

# VOID

SCIENCE Fantasy

Základní kniha: Svět

vytvořil Gediman  
© 2020–2025

Verze 2.6

[www.gediman.cz](http://www.gediman.cz)



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

## Obsah

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

Po stovky tisíc let se bohové nechali uctívat celými civilizacemi, krmili se dušemi mrtvých a stávali se mocnějšími. Nabírali nezměrnou sílu, ale nespokojili se s ní. Jejich vzájemný spor o osud smrtelníků nakonec přerostl v otevřenou válku, která devastovala celou galaxii. Ale to byl jen začátek, protože se objevilo nebezpečí větší, než si sami dokázali představit. Smrt jednoho z nich totiž otevřela Trhlinu za hranice samotného vesmíru, do Prázdnoty...



RPG ze světa na pokraji zatracení

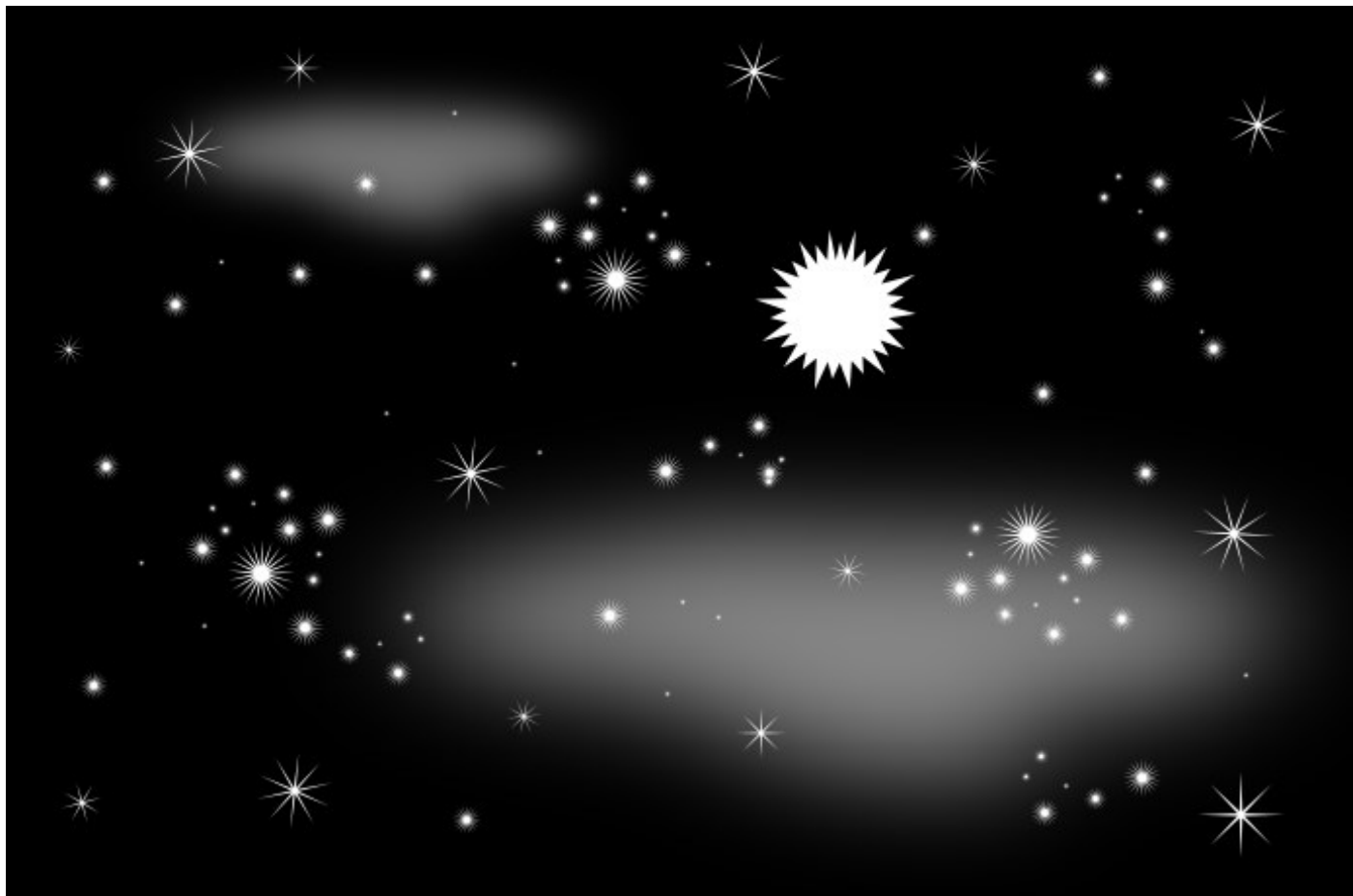
# Počátek

Vesmír. Nekonečný, prastarý, záhadný. Jeho vznik byl i vznikem pětadvaceti bohů, nesmrtelných astrálních bytostí. Tehdy byl vesmír jen prázdná pustina věčné tmy a bohové se v něm proto začali rychle nudit. Při hledání účelu svého bytí odhalili mocné síly, kterými disponovali. Síla každého z nich byla sice omezená jen na určitý aspekt existence, ale přesto dostačovala k dosažení všeho, po čem bohové toužili. Ve snaze zvelebit vesmír použili tyto síly ke zformování fyzikálních zákonů, ovládnutí hmoty a energie a nakonec i ke stvoření samotných galaxií. Ale tohle vše jim brzy přestávalo stačit. Chtěli něco zcela nového.

Jedna z galaxií se tedy stala velkým experimentem. Bohové se rozhodli, že jí zaplní životem a získají tak další možnosti, jak rozšířit své vlastní uplatnění. Život začal jako jednoduché mikroorganizmy, primitivní formy flóry a fauny. Pod přísným dohledem bohů jeho urychlená evoluce nakonec přinesla komplexní tvory oplývající inteligencí... a ještě něčím navíc. Něčím zvláštním, neobvyklým a tajemným. Něčím, s čím bohové vůbec nepočítali. Zdálo se to jako vedlejší produkt jejich pokusů, ale vůbec nic o něm nevěděli. Každý vyšší tvor byl obklopen aurou světla, které vycházelo z jeho nitra. Byla to duše.

Bohové začali pochybovat o své vševědouce a neomylnosti. Pokud mohlo vzniknout něco bez jejich vědomí, co dalšího by mohlo následovat? Nějakou dobu pozorovali duše s opatrností a bázni a přemýšleli, jak s experimentem naložit. Nakonec se shodli na tom, že nejlepším řešením je život zničit. K tomu ale nikdy nedošlo. Bohyně Dyrnusia byla až příliš zvědavá, nechtěla si nechat ujít možnost zkoumat tuto anomálii zblízka. Narušila karanténu a vstoupila do zakázané galaxie, Kolébky života.

Dyrnusia ihned vycítila, že pobyt v blízkosti duší je jí velmi příjemný. Při svém bádání také zjistila, že duše mrtvých bytostí se rozplynou a zmizí navždy. Jednou se tedy odhodlala k odvážnému kroku: pohltila duši právě zemřelé bytosti, beztak by přišla vniveč. Ihned byla zaplněna opojnou blahodárnou slastí, ba co víc, její síly se zdály být posunuty na vyšší úroveň. Když se o tomto činu dozvěděli ostatní bohové, zprvu chtěli svoji sestru potrestat. Ta je ale přesvědčila, že duše nejsou nic špatného a že jejich konzumací dosáhnou potěšení, které překoná vše, co dosud zažili.



# Rozmach civilizací

Kolébka života se téměř okamžitě stala centrem všeho dění. Bohové pohlcovali duše mrtvých a jejich moc sílila. Bůh Wilsar ale jednou zkusil něco, co Pantheon změnilo navždy. Chtěl více duší, víc než obvykle, a nechtěl čekat, až bytosti zemřou přirozenou smrtí. Na jistou planetu seslal globální bouři, která zahubila miliardy. Než ale celá populace vymřela, některé její části začaly prosit o slitování. Prosily přímo jeho! Wilsar viděl, jak duše takových bytostí žhnou mnohem jasněji a jsou mnohem vydatnější, než duše bytostí, které ho ignorovaly. Na další planetě vyzkoušel podobný trik, ale žadonicím jediným tentokrát vyhověl a ušetřil je.

Nastalo přesně to, co očekával. Tito jedinci mu byli vděční a začali ho uctívat, zakládali církve a stavěli chrámy. Ti nejoddanější uctívači, kněží, dokonce projevili schopnost naslouchat jeho slovům. Tak dokázali šířit jeho posláním mezi další a řady stoupenců se začaly rychle rozšiřovat. Ostatní bohové neváhali a následovali tento příklad. Byla to snadná cesta, jak zvýšit sílu duší a prodloužit tak jejich posilující efekt. Toto byl zlatý věk víry, který odstartoval rozvoj kultur, formování civilizací a nakonec i všeobecné vzdělanosti a technologie.

Vzniklo nespočet galaktických národů, a nebyly to národy omezené jen na jednu planetu. Některé ovládaly soustavu, jiné více soustav, další dokonce celé sektory. Díky církvím začaly mít různé civilizace stejné názorové postoje na vesmír a dění v něm jako jejich patronský bůh, nehledě na vzdálenosti, které je od sebe dělily. Uplynula dlouhá doba, ale nakonec už neexistoval nikdo, kdo by neměl svého boha. Každá inteligentní bytost patřila nějakému, uctívala ho, modlila se za jeho pomoc, a po smrti šla její duše výhradně k němu, stala se jeho součástí.

Bohové byli ale příliš lační. Nechtěli se spokojit s uctívači, které už měli. Začali konvertovat stoupence ostatních a to všemi možnými prostředky. Kněží cestovali po světech a lákali, slibovali i vyhrožovali. Nastolená rovnováha, která dosud platila, začala kolabovat. Někteří bohové začali být mocnější, než jiní, a nezakrytě toho využívali. Vlídne vztahy v Pantheonu začaly chladnout. A tento chlad nakonec přerostl v otevřený spor. Pantheon se rozdělil na dva stejně velké tábory, Nebe a Peklo.



# Rozkol bohů

Dvanáct bohů Nebe zastávalo názor, že rovnováha musí být obnovena a udržována, jinak se vesmír utopí v chaosu. Že vše, co dosud tak pracně stvořili, bude zničeno a jejich vlastní úpadek a zkáza bude následovat vzápětí. Nebeští bohové zastávali názor, že šířit víru skrze násilí a strach je špatné a zbytečné, protože posílit duše bytostí je možné i skrze jejich duchovní trénink a kulturní rozvoj, i když je to dlouhá a obtížná cesta. Přísun duší bude sice pomalejší, ale duše samotné budou náležitě vydatné. Podporováním všeobecného blaha a nastolení věčného míru také zabrání dekadenci civilizací, ke které již v průběhu dosavadních dějin několikrát došlo a pokaždé to zapříčinilo vymření velmi vyspělých ras, které mohly být vesmíru užitečné.

Dvanáct bohů Pekla se však nehodlalo o pracně vydobytou moc s nikým dělit. Prosazovali rázné a nekompromisní šíření víry a podporovali kruté a bezohledné tyrany, tedy alespoň jen do té doby, dokud jim byli schopni zajišťovat dostatečně dlouhé zástupy uctívачů a pravidelný přísun velkého množství duší. Pekelní bohové argumentovali tím, že život je jejich výtvor a že mají právo dělat si s ním, co chtějí. Podle nich má existence duší a jejich blahodárný posilující efekt svůj nepopíratelný význam; život je předurčen k tomu, aby své duše předával bohům jako pokrm, nic víc. Poučili se z dějin a tak věděli, že pokud se život nechá vzkvétat a prosperovat příliš dlouho, bude jednou schopen se bohům vyrovnat a možná je i zničit.

Nastala Astrální válka. Válka mimo hmotnou realitu. Duše svých nejoddanějších a nejschopnějších služebníků bohové nepohltili, místo toho jim dali možnost existovat dál v nové astrální formě. Na straně Nebe tak začali bojovat Andělé a Archandělé, na straně Pekla Démoni a Arcidémoni. Společně s dalšími astrálními tvory se tak pustili do krutých bojů, které se velmi rychle přenesly i mimo nadpřirozenou sféru a ovlivnily galaktickou politiku všech frakcí. Nejzřetelnějším příkladem tohoto je nechvalně proslulé Elfské schizma. Elfové byli již od počátku silně náboženskou rasou, která se zavázala, že se zcela oddá božskému poslání. Jakmile se jejich bohové rozdělili na dvě frakce, rozdělení Elfů na sebe nenechalo dlouho čekat. Zájmy Nebe hájí Vznešení elfové, zájmy Pekla zas Temní elfové. Jistá část Elfů, nyní známých jako Lesní elfové, však zůstala stále oddaná původní filozofii jednotného Pantheonu a snažila se své druhy všemožně zastavit, dosud ale marně.

Jen pětadvacátý bůh, Anrugez, se do bojů nezapojil. Nesouhlasil s nimi a chtěl je okamžitě zarazit. Prosil své sourozence, aby zastavili toto šílenství, dříve než bude pozdě. Dříve, než stačí zničit úplně všechno. Ti ho ale rázně odmítli a z roztříštěného Pantheonu vyhostili jako zrádce a zbabělce. Anrugez byl tímto rozsudkem šokován, protože rázem přišel o všechno. Jeho uctívачe si rozdělili mezi sebou, jeho chrámy zničili. Bez přísunu duší bylo jen otázkou času, kdy natolik zeslábně, že ho nepřátelští bohové zabijí.



# Příchod Temnoty

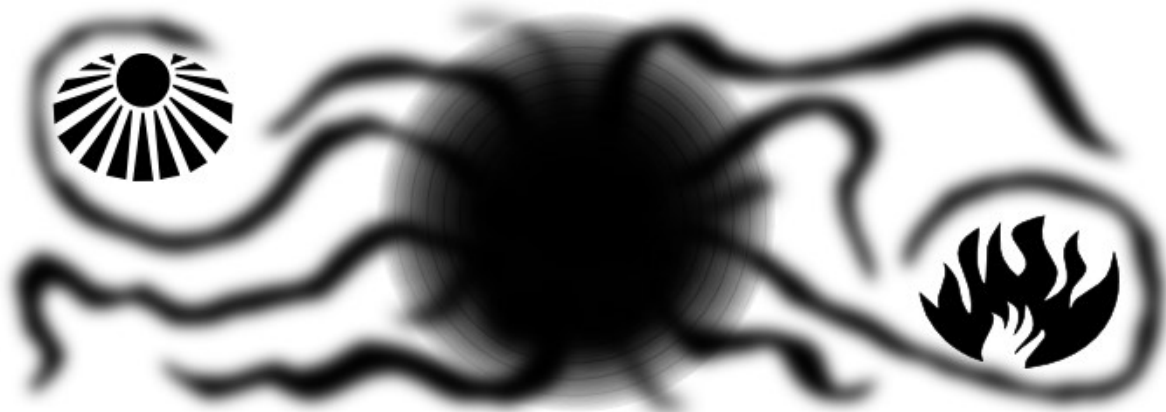
Anrugez však měl plán. Jako jediný znal temnou pravdu o vesmíru, o pravém účelu duší. Toto tajemství se rozhodl využít k poslednímu zoufalému činu, o kterém byl přesvědčen, že jednou provždy sjednotí jeho znesvářené bratry a sestry. V chrámu na zapadlé planetě Khai, posledním posvátném místě, které mu ještě zbývalo, soustředil svoji nezměrnou moc do sebe samého. Božská esence se hromadila v nestabilní implozi, aby okamžik poté byla vypuštěna v mohutné explozi otřásající celým vesmírem. Došlo k tomu, že samotná hranice reality byla protržena. Vznikla prostorová anomálie známá pouze jako Trhlina.

Skrze ni, z nepochopitelných temných hlubin Prázdnoty, začala ihned vyvěrat tajemná korumpující síla, jejíž nebezpečí nedokázal nikdo včas rozpoznat a už vůbec ne se před ním nějak chránit. Temnota se začala nezastavitelně šířit galaxií a pomalu zahlcovala velké množství duší, které se pro bohy staly nepoživatelnými. Ti zprvu vůbec nechápali, co tuto nepříjemnou věc způsobilo; začali ji považovat za práci svých protivníků. Brzy ale začali vidět souvislosti a uvědomili si, proti čemu nyní skutečně stojí. Zanechali svých bojů, aby se mohli soustředit na obranu před novou hrozbou. Anrugez tedy dosáhl svého, ačkoliv jistá rivalita mezi bohy stále panovala.

To ale nebyl jediný efekt jeho velké oběti. Jeho božská esence byla rozmetána po galaxii a citliví jedinci ji začali vnímat jako Světlu magii. Dokázali ji ovládat a stali se tak kouzelníky; nový prvek, na který si musely galaktické národy zvyknout. Ačkoliv smrtelník mohl ovládat jen velmi malý střípek celkové síly boha, stali se kouzelníci účinnou zbraní v boji proti rostoucí Temnotě. Ale jak se šířila Světla magie, šířila se i Temná magie, přímý projev Temnoty. Byla jako chapadla, která vylézala z Trhliny; jako pavučina, která obmotávala galaxii a z které nebylo úniku. Temná magie spustila řetězec událostí mnohem strašlivějších než cokoli, co dosud Kolébka života viděla.

Ono tajemství, které Anrugez znal, nyní pomalu vycházelo najevo i pro všechny ostatní. Prázdnota je nerealita nacházející se vně vesmíru. Uvnitř ní existuje věčná a mocná entita známá jako Nihilum. To ona stvořila tento vesmír, stejně jako nekonečné množství dalších, aby se mohla živit dušemi bytostí, které se v něm narodí a zemřou. Dlouhé věky dostávalo Nihilum velké porce a bylo spokojené. Pak ale místní bohové začali duše sami pojídat a ono tak přicházelo o všechnu potravu. Bylo rozružené a frustrované, protože jeho moc se nevztahovala na nic, co se nacházelo uvnitř vesmíru. Tak mohlo jen bezmocně přihlížet tomu, jak mu bohové kradou jídlo přímo od úst. Pokud by však existoval nějaký otvor do vesmíru, Nihilum by do něj mohlo osobně proniknout, samo si vzít co mu právoplatně patří a potrestat drzé zloděje.

Toho Anrugez využil. Věděl ale, že jakmile Nihilum do vesmíru vnikne, bude to jeho konec, protože vše živé okamžitě propadne jeho temné korupci a Světlo bude rázem udušeno. Proto během své smrti stačil na rodící se Trhlinu seslat mystickou Bariéru, jejímž účelem je bránit vstupu Nihila. Bariéra propouští pouze jeho moc, onu Temnou magii. Ta sice dokázala zkorumpovat mnoho duší, ale díky bohům a víře jejich stoupenců byla moc Světla ve vesmíru stále velká. Zkorumpované duše nemohly uniknout do Prázdnoty, zůstávaly ve vesmíru a hromadily se.



# Temní bohové

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

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

Různí věštcí předvídají Třetí sabat v roce 999 po Trhlině, avšak protože žádná věštba z nějakého nevysvětlitelného důvodu nevidí za tento rok, je výsledek neznámý. Věštcí, kteří se o to pokoušeli, buď okamžitě zešleli nebo propadli Temnotě. Průzkumníci, kteří byli schopnými kouzelníky vysláni do budoucnosti, aby se o ní na vlastní oči přesvědčili, se nikdy nevrátili. Každopádně, galaktické frakce se již nyní připravují na další gigantický střet, ve kterém se rozhodne o osudu celého vesmíru. Jen ti nejmocnější mágové a nejmoudřejší kněží však znají hrozivé tajemství. Bariéra slábne, pomalu, nezadržitelně, téměř již od doby, co ji Anrugez stvořil, 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 sklídila, 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 církví, které neuctívají žádného z existujících bohů. Místo toho předvídají návrat Anrugeze, jakožto spasitele Kolébky života. Zastávají názor, že pokud by se prozkoumala jeho znamení, mohl by se Anrugez vrátit. Nejlepší Světlí kouzelníci by museli najednou spojit své síly a podle těchto znamení seslat mocné kouzlo. Takto spojená koncentrace Světla by Anrugeze reinkarovala ve formě bohyně Zegurny. Zegurna by pak byla schopná svoji moc použít k trvalému uzavření velké Trhliny a zastavit tak šíření Temnoty jednou pro vždy. Tyto církve se obecně označují jako „zegurnské“ a nejsou uznávány za právoplatné, takže mají jen velmi málo stoupenců. Ačkoliv se modlí a provádí náboženské rituály, nemohou získat žádnou reálnou božskou pomoc. Je jen málo bytostí ochotných vstoupit do církve, která uctívá pouhou těžko prokazatelnou teorii a optimistické přání.



# Úvod

## Úvod

Void: Science Fantasy je bezútěšný svět smrti a destrukce ležící na pokraji definitivní zkázy. Galaxie Kolébka života prožívá svůj třináctý věk, věk nejkrvavějších bojů a nejzákeřnějších intrik. Z Prázdnoty, nepochopitelné existence ležící za hranicemi vesmíru, začaly pronikat hroznivé síly Temnoty, jejichž jediným cílem je zkorumpovat a následně pohltit duše všech živých bytostí. Ochránci vesmíru, mocní Světlí bohové, museli odložit své dlouhé nepřítelství a čelit této nové hrozbě. Jenže protivník byl příliš dlouho přehlížen a již zapustil své zkažené kořeny. Mnoho velkých říší bylo jeho zásluhou smeteno z povrchů 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, vírou i vědou, magií 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 ničení; věk, kdy se rozhodne o osudu všech a všeho. Galaktické říše to moc dobře vědí, stejně tak jako samotní bohové. Zbrojí všichni a všude, na ničem se nešetří. Vznikají zbraně všech typů a velikostí, od mečů a sekyr, přes plazmové pušky a taktické střely, až po termonukleární bomby a paprsky schopné rozdrtit celé planety. Hrdinní rytíři nasedají do sedel svých válečných ořů, 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 parních lodí brázdí krví zrudlé oceány, potápí cizí loďstva a loví mytologické 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 spleťtých politikách všech říší a síly Temnoty jsou příliš inteligentní a vypočítavé, než aby šlo předvídat jejich další tah. Když vladařům dojdou všechny možnosti, zbývá jim jen jediné. Najmout žoldnéře. Nezávislé a zcela svobodné veterány, kteří prošli stovkami bitev a dokázali se povznést nad jejich malicherné důvody. Experty na všechny druhy bitevních taktik, válečných zón, nepřátel a zbraní. Vše, co jim stačí, jsou finanční odměny. A ty nejsou malé. Žoldněřství existovalo odjakživa, ale teprve nyní se stalo nejlépe placeným, i když zároveň nejnebezpečnějším povoláním.

## Světlo

Světlo, to je síla existence, reprezentuje Vesmír. Jeho inkarnací jsou Světlí bohové, kteří stvořili vše, co se ve Vesmíru nachází, včetně života. Na počátku existovalo pětadvacet Světlych bohů, kteří žili jednotně a pokojně v Pantheonu. Během Astrálního schizmatu se však rozdělili na dvě zneprátené skupiny, Nebe a Peklo. Každá měla zcela odlišný názor na to, jak s Vesmírem naložit. Pětadvacátý bůh, Anrugez, se snažil své sourozence zastavit, byl však vyhoštěn. Obětoval tedy svůj život a vytvořil Trhlinu v realitě, skrze kterou začala do Vesmíru pronikat Temnota. Doufal, že Temnota Světlé bohy opět sjednotí.

## 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 korrupci duší živých bytostí. Proniká z hlubin Prázdnoty, skrze Trhlinu, kterou vytvořil v okamžiku své smrti bůh Anrugez. V Prázdnotě sídlí mocná bezvěká bytost, Nihilum, která Vesmír považuje jen za pouhou výrobu své potravy – duší. Kvůli Bariéře, kterou Anrugez na Trhlinu stačil seslat, nemůže do Vesmíru prostoupit osobně. Proto ze zkorumpovaných duší stvořila pěti Temných bohů, loajálních služebníků. Jejich zásluhou se v Kolébce života začali objevovat upíři, vlkodlaci a další hroznivé bytosti odhodlané zadusit Světlo a tím tak napomoci prolomení Bariéry.

## „Grimdark“

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

## Žoldněřské týmy

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

## Žoldněřská válka

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

# Svět

## Místo

Centrem všeho dění světa Void: Science Fantasy je galaxie Kolébka života.

## Plynutí času

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

## Letopočty

Dějiny jsou rozděleny na třináct věků, každý je jinak dlouhý. Jsou ohraničeny vždy nějakými velkými historickými událostmi. Aby bylo možné se snadněji orientovat, rok se uvádí ve tvaru X-Y, kde X je číslo věku a Y přesný rok. Např. 12-1201 je rok 1201 dvanáctého věku.

## Současnost

Současnost světa Void: Science Fantasy se odehrává v jeho třináctém věku. Podle všech náboženských 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 Kolébky života, ale spouň 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 bohové zavedli Nižší božský jazyk, který uměl používat každý. Některé z původních jazyků, zvláště těch mladších, však přesto zcela nevytizely. Používají se při různých významných událostech, jako jsou obřady či rituály. Běžně jsou v původních jazycích zachovány také některá rčení, fráze nebo i nadávky.

## Nižší božský jazyk

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

## Život v galaxii

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

### Galaktické dny a měsíce

Když Světí bohové zavedli jednotný Nižší božský jazyk, 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 bohů samotných. Je to vždy kombinace prvních tří písmen jmen dvou vzájemně opačných bohů. Tedy:

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

Dvanáctý VakSul je unikátní v tom, že jako jediný má 7 týdnů. Onen týden navíc je ve většině 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 větší drobné cennosti, například nugety drahých kovů, drahokamy, perly a podobně. Emisi platidel mají na starosti hlavně bankovní korporace a gildy, 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 Fantasy je v současnosti obýván mnoha inteligentními rasami.

## Civilizované rasy

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

## Barbarské rasy

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

## Prokleté rasy

Bohové během Věku života experimentovali s mnoha formami fauny a flóry. Vytvořili různá zvířata i inteligentní bytosti, které se více či méně vymykaly běžným zákonům evoluce. Tyto tvory však během Věku víry zavrhl ve prospěch dokonalejších bytostí. Nezničili je, jen se o ně přestali dále starat a ponechali je svému osudu. V průběhu následujících dějin tyto rasy zažívaly těžké osudové zkoušky. První i Druhá velká trojice je kruté využívala jako otroky, pobíjela je ve válkách a marnila jejich životy. Po celou dobu trpěly tato příkoří a čekaly na pomoc bohů. Ta ale stále nepřicházela. Na počátku Třetího věku dominance 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 bohové ignorují. V zoufalství a zuřivosti toužily po pomstě. Světli bohové se od nich sice odklonili, Temní bohové byli ale mnohem přívětivější. Během Věku ničení se galaxií rozpínala Temnota a bytosti se slabou duší, bytosti bez víry, byly na ní náchylnější, než jiní. Tak Temnota snadno poskvnila duše těchto prokletých ras a nalomila jejich vůli. Temní bohové k nim pak vyslali své služebnky a nabídli jim možnost pomsty. Bez váhání to přijaly a vstoupily do služeb Temné ruky. Tehdy byla jejich korupce završena a prokletí dokonáno. Ačkoliv to samy netuší, pravda je taková, že se z nich znovu stali otroci, tentokrát pod kompletní nadvládou Temnoty. Mezi prokleté rasy patří mnoho nejrůznějších tvorů, kteří byli mnohdy i dlouho považováni za vyhynulé, například Harpyje, Kentauři, Minotaury, Kyplopy, Nagy, Medúzy a podobně.

## Křížení ras

Zvláštní je, že rasy světa Void: Science Fantasy 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 Trollové a Obři.

## Vyhynulé rasy

Je dobře známo, že Kolébku života v dávné minulosti obývalo mnoho dalších inteligentních ras. Nejvíce informací se zachovalo však jen o těch nejmocnějších, které galaxii vládly a které jsou tak nepřímou zodpovědné za současný stav věcí. První velká trojice, která se zformovala během Prvního věku dominance, byla tvoře-

na rasami Insektidů, Araknidů a Krustacidů. Její vláda skončila během Prvního věku dekadence, kdy byla svržena a vyhlazena nižšími, zotročenými rasami. Z těchto ras během Druhého věku dominance vzešla trojice nejsilnějších – Reptilioři, Amphibioři a Pteravioři. Ti utvořili Druhou velkou trojici, avšak potkal je stejný osud. V Druhém věku dekadence byla jejich vláda násilně ukončena rasami, které vládou 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.

**Insektidé** byli jednou z ras První velké trojice. Byli o něco menší než člověk a jejich těla nesla znaky mravenců, vos a brouků. Byli nejméně početní, nejrychleji se množili, ovšem dožívali se průměrně 50 let a jejich exoskelety byly relativně křehké. Měli šest končetin a pár křídel. Byli to vládci nebes. Žili ve společnostech označovaných jako Roje a svá obydlí stavěli v podobě obřích Úlů.

**Araknidé** byli jednou z ras První velké trojice. Byli vysocí přibližně jako člověk a jejich těla nesla znaky pavouků a škorpiónů. Dožívali se průměrně 100 let. Měli osm končetin a dokázali splétat sítě. Byli to vládci souše. Žili ve společnostech označovaných jako Potomstva a svá obydlí stavěli v podobě obřích Sítí.

**Krustacidé** byli jednou z ras První velké trojice. Byli o něco větší než člověk a jejich těla nesla znaky raků, krabů a langust. Byli nejméně početní, nejméně se množili, ovšem dožívali se průměrně 200 let a jejich exoskelety byly relativně pevné. Měli deset končetin, z toho první pár nesl klepeta. Byli to vládci moří. Žili ve společnostech označovaných jako Davy a svá obydlí stavěli v podobě obřích Doupat.

**Reptilioři** byli jednou z ras Druhé velké trojice. Jejich civilizace byla složena z různých kast, každá kasta se specializovala na určité činnosti a každá byla fyziologicky odlišná. Některé stavbou těla připomínaly krokodýly, jiné ještěrky, další zase chameleóny. Byli to vládci souše. Žili ve společnostech označovaných jako Stáda a svá obydlí stavěli v podobě obřích Brlohů.

**Pteravioři** byli jednou z ras Druhé velké trojice. Jejich civilizace byla složena z různých kast, každá kasta se specializovala na určité činnosti a každá byla fyziologicky odlišná. Některé stavbou těla připomínali havrany, jiné orly, další zase supy. Byli to vládci nebes. Žili ve společnostech označovaných jako Hejna a svá obydlí stavěli v podobě obřích Hnízd.

**Amphibioři** byli jednou z ras Druhé velké trojice. Jejich civilizace byla složena z různých kast, každá kasta se specializovala na určité činnosti a každá byla fyziologicky odlišná. Některé stavbou těla připomínali žáby, jiné mloky, další zase čolky. Byli to vládci moří. Žili ve společnostech označovaných jako Houfy a svá obydlí stavěli v podobě obřích Nor.

## 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 stejně architektury objeveny i na dalších planetách po celé galaxii. Je prokázáno, že tato rasa žila během Věku víry, 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 pohanské kultury je uctívají jako své bohy.

### **Požírač**

Požírač je nemoc neznámého původu a podstaty, která se objevila v Prvním věku dominance. Šíření bylo velmi snadné, protože její inkubační doba byla velmi dlouhá. Neexistoval proti ní žádný lék. Byla velmi infekční a zabíjela všechny formy života. Nakonec sama po sto letech záhadně ustala.

### **Zkázožrouti**

Zkázožrouti jsou zvířata neznámého původu a podstaty, které se objevily v Druhém věku dominance. Velmi rychle se množili a pohybovali se v obrovských rojích. Šíření bylo velmi snadné, protože Zkázožrouti dokázal snadno infiltrovat na paluby vesmírných lodí. Neexistovala proti nim žádná zbraň. Požírali všechny formy života. Nakonec sami po sto letech záhadně zmizeli.

# Světlo

## Světlí bohové

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

## Vzhled bohů

Je zřejmé, že Světlí bohové mají jména, mají svůj jazyk, mají své symboly, dokonce i mezi sebou rozlišují pohlaví. Je zřejmé, že dokáží pomáhat smrtelníkům a promlouvat ke svým kněžím. Žádná bytost však nikdy neviděla Světlého boha na vlastní oči, dokonce ani jejich vlastní astrální služebníci. Nikdo tedy neví, jak bohové vypadají, či zdali vůbec nějakou podobu mají. Mezi některými smrtelníky se však rozšířily různé báje a pověsti, které bohům podobu přisuzují, ať už ve formě humanoidní postavy, zvířete či neživé věci.

## Ikonodulie

Ikonodulové zobrazují bohy pomocí soch, maleb, artefaktů a podobně. Tyto modly používají během svých rituálů, obřadů a mší. Modlí se k nim a skrze ně se tak modlí k bohu samotnému. Věří, že modla přitahuje pozornost boha k jejich prosbám, či dokonce že představuje jeho fyzickou přítomnost.

## Ikonoklasmus

Ikonoklasti nepřisuzují bohům žádnou podobu a odmítají jakékoliv jejich zobrazování. Zastávají názor, že modly jen odpoutávají pozornost uctíváčů od pravých bohů. Navíc jich lze snadno zneužít k ovlivnění velkých mas. Také tvrdí, že modly mohou být zasaženy Temnotou a pak ty, kteří se k nim modlí, mohou snadno zkorumpovat.

## Duše

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

## Vyšší božský jazyk

Je to zvláštní jazyk, kterým mezi sebou mluví Světlí bohové. Tímto jazykem také promlouvají ke svým kněžím a astrálním bytostem; ovládají ho také kouzelníci, kteří v něm pronášejí svá zaklínadla. Vyšším božským písmem jsou napsány kouzelnické a náboženské knihy a svitky. Božský jazyk má několik mystických vlastností, které zabraňují v jeho zaznamenávání a reprodukování. Jeho 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.

## Kněží

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

## Zegurnské cirkve

Zegurnské cirkve předvídají návrat boha Anrugeze ve formě bohyně Zegurny. Jejich posláním je prozkoumat znamení, která po sobě Anrugez zanechal, a najít informace o Arcikouzlu. Dále musí shromáždit mocné kouzelníky, kteří budou schopni a ochotni kouzlo seslat. Arcikouzlo seslané podle znamení by Zegurnu dokázalo stvořit. Kromě těchto primárních cílů mají však i několik vedlejších – z těch významných například studovat historii zaniklých Anrugezových církví. Kněží Zegurnských církví jsou zvláštní tím, že svými rituály nepřivolávají moc boha, ale koncentrují Světlo. Taktéž mají schopnost slyšet hlas boha, ovšem nikdy k nim nepromluvil. Kněží však přesto každý den dlouhé hodiny naslouchají, ve snaze zachytit jakoukoliv zprávu, která by naznačovala, že Zegurna se konečně zrodila.

### **Astrální válka**

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

### **Astrální konstelace**

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

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

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

### **Uctivači**

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

**Pohan (Pagan)** je uctivač jiného než existujícího Světlého boha. Sem patří všichni služebníci Temnoty, ale také stoupenci Zegurnských církví. Čin je nazýván pohanství (paganismus).

**Kacíř (Heretik)** je uctivač, který vyznává Světlého boha podle jiné než oficiálně schválené filozofie. Čin je nazýván kacířství (hereze).

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

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

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

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

**Polyteista** je uctivač, který slouží více Světlym bohům současně a tím tak získává různé formy jejich pomoci. Jakmile polyteista zemře, jeho duši obvykle pohltní ten bůh, jehož aspektu byl v okamžiku své smrti nejbliže. Čin se nazývá mnohobožství (polyteismus).

### **Avatar**

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

### **Šaman**

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

## Nebe

Nebe, známé také jako Nadsvětí, je astrální říše dobra. Zde žijí astrální bytosti a také dvanáct Nebeských bohů – ačkoliv ti vidět nejsou, jejich podstata je rozptýlena všude. Je slyšet pouze jejich hlas, když rozmlouvají s astrálními bytostmi. Nebe je idylický svět, věčně prosvětlený sluncem Světla, plný bělostných paláců a svatýň, jejichž vrcholky jsou zahalené v bílých oblacích, a kde se průzračné řeky vlévají do třpytivých jezer. Obrovské chrámy lemované sochami jsou obývány armádami Andělů a vládnou jim Archandělé. Na opačné straně oblohy Nebe, vysoko nad vrstvou oblaků, se nachází Peklo.

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



### Dyrnusia

Bohyně života, fauny a flóry



### Ranaka

Bohyně zdraví, evoluce a regenerace



### Biernith

Bůh skromnosti, pilnosti a asketismu



### Hurconyr

Bůh práva, spravedlnosti a cti



### Finersha

Bohyně míru, diplomacie a budování



### Nelevra

Bohyně řádu, kauzality a plánů



### Ponturos

Bůh pokroku, zvědavosti a civilizovanosti



### Xim

Bůh výběru, změny a naděje



### Lugona

Bohyně světla, dne a odvahy



### Talhisa

Bohyně lítosti, lásky a potěšení



### Jokarag

Bůh intelektu, logiky a efektivnosti



### Vakmir

Bůh prostoru, sub- a hyper-prostoru

## Peklo

Peklo, známé také jako Podsvětí, je astrální říše zla. Zde žijí astrální bytosti a také dvanáct Pekelných bohů – ačkoliv ti vidět nejsou, jejich podstata je rozptýlena všude. Je slyšet pouze jejich hlas, když rozmlouvají s astrálními bytostmi. Peklo je krutý svět, věčně prosvětlený plameny Světla, plný černých paláců a svatýň, jejichž vrcholky jsou zahalené v černých oblacích, a kde se lávové řeky vlévají do magmatických jezer. Obrovské chrámy lemované sochami jsou obývány armádami Démonů a vládnou jim Arcidémoni. Na opačné straně oblohy Pekla, vysoko nad vrstvou oblaků, se nachází Nebe.

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



### Wilsar

Bůh smrti, živlů a počasí



### Melnak

Bůh nemocí, mutace a degenerace



### Cintana

Bohyně hamižnosti, lenosti a hedonismu



### Qelona

Bohyně zločinů, bezpráví a podlosti



### Olenor

Bůh války, agrese a ničení



### Yusinyr

Bůh chaosu, paradoxů a náhody



### Gonolia

Bohyně úpadku, lhostejnosti a barbarství



### Iskia

Bohyně osudu, neměnnosti a beznaděje



### Uliun

Bůh tmy, noci a strachu



### Kronil

Bůh krutosti, nenávisti a utrpení



### Elarinia

Bohyně instinktu, emocí a efektnosti



### Sulosa

Bohyně času, vzpomínky a předtuchy

## Světlá magie

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

## Kouzelníci

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

## Barvy magie

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

## Objevení Světle magie

Počátkem 13. věku se galaxií začaly šířit zvěsti o podivných úkazech a anomáliích, které však neměly nic společného s boží mocí. Některé své okolí ohrožovaly, jiné mu naopak nějak prospívaly, další byly bez viditelného efektu. Mnohé říše se tento fenomén snažily objasnit, ale nakonec se to povedlo jen jedné – Říši Galactis. Ta investovala do výzkumu nemalé prostředky, založila několik specializovaných laboratoří a zapojila své nejlepší vědce. Jedním z nich byla i nadaná profesorka Qutre Malesky, která roku 13-12 zahájila pečlivé bádání. Celé roky sbírala důkazy a vzorky. Nakonec přišla na to, že původci těchto anomálií jsou osoby se zvláštním poutem ke Světlu. Tyto osoby byly různých ras i náboženských vyznání a pocházely ze všech koutů galaxie. Některé o svém daru nevěděly, další něco tušily a jiné ho považovaly za boží požehnání. Nedlouho po tomto odhalení začala spolupracovat s knězem Deffirem Xanem, který již několik let vyšetřoval podivné zmizení boha Anrugeze. Ten totiž vůbec neodpovídal na modlitby a jeho kněží s ním nemohli komunikovat. Oběma bylo jasné, že obě záhady spolu souvisí, a tak mohli svůj výzkum posunout dál. Roku 13-31 již měli nezvratné důkazy, že onou záhadnou silou je magie – roztržštěná moc mrtvého boha Anrugeze. Qutre Malesky byla za tento objev odměněna Cenou Vědeckého institutu Galactis, Deffir Xan zase získal Cenu Církevního institutu Galactis. Oba se pak podíleli na trénování prvních profesionálních kouzelníků, kteří své síly již uměli plně ovládat.

## Magus

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

## Čaroděj

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

# Temnota

## Temní bohové

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



### Necroth

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



### Vampiroth

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



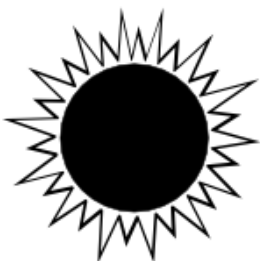
### Lycantroth

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



### Mutanoth

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



### Eclipsoth

Známý také jako Zatemnělý bůh, Stín nebo Oko. Služebníky tohoto boha jsou Zatemnělí. Pokud bytost dosáhne plné korupce a její duše je zcela zahlcena Temnotou, podstoupí Proměnu, během které se její mysl změní. Pokud je Proměna úspěšná, stane se z ní Zatemnělý. Pokud úspěšná není, stane se z ní nemyslicí Ztracený. 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, kněží a kouzelníci 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 Darkheart. Velmi nebezpečná zóna. Všechny planety jsou trvale v moci Temnoty, všude se hemží nestvůrné armády a flotily hrozivých lodí. Šance nepodlehout korupci je velmi malá. Většina stoupenců Světla, která se sem z nějakého důvodu vydala, se buď již nikdy nevrátila, nebo se vrátila jako oddaný služebník jednoho z pěti Temných bohů. Pouze mocné Světlé kruciáty mají dostatečně vyzbrojené a psychicky odolné vojáky, aby sem mohly provést invazi a nějakou dobu zde pobývat a bojovat. Ale i tyto svatí křížáci se vždy musí co nejdříve stáhnout.

**Červená-gama:** sub-sektor Ragshor. Gama obsahuje nejmocnější državy Temnoty.

**Červená-beta:** soustava Akhati. Beta obsahuje državy nejvyšších vůdců Temnoty.

**Červená-alfa:** Khai. 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 dorozumivací prostředek mezi svými stoupenci. Výrazně to ulehčilo komunikaci s Prokletými rasami, protože těmto rasám Světlí bohové neseslali Nižší božský jazyk, takže si stále zachovávaly stovky různých dialektů. Nižší temný jazyk má na Světlé bytosti negativní vliv. Když bytost temné řeči naslouchá, nebo když čte temné písmo, je pod vlivem slabé korupce. Když se snaží touto řečí mluvit, nebo psát tímto písmem, je síla korupce mnohem vyšší.

## Vyšší temný jazyk

Je to zvláštní jazyk, kterým mezi sebou mluví Temní bohové. Tímto jazykem také promlouvají ke svým kněžím a astrálním bytostem; ovládají ho také kouzelníci, kteří v něm pronášejí svá zaklínadla. Vyšším temným písmem jsou napsány kouzelnické a náboženské knihy a svitky. Temný jazyk má několik mystických vlastností, které zabraňují v jeho zaznamenávání a reprodukování. Jsou víceméně shodné s vlastnostmi Vyššího božského jazyka: 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 božskému jazyku má však tento jazyk další schopnost – velmi rychle a snadno korumpuje duše bytostí, které mu naslouchají nebo které pohlédnou na jeho psanou podobu. Temní kněží jsou díky tomu schopni pouhým kázáním zkorumpovat celé masy posluchačů.

## Kněží Temnoty

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

## Smrt v Prázdnotě

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

## Boží moc a Prázdnota

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

## Technologie

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

## Temná magie

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

## Kouzelníci Temnoty

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

## Magie a Prázdnota

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

## První temný

První bytostí v 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 pohan či Praotec temných. Zkoumal Temnou magii i Trhlinu, ze které vyvěrala. Své vědomosti šířil ve svých knihách a kázáních mezi ostatní obyvatele galaxie, kteří zatím vůbec ani netušili, s čím mají dočinení. Není jasné, jestli si byl následků svých činů vědom hned, nebo jestli na ně přišel až později. Faktem ale zůstává, že jich nelitoval. Naopak se plně oddal Nihilu a jako první předpověděl stvoření Temných bohů, kterým poté sloužil. Z jeho deníků vyplývá, že se o Temnotu začal zajímat v roce 13-13. O třicet let později byl nalezen, zajat a upálen oddílem Lesních vymítačů elfského Lesního služebnictva Lóikery, avšak Temní bohové jeho duši nepohltili. Odměnili se mu tím, že z něj udělali Chmurného žence – astrální bytost Temnoty, první svého druhu. První temný tak existuje dodnes, jako hrozivá kostra v černém rozedraném hábitu nesoucí rozměrnou kosu, ale již není zdaleka tak aktivní. Nyní je rádcem vůdců Temné ruky, kterým předává své cenné zkušenosti a vědomosti. Říká se, že je dokonce v telepatickém spojení se samotným Nihilem.

## Objevení Temné magie

Když v roce 13-31 Qutre Malesky a Deftir Xan popsali magii, povědomí o ní se rychle rozšířilo po celé galaxii. Brzy ale bylo zřejmé, že se tu vyskytuje další podivná síla, velmi podobná magii, ale čerpající z jiného zdroje. Malesky a Xan 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 magickou sílu z Prázdnoty pojmenovali jako Temnou magii, aby ji odlišili od Světlé magie Vesmíru. Přestože bylo provozování Temné magie zakáza-

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

## Spojenci odjinud

Během Prvního sabatu získala Temná ruka schopnost pomoci složitých kouzel otevírat malé brány do paralelních vesmírů – do takových, které jsou již zcela pod kontrolou Temnoty. Z těchto vesmírů začala přivolávat nové druhy hrozivých bytostí, aby podpořily její dobovačské plány. Ale ukázalo se, že tyto bytosti nejsou Temným bohům dostatečně poslušné, jejich loajalita patří především jejich domovským realitám. Několikrát se stalo, že se vzbouřily a napadly služebníky Temné ruky. Vztahy mezi Temnými bohy a jejich novými „spojenci“ se liší případ od případu. Někteří je považují za své vládce, jiní za rovnocenné spolupojovníky. Někteří však považují Temnou ruku za podřadnou a Kolébku života 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 hranici vesmíru. Zde je místo, kde sídlí Nihilum, kde se rodí a umírají vesmíry, a kam putují duše mrtvých (pokud nejsou dříve pohlceny nějakým bohem). Prázdnota existovala odjakživa a bude existovat navěky. Nejde nijak zničit, protože ona je prapůvodcem všeho, je to základní kostra, na které existuje samotná existence. Nihilum představuje vědomou část Prázdnoty, je to její duše. Je zodpovědná za tvorbu nových vesmírů a pohlcování duší mrtvých, kterými se živí. V Prázdnotě neexistuje hmota, prostor ani čas – je to skutečná nicota v nejkrajnějším smyslu slova.

## Galaxie

Kolébka života je galaxie spirálního typu, tvořená devíti 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. Kolébka života 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 zriskovat 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 mezegalaktická pustina, kde není nic, než prázdň 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 církve však tvrdí, že Kolébka života je obklopena mystickou bublinou, která z ní nic nepropustí ven. Prý je to součást karanténní zóny, kterou bohové kdysi dávno ustanovili, aby zabránili životu rozšířit se i jinam a

„zamořit“ tak jejich dílo, vesmír. Pravdu znají zřejmě jen sami bohové.

## 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. TemCít+, což znamená Mírná planeta, městská, obyvatelná.

# 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. Převažně 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 vznášejí 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 rafinérie.

### **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.

### **Náboženské (Religion, Rel):**

Tyto planety slouží jako duchovní místa. Mají mnoho chrámů, svatyní, 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 nejbližší 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 nejbližší 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 Black Abyss.

## 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 vyznačuje 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 White Lantern.

## 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 Vznešených elfů. Vznesení elfové tedy v těchto mlhovinách staví obrovské Elektronové kolektory – těžební stanice, které plyn vysávají. Ten je poté uzavírán do baterií, které pohánjí elfskou technologii. Lodě Vznešených elfů, které vletí do této mlhoviny, mají výkonnější STL motory, štíty i energie-

tické zbraně, ovšem hrozí tu přetížení, které může způsobit i zničení lodě.

## Neutronové mlhoviny

Neutronové mlhoviny jsou zelené. Zvláštní plyn těchto mlhovin je základem technologie Lesních elfů. Lesní elfové tedy v těchto mlhovinách staví obrovské Neutronové kolektory – těžební stanice, které plyn vysávají. Ten je poté uzavírán do baterií, které pohánjí elfskou technologii. Lodě Lesních elfů, 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 Temných elfů. Temní elfové tedy v těchto mlhovinách staví obrovské Protonové kolektory – těžební stanice, které plyn vysávají. Ten je poté uzavírán do baterií, které pohánjí elfskou technologii. Lodě Temných elfů, 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 Starstorm, 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.

## Živelné sféry

Živelné sféry jsou různě velké koule složené z ohně, zeminy, vody či vzduchu. Ohnivě sféry na první pohled připomínají hvězdy, Zemní sféry zase připomínají měsíce či planety, Vodní sféry jsou jako obří kapky vody v beztížném stavu a Vzdušné sféry vypadají jako kulovitý mrak, ve kterém bouří tornáda. V samotném středu každé Živelné sféry se nachází příslušný Živelný kámen, který ji vytváří a udržuje pohromadě. Stabilita Živelné sféry totiž není zajištěna její vlastní gravitací, ale záhadnou energií, která z Živelného kamene uniká. Veškerá gravitace, kterou sféra vytváří, je na její rozměry až příliš malá a tedy nijak zásadně neovlivňuje objekty kolem sebe. I relativně slabé narušení povrchu způsobí částečný rozpad její struktury, avšak ten je jen chvilkový, protože Živelná sféra se zase velmi rychle stabilizuje do původní podoby. Jak Živelné kameny vznikly, nikdo neví, ale je zřejmé, že jsou extrémně staré. Podle církevních teorií jsou nejstarším výtvořem boha Wilsara, podle vědeckých teorií byly stvořeny některou z vyhynulých ras jako neomezený zdroj živelů, který sloužil doslova k výrobě planet. Faktem je, že Živelný kámen neustále produkuje daný živel, nepotřebuje k tomu žádnou energii (alespoň jak se zdá). Když vytvořený živel není od kamene odstraňován, hromadí se kolem něj a časem vytvoří právě onu Živelnou sféru. Než Živel-

ná sféra nabude průměru jednoho kilometru, trvá to sto i více let. Některé stojí na místě, jiné jsou bludné – putují galaxií po určité dráze. Živelné sféry jsou poměrně vzácné a mnoho říší je tak chce jen pro sebe, aby z nich mohly těžit živel či přímo získat jejich Živelný kámen. Nicméně občas je to nebezpečná práce, protože na některé sféry byli přilákáni Elementálové, kteří si z nich udělali svůj domov. Zuřivě ho brání před všemi, kdo se ho pokusí narušit.

### Great Hub

Great Hub je supermasivní černá díra, která se nachází v centru Kolébky života. Existují pověsti o různých pokladech, které se nacházejí za jejím horizontem událostí. Nejznámější z pověstí vypráví o Božském portálu, který případného cestovatele předvede před samotné bohy. Vypráví se, že tohle je jediný způsob, jak může živá bytost navštívit astrální říši. Další mluví o Klíči destrukce schopném galaxii zničit během pár okamžiků, nebo o Klíči dominance, který je schopen ji stejně tak rychle ovládnout. Kolují také zvěsti o Lucerně bohů, která dokáže zahnat Temnotu zpět do Prázdnoty. Známa je také poněkud neúvěryhodná báchorka o Božské koruně, která svého nositele povýší na boha.

### Hvězdokupy

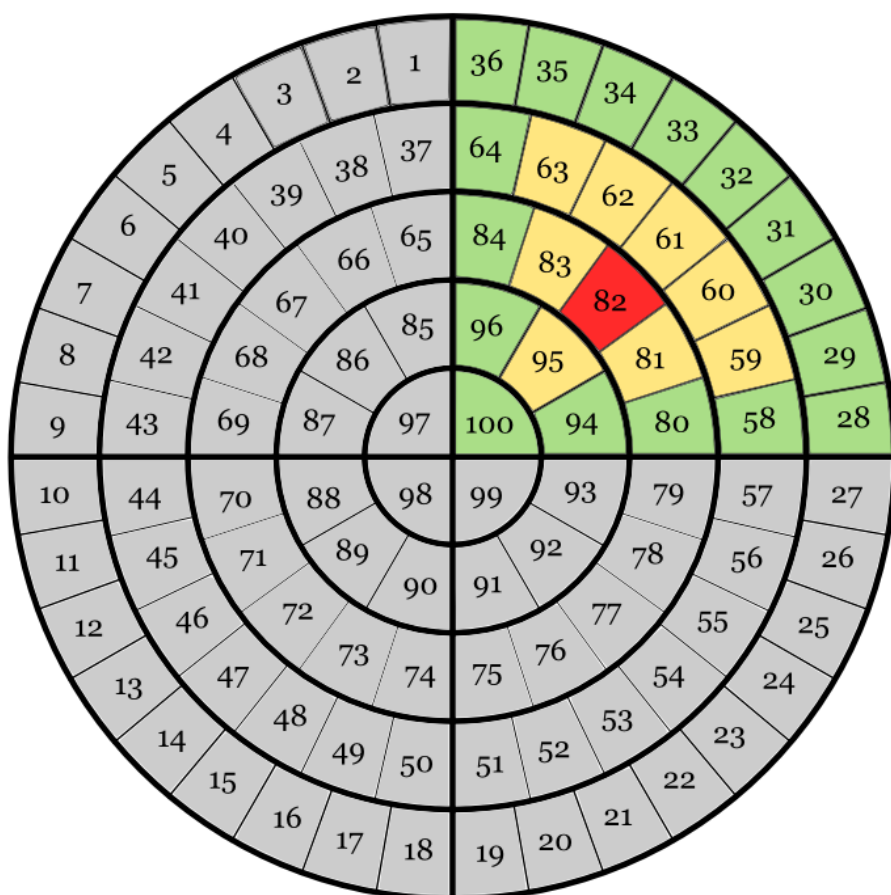
Hvězdokupy jsou shluky až stovek tisíc hvězd. Dělí se na dva typy: kulovité a otevřené. Kulovitá hvězdokupa má kulovitý tvar, otevřená je neforemná. Navigace uvnitř hvězdokupy je velmi složitá a použití FTL motorů, zvláště ve vyšších rychlostech, je riskantní. Množství hvězd a jejich gravitace ruší též 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 uměle vytvořena. Pouště jsou zavlaženy, bažiny jsou vysušeny, ledovce jsou rozpuštěny, magmatické oceány naopak zmrazeny. 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 a gildy.

### Postapokalyptické planety

Tyto planety postihla globální apokalypsa, způsobená buď světovou válkou nebo přírodní katastrofou. Někdy však za jejich stav může mocné kouzlo nebo boží 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 přichází 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 Kolébky života

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

#### Maják Světla

Maják Světla je mohutná věž vysoká stovky metrů a vybudována z bílého mramoru zpevněného Světlu magií. Na jejím vrcholku je umístěn průzračný krystal, který do okolí šíří Světlo. Zabraňuje korupci všech, kteří se v okolí věže zdrží a posiluje spojení mezi Světly bohy a jejich služebníky, stejně tak jako Světlu magii. Maják na planetě Meglaron je strategicky 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 Světlych křížáků, kteří odsud pravidelně vedou výpady. Crassialský maják je zase výjimečný tím, že je vybudován na povrchu komety Crassial, která prolétává skrze šest sektorů. Všem lodím, které ji doprovází, tak vytváří ochranné pole proti vlivu Temnoty.

#### Božské planety

Božské planety byly dlouhou dobu považovány za pouhou legendu. Jejich existence byla potvrzena teprve počátkem Třetího věku dekadence, kdy je objevily elfské průzkumné výpravy. Božských planet je dvacet pět – každá zasvěcená jednomu Světlemu bohovi, ačkoliv pozice Anrugezovy planety je stále neznámá. Božské planety jsou zázračná místa, silně ovlivněná mocí jejich patronského boha. Pouze uctívači daného boha se na planetě mohou těšit z jejich pozitivních efektů a zároveň nebýt ovlivněni jejich negativními efekty. Svými modlitbami zde mohou do určité míry měnit či obcházet vesmírné zákony. Kněží pomocí rituálů dokáží mnohem větší zázraky. Ke každé Božské planetě je přiřazen jeden Archanděl respektive Arcidémon, který funguje jako její ochránce a průvodce všech, kteří sem zavítají. Jeho posláním je také zabránit všem pokusům o zneužití zdejší moci.

#### Kouzelné planety

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

# Frakce

Vládoucí 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 církve**

Politiku ovládá církev. Převážná většina Bílých říší jsou teokracie.

## **Technokracie – vláda odborníků**

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

## **Kratokracie – vláda nejsilnějších nebo nejzákeřnějších**

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

## **Gerontokracie – vláda nejstarších**

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

## **Korporatokracie – vláda korporace/gildy/nadace/sekty**

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

## **Plutokracie – vláda nejbohatších**

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

## **Meritokracie – vláda nejschopnějších nebo nejchytřejších**

Politiku ovládají ti, kteří jsou dostatečně schopní a inteligentní.

## **Timokracie – vláda nejuznávanějších nebo nejčestnějších**

Politiku ovládají ti, kteří jsou dostatečně uznávaní a čestní.

## **Etnokracie – vláda etnika**

Politiku ovládá etnikum – tedy pouze ti, kteří jsou příslušníky určité rasy, sub-rasy nebo národa, nebo pochází z určitého místa (soustavy, 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 – bezvládní**

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

## Šedé říše lidí

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

### Císařství

Nejmocnější frakce Šedých říší, její stálé území zabírá jeden celý sektor. Existuje jen jedno: Císařství Smog-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 Piloti, 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 Smog-grey

Známé také jako „Smogrey“. Je to nejmocnější Šedá říše, která má vliv na mnoho menších Šedých říší. Jejím centrem je bažinatá planeta Swampland. Je to svět zahlcený dusivým smogem, takže mimo bezpečí budov lze přežít jen s plynovou maskou. Na planetě je mnoho vojenských základen. V hlavním městě Swampcity se nachází gigantický Šedý palác, kde má své sídlo Císař. Říše vyznává Zegurnskou víru, což z ní dělá největší galaktickou říši pohanů.

### Říše Galactis

Říše Galactis byla největší a nejstarší lidská frakce v galaxii. Byla založena už roku 11-10.191 a jejím zakladatelem a prvním Císařem byl Dytraton I. Její domovskou planetou byla Brightcrown nacházející se v sektoru Xemyt. Říše zabírala 29 sektorů. Její konec započal v roce 13-41, kdy se stala terčem První temné kruciáty. Temná ruka zaútočila na Brightcrown a po dlouhém boji ji obsadila. Císař a nejvyšší politici se sice stačili evakuovat, ale planeta byla ztracena. V roce 13-59 se Říše Galactis rozpadla na dnešní Císařství Smog-grey, Prezidentství Scarab-black a Papežství Snow-white.

## Bílé říše lidí

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

### Papežství

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

### Kardinálství

Druhé nejmocnější frakce Bílých říší. Pokud pár z nich utvoří alianci, mohou výrazně konkurovat Papežství. Stálé území Kardinálství zabírá několik sub-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 mají ideál dokonalosti, kterého se snaží dosáhnout. Lidé Bílých říší mají spirituální filozofii „Bílé transformace“. Chtějí splynout s božskou mocí, oprostít se od všeho, co stvořila ruka smrtelníka. To zahrnuje vzdání se veškeré technologie a vědeckého pokroku. Každý člověk se pomocí kouzel či rituálů posune na vyšší úroveň existence, ve které bude vládnout nadpřirozenou mocí. Tato transformace může mít různou podobu, u každé říše se více či méně liší. Některé chtějí zcela ovládnout magii či získat božskou moc, jiné touží po proměně na astrální nebo magické bytosti. Ty nejextrémnější chtějí opustit fyzickou existenci zcela a povznést se do astrální říše jako jakési nižší verze bohů, které budou moci snadno ovlivňovat realitu. Všechny říše věří, že teprve tak mohou definitivně porazit Temnotu a nastolit v galaxii nový řád. Dosažení Bílé transformace je však velmi obtížné, protože je neustále sabotováno útoky Černých říší.

### Vzdělávací nadace White Wisdom

Centrum: planeta Lugashu (TemRel+)

White Wisdom je vlivná duchovní organizace, která šíří své vědomosti dál. Ovládá Institut Bílé víry a magie, nejlepší duchovní školu v galaxii. Ta produkuje ty nejlepší kněží a kouzelníky, kteří pak nacházejí uplatnění na těch nejvyšších postech každé Bílé říše. Studovat na ní však mohou jen lidé z Bílých říší. Největším rivalem této nadace je vzdělávací nadace Black Wisdom, kterého se snaží překonat v intenzitě i kvalitě výuky. Pokud získá převahu pro sebe, získá převahu i pro všechny Bílé říše. Škola obsahuje také rozsáhlé laboratoře, kde studenti mohou provádět své experimenty. Z nich vzešla již celá řada převratných náboženských poznatků a kouzel.

### Ozbrojené síly

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

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

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

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

### Pokročilá věda a technologie u Bílých říší

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

### Papežství Snow-white

Známe také jako „Snowwhite“. Je to nejmocnější Bílá říše, která má vliv na mnoho menších Bílých říší. Jejím centrem je ledová planeta Snowland. Je to svět pokrytý bílým sněhem, kde teploty jsou tak nízké, že mimo bezpečí budov lze přežít jen v ochranném vyhříváném obleku. Na planetě je mnoho chrámů a svatýň. V hlavním městě Snowcity se nachází gigantická Bílá katedrála, kde má své sídlo Papež. Říše vyznává víry všech 24 Světlych bohů, což z ní dělá největší galaktickou říši polyteistů.

#### Golemové

Bílé říše jsou na dostatečné magické úrovni, aby produkovaly golemy, umělé bytosti poháněné magií. Těmi nejpokročilejšími jsou simulakroidi—golemové stvoření tak, aby vypadali jako existující živí tvorové.

#### Éterikové

Bílé říše jsou na dostatečné náboženské úrovni, aby produkovaly éteriky, bytosti přivolané z astrálních říší. Těmi nejpokročilejšími jsou imitanti—éterikové stvoření tak, aby vypadali jako existující živí tvorové.

# Černé říše lidí

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

## Prezidentství

Nejmocnější frakce Černých říší, její stálé území zabírá jeden celý sektor. Existuje jen jedno: Prezidentství Scarab-black. V jeho čele stojí Prezident (popřípadě Prezidentka).

## Kancléřství

Druhý 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, oprostít se od všeho, co stvořili bohové. To zahrnuje také vymanění se z jejich moci a vymýcení magie. Každý člověk se pomocí kybernetologie či genového inženýrství přebuduje do dokonalé formy. Tato transformace může mít různou podobu, u každé říše se více či méně liší. Některé chtějí podstoupit genovou modifikaci nebo celkové vylepšení kybernetickými implantáty, jiné touží po proměně na mechanické nebo biomechanické bytosti. Ty nejextrémnější chtějí opustit fyzickou existenci zcela a nahrát svoji digitalizovanou mysl do virtuální reality počítačové sítě. Všechny říše věří, že teprve tak mohou definitivně porazit Temnotu a nastolit v galaxii nový řád. Dosažení Černé transformace je však velmi obtížné, protože je neustále sabotováno útoky Bílých říší.

## Vzdělávací nadace Black Wisdom

Centrum: planeta Qosson (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 rivalem této nadace je vzdělávací nadace White Wisdom, kterého se snaží překonat v intenzitě i kvalitě výuky. Pokud získá převahu pro sebe, získá převahu 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 biochemické bytosti různých tvarů a velikostí. V jejich čele stojí Bio-lordi, nejlepší z řad lékařů, kteří jsou zodpovědní za jejich zrození.

## Kouzelníci a kněží u Černých říší

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

## Prezidentství Scarab-black

Známe také jako „Scarabblack“. Je to nejmocnější Černá říše, která má vliv na mnoho menších Černých říší. Jejím centrem je pouštní planeta Sandland. Je to svět pokrytý černým pískem, kde teploty jsou tak vysoké, že mimo bezpečí budov lze přežít jen v ochranném chladícím obleku. Na planetě je mnoho laboratoří a testovacích center. V hlavním městě Sandcity se nachází gigantický Černý komplex, kde má své sídlo Prezident. Říše přirozeně nevyznává žádnou víru, což z ní dělá největší galaktickou říši bezvěrců.

### Roboti

Černé říše jsou na dostatečné technologické úrovni, aby produkovaly AI roboty. Těmi nejpokročilejšími jsou androidi—roboti zkonstruovaní tak, aby vypadali jako existující živí tvorové.

### Bioti

Černé říše jsou na dostatečné technologické úrovni, aby produkovaly bioty, živé tvory stvořené pomocí genového inženýrství. Těmi nejpokročilejšími jsou replikanti—bioti zkonstruovaní tak, aby vypadali jako existující živí tvorové.

# Půlčici

Půlčici 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 Půlčici nejrozvinutější zemědělství ze všech galaktických frakcí. Zemědělství tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivé většiny půlčických říší.

## Dynastie

Jediný typ frakce Půlčiků. 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 Půlčici jsou jejich poddaní. Je běžnou praxí, že pokud se nějaký Půlčik 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 Půlčiků 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 Půlčiků napadena a obranné síly nestačí, může místní vláda do boje povolát milice, běžné civilisty. Milicionáři nemají obvykle žádný vojenský výcvik ani výzbroj, mají na své straně však odhodlanost a znalost prostředí. Největší zastoupení v milicích Půlčiků 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 Půlčiků je válečná sekyra – vyvinula se z tradičního pracovního nástroje.

## Skřeto-půlčické války

Historie každé půlčické dynastie je plná krutých a krvavých bojů proti Skřetům. Na počátku Třetího věku dominance dynastie Magnetofield vynalezla „magnetomotor“, mnohem efektivnější verzi běžného setrvačnicku. Vytvořila také „magnetocel“, novou slitinu, která byla pro magnetomotory ideálním zdrojem energie. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Půlčiků, z dynastie Magnetofield se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější půlčická frakce. Magnetomotory umožnily velkou zemědělskou expanzi, protože byly dostatečně ekologické, aby mohly být použity k pohonu zemědělských strojů. Půlčici začali obdělávat půdu a těžit dřevo všude po galaxii, při tom ale utlačovali početnou avšak primitivní rasu Skřetů. Ze Skřetů se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

## Super-harvestory

Obrovské sklízecí stroje, které byly hojně využívány během Půlčické zemědělské expanze. Jsou schopny sklízet všechny druhy fauny a flóry. Větší množství těchto strojů si mohou dovést 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 odvázejí 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 Půlčiků a ta nejobávanější ze všech. Dokáže sklízet tak intenzivně, že planetu rychle připraví o biosféru a učiní ji tak neobyvatelnou. Dynastie k tomu používá velké množství Super-harvestorů. Má nejvyšší produktivitu, ale zanechává za sebou jen zkázu.

## Průmyslové expanzní aliance

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

## Gnómové

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

### Rod

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

### Ozbrojené síly

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

Když je nějaká planeta Gnómů napadena a obranné síly nestačí, může místní vláda do boje povolovat milice, běžné civilisty. Milicionáři nemají obvykle žádný vojenský výcvik ani výzbroj, mají na své straně však odhodlanost a znalost prostředí. Největší zastoupení v milicích Gnómů mají tovární pracovníci, proto se jim říká Dělnické milice (nebo také Tovární milice). Jsou vyzbrojeni běžnými pracovními nástroji – kladivy, páčidly, klíči, ale i vrtačkami, 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 Gnómů je válečné kladivo – vyvinulo se z tradičního pracovního nástroje.

### Skřeto-gnómské války

Historie každého gnómského rodu je plná krutých a krvavých bojů proti Skřetům. Na počátku Třetího věku dominance rod Teslaspark vynalezl „teslamotor“, mnohem efektivnější verzi běžného elektromotoru. Vyrobil také „tesla-cívku“, novou součástku, která byla pro teslamotory ideálním zdrojem energie. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Gnómů, z rodu Teslaspark se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější gnómská frakce. Teslamotory umožnily velkou zpracovatelskou expanzi, protože byly dostatečně rychlé, aby mohly pohánět výrobní linky. Gnómové začali vyrábět všude po galaxii, při tom ale utlačovali početnou avšak primitivní rasu Skřetů. Ze Skřetů se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

### Super-fabrikátory

Obrovské výrobní stroje, které byly hojně využívané během Gnómské zpracovatelské expanze. Jsou schopny vyrábět všechny druhy produktů. Větší množství těchto strojů 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 odvázejí 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 Gnómů 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 velké množství Super-fabrikátorů. Má nejvyšší produktivitu, ale zanechává za sebou jen zkázu.

# Trpaslíci

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

## Klan

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

## Ozbrojené síly

Ozbrojené síly Trpaslíků se zaměřují na boj zblízka, jejich vojáci patří mezi nejlepší zápasníky v 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 Trpaslíků napadena a obranné síly nestačí, může místní vláda do boje povolát milice, běžné civilisty. Milicionáři nemají obvykle žádný vojenský výcvik ani výzbroj, mají na své straně však odhodlanost a znalost prostředí. Největší zastoupení v milicích Trpaslíků mají horníci, proto se jim říká Hornické milice (nebo také Důlní milice). Jsou vyzbrojeni běžnými pracovními nástroji – krumpáči, lopatami, rýči, 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 Trpaslíků je válečný krumpáč – vyvinul se z tradičního pracovního nástroje.

## Skřeto-trpaslické války

Historie každého trpaslického klanu je plná krutých a krvavých bojů proti Skřetům. Na počátku Třetího věku dominance klan Fluxcloud vynalezl „fluxmotor“, mnohem efektivnější verzi běžného parního stroje. Vytvořil také „karboplast“, novou látku, která byla pro fluxmotory ideálním palivem. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Trpaslíků, z klanu Fluxcloud se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější trpaslická frakce. Fluxmotory umožnily velkou těžební expanzi, protože byly dostatečně silné, aby mohly hýbat s těžebními stroji. Trpaslíci začali těžit všude po galaxii, při tom ale utlačovali početnou avšak primitivní rasu Skřetů. Ze Skřetů se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

## Super-exkavátory

Obrovské těžební stroje, které byly hojně využívány během Trpaslické těžební expanze. Jsou schopny těžit všechny druhy nerostných surovin. Větší množství těchto strojů 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 odvázejí 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 Trpaslíků a ten nejobávanější ze všech. Dokáže těžit tak intenzivně, že planetě rychle naruší geologickou stabilitu a učiní ji tak neobyvatelnou. Klan k tomu používá velké množství Super-exkavátorů. Má nejvyšší produktivitu, ale zanechává za sebou jen zkázu.

# Vznešení elfové

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

## Vznešené služebnictvo

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

## Vznešené společenstvo

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

## Vznešené bratrstvo

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

## Vznešené sesterstvo

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

## Vznešené potomstvo

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

## Design a technologie

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

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

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

## Patroni a Matrony

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

## Současné elfské říše

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

## Temní elfové

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

### Temné služebnictvo

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

### Temné společenstvo

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

### Temné bratrstvo

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

### Temné sesterstvo

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

### Temné potomstvo

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

### Design a technologie

Temní elfové mají na svých oděvech, brněních, zbraních a všech 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 Temných elfů jsou typičtí svými přilbami, které mají dlouhé ozdobné „ušičky“ a obličejové masky vymodelované do podoby lebky. Velitelé oddílů se od běžných vojáků liší zdobnějším brněním a hlavně tím, že obličejová maska přilby je vyřezána z Měsíční kosti.

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

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

### Elfský fundamentalismus

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

# Lesní elfové

Lesní elfové jsou ti Elfové, kteří se během Elfského schizmatu nepostavili ani na stranu Vznešených, ani na stranu Temných. Nesouhlasí s rozdělením božského Pantheonu na Nebe a Peklo; během bouřlivé Astrální války byli násilně vyhnáni svými válečnickými bratry do Lesa, neprozkoumané části galaxie zahalené mlhovinami. Tam začali budovat své nové říše a obnovovat síly.

## Lesní služebnictvo

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

## Lesní společenstvo

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

## Lesní bratrstvo

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

## Lesní sesterstvo

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

## Lesní potomstvo

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

## Design a technologie

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

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

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

## Les

„Les“ („The 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 Elfského schizmatu byli do Lesa vyhnáni ti Elfové, kteří se odmítali účastnit války mezi svými Vznešenými a Temnými bratry. Brzy tyto Elfové začali být známí jako „Lesní elfové“. Vybudovali nové civilizace, v některých ohledech dokonce vyspělejší. Nebylo to ale jednoduché. Les byl totiž již obýván xenofobními Ursary, takže aby v něm Lesní elfové získali své stabilní místo, museli bojovat. Mezi Lesními elfy a Ursary se rozhořely mohutné Lesní války, které trvají dodnes. Z Lesa se postupně rozšířily i do ostatních částí galaxie.

# Goblini

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

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

## Super-infiltrátory

Obrovské bitevní stroje, které mají super-výkonné maskovací zařízení. Díky němu dokáží být skryté prakticky neustále. Jsou vyzbrojeny mnoha ničivými zbraněmi pro střelbu. Větší množství těchto strojů 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 Goblinů 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 velké množství Super-infiltrátorů.

## ■ Skřetí frakce

Existují tři typy frakcí Skřetů.

**Kmeny:** Nejběžnější typ skřetích frakcí. Jsou to malé státy i velké říše. Jakmile se kmen rozroste natolik, že ho vládnoucí jedinec či skupina nedokáže dál udržet pohromadě, rozpadne se na několik menších. Původní kmen je tak sice oslaben, ale někdy mu zůstane určitá politická moc nad kmeny nově 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 Skřetů bojovaly proti Trpaslíkům, byly kvůli své obvyklé taktice známé jako „bleskové“. Ty, které bojovaly proti Gnomům, byly známé jako „zákopové“. A ty, které bojovaly proti Půlčikům, dostaly označení „partyzánské“. Dnes jsou známy jednoduše jako orkské, hobbogbolské respektive goblinské.

## Hobgoblini

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

### Ozbrojené síly

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

### Strategie útoku

Hobgoblini na 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 pancéřování a zbraně, ovšem pohybují se pomalu. Jakmile je nepřítel dostatečně oslaben, jsou vysazeny Pomocné armády, které obsahují i lehké stroje. Ty začnou poskytovat podporu Zákopovým armádám a pomohou planetu zcela dobýt.

### Super-protektory

Obrovské bitevní stroje, které mají super-výkonný generátor štítu. Díky němu dokáží být chráněné prakticky neustále. Jsou vyzbrojeny mnoha ničivými zbraněmi pro střelbu i boj zblízka. Větší množství těchto strojů si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jsou velmi drahé.

### Výsadekové budovy

Výsadekové 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 Hobgoblinů a ta nejobávanější ze všech. K cílové planetě se dostane pomocí velkých a dobře vyzbrojených lodí. Mohutnou střelbou a bombardováním vyčistí nevhodnější pozice a provede na ně výsadek. Vojáci vybudují pevnosti a zákopy, ze kterých vedou zdrcující koordinované útoky na strategické cíle. Používají k tomu velké množství Super-protektorů.

### ■ Pěstírny

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

## Orkové

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

Orkové 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.

### Super-vektory

Obrovské bitevní stroje, které mají super-výkonné teleportační zařízení. Díky němu se dokáží prakticky kdykoliv přesunout jinam. Jsou vyzbrojeny mnoha ničivými zbraněmi pro boj zblízka. Větší množství těchto strojů 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 Orků 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 velké množství Super-vektorů.

# Felirové

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

## Prime-skupina

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

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

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

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

## Prime-skupina Great Sabretooth

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

## Prime-skupina Blue Tiger

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

## Prime-skupina Red Tiger

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

## Prime-skupina Green Tiger

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

## Prime-skupina Yellow Tiger

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

## Války šelem

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

# Canirové

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

## Alfa-smečka

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

## Arcismečka

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

## Velkosmečka

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

## Smečka

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

## Ozbrojené síly

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

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

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

## Alfa-smečka Great Direwolf

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

## Alfa-smečka Blue Wolf

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

## Alfa-smečka Red Wolf

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

## Alfa-smečka Green Wolf

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

## Alfa-smečka Yellow Wolf

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

## Filozofie lovu

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

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

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

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

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

# Ursarové

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

## Proto-rodina

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

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

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

## Proto-rodina Great Nanook

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

## Proto-rodina White Kodiak

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

## Proto-rodina Black Kodiak

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

## Lesní války

Lesní války jsou ozbrojené konflikty mezi říšemi Ursarů a Lesních elfů, které započaly během Třetího věku dekadence. Lesní elfové byli vyhnáni válčícími Vznesenými a Temnými elfy do izolované a téměř neprozkoumané části galaxie známé jako „Les“. Chtěli tu vybudovat nové civilizace, ovšem nebylo to snadné. Museli bojovat proti říším barbarských Ursarů, 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.

# Trollové

Trollové jsou nejmenší odrůdou Titánů, která se z „čistých“ Titánů vyvinula selektivním šlechtěním a řízenou mutací, které na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Triumvirát k přeměně použil sílu tří z devíti Chrámů dominance. Po pádu Triumvirátu byly dvě planety s těmito Chrámy dobyty a staly se centry nových říší Trollů. Třetí Chrám se nachází na planetě Mundiul II a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o něj neustálé boje, v rámci Titánské 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 Otročné armády (v případě Dominátů). Tyto armády jsou složeny z oddílů Gremlinů, Leprikónů a Koboldů a jsou početné a postradatelné. Někdy se stává, že tyto armády přeběhnou ke Zlobřům či Obrům, či jsou jimi násilně zabrány. Trollové samotní tvoří jen malou část ozbrojených sil. Fungují jako speciální a elitní jednotky pro ty nejtěžší boje a nejdůležitější mise, a samozřejmě také jako velitelé. Trollů je málo, ovšem díky své regeneraci mohou snadno přežít v těžkých bitvách.

## Arciprincipát Trollan

Nejmocnější principát Trollů. Ovládá planetu Zakaro's Fall, na které se nachází jeden z devíti Chrámů dominance.

## Arcidominát Trollis

Nejmocnější dominát Trollů. Ovládá planetu Vaki-Romax, na které se nachází jeden z devíti Chrámů dominance.

## Vztahy mezi Titány

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

## Kly

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

## Triumvirát

Triumvirát byl název říše, které vládla Třetí velká trojice – aliance Koboldů, Gremlinů a Leprikónů. Byla založena roku 11-25.567 a jejími zakladateli byli kobold Nym-Nut, gremlin Calm Sky a leprikón Alsa'Iris, kteří utvořili první vládnoucí Trojkoncil. Říše zabírala 16 sektorů. Jejím centrem byla planeta Ogodesh Prime nacházející se v sektoru Sun-Dhir. Její konec začal v roce 12-2815, kdy se začali bouřit její zotročení Trollové, Zlobři a Obři. Její oficiální zánik se datuje do roku 12-2995, kdy padla poslední z planet, Naartel VI, a všichni Titáni tak konečně byli osvobozeni z otroctví.

# Zlobři

Zlobři jsou nejstarší odrůdou Titánů, která se z „čistých“ Titánů vyvinula selektivním šlechtěním a řízenou mutací, které na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Triumvirát k přeměně použil sílu tří z devíti Chrámů dominance. Po pádu Triumvirátu byly dvě planety s těmito Chrámy dobyty a staly se centry nových říší Zlobřů. Třetí Chrám se nachází na planetě Khas Morr a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o něj neustálé boje, v rámci Titánské 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 Otročné armády (v případě Dominátů). Tyto armády jsou složeny z oddílů Gremlinů, Leprikónů a Koboldů a jsou početné a postradatelné. Někdy se stává, že tyto armády přeběhnou k Trollům či Obrům, či jsou jimi násilně zabráný. Zlobři samotní tvoří jen malou část ozbrojených sil. Fungují jako speciální a elitní jednotky pro ty nejtěžší boje a nejdůležitější mise, a samozřejmě také jako velitelé. Zlobři jsou relativně početní—díky svému rychlému metabolismu se rychle rozmnožují. Nad Trolly i Obry mají vždy početní převahu.

## Arciprincipát Ogreju

Nejmocnější principát Zlobřů. Ovládá planetu Edahimir XIX, na které se nachází jeden z devíti Chrámů dominance.

## Arcidominát Ogrezy

Nejmocnější dominát Zlobřů. Ovládá planetu Geld-Derax, na které se nachází jeden z devíti Chrámů dominance.

## Současné titánské říše

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

## Technologie

Technologie používaná Titány je poměrně pokročilá, ale stará. V chodu je udržována opakovanými opravami. Na různých místech je zrezivělá, pokryta vyrytými symboly, válečnými barvami a cetskami. Byla vyrobena Triumvirátem a po jeho 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. Titánské frakce ukořisťují techniku nepřátelských titánských frakcí, přičemž preferují, když vůbec nedojde k jejímu poškození. Snaží se ale také nacházet zapomenuté základny Triumvirátu, které ještě mohou skrývat velmi cenné poklady.

## Obři

Obři jsou největší odrůdou Titánů, která se z „čistých“ Titánů vyvinula selektivním šlechtěním a řízenou mutací, které na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Triumvirát k přeměně použil sílu tří z devíti Chrámů dominance. Po pádu Triumvirátu byly dvě planety s těmito Chrámy dobyté a staly se centry nových říší Obrů. Třetí Chrám se nachází na planetě Sifner Prime a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o něj neustálé boje, v rámci Titánské války.

Ze všech Titánů 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 / Velkodomínát

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

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

### Arciprincipát Giantek

Nejmocnější principát Obrů. Ovládá planetu Fheem IV, na které se nachází jeden z devíti Chrámů dominance.

### Arcidominát Giantor

Nejmocnější dominát Obrů. Ovládá planetu Yuzeokhar, na které se nachází jeden z devíti Chrámů dominance.

### Chrámů dominance

Existuje devět Chrámů dominance. Jsou to obrovské chrámové laboratoře, které používal Triumvirát k selektivnímu šlechtění a řízené mutaci Titánů. Obsahují pokročilou technologii i mocné astrální krystaly. Trollové, Zlobři a Obři o ně vedou velké války, protože existují informace, že ta frakce, která je dobude, může využít jejich moc a získat definitivní převahu. Není ale jasné, jakého charakteru tato převaha bude. Zvěsti mluví o tom, že Chrámů obsahují klíč k tomu, aby i Titáni mohli mít ve svých řadách kněze a kouzelníky, tedy jedince citlivé k boží přítomnosti a Světlu. Další teorie zase mluví o vytvoření rasy Super-Titánů, která bude mít výhody všech tří současných ras a která snadno ovládne všechny ostatní. Tajné skupiny Leprikónů, Koboldů a Gremlinů však plánují získat nad Chrámů kontrolu, aby Titány proměnily na loajální otroky.

## Další frakce

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

### Korporace a gilda:

Korporace a gildy jsou mocné komerční organizace, jejichž vliv je velký. Jejich primárním cílem je zisk. Organizace vzešlé z říší civilizovaných ras se nazývají korporace. Stejně jako civilizované říše mají i ony rozvinutou kulturu a propracovanou byrokracii. Organizace vzešlé z říší ras barbarských se nazývají gildy. A stejně jako barbarské říše i ony mají zaostalou kulturu a místo byrokracie dávají na pověry a rituály. Každá korporace a gilda spadá pod určitou říši, ačkoliv vazby jsou většinou jen formální. Mnoho korporací a gild je tak mocných, že jsou zcela nezávislé na své „domácí“ říši, a ty nejmocnější dokonce říším vládnou. Některé korporace a gildy mají své vlastní ozbrojené síly, které používají k obraně svých zaměstnanců a majetku a někdy také i k boji s konkurencí. Existuje mnoho druhů korporací a gild, každá se zaměřuje na určitou oblast:

**Obchodní** – zabývá se maloobchodem a velkoobchodem

**Těžební** – zabývá se těžbou nerostů

**Bankovní** – zabývá se finančnictvím

**Zemědělská** – zabývá se zemědělstvím a chovem zvířat

**Stavební** – buduje nemovitě věci

**Výrobní** – vyrábí movité věci

**Dopravní** – převáží náklad a osoby

**Mediální** – sbírá a šíří informace, tvoří mediální obsah

**Bezpečnostní** – zajišťuje bezpečnost

**Kouzelnická** – spolek nájemných kouzelníků

**Zdravotnická** – zabývá se zdravotnictvím

**Vojenská** – soukromá žoldněřská armáda

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

### Nadace a sekta:

Nadace a sekty jsou podobné korporacím a gildám, ovšem hlavním rozdílem je to, že jim nejde o zisk. Jejich cílem je bránit či prosazovat nějaký vyšší zájem, obvykle politický nebo náboženský, nebo něco zkoumat. Organizace vzešlé z říší civilizovaných ras se nazývají nadace. Stejně jako civilizované říše mají i ony rozvinutou kulturu a propracovanou byrokracii. Organizace vzešlé z říší ras barbarských se nazývají sekty. A stejně jako barbarské říše i ony mají zaostalou kulturu a místo byrokracie dávají na pověry a rituály. Každá nadace a sekta spadá pod určitou říši, ačkoliv vazby jsou většinou jen formální. Mnoho nadací a sekt je tak mocných, že jsou zcela nezávislé na své „domácí“ říši, a ty nejmocnější dokonce říším vládnou. Některé nadace a sekty mají své vlastní ozbrojené síly, které používají k obraně svých členů a majetku a někdy také i k boji s konkurencí. Existuje mnoho druhů nadací a sekt, každá se zaměřuje na určitou oblast:

**Sběratelská** – sběratelé různých věcí

**Kronikářská** – kronikáři zkoumající minulost

**Věštecká** – věštcí zkoumající budoucnost

**Strážná** – strážci nějakého předmětu nebo místa

**Náboženská** – kněží určitého boha nebo skupiny bohů

**Vědecká** – vědci určité disciplíny

**Politická** – intrikáni ovládající galaktickou politiku

**Vzdělávací** – učitelé a mistři šířící své vědomosti a dovednosti

**Vojenská** – vojáci bojující pro nějaký vyšší cíl

**Kouzelnická** – kouzelníci zkoumající magii

**Zdravotnická** – lékaři starající se o zraněné a nemocné

**Lovecká** – lovci nebezpečných tvorů

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

### 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. Náboženské vyznání však bývá většinou stejné, alespoň co se týče rozdělení na Nebe a Peklo.

### Bandité:

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

### 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 jediné 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 jediné ztratit.

### Pašeráci:

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

### Překupníci:

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

### 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, gild, nadací i sekt, ovlivňuje výsledky obchodních jednání i ozbrojených konfliktů. Není jasné, zdali je to jednotlivec nebo skupina, pro koho pracuje nebo jakého boha uctívá (pokud vůbec nějakého), nebo jestli stojí na straně Světla či Temnoty. Existuje podezření, že má síť tajných agentů, ale nikdy se žádného nepodařilo dopadnout. Jediným důkazem existence tak zůstává název a symbol, pod kterým je známa – „Intrix“, písmena I a X přeložená přes sebe.

### **Coven:**

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

### **Lóže:**

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

### **Grim Marauders**

Grim 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.

### **Dark Buccaneers**

Dark 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 *Galactic Kraken*, 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.

### **Série 1101 „Černý Jin“**

Jednotka Série 1101 je armáda ultra-moderních robotů pocházejících z adeptství Murogus. Během Sedmé bitvy o Taisan v roce 13-607 však byla zasažena výbojem záhadné energie, který zcela předělal programování jejího AI. Série 1101 se náhle obrátila proti svým nadřízeným, které snadno zničila. Jen několik týdnů ji stačilo k tomu, aby dobyla a vyrabovala Robotechu, domovskou planetu Murogusu, což byl zároveň konec tohoto adeptství. Série 1101 od těch dob putuje galaxií a napadá ostatní Černé říše. Roboti jsou odolní, dobře vyzbrojeni a mají pokročilý software. Nemají žádného vůdce, místo toho jsou propojeni bezdrátovou komunikační sítí, která jim poskytuje kolektivní vědomí. Protože jejich flotila obsahuje lodě vybavené palubní montážní linkou, mohou své ztráty snadno nahrazovat. Často také používají hackovací signály k tomu, aby se nabourali do AI systémů cizích robotů a obrátili je tak na svoji stranu. Tyto méně pokročilé roboty ale považují jen za pouhé řadové vojáky, které je možné snadno obětovat. Díky této strategii vyhráli již řadu bitev. Série 1101 je velmi inteligentní protivník, který má očividně jen jeden cíl – tím je bezpodmínečná destrukce všech Černých říší.

### **Falanga XIII „Bílý Jang“**

Jednotka Falanga XIII je armáda super-mocných golemů pocházejících z biskupství Rogeshi. Během Sedmé bitvy o Taisan v roce 13-607 však byla zasažena výbojem záhadné energie, který zcela předělal její magické vědomí. Falanga XIII se náhle obrátila proti svým nadřízeným, které snadno zničila. Jen několik týdnů ji stačilo k tomu, aby dobyla a vyrabovala Golemagiu, domovskou planetu Rogeshi, což byl zároveň konec tohoto biskupství. Falanga XIII od těch dob putuje galaxií a napadá ostatní Bílé říše. Golemové jsou odolní, dobře vyzbrojeni a mají mocná ovládací kouzla. Nemají žádného vůdce, místo toho jsou propojeni mystickou telepatii, která jim poskytuje kolektivní vědomí. Protože jejich flotila obsahuje lodě vybavené palubním magickým oltářem, mohou své ztráty snadno nahrazovat. Často také používají mocnou telepatii k tomu, aby pronikli do mysli cizích golemů a obrátili

je tak na svoji stranu. Tyto méně pokročilé golemy ale považují jen za pouhé řadové vojáky, které je možné snadno obětovat. Díky této strategii vyhráli již řadu bitev. Falanga XIII je velmi inteligentní protivník, který má očividně jen jeden cíl – tím je bezpodmínečná destrukce všech Bílých říší.

### **M.E.R.C.**

Mercenary Elites Recruiting Company (Náborová společnost žoldáckých elit) je organizace, která sjednocuje nejlepší žoldnéře v galaxii. Funguje také jako jejich výsadní zaměstnavatel. MERC je velmi mocná, protože má prostředky na to, aby měnila rozložení politických sil v celé galaxii. Existuje podezření, že MERC 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 magii i boží moci. Je ale jasné, že posádkou lodí jsou postavy oblečené do brnění s přilbami zcela zakrývající jejich tváře. Toto brnění je ze stejné 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 není možné určit, zdali se jedná o technologii nebo nadpřirozené síly. Přestože čítá jen pár desítek lodí, je velmi nebezpečnou silou. Mezi říšemi je známá pouze jako Triskelion.

# Historie

## 1. věk, Věk tvoření

*Tento věk trvá přibližně 9 miliard let.*

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

**Stvoření:** Vzniká vesmír a spolu s ním i pětadvacet Světých bohů. Novorození bohové nevědí nic o svém původu, znají jen své jméno. Jediný Anrugez ví i něco navíc, nejasnou informaci o pravém účelu vesmíru, jejíž smysl ale zatím nechápe. Vidí, že v tomhle je odlišný a proto svoji vědomost před ostatními tají. Bohové poznávají své schopnosti a hledají své uplatnění. Formují fyzikální zákony, hmotu a energii, planety a hvězdy.

## 2. věk, Věk života

*Tento věk trvá přibližně 4 miliardy let.*

Dělicím 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:** Bohové hledají další možnosti, jak využít své schopnosti. V galaxii Kolébka života proto stvoří život. V průběhu svého vývoje začíná vykazovat něco, s čím vůbec nepočítali – duše. Bohové se života obávají a jsou připraveni ho zničit. Bohyně Dymusia však tajně proniká do Kolébky života 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.

**Dračí vládce:** Z této doby pochází nepřímé důkazy o existenci obrovského Draka neznámého druhu. Byly nalezeny zkamenělé otisky jeho pařátů a rýhy po jeho zubech v kostech těch největších zvířat. Legendy ho znají jako „Dračího vládce“, nejmocnější bytost z masa a kostí, která kdy žila. Říká se, že existuje dodnes – spící v hluboké hibernaci na některé z mnoha planet galaxie. Až se probudí, sjednotí prý všechny ostatní Draky do jediné smečky, se kterou pak vyplní celou Kolébku života.

## 3. věk, Věk víry

*Tento věk trvá 225.000 let.*

Dělicím 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:** Bůh Wilsar zjišťuje, že když smrtelníci uctívají bohy, jejich duše jsou mnohem silnější a vydatnější. Vznikají církve. Objevují se jedinci, kteří slyší hlas bohů a mohou tak předávat jejich poselství. Jako jediní chápou Božský jazyk. Z nich se stávají kněží, vůdci církví. Bohové vytváří astrální bytosti, Satyry a Nym-

fy, a sesílají je svým nejoddanějším služebníkům jako pomocníky. V tomto věku jsou vyrobeny nejvzácnější a nejmocnější božské relikvie, které budou v pozdějších věcích považovány za největší poklady.

**Božské planety:** První zmínky o „božských světech“, kam byli nejoddanější uctívači někdy přesunuti, aby získali nové vědomosti a zkušenosti. Z primitivních astronomických nákresů hvězd a planet vyplývá, že se jednalo o Božské planety. Tyto informace v pozdějších věcích odstartovaly velké pátrání po těchto unikátních vesmírných objektech.

**Astrální vyslanec:** Z jeskynních maleb je patrné, že mnohé planety galaxie navštívila nadpozemská bytost neznámého původu. Podle některých náboženských příběhů to bylo ztělesnění jednoho z bohů.

## 4. věk, Věk civilizace

*Tento věk trvá 225.000 let.*

Dělicím 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 rozluštny, mnoho jich je zcela nepochopitelných.

**Vznik civilizací:** Všude po galaxii vznikají civilizace, většinou polyteistické (uctívající více bohů), jen velmi málo monoteistických (zasvěcené jednomu bohovi). Církve rozvíjí vzdělanost.

**Bytosti z hvězd:** Některé fresky, rytiny a předměty zobrazují humanoidní bytosti oblečené v něčem, co připomíná moderní brnění či skafandry. Jsou vyobrazeny i jejich létající dopravní prostředky, které se podobají vesmírným lodím. Totožné motivy se objevují na uměleckých předmětech mnoha civilizací ze všech koutů galaxie, z čehož vyplývá, že se setkaly se stejnými návštěvníky. Žádné bližší údaje ale nalezeny nebyly. Zdá se, že většina informací byla záměrně zničena.

## 5. věk, Věk vědy

*Tento věk trvá 225.000 let.*

Dělicím 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.

## 6. věk, Věk kolonizace

*Tento věk trvá 225.000 let.*

Dělicím 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. Insektidé (létající hmyzí rasa), Araknidé (pavoučí rasa) a Krustacidé (vodní korýščí rasa) jsou nejrozšířenějšími a nejvyspělejšími rasami.

## 7. věk, První věk dominance

*Tento věk trvá 30.000 let.*

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních zmínek o První velké trojici.

**Vzestup prvních veleříší:** Insektidé, Araknidé a Krustacidé, známí jako První velká trojice, zahajují galaktickou krutovládu. Zotročují nižší rasy a budují téměř božské technologie. Stále však neznají FTL pohon, musí se proto spoléhat na červí díry nebo kryogenickou stázi. Jejich další šíření je díky tomu pomalé. Říše První velké trojice se setkávají až koncem věku, žádná ale nechce ustoupit.

**Iccarijská bouře:** Objevila se vesmírná anomálie známá jen jako „Iccarijská bouře“. Na tisíc let zahltila celý sektor Iccarius. Nebylo možné navázat kontakt s žádnou tamní planetou ani lodí, která do sektoru vletěla. Žádná loď se z bouře už nevrátila. Když se konečně rozplynula, sektor byl zbaven veškerého inteligentního života.

**Pandemie Požirače:** Prudce nakažlivá nemoc známá jen jako „Požirač“ se šíří galaxií a vyhlazuje všechny formy života. Její původ i podstata jsou neznámé, nikdo neumí vyrobit lék. Přibližně po sto letech však sama od sebe mizí. První velká trojice zahajuje rekolonizaci mnoha planet, při tom se dostává do vzájemného kontaktu. Vznikají spory o strategicky významné planety, které přerůstají ve války. Existují kusé informace o tom, že se některým vědcům podařilo vzorky Požirače uchovat v kryotázi.

## 8. věk, První věk dekadence

*Tento věk trvá 3.000 let.*

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních zmínek o válce, která mezi První velkou trojicí vypukla. 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 veleříší:** První velká trojice si navzájem vyhlásila válku. Mnoho zotročených civilizací je během ní vyhlazeno, mnoho vyspělých technologií je ztraceno a zapomenuto. Insektidé, Araknidé i Krustacidé jsou postupem času válčením velmi oslabe-

ni, čehož využívají jejich otroci. Po celé galaxii vznikají povstání a vzpoury, které se rychle šíří. Nakonec přerůstají v První války za svobodu. Koncem věku jsou rasy První velké trojice kompletně vyhubeny. Reptilioři (rasa ještěřů), Amphibioři (rasa obojživelníků) a Pteravioři (rasa ptáků) jsou novými nejrozšířenějšími a nejvyššími rasami.

**8-3.000: První bič boží:** V galaxii se znenadání objevila tři obrovitá monstra – suchozemský Behemoth, vodní Leviathan a létající Ziz. Jejich příchod je obecně považován za zásah bohů. Behemoth se objevil na džunglové planetě Broodweb, centru Araknidů. Leviathan se objevil na vodní planetě Hostlair, centru Krustacidů. Ziz se objevil na hornaté planetě Swarmhive, centru Insektidů. Putovali po nich a devastovali všechna města, na která narazili. Místní vlády okamžitě mobilizovaly všechny své jednotky, ale pokusy zastavit řádící monstra byly marné. Za několik týdnů byly ozbrojené síly na všech třech planetách kompletně zničeny. Monstra poté zase beze stop zmizela. Utvořila volnou cestu pro povstalce, kteří provedli invazi a pobili hlavní vůdce. Pro První velkou trojici tohle byl obrovský šok, ze kterého se nedokázala vzpamatovat.

## 9. věk, Druhý věk dominance

*Tento věk trvá 30.000 let.*

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení zmínek o pádu První velké trojice a nástupu Druhé velké trojice.

**Vzestup druhých veleříší:** Reptilioři, Amphibioři a Pteravioři, známí jako Druhá velká trojice, zahajují další galaktickou krutovládu. Znovu zotročují nižší rasy, budují nové technologie a snaží se odhalit tajemství technologií předchozích vládců. Neznají sice FTL pohon, budují ale síť sub-prostorových a hyper-prostorových bran a vytváří umělé červí díry. Jejich šíření je proto rychlé, ale nerovnoměrné. Říše Druhé velké trojice se setkávají koncem věku, opět žádná z nich nechce ustoupit.

**Ničitel světů:** Cosi jménem „Ničitel světů“ putuje galaxií a doslova drtí planety na prach. Postihuje říše Reptiliořů, Amphibiořů, Pteraviořů i zcela nezávislé světy. Informace o Ničiteli světů jsou velmi nejasné a protichůdné. Existují záznamy o přibližně tisíci planetách, které mu padly za oběť. Pouze sektor Iccarius byl z nějakého důvodu ušetřen. Poslední zapsaná lokace, ve které byl Ničitel světů spatřen, je u planety Duxahin blízko galaktického středu. Od těch dob se neobjevil.

**Invaze Zkázozroutů:** Obrovské roje zvířat známých jen jako „Zkázozrouti“ se šíří galaxií a vyhlazují všechny formy života. Jejich původ i podstata jsou neznámé, účinná zbraň proti nim neexistuje. Přibližně po sto letech však sami od sebe mizí. Druhá velká trojice zahajuje rekolonizaci mnoha planet, při tom se dostává do vzájemného kontaktu. Vznikají spory o strategicky významné planety, které přerůstají ve války. Existují kusé informace o tom, že se některým vědcům podařilo exempláře Zkázozroutů uchovat v kryotázi.

## 10. věk, Druhý věk dekadence

*Tento věk trvá 3.000 let.*

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení prvních zmínek o válce, která mezi Druhou velkou trojicí vypukla. 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 veleříši:** Druhá velká trojice si navzájem vyhlásila válku. Opět dochází k ničení ztročených civilizací a ztrátám cen-  
ných technologií. Historie se však opakuje. Otroci využívají osla-  
bení svých vládců a zahajují Druhé války za svobodu. Na všech  
planetách dochází ke vzpourám. Koncem věku jsou rasy Druhé  
velké trojice kompletně vyhubeny. Tentokrát ale žádná rasa není  
natolik rozšířená, aby získala výsadní postavení.

**10-3.000: Druhý bič boží:** V galaxii se znenadání objevila tři  
obrovitá monstra – suchozemský Behemoth, vodní Leviathan a  
létající Ziz. Jejich příchod je obecně považován za zásah bohů.  
Behemoth se objevil na džunglové planetě Herdden, centru Repti-  
liorů. Leviathan se objevil na vodní planetě Shoalburrow, centru  
Amphibiorů. Ziz se objevil na hornaté planetě Flocknest, centru  
Pteraviorů. Putovali po nich a devastovali všechna města, na  
která narazili. Místní vlády okamžitě mobilizovaly všechny své  
jednotky, ale pokusy zastavit řádící monstra byly marné. Za něko-  
lik týdnů byly ozbrojené síly na všech třech planetách kompletně  
zničeny. Monstra poté zase beze stop zmizela. Utvořila volnou  
cestu pro povstalce, kteří provedli invazi a pobili hlavní vůdce. Pro  
Druhou velkou trojici tohle byl obrovský šok, ze kterého se nedo-  
kázala vzpamatovat.

**10-3.000: Bitva o Kachur En Egaron:** Aliance poslední pomsty,  
složená z posledních přeživších Reptiliorů, Amphibiorů a Pteravi-  
orů, zaútočila na planetu Kachur En Egaron. Chtěla zde porazit a  
zabít Alěhorma, slavného elfského vojévůdce, který Druhé velké  
trojici způsobil největší porážky. Během bitvy se obě armády zni-  
čily navzájem. Alěhorm osobně zabil vůdce Aliance, ale poté pod-  
lehl svým zraněním. V boji byla použita síla zdejšího artefaktu,  
která nebyla božského ani technologického původu. Bylo to ozna-  
čeno za unikátní zázrak, planeta byla prohlášena za posvátnou.

## 11. věk, Třetí věk dominance

*Tento věk trvá 30.000 let.*

Dělicím mezníkem mezi tímto a předchozím věkem je objevení  
zmínek o pádu Druhé velké trojice a nástupu moderních ras. In-  
formace o tomto věku pochází z četných a dobře zachovalých  
archeologických nálezů.

**Vzestup moderních ras:** Současné rasy vládnou galaxii. Rasy  
však nejsou jednotné, jsou rozděleny na tisíce civilizací. Již znají  
technologie FTL pohonů instalovaných přímo do lodí a proto je  
jejich rozšiřování velmi rychlé a rovnoměrné. Začínají převládat  
monoteistické církve, polyteistické ustupují do pozadí.

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

**Trpaslická těžební expanze:** Rasa Trpaslíků se stává galactic-  
kou těžební velmocí.

**Půlčická zemědělská expanze:** Rasa Půlčiků se stává galactic-  
kou zemědělskou velmocí.

**Gnómská zpracovatelská expanze:** Rasa Gnomů se stává ga-  
lacticou zpracovatelskou velmocí.

**Vzestup Skřetů:** Skřeti jsou nejprimitivnější rasou galaxie, nezna-  
jí ani FTL pohon. Jejich světy jsou utlačovány expanzemi Trpaslí-  
ků, Půlčiků a Gnomů. Civilizace Skřetů 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 na-  
podobují jejich technologie.

**Skřetí schizma:** Dochází k fyziologickému rozlišení Skřetů. Skře-  
ti, kteří vedou války proti Trpaslíkům jsou větší a silnější, preferují  
boj zblízka a vedení bleskové války. Stávají se z nich Orkové.  
Skřeti, kteří vedou války proti Gnomům upřednostňují zákopovou  
válku a pečlivě strategické plánování. Stávají se z nich Hobgobli-  
ni. Skřeti, kteří vedou války proti Půlčikům jsou menší a slabší,  
preferují střelbu a vedení guerillové války. Stávají se z nich Gobli-  
ni. Hobgoblini se stávají vládnoucí kastou Skřetích civilizací, pro-  
tože Orkové jsou příliš horkokrevní a Goblinoi příliš zbabělí. Kultur-  
ní rozdíly mezi Skřety jsou ale nakonec tak velké, že nemohou žít  
pospolu. Některé říše se rozpadají v míru, v jiných se musí o sa-  
mostatnost bojovat.

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

**Třetí velká trojice:** Gremlini, Koboldi a Leprikóni se dozvěděli o  
minulosti galaxie, o První a Druhé velké trojici a jejich nadvládě.  
Rozhodli se, že se vydají v jejich stopách, ovšem poučí se z jejich  
chyb – utvoří silnou alianci, známou jen jako Triumvirát. Zaměřili  
se na chytání otroků, díky kterým si rychle vydobyli vlivné posta-  
vení mezi galaktickými národy. Přesto to ale zdaleka nebylo to, co  
původně plánovali. K dosažení jejich cíle jim chyběli dokonalí  
vojáci.

**Ztročování Titánů:** Rasy Třetí velké trojice objevily na plane-  
tách galaktického středu primitivní velké humanoidy, Titány. Titáni  
žili barbarským způsobem, neznali žádné pokročilé technologie,  
jejich kultura byla zaostalá a s jen jednoduchou formou nábožen-  
ství. Průzkumníci zjistili, že to bylo hlavně kvůli jejich vrozené  
necitlivosti vůči bohům; mezi Titány totiž neexistovali kněží, kteří  
by bohům naslouchali a podle jejich rad a příkazů by vedli svůj  
lid. Průzkumníci proto začali Titány považovat za pouhá zvířata a  
postupem času je všechny ztročili. Využívali je pro těžkou práci a  
jako bojová monstra. Titáni se velmi osvědčili jako pracovníci i  
bojovníci. Byli přesně tím, co Třetí velká trojice potřebovala  
k dosažení finální nadvlády.

### Novogalaktický sněm

V roce 11-1089 proběhl na planetě Xig'La sněm nejvýznamněj-  
ších galaktických kněží, vědců a politiků všech ras a náboženství.  
Jeho úkolem bylo obnovit galaxii po devastujícím povstání proti  
Druhé velké trojici a dohodnout se na novém uspořádání v oblasti  
politiky, vědy a náboženství. Je znám také jako Sněm Nové gala-  
xie. Provedl několik zásadních rozhodnutí, které výrazně ovlivnily  
všechny galaktické frakce. Prohlásil Nižší božskou řeč za oficiální  
všeobecný jazyk, který kněží a učenci začali šířit do všech zná-  
mých civilizací, ke všem národům. Určil jednotnou soustavu fyzi-  
kálních veličin, stanovil způsob měření a zaznamenávání času a  
rozdělení historie na různé dlouhé věky. Revidoval mapu galaxie,  
rozdělil ji na sektory a sub-sektory a podle pozice slavné posvát-  
né planety Kachur En Egaron stanovil galaktický sever, jih, vý-  
chod 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 exis-  
tovalo několik skupin, které změnám více či méně odolávaly.

## 12. věk, Třetí věk dekadence

*Tento věk trvá 3.000 let.*

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

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

**Elfské schizma:** Rozdělení bohů způsobuje i rozdělení Elfů, jejich nejoddanějších služebníků. Vznešení Elfové stojí na straně Nebe, Temní Elfové stojí na straně Pekla. Jen Lesní Elfové zůstávají věrní původní myšlence jednotného Pantheonu a snaží se válku zastavit. Marně. Náboženské války se brzy rozšiřují i mezi ostatní rasy.

**Vznik Lesních elfů:** Ta část Elfů, která nesouhlasila s rozdělením Pantheonu a tudíž ani s následnou válkou Elfů, prosazovala mírové řešení situace. Vznešení i Temní Elfové ji ale napadali a snažili se je zlanřit na svoji stranu. Elfové 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 Elfové si začali říkat Lesní elfové.

**Lesní válka:** Zatímco Vznešení a Temní elfové bojovali, Lesní elfové prosperovali. Dokázali vyvinout lepší technologie a zvětšit svá území. Jak se šířili a jejich vliv stoupal, začali narážet na odpor Ursarů, původních obyvatel Lesa. Ursarové jejich expanzi vnímali jako invazi do svých teritorií a tak začali podnikat velké útoky. Postupem času k nim docházelo po celé galaxii a Ursarové se tak stali častým protivníkem Lesních elfů. Válkám o území mezi Ursary a Lesními elfy se říká „Lesní války“.

**Nebeské a Pekelné kruciáty:** V některých případech se různé frakce různých ras spojují, aby vedly velké křížové výpravy ve jménu Nebe či Pekla. Tato válečná tažení trvají dlouho, někdy řádově i stovky let, a devastují celé sektory. Desítky planet jsou proměněny v pusté pouště bez života, bezpočet miliard vojáků i civilistů zabito a mnoho říší rozprášeno. První nebeskou kruciátu vedli Vznešení elfové a První pekelnou kruciátu vedli Temní elfové. Obě probíhaly současně, od roku 12-10 do roku 12-129.

**Titánské schizma:** Titáni 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, Třetí velké trojice. Ti největší a nejsilnější z nich byli Obří. Otrokáři Obry používali pro ty nejtěžší fyzické práce a jako těžké podpurné válečníky. O něco menší byli Zlobři, vyznačovali se rychlým metabolismem, žravostí, a nejvíce se podobali původním Titánům. Otrokáři je používali jako základní dělníky a řádové vojáky. Nejmenšími byli Trollové, ti však oplývali rychlou regenerací. Otrokáři je používali pro obzvláště nebezpečné práce a jako speciální komanda.

**Vzestup Titánů:** Časem ale došlo k tomu, že se Titáni vzbouřili proti svým pánům a poměrně rychle převzali post vůdců společ-

nosti. Role otroků a otrokářů se tak v podstatě vyměnila. Titáni potřebovali Koboldy, Gremliny i Leprikóny pro jejich schopnosti a znalosti, které sami neměli. Díky nim nové říše Titánů prosperovaly. Titáni sloužící Pekelným bohům z nich udělali otroky v pravém smyslu slova, Titáni sloužící Nebeským bohům je však považují spíše za služebnictvo.

**Sebeobětování Anrugeze:** Bůh Anrugez se nestaví na žádnou stranu Astrální války. Prosí své sourozence, aby ji ukončili, místo toho je však vypovězen. Bohové si rozdělují jeho uctivače a ničí jeho chrámy. Anrugez postupně slábne. Koncem věku je rozhodnut využít tajemství vesmíru v zájmu sjednocení Pantheonu. Na planetě Khai, v posledním chrámu, který mu ještě zbývá, proto obětovává svůj život a vytváří Trhlinu do Prázdnoty. Jeho božská moc je při tom rozptýlena po celé galaxii.

## 13. věk, Věk ničení

*Tento věk trvá 1.000 let.*

„Současnost“ světa Void: Science Fantasy. Dělicím 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 Trhlinu Temnou magii. Samo ale vstoupit nemůže, protože Anrugez na Trhlinu v okamžik své smrti stačil seslat mocnou Bariéru. Temnota korumpuje duše, které se stávají pro místní bohy nepoživatelnými. Bohové ukončují Astrální válku, aby mohli společně čelit nové hrozbě.

**Světlá magie:** V galaxii se objevují kouzelníci – zvláštní jedinci, kteří jsou citliví na Světlo a mohou tak ovládat rozptýlenou božskou moc Anrugeze.

**První vlna Temnoty:** Z množství zkorumpovaných duší vytváří Nihilum pěti Temných bohů, známých také jako Temná ruka. Každý bůh sestavuje unikátní armády temných služebníků: Upírů, Vlkodlaků, Nemrtvých, Mutantů a 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 uctivači Nebe a Pekla bojují bok po boku. První temná kruciáta probíhala od roku 13-36 do roku 13-63. Byl to první společný velký útok Temných bohů. 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 stoupcům 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 magií a vírou. Černý proud zastává názor, že proti Temnotě se dá efektivně bojovat technologií a vědou. Oba názorové proudy se odštěpují od původních frakcí. Šedý proud oba proudy považuje za separatisty, chce je začlenit zpět pod svoji moc a získat tak jejich výhody. Schizma bylo roku 13-45 odstartováno rebelií v Říši Galactis, nejmocnější a největší lidské frakci v dějinách galaxie.

**Zegurnské církve:** V galaxii se objevují církve, které věří, že pokud nejlepší kouzelníci spojí své síly a v jediný okamžik sešlou mocné Arcikouzlo, stvoří tak bohyni Zegurnu, reinkarnaci Anrugeze. Ta pak bude schopna uzavřít Trhlinu jednou pro vždy. Nej-mocnější Zegurnská církev existuje v Šedé říši Smog-grey.

**Budování Majáků:** Temní služebníci během svých Temných kruciátů 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 Světlych kruciátů, za pomoci všech zúčastněných frakcí. Zničení Temného či obrana Světlého majáku je pro galaktické rasy prioritou číslo jedna.

**Projekt „Cyber-Eternity“:** Nej-mocnější Černé říše spojily síly, aby svým občanům našly alternativu posmrtného života. Cílem projektu je zabránit duši mrtvého člověka, aby zmizela v astrálním světě. Má to být jeden z hlavních kroků k odpoutání se od bohů a jejich moci. Projekt přinesl několik zajímavých experimentálních technologií, ale za ten nejlepší výsledek je považován Technotron. V roce 13-89 byl úspěšně vyzkoušen první prototyp, Primus-0. Tento humanoidní robot měl všechny hlavní schopnosti astrálních 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, nej-mocnějších služebníků Temnoty, a vyslala je na Khai. Zde mají provést rituál, který prolomí Bariéru. Galaktické rasy vysílají 6. Světlu kruciátu, která všech pět Nihilátorů včas zabijí.

**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.

**13-607: Černý Jin a Bílý Jang:** Během Sedmé bitvy o Taisan se armáda robotů Série 1101 a armáda golemů Falanga XIII vzbouřily proti svým tvůrcům a vládcům. Série 1101 dobyla planetu Robotecha, domovinu adeptství Murogus, což byl konec této říše. Falanga XIII dobyla planetu Golemagia, domovinu biskupství Rogeshi, což byl konec této říše. Obě vzbouřené armády se vydaly na tažení. Série 1101, nyní známá jako Černý Jin, chce zničit všechny Černé říše; Falanga XIII, nyní známá jako Bílý Jang, chce zničit všechny Bílé říše. Obě armády se vzájemně ignorují.

**13-666: Druhý sabat:** Temná ruka vybrala další pětici Nihilátorů a vyslala je na Khai. Tentokrát je rituál již téměř dokončen. 12. Světla 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. Někteří kněží věří, že je to vlivem rostoucí úrovně Temné korupce, která civilizace pomalu odklání od Světlych bohů a přizívuje jejich strach, paranoi a podvědomou agresi-vitu. 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 prioritou číslo jedna. Čím více se však blíží termín Sabatu, tím jsou lovci více paranoidní, neváhají zabít kohokoliv i kvůli sebemenšímu podezření. Je rozpoutána dosud nevídaná vlna nejistoty a strachu. Obrovské masy nevin-ných již kvůli tomu přišly o život.

**13-999: Třetí sabat:** Koncem roku má dle předpovědí dojít k Třetímu sabatu. Bariéra je však již příliš slabá, možná se zhroutí sama od sebe. Zegurnské církve sice očekávají zrození bohyně Zegurny, která prý Trhlinu definitivně uzavře, ale na to zbytek galaxie příliš nespolečá. Připravuje proto největší Světlu kruciátu, která rozhodne o osudu celé galaxie. Vyjednávání o společném vojenském postupu jsou však komplikovaná. Temní bohové mezitím pokračují v plnění svých dábel-ských plánů, které zatím nebyly nijak ohroženy...

## Stvoření Černého Jinu a Bílého Jangu

Od roku 13-565 probíhala destruktivní válka mezi dvěma malými, ale vyspělými říšemi – biskupstvím Rogeshi a adeptstvím Murogus. Mezi oběma vznikl nebývale rozsáhlý a rychlý závod ve zbrojení. Na jeho konci mělo Rogeshi super-mocné golemové označené jako Falanga XIII a Murogus ultra-moderní roboty označené jako Série 1101. Falanga XIII byla doslova vrcholem golemové magie; Série 1101 byla ultimátní úroveň AI robotiky. Obě armády byly natolik ničivé, že se je jejich samotní tvůrci báli použít. Věřili, že budou sloužit jen jako zstrašovací prostředek ve studené válce. Tak to také pár let fungovalo. Největší napětí existovalo v otázce planety Taisan, která byla strategicky významná pro obě říše. V roce 13-607 zde však došlo k vojenské krizi, která vyvrcholila v další otevřený boj – Sedmou bitvu o Taisan. Obě frakce byly připraveny na to, že tato bitva bude poslední, obě byly odhodlány vyhrát. Falanga XIII i Série 1101 byly plně mobilizovány a nasazeny do čel armád. Byly vysazeny během urputné bitvy na orbitě planety – obě říše se marně snažily zabránit svému protivníkovi, aby je dopravil na povrch. A tak se konečně golemové a roboti nezadržitelně blížili k sobě... Ale ještě než vůbec zahájili palbu, stalo se něco zvláštního. Lodě Rogeshi i Murogusu, které to sledovaly z vesmíru, zachytily jakousi anomálii – energetický výboj, který se přehnal přes celé bojiště. V ten okamžik Falanga XIII i Série 1101 přestaly poslouchat rozkazy a své zbraně obrátily proti svým spolubojovníkům i nadřazeným. Celá operace byla zhatěna. Golemové likvidovali všechny zbylé planetární jednotky Rogeshi, zatímco jednotky Murogusu zcela přehlíželi. A roboti ničili jednotky Murogusu, zatímco ignorovali jednotky Rogeshi. Potom obě vzbouřené síly zaútočily i na zbytek svých flotil. Převzaly kontrolu nad vesmírnými loděmi a nastavily zpáteční kurzy – na své domovské planety.

Golemagia, domovská planeta biskupství Rogeshi. Robotecha, domovská planeta adeptství Murogus. Obě v roce 13-607 postihla obrovská bitva, když vzbouřená Falanga XIII zaútočila na Golemagiu a Série 1101 na Robotechu. Obě říše o vzpouře svých nejlepších jednotek věděly díky nečekanému zvratu během Sedmé bitvy o Taisan. Připravily se tedy na obranu. Dobře věděly, že bude nutné použít všechny dostupné prostředky. Biskupství probudilo Falangy I až XII a vyslalo oddíly mocných kouzelníků, adeptství aktivovalo Série 0001 až 1100 a vyslalo oddíly schopných techniků. Obě formace bojových vozidel, letadel a plavidel zaujaly pozice na strategických bodech, mohutné pevnosti nabily své proti-orbitální zbraně. Když vzbouřené jednotky konečně dorazily, nastal masakr. Pronikly do řad obránců jako horký nůž do másla. Starší jednotky se s nimi vůbec nemohly rovnat. Jejich ztráty byly obrovské, někteří golemové byli navíc ovládnuti telepatickou magií, roboti byli zase přeprogramováni hackovacími signály. Ze všech vozidel, letadel a plavidel zbyly jen vraky, z pevností zůstaly jen ruiny. Celá bitevní pole byla pokryta hromadami mrtvých vojáků. Města byla srovnána se zemí, obyvatelstvo systematicky vyhubeno. Během třinácti dnů bylo biskupství Rogeshi i adeptství Murogus kompletně vyhlazeno. Obě vzbouřené síly pak odletěly pryč, každá za svým novým cílem. Nikdo nezná důvod, ale Falanga XIII napadá jen Bílé říše a Série 1101 jen ty Černé. Obě politické skupiny jsou však pevně přesvědčeny, že za vzpourou golemů respektive robotů stojí jedna z opozičních říší. Černé říše jsou odhodlány zastavit řádění neovladatelných robotů za každou cenu – při tom však nechávají golemům volnou cestu. Bílé říše chtějí se stejnou razancí zastavit postup vzbouřených golemů – ovšem ochotně přehlížejí bojové operace robotů. Falanga XIII se tak stala prokletím Bílých a požehnaním Černých, stejně jako se Série 1101 stala prokletím Černých a požehnaním Bílých. Netrvalo dlouho a získaly své přezdívky. Falanga XIII je nyní známa jen jako „Bílý Jang“ a Série 1101 jako „Černý Jin“.

## 6. Světlá kruciáta

Známa také jako První spásná kruciáta. Proběhla v roce 13-333, během Prvního sabatu. Jejím jediným cílem bylo zabránit Nihilátorům, aby provedli rituál prolomení Bariéry. Vzhledem k tomu, že o záměru Temné ruky se galaktické říše dozvěděly v podstatě až na poslední chvíli, byly příprava strategického postupu a mobilizace Křížáků provedeny jen ledabyle, s mnoha improvizacemi. Za pár týdnů však byla flotila již na cestě. Průnik do sektoru Darkheart byl relativně jednoduchý, Temná ruka kladla obvyklý odpor, žádné významné posílení obrany se nekonalo. Nepředpokládala totiž, že Křížáci Světla stihnou zareagovat. Útok na soustavu Akhati byl rychlý a rázný, Temná ruka byla zaskočena. Kladla však tuhý odpor, při kterém padly tisíce Křížáků. Přesto se na planetu Khai proboujvala dostatečně velká armáda, aby úkol mohl být splněn. Pětice Nihilátorů byla lokalizována a eliminována dřív, než mohla rituál vůbec zahájit. Ihned poté se Křížáci začali rychle stahovat, ale Temná ruka byla rozrušená a chtěla svoji pomstu. Ti, kteří před ní nestačili utéct, přišli o život. A nebo ještě hůř – propadli korupci.

## 12. Světlá kruciáta

Známa také jako Druhá spásná kruciáta. Proběhla v roce 13-666, během Druhého sabatu. Jejím úkol byl stejný, jako úkol První spásné – zastavit novou pětici Nihilátorů dřív, než prolomí Bariéru. 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 Akhati a její planety Khai. Křížácké lodě zaútočily, ale postup byl pomalý a vyžádal si velké oběti. Síly se nakonec skutečně dostaly až na Khai, ale byl to jen malý zlomek. Nihilátoři byli zastiženi, jak provádí závěrečnou fázi rituálu. Poslední jednotka Křížáků, která ještě zbývala, provedla zoufalý sebevražedný útok. Vojáci umírali jeden za druhým, až nakonec žil už jen velitel. Věděl, že osud 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 nezníčitelný jakýmikoliv fyzikálními a chemickými silami (pouze božská moc a magie ho mohou poškodit i zničit). Adamantiová ruda je poměrně vzácná, její cena je proto vysoká.

### Mana

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

### Dukh

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

### Magiamant

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

### **Sluneční krystal**

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

### **Měsíční kost**

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

### **Hvězdné dřevo**

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

### **Energokrystal**

Základ technologie Felirů, Canirů a Ursarů. Ursarové ho objevili jako první, Felirové a Canirové ho od nich získávali obchodováním i loupežemi až dlouho potom. Postupně odhalovali jeho vlastnosti a různé odrůdy. Základní a nejběžnější Energokrystal se nazývá elektrokystal, dále existují termokrystal, kryokrystal, pyrokystal, gamakystal 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 Vznešených elfů.

### **Kryoplazma**

Náplň pro kryozbraně Temných elfů.

### **Korozym**

Extrémně žravý bio-chemický enzym, náplň pro korozizbraně Lesních elfů.

### **Karboplast**

Tuhé palivo Trpaslíků, podobné uhlí, ale hoří velmi dlouho. Používá se hlavně ve fluxmotorech.

### **Sulfoplast**

Tuhé palivo Orků, podobné síře, ale hoří velmi intenzivně. Používá se hlavně v pyromotorech.

### **Magnetocel**

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

### **Vibrocel**

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

### **Tesla-cívka**

Základ technologie Gnomů. Zařízení, které samovolně produkuje elektřinu. Používá se hlavně jako zdroj energie v teslamotorech.

### **Mikro-lampa**

Základ technologie Hobgoblinů. Zařízení, které samovolně vyzařuje mikrovlny. Používá se hlavně jako zdroj energie v mikromotorech.

### **Ichor**

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

### **Ambrózie**

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

### **Vitakrystal**

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

### **Eternokrystal**

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

### **Oceanix IV**

Typ: WatUni+ / IceUni+

Planeta v soustavě Oceanix, v sub-sektoru Jittermul. Je zvláštní tím, že v průběhu roku zcela mění svůj povrch. Prvního půl roku je pokryta oceány, druhého půl roku jsou tyto oceány zmrzlé. Planeta jinak nemá žádnou pevninu, navíc ve „vodním období“ jsou oceány velmi rozbouřené a v „ledním období“ na ní panují kruté mrazy, takže není vhodná ani pro rozsáhlou kolonizaci. Přesto má velký strategický význam pro všechny zdejší říše. Na jejím dně se nachází naleziště extrémně vzácného minerálu, který je znám jako Transmutacium. To je materiál, který na sebe dokáže vzít chemické složení a skupenství jakékoliv homogenní látky, se kterou má během zpracování kontakt. Například pouhé malé zrno zlata dokáže změnit celou hromadu Transmutacia na zlatý valoun. Oceanix IV je jediné známé naleziště této výjimečné substance. Říše, která Oceanix IV zrovna ovládá, může snadno změnit ekonomickou situaci v několika sektorech. Často se na ní vedou kruté a dlouhé války – půl roku to jsou velké námořní bitvy, půl roku to jsou souboje pozemních armád. Největší zájem na ní mají však těžební, bankovní, stavební a výrobní korporace a gildy.