je poprvé, co stoupenci Benefactoria a Malefactoria bojují bok po boku. První temná kruciáta probíhala od roku 13-36 do roku 13-63. Byl to první společný velký útok Temných omnifaktorů. Přehnal se přes několik sektorů 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 13-64 až do roku 13-91. Od Temnoty a korupce očistila tisíce planet a přinesla smrt mnoha služebníkům a stoupencům Temné ruky. Nakonec byla ustanovena karanténa na celou čtvrtinu galaxie.

Lidské schizma: Lidské civilizace mají rozdílné názory na vedení války proti Temnotě. Bílý proud zastává názor, že proti Temnotě se dá efektivně bojovat psionikou a paravědou. Černý proud zastává názor, že proti Temnotě se dá efektivně bojovat technologií a vědou racionální. 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 13-45 odstartováno rebelií v Říši Terranis, nejmocnější a největší lidské frakci v dějinách galaxie.

Ultimuské sekce: V galaxii se objevují sekce, které věří, že pokud zopakují experiment TPC v opačné konfiguraci, stvoří tak omnifaktora Ultimuse, reinkarnaci Primuse. Ten pak bude schopen uzavřít Štěrbinu jednou pro vždy. Nejmocnější Ultimuská sekce existuje v Šedé říši Genesis 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 Světlých kruciát, za pomoci všech zúčastněných frakcí. Zničení Temného či obrana Světlého majáku je pro galaktické rasy priorita číslo jedna.

Projekt „Cyber-Eternity": Nejmocnější Černé říše spojily síly, aby svým občanům našly alternativu posmrtného života. Cílem projektu je zabránit duši mrtvého člověka, aby zmizela v jiné dimenzi. Má to být jeden z hlavních kroků k odpoutání se od omnifaktorů a jejich moci. Projekt přinesl několik zajímavých experimentálních technologií, ale za ten nejlepší výsledek je považován Technotron. V roce 13-89 byl úspěšně vyzkoušen první prototyp, Primus-0. Tento humanoidní robot měl všechny hlavní schopnosti extradimenzních služebníků. Jeho Digibanka v sobě dokázala udržet duši zemřelého, která mohla mechanické tělo ovládat stejně snadno, jako tělo živé. Brzy je zahájena výroba dalších Technotronů, ale je to velmi zdlouhavá a drahá záležitost. Technotronové jsou proto rezervováni jen pro vyvolené.

13-333: První sabat: Temná ruka vybrala pětici Nihilátorů, nejmocnějších služebníků Temnoty, a vyslala je na Novou Zemi. Zde mají provést rituál, který prolomí Klec. Galaktické rasy vysílají 6. Světlou 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.

13-614: Armáda Singularity: Armáda robotů, známá jako armáda Singularity, se vzbouřila proti svému tvůrci a vládci, adeptství Qin. Vzápětí dobyla jeho domovskou planetu Utopia Technica, což byl konec této říše. Armáda Singularity se vydala na tažení, jehož cílem je zničení všech Černých říší.

13-666: Druhý sabat: Temná ruka vybrala další pětici Nihilátorů a vyslala je na Novou Zemi. Tentokrát je rituál již téměř dokončen. 12. Světlá kruciáta však na planetu 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 Světla se rozmáhají další války. Jsou zuřivější a intenzivnější než kdykoliv předtím. Některá média věří, že je to vlivem rostoucí úrovně Temné korupce, která civilizace pomalu odklání od Světlých omnifaktorů a přiživuje jejich strach, paranoiu a podvědomou agresivitu. Různí politici a vojevůdci dokonce zastávají názor, že tyto války jsou záměrně rozpoutávány infiltrovanými agenty Temné ruky, která tímto způsobem chce destabilizovat galaktické říše a zabránit jim, aby sestavovaly další Světlé kruciáty. Ať je to jakkoliv, toto temné období smrti a zkázy je všeobecně známo jako Apokalypsa.

13-990: Lov na Nihilátory: Tajné sekty a špionážní agentury zahájily hon na třetí pětici Nihilátorů. Chtějí je odhalit, dopadnout a eliminovat dřív, než k Třetímu sabatu vůbec dojde. Pro mnoho říší je odstranění těchto osob priorita 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 nevinných již kvůli tomu přišly o život.

13-999: Třetí sabat: Koncem roku má dle předpovědí dojít k Třetímu sabatu. Klec je však již příliš slabá, možná se zhroutí sama od sebe. Ultimuské sekce sice očekávají zrození omnifaktora Ultimuse, který prý Štěrbinu definitivně uzavře, ale na to zbytek galaxie příliš nespoléhá. Připravuje proto největší Světlou kruciátu, která rozhodne o osudu celé galaxie. Vyjednávání o společném vojenském postupu jsou však komplikovaná. Temní bohové mezitím pokračují v plnění svých ďábelských plánů, které zatím nebyly nijak ohroženy…

Stvoření armády Singularity

Adepstvi Qin byla malá, ale velmi rozvinutá Černá říše. Po celá staletí úspěšně odolávala útokům ze strany Šedých i Bílých říší. V roce 13-525 však došlo ke zvratu, když na ni zaútočilo několik Šedých a Bílých říší současně a z různých směrů. Situace začala být nezvladatelná, a tak adept nařídil svým nejlepším technikům, aby sestavili zbraň, proti které nebude obrany a která snadno zastraší všechny agresory. V roce 13-607 technici dokončili svůj projekt – armádu mocných robotů. Byli to vojáci stvoření a poháněni velmi výkonnou nanotechnologií. Armáda Singularity byla vypuštěna a snadno a rychle zničila všechny útočníky. Adeptství Qin mohlo konečně přejít do protiútoku. Terčem se staly všechny nejbližší Šedé a Bílé říše, které mohly Qin nějak ohrozit. Žádná z těchto říší nedokázala armádě Singularity odolávat, zbyly po nich jen spálené planety bez života. Ostatní Šedé a Bílé říše věděly, že brzy mohou na řadu přijít i ony. Proto se tajně spojily, aby společně pracovaly na obraně. V roce 13-614 dokončily Antiroboticus, mocné zařízení, které bylo schopné narušit software v robotech a přivést je pod jejich kontrolu. Šedé a Bílé říše potom vlákaly armádu Singularity na planetu Vaarda, kde bylo zařízení nachystané. Ještě, než boj vůbec začal, Antiroboticus se spustil. Psionické pole se přehnalo po celé planetě a roboti se zastavili. Vrátili se do svých lodí, které nabraly kurz zpět do Qin. Říše Qin byla tímto zaskočena a zcela nepřipravená. Armáda Singularity zahájila útok a během pár týdnů své stvořitele zcela zničila. Ale to nebyl konec jejího tažení – začala ničit jednu Černou říši za druhou. Šedé a Bílé říše slavily úspěch, ale brzy se začaly hádat, kdo bude mít kontrolu nad armádou Singularity nyní. Bylo to však zbytečné. Jak záhy zjistily, zařízení nefungovalo tak, jak mělo. Armáda Singularity odmítala poslušnost komukoliv a neváhala zničit každého, kdo se jí postavil do cesty. Šedé a Bílé říše dodnes považují armádu Singularity za skvělý nástroj zkázy Černých říší, ale zároveň neustále hledají způsob, jak nad ní získat kontrolu. Zatím marně.

6. Světlá kruciáta

Známá také jako První spásná kruciáta. Proběhla v roce 13-333, během Prvního sabatu. Jejím jediným cílem bylo zabránit Nihilátorům, aby provedli rituál prolomení Klece. Vzhledem k tomu, že o záměru Temné ruky se galaktické říše dozvěděly v podstatě až na poslední chvíli, byly příprava strategického postupu a mobilizace Křižáků provedeny jen ledabyle, s mnoha improvizacemi. Za pár týdnů však byla flotila již na cestě. Průnik do sektoru Darkhub byl relativně jednoduchý, Temná ruka kladla obvyklý odpor, žádné významné posílení obrany se nekonalo. Nepředpokládala totiž, že Křižáci Světla stihnou zareagovat. Útok na soustavu Sol Nova byl rychlý a rázný, Temná ruka byla zaskočena. Kladla však tuhý odpor, při kterém padly tisíce Křižáků. Přesto se na planetu Nová Země probojovala dostatečně velká armáda, aby úkol mohl být splněn. Pětice Nihilátorů byla lokalizována a eliminována dřív, než mohla rituál vůbec zahájit. Ihned poté se Křižáci 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. Světlá kruciáta

Známá také jako Druhá spásná kruciáta. Proběhla v roce 13-666, během Druhého sabatu. Její úkol byl stejný, jako úkol První spásné – zastavit novou pětici Nihilátorů dřív, než prolomí Klec. Galaktické 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 soustavy Sol Nova a její planety Nové Země. Křižácké lodě zaútočily, ale postup byl pomalý a vyžádal si velké oběti. Síly se nakonec skutečně dostaly až na Novou Zemi, ale byl to jen malý zlomek. Nihilátoři byli zastiženi, jak provádí závěrečnou fázi rituálu. Poslední jednotka Křižáků, která ještě zbývala, provedla zoufalý sebevražedný útok. Vojáci umírali jeden za druhým, až nakonec žil už jen velitel. Věděl, že osud galaxie teď závisí jen na něm. Z posledních sil tedy odjistil ničivou nálož a ručně ji detonoval.

Další informace

Zvláštní suroviny a látky

Černolej
Jiný název pro ropu. Těží se primárně za účelem výroby motoleje.

Černoplyn
Jiný název pro zemní plyn. Těží se primárně za účelem výroby motoplynu.

Motolej
Kapalné palivo spalovacích motorů.

Motoplyn
Plynné palivo spalovacích motorů.

Nitrolej
Kapalné palivo raketových motorů, výbušné.

Nitroplyn
Plynné palivo raketových motorů, výbušné.

Nitroplast
Pevné palivo raketových motorů, výbušné.

Nitroprach
Výbušný prach, používaný jako střelný prach do munice.

Pyrolej
Kapalná zápalná látka, používaná např. v plamenometech.

Pyroplyn
Plynná zápalná látka, používaná např. v plamenometech.

Pyrogel
Gelová zápalná látka, používaná např. v plamenometech.

Pyroplast
Zápalná pevná látka, používaná např. v bombách.

Kryolej
Chladicí kapalina podobná tekutému dusíku.

Kryoplyn
Chladicí plyn podobný dusíku.

Kryogel
Chladicí gel, používaný např. ve výkonných super-počítačích.

Kryoplast
Pevná chladicí látka podobná suchému ledu.

Hydrolej
Náplň do hydraulických pístů.

Pneuplyn
Náplň do pneumatických pístů.

Plastocel
Materiál pevný jako kov, ale lehký jako plast.

Sklocel
Materiál pevný jako kov, ale průhledný jako sklo.

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 nezničitelný jakýmikoliv fyzikálními a chemickými silami (pouze omnifaktorská moc a psionika ho mohou poškodit i zničit). Adamantiová ruda je poměrně vzácná, její cena je proto vysoká.

Mana
Mana je psychický třpytivý prášek, který vzniká dlouhodobým působením Světlé psioniky a usazuje se na předmětech jako prach. Psionické 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 psychického potenciálu, například okolo mocných psionických artefaktů. Největší koncentrace many je v Psychických vortexech. Na bytost, která ji vdechne, má různé nadpřirozené efekty. Osobě například může posílit citlivost na Světlo a tak z ní udělat psionika. Pokud manu vdechne osoba, která je psionikem již od narození, její psionický potenciál je mnohonásobně posílen. S malým úsilím dokáže sesílat i mocné psi-síly. Všechny efekty many jsou však vždy jen dočasné.

Dukh
Dukh je podle některých teorií krev samotného omnifaktora Primuse, která se rozstříkla po celém vesmíru v okamžiku jeho smrti (je proto někdy nazývána jako Omnifaktoří ichor nebo Pravý ichor), podle jiných teorií to jsou fragmenty jeho mozku. Vypadá jako tekutina nepopsatelné barvy, která se vyskytuje uzavřená v cenném Psikrystalu. Má mnoho nadpřirozených vlastností, které z něj dělají velmi ceněnou látku. Může mít efekt prudkého jedu, který dokáže zabít nesmrtelného, nebo naopak zázračného léku, který dokáže vzkřísit mrtvého. Může sloužit jako zbraň k ničení psionických bytostí Světla i Temnoty, nebo jako látka, která psionikovi navždy sebere jeho psionické schopnosti. Záleží na rituální přípravě, kterou ovládají jen patřičně zkušení psionici. Obecně ale platí, že stoupenci Malefactoria používají dukh k dobrým skutkům, zatímco stoupenci Malefactoria ke špatným. Jakmile však dukh z Psikrystalu vyteče, velmi rychle mizí bez jakýchkoliv zbytků. Psionici pro jeho uchování proto musí používat nádoby z psi-reaktivních 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.

Psikrystal
Psikrystal je zvláštní průzračný krystal, který obsahuje psionickou 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 vyčerpat. Kvůli tomu je získávání dukhu extrémně složitá práce, která vyžaduje dlouhé hodiny pečlivého měření a výpočtů. Jak Psikrystaly vznikají a kam vlastně mizí, není známo. Podle některých teorií je to zhmotněná podstata omnifaktora Primuse, která se ve vesmíru objevila v okamžik jeho smrti. Ať je to jakkoliv, Psikrystal je vzácný materiál, který má obrovskou hodnotu.

Krystal Solarin
Surovina vysoce ceněná u Symbiózních qriů. 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.

Krystal Lunarin
Surovina vysoce ceněná u Parazitních qriů. 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.

Krystal Stellarin
Surovina vysoce ceněná u Tradičních qriů. 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.

Energokrystal
Základ technologie Tybonů, Kugonů a Yndenů. Yndenové ho objevili jako první, Tybonové a Kugonové ho od nich získávali obchodováním i loupežemi až dlouho potom. Postupně odhalovali jeho vlastnosti a různé odrůdy. Základní a nejběžnější Energokrystal se nazývá elektrokrystal, dále existují termokrystaly, kryokrystaly, pyrokrystaly, gamakrystaly a podobně. Každý z nich má jiné využití, každý z nich předává stroji určité unikátní vlastnosti. Jakmile energokrystal svoji energii vyčerpá, je z něj obyčejný krystal. Takový se používá například jako munice projektilových zbraní nebo se z něj brousí čepele chladných zbraní. Tím je vyřešena otázka odpadu.

Pyroplazma
Náplň pro pyrozbraně Symbiotických qriů.

Kryoplazma
Náplň pro kryozbraně Parazitních qriů.

Korozym
Extrémně žíravý bio-chemický enzym, náplň pro korozizbraně Tradičních qriů.

Karbotin
Tuhé palivo Khalgů, plastická hmota, která hoří velmi dlouho. Používá se hlavně ve fluxmotorech.

Sulfotin
Tuhé palivo Gzeů, plastická hmota, která hoří velmi intenzivně. Používá se hlavně v pyromotorech.

Magnetium
Základ technologie Demigtarů. Kov s velmi silným magnetickým polem. Používá se hlavně jako zdroj energie v magnetomotorech.

Vibronium
Základ technologie Arktolů. Kov, který spontánně vibruje. Používá se hlavně jako zdroj energie ve vibromotorech.

Tesla-jádro
Základ technologie Ixwijů. Zařízení, které samovolně produkuje elektřinu. Používá se hlavně jako zdroj energie v teslamotorech.

Mikro-linka
Základ technologie Xuharktolů. Zařízení, které samovolně vyzařuje mikrovlny. Používá se hlavně jako zdroj energie v mikromotorech.

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

Ambrózie
Ambrózie je „omnifaktorský pokrm“. Vypadá jako malé zářivé kuličky, které dohromady vytváří velké hroudy rostoucí přímo ze země. Extradimenzní bytosti Světla ji mohou pojídat a tím si léčit zranění, zvyšovat sílu a odolnost proti Temnotě. Normálně se vyskytuje v extradimenzním světě (Benefactoriu, Malefactoriu), 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 esoterického potenciálu, například okolo mocných esoterických artefaktů. Největší koncentrace ambrózie je v Esenciálních vortexech. Na bytost, která ji pozře, má různé paranormální efekty. Osobě například může posílit citlivost na Světlo a tak z ní udělat médium. Pokud ambrózii pozře osoba, která je médiem již od narození, její esenciální potenciál je mnohonásobně posílen. S malým úsilím dokáže vykonávat i mocné seance. Všechny efekty ambrózie jsou však vždy jen dočasné.

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

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

Megastruktury

Megastruktury jsou obří vesmírné stavby, které vytvořili První a Druzí Omnivládci. Jsou to doslova technologické zázraky, které současné rasy neumí napodobit. Jsou tedy velmi cenné a vedou se o ně války.

Dyson-sféra
Struktura, která obklopuje samotnou hvězdu či přímo celou soustavu. Funguje jako obří solární elektrárna, továrna a obranný systém v jednom. Existuje několik typů:

► **Dyson-roj:** Soustava automatických stanic, které obíhají kolem hvězdy.
► **Dyson-bublina:** Soustava automatických stanic, které neobíhají, jejich pozice je stabilní.
► **Dyson-síť:** Soustava automatických stanic propojených vlákny.
► **Dyson-klec:** Mohutnější verze Dyson-sítě, jedná se o komplexnější konstrukci.
► **Dyson-skořápka:** Celistvá koule, průlet lodí dovnitř a ven zajišťují vrata.

O'Neill-válec
Velká stanice ve tvaru dutého rotujícího válce. Má velikost většího asteroidu či měsíce. Na vnitřních stranách válce je příroda a města, rotace zajišťuje umělou gravitaci. Část stěn je tvořena okny, která dovnitř propouštějí sluneční světlo. Většinou obíhá kolem planety.

McKendree-válec
Obří stanice ve tvaru dutého rotujícího válce. Má velikost většího měsíce či planety. Na vnitřních stranách válce je příroda a města, rotace zajišťuje umělou gravitaci. Část stěn je tvořena okny, která dovnitř propouštějí sluneční světlo. Většinou obíhá kolem hvězdy.

Topopolis
Gigantický prstenec kolem hvězdy. Prstenec je torus, je tvořen dutým rotujícím válcem. Na vnitřních stranách válce je příroda a města, rotace zajišťuje umělou gravitaci. Část stěn je tvořena okny, která dovnitř propouštějí sluneční světlo.

Bishop-prstenec
Obří rotující prstenec. Má velikost většího měsíce či planety. Na vnitřních stranách prstence je příroda a města, rotace zajišťuje umělou gravitaci. Většinou obíhá kolem hvězdy.

Niven-prstenec
Gigantický rotující prstenec kolem hvězdy. Na vnitřních stranách prstence je příroda a města, rotace zajišťuje umělou gravitaci.

Alderson-disk
Gigantický disk kolem hvězdy. Obytná je horní i spodní strana disku; je tam příroda a města. Zóny blíž ke hvězdě jsou horké, zóny dál od hvězdy jsou mrazivé.

Shkadov-tryska
Obří motor, který pohybuje hvězdou, potažmo celou soustavou (protože planety a další objekty jsou držené gravitačním polem hvězdy). Tyto struktury sloužily k přesunu hvězd a soustav na příhodnější pozice, ale některé z nich jsou funkční dodnes. Motor dosahuje pouze podsvětelné rychlosti.

Globus Cassus
Dutá kulovitá vesmírná stanice, která vznikla transformací planety—celá planeta byla kompletně využita jako stavební materiál. Na vnitřní straně koule je příroda a města, rotace zajišťuje umělou gravitaci, světlo dovnitř propouštějí obrovská okna. Standardní gravitace je na rovníku, čím blíže pólům, tím je gravitace slabší. Na pólech pak žádná není. Stanice má oproti „mateřské“ planetě mnohem větší povrch.

Matrioshka-mozek
Vesmírná stanice tvořená soustavou několika Dyson-sfér, jedné uvnitř druhé. V samotném jádru je hvězda. Soustava slouží k napájení výkonného super-počítače, který je vybudován na samotných sférách. Sféra nejblíž hvězdě je extrémně horká, vyzařující teplo pohlcuje a využívá další sféra, a tak dál. Tyto struktury jsou zřejmě zodpovědné za technologický pokrok Prvních a Druhých omnivládců. Jsou velmi vzácné, některé jsou zničené, jiné jsou poškozené, další nedokončené. Ty, které jsou v pořádku, jsou zakódované tak, že do jejich databank nelze proniknout. Je pravděpodobné, že obsahují velmi pokročilou umělou inteligenci.

Jupiter-mozek
Menší verze Matrioshka-mozku, o velikosti planety. Energii poskytuje reaktor v jádru. Zatímco Matrioshka-mozek je zaměřen na využití co nejvíce energie, Jupiter-mozek je optimalizován na co nejvyšší výpočetní rychlost. Těchto struktur existuje více, ale většina z nich má jen velmi málo energie, jiné jsou již dávno zcela vybité.