

VOID

SCI-Fantasy

Dodatek č.3 (prosinec 2013)

verze 1.1

vytvořil Gediman
© 2013 - 2014



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

1. VYBAVENÍ.....	3
2. CHLADNÉ ZBRANĚ	4
2.1. Modifikace chladných zbraní	4
3. STŘELNÉ ZBRANĚ.....	5
3.1. Munice.....	5
4. IMPLANTÁTY.....	6
5. PROTIVNÍCI	7
5.1. Bojovníci	7
6. FRAKCE	9

1. VYBAVENÍ

Energo-kompaktobrnění (brnění + přilba) (Černé říše)

Cena: 60.000 / 70.000 / 80.000

Energo-brnění schopné složit se do kompaktního modulu neseném na hrudi nebo na zádech. Toto brnění je normálně složené a neaktivní. Když se rozloží, pokryje uživatelské tělo a funguje jako normální energo-brnění s přilbou. Rozložení i složení zabírá jednu akci. Přilbu lze rozložit/složit zvlášť, nezabírá to žádnou akci. Kompaktobrnění nelze rozložit, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Přilba nelze rozložit, pokud má uživatel jinou Přilbu. Ačkoliv se jedná o Brnění + Přilbu, zapisuje se do slotů Speciálního vybavení, zabírá dva sloty. Jednoruční zbraně držené brněním se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají + 2 k CC, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Existují tři typy pancéřování a tři typy exoskeletu – zvolte si jednu kombinaci. Cena se odvíjí od pancéřování.

Pancéřování:

Lehké: dává + 10 k Armor. Přilba dává + 1 k Armor.

Střední: dává + 12 k Armor. Přilba dává + 2 k Armor, ale – 1 od Perception.

Těžké: dává + 14 k Armor. Přilba dává + 3 k Armor, ale – 2 od Perception.

Exoskelet:

Hydraulické: Přidává + 6 ke Strength. Ubírá – 6 od Agility.

Pneumatické: Přidává + 4 ke Strength. Ubírá – 4 od Agility.

Servomotorické: Přidává + 2 ke Strength. Ubírá – 2 od Agility.

ExRaF

ExRaF (Exorcism Radiation Field) je hlavní zbraň Černých říší proti astrálním bytostem a božské síle jako takové. Tato radiace má neblahý efekt na astrální bytosti. ExRaF záření vzniká, když je ichor rozložen energií z Meta-reaktoru. Je nutné tedy nejdříve ichor získat – což znamená chytit živou astrální bytost Světla. Alternativně je možné do komory reaktoru vložit zajatého kněze – během procedury je beze zbytku rozložen. Kněží však produkují jen malé množství ExRaF záření.

NeRaF

NeRaF (Negation Radiation Field) je hlavní zbraň Černých říší proti magickým bytostem a kouzlům jako takovým. Tato radiace má neblahý efekt na magické bytosti. NeRaF záření vzniká, když je dukh rozložen energií z Meta-reaktoru. Je nutné tedy nejdříve dukh získat – což znamená extrahovat ho z magiamantu. Alternativně je možné do komory reaktoru vložit zajatého kouzelníka – během procedury je beze zbytku rozložen. Kouzelníci však produkují jen malé množství NeRaF záření.

Meta-reaktor

Meta-reaktor je jedno z technologicky nejpokročilejších zařízení, které Černé říše vynalezly. Vyrábí meta-energií, což je energie vzniklá z deformace struktury samotného vesmíru. Meta-reaktor se skládá ze dvou kulových komor, každá o průměru 100 metrů. V jedné kouli je udržována umělá černá díra, v druhé kouli umělá bílá díra. Obě jsou propojeny 100 metrů dlouhou trubicí; přesně uprostřed je reakční komora, kde se síly černé a bílé díry střetávají. Po obvodu reakční komory je šest dimenzních rezonátorů, které mají tvar 100 metrů dlouhých antén. V komoře dochází k masivní deformaci časoprostoru, fyzikální zákony tu jsou v chaosu a magie ani božská moc tu nefungují. Koule i trubice jsou zevnitř chráněné mocným dimenzním štítem – komora však nikoliv. Štít je napájen buď hvězdou (obklopenou energetickými kolektory) nebo gigantickým fúzním reaktorem (o stejném výkonu). Pokud je štít nějakým způsobem vyřazen z provozu, meta-reaktor je ihned zničen a celé okolí zahlceno časoprostorovými anomáliemi. Získaná meta-energie se uzavírá například do Technotronů a jejich vybavení. Používá se též během nejrůznějších experimentů, jejichž cílem je vymýtiti magii a porazit bohy. Meta-reaktor bývá umístěn na orbitě hvězdy či v hlubokém vesmíru a vždy je těžce bráněn. Jeho výroba je velmi drahá a zdlouhavá – pouze velké Černé říše mají dostatek prostředků na to, aby ho mohly sestavit a provozovat. Menší Černé říše ho mohou vyrobit jen ve spolupráci s jinými Černými říšemi. Okolo takového meta-reaktoru se tedy vytvoří aliance, která ho společně využívá.

2. CHLADNÉ ZBRANĚ

2.1. Modifikace chladných zbraní

Světlé zbraně

Cena: x 5

Zbraň obsahuje Světlo, kterým může rozložit duši služebníka Temnoty. Kromě zranění získá cíl také k20 Decay Pointů. Pokud si tuto zbraň pořídí služebník Temnoty, získává 1 Decay Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Temné zbraně

Cena: x 5

Zbraň obsahuje Temnotu, kterou může zahltit duši služebníka Světla. Kromě zranění získá cíl také k20 Corruption Pointů. Pokud si tuto zbraň pořídí služebník Světla, získává 1 Corruption Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Anti-upíří zbraně

Cena: x 10

Upír zraněný touto zbraní je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle po k20 minut. Efekt není kumulativní. Zbraň má efekt i na Upíří stroje.

Anti-vlkodlačí zbraně

Cena: x 10

Vlkodlak zraněný touto zbraní je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle – změní se do své základní podoby a nemůže se změnit do vlčí podoby po dobu k20 hodin. Efekt není kumulativní. Zbraň má efekt i na Vlkodlačí stroje.

Anti-nemrtvé zbraně

Cena: x 10

Zombie zraněná touto zbraní nemůže využít svoji schopnost Vysoká odolnost. Kostlivec zabítý touto zbraní nemůže využít svoji schopnost Sestavení. Zbraň může normálně zranit i Ducha. Zbraň má efekt i na Nemrtvé stroje.

Anti-mutantí zbraně

Cena: x 10

Mutant zraněný touto zbraní přichází o jednu mutaci. O jakou mutaci přijde, to rozhodne GM. Zbraň má efekt i na Mutantí stroje.

Anti-zatemnělé zbraně

Cena: x 10

Zatemnělý zraněný touto zbraní je pokryt zvláštní vyrážkou, která prozrazuje jeho příslušnost k Temné ruce všem, kteří ho spatří. Efekt trvá k20 dní, není kumulativní. Zbraň má efekt i na Zatemnělé stroje.

Anti-astrální zbraně

Cena: x 5

Čepel zbraně je pokrytá spirituálními runami exorcismu. Proti Astrální bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Zbraně Černých říší nevyužívají runy, ale ExRaF-emitor.

Anti-magické zbraně

Cena: x 5

Čepel zbraně je pokrytá mystickými runami negace. Proti Magické bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Zbraně Černých říší nevyužívají runy, ale NeRaF- emitor.

3. STŘELNÉ ZBRANĚ

3.1. Munice

Zde uvedená Speciální munice se vztahuje jen pro základní projektilové zbraně, nikoliv pro Vrháče výbušnin.

Světlá munice

Cena munice je rovná ceně zbraně.

Munice obsahuje Světlo, kterým může rozložit duši služebníka Temnoty. Kromě zranění získá cíl také k20 Decay Pointů. Pokud si tuto municí pořídí služebník Temnoty, získává 1 Decay Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Temná munice

Cena munice je rovná ceně zbraně.

Munice obsahuje Temnotu, kterou může zahltit duši služebníka Světla. Kromě zranění získá cíl také k20 Corruption Pointů. Pokud si tuto municí pořídí služebník Světla, získává 1 Corruption Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Anti-upíří munice

Cena munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Upír zraněný touto municí je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle po k20 minut. Efekt není kumulativní. Munice má efekt i na Upíří stroje.

Anti-vlkodlačí munice

Cena munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Vlkodlak zraněný touto municí je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle – změní se do své základní podoby a nemůže se změnit do vlčí podoby po dobu k20 hodin. Efekt není kumulativní. Munice má efekt i na Vlkodlačí stroje.

Anti-nemrtvá munice

Cena munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Zombie zraněná touto municí nemůže využít svoji schopnost Vysoká odolnost. Kostlivec zabitý touto municí nemůže využít svoji schopnost Sestavení. Munice může normálně zranit i Ducha. Munice má efekt i na Nemrtvé stroje.

Anti-mutantí munice

Cena munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Mutant zraněný touto municí přichází o jednu mutaci. O jakou mutaci přijde, to rozhodne GM. Munice má efekt i na Mutantí stroje.

Anti-zatemnělá munice

Cena munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Zatemnělý zraněný touto municí je pokryt zvláštní vyrážkou, která prozrazuje jeho příslušnost k Temné ruce všem, kteří ho spatří. Efekt trvá k20 dní, není kumulativní. Munice má efekt i na Zatemnělé stroje.

Anti-astrální munice

Cena munice je rovná ceně zbraně.

Projektily jsou pokryté spirituálními runami exorcismu. Proti Astrální bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Projektily Černých říší nevyužívají runy, ale ExRaF- emitör.

Anti-magická munice

Cena munice je rovná ceně zbraně.

Projektily jsou pokryté mystickými runami negace. Proti Magické bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Projektily Černých říší nevyužívají runy, ale NeRaF- emitör.

4. IMPLANTÁTY

Zde je seznam dalších Kybernetických respektive Korupnetických implantátů. Implantáty označené * mohou mít jen lidé z Černých říší.

***Ergo-nanobrnění (brnění + přilba)**

Cena: 120.000 / 140.000 / 160.000

Do uživatelova těla je implantováno ergo-brnění složené z mikroskopických plátů, šupin a nanovláken. Toto brnění je normálně zasunuté a neaktivní. Když se vysune, pokryje uživatelovo tělo a funguje jako normální ergo-brnění s přilbou. Vysunutí i zasunutí zabírá jednu akci. Přilbu lze vysunout/zasunout zvlášť, nezabírá to žádnou akci. Nanobrnění nelze vysunout, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Přilba nelze vysunout, pokud má uživatel jinou Přilbu. Zabírá dva sloty. Jednoruční zbraně držené brněním se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají + 2 k CC, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Existují tři typy pancéřování a tři typy exoskeletu – zvolte si jednu kombinaci. Cena se odvíjí od pancéřování.

Pancéřování:

Lehké: dává + 10 k Armor. Přilba dává + 1 k Armor.

Střední: dává + 12 k Armor. Přilba dává + 2 k Armor, ale – 1 od Perception.

Těžké: dává + 14 k Armor. Přilba dává + 3 k Armor, ale – 2 od Perception.

Exoskelet:

Hydraulické: Přidává + 6 ke Strength. Ubírá – 6 od Agility.

Pneumatické: Přidává + 4 ke Strength. Ubírá – 4 od Agility.

Servomotorické: Přidává + 2 ke Strength. Ubírá – 2 od Agility.

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, a nebo 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.

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.

5. PROTIVNÍCI

5.1. Bojovníci

Trasgu Mechanoid

Mechanoidi zkonstruovaní rasou Trasgu. Mají humanoidní postavu, digitigrádní nohy s drápy, dlouhý ocas a čtyři červeně zářící oči. Vyznačují se temně modrým pancéřováním.

Velikost: 4									Nebezpečí: 6	
Brnění: pancéřování (Armor 16)										
Zbraně: Trasgu rail-puška + Trasgu meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	n/a

Mechanická bytost.

Trasgu zbraně: Puška se chová jako samonabíjecí rail-puška Temných elfů, meč jako obouruční. Obě zbraně však Mechanoid používá jako jednoruční.

Eloko Mechanoid

Mechanoidi zkonstruovaní rasou Eloko. Mají humanoidní postavu, digitigrádní nohy s kopyty, dvě velká chapadla vyčnívající ze zad a jedno modře zářící oko. Vyznačují se temně červeným pancéřováním.

Velikost: 4									Nebezpečí: 6	
Brnění: pancéřování (Armor 16)										
Zbraně: Eloko coil-puška + Eloko meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	n/a

Mechanická bytost.

Eloko zbraně: Puška se chová jako samonabíjecí coil-puška Vznešených elfů, meč jako obouruční. Obě zbraně však Mechanoid používá jako jednoruční.

Nekonečná válka

Armády mechanoidů Trasgu a Eloko spolu vedou válku již téměř 300.000 let – je to nejdéle trvající válka, jakou kdy galaxie zažila. Přesouvají se na palubách velkých automatických lodí, které nemají FTL technologii, protože v době jejich výroby ještě neexistovala. K rychlému přesunu ale neváhají využívat červí díry. Výsadek armád probíhá tak, že loď přistane na povrch planety, kde začne fungovat jako podpůrná základna. Obsahuje totiž opravářské systémy a továrny na výrobu munice a energie, takže dokáže mechanoidy udržovat bojeschopné. Mechanoidé jsou naprogramováni pouze k boji proti nepřátelským mechanoidům, vše ostatní ignorují. Jejich bitvy jsou však intenzivní, takže mohou vážně ohrozit všechny v okolí. Kolaterální ztráty neberou v úvahu. Protože Trasgu a Eloko již dávno vymřeli, válka ztratila význam, ale mechanoidé své programování musí stále poslouchat.

Trasgu Ultramechanoid

Trasgu Mechanoid, který funguje jako podpora řadových jednotek. Od běžného Mechanoida se liší tím, že je větší a na konci ocasu nese zbraň – chladnou nebo střelnou.

Velikost: 5									Nebezpečí: 7	
Brnění: pancéřování (Armor 18)										
Zbraně: Trasgu rail-puška + Trasgu meč + Trasgu rail-kanon NEBO čepel										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	14	18	18	320	n/a

Mechanická bytost.

Trasgu zbraně: Puška se chová jako samonabíjecí rail-puška Temných elfů, meč jako obouruční. Obě zbraně však Mechanoid používá jako jednoruční. Na konci ocasu má samonabíjecí rail-kanon nebo bodnou/sečnou čepel s DAM 40. Když používá tuto ocasní zbraň, má bonus + 2 k CC/RC a na zásah může provádět Opravný hod.

Eloko Ultramechanoid

Eloko Mechanoid, který funguje jako podpora řadových jednotek. Od běžného Mechanoida se liší tím, že je větší a na konci zádočných chapadel nese zbraně – chladné nebo střelné.

Velikost: 5									Nebezpečí: 7	
Brnění: pancéřování (Armor 18)										
Zbraně: Eloko coil-puška + Eloko meč + 2x Eloko coil-kanon NEBO 2x čepel										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	14	18	18	320	n/a

Mechanická bytost.

Eloko zbraně: Puška se chová jako samonabíjecí coil-puška Vznešených elfů, meč jako obouruční. Obě zbraně však Mechanoid používá jako jednoruční. Na konci každého chapadla má samonabíjecí coil-kanon nebo bodnou/sečnou čepel s DAM 40. V jedné akci může zaútočit oběma zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

6. FRAKCE

Kancléřství Darkblack

Druh: technokratická monarchie

Vůdce: Kancléř

Centrum: Dark Sky (TemSci+)

Náboženství: bezvěrci

Ve svých ozbrojených silách má deset Černých gigantů, obrovských kráčedel. Od roku 13-623 vede válku s Kardinálstvím Brightwhite. Je známa jako Axlemoratská Černobílá válka.

Kardinálství Brightwhite

Druh: teokratická monarchie

Vůdce: Kardinál

Centrum: Bright Sky (TemRel+)

Náboženství: Olrenor (Peklo)

Ve svých ozbrojených silách má deset Bílých gigantů, obrovských kráčedel. Od roku 13-623 vede válku s Kancléřstvím Darkblack. Je známa jako Axlemoratská Černobílá válka.

Království Shadowgrey

Druh: aristokratická monarchie

Vůdce: Král

Centrum: Shadow Prime (TemMil+)

Náboženství: Zegurnská církev

Ve svých ozbrojených silách mají deset Šedých gigantů, obrovských kráčedel.

Adeptství Murogus

Druh: technokratická monarchie

Vůdce: Adept

Centrum: Robotecha (TemSci+)

Náboženství: bezvěrci

Malá, ale velmi vyspělá říše – excelovala v AI technologii. Od roku vedla 13-565 vedla Černobílou válku s biskupstvím Rogeshi. Během ní vytvořila Sérii 1101, ultra-moderní roboty. Během Sedmé bitvy o Taisan v roce 13-607 se však Série 1101 nečekaně vzbouřila. Zaútočila na Murogus a celé ho zničila. Série 1101 je dnes známa jako Černý Jin.

Planeta Robotecha je nyní opuštěná, pokrytá ruinami měst, vraky strojů a kostmi obyvatel. Stále tu je však možné najít cenné technologické artefakty.

Biskupství Rogeshi

Druh: teokratická monarchie

Vůdce: Biskup

Centrum: Golemagia (TemRel+)

Náboženství: Ponturos (Nebe)

Malá, ale velmi vyspělá říše – excelovala v golemové magii. Od roku vedla 13-565 vedla Černobílou válku s adeptstvím Murogus. Během ní vytvořila Falangu XIII, super-mocné golemy. Během Sedmé bitvy o Taisan v roce 13-607 se však Falanga XIII nečekaně vzbouřila. Zaútočila na Rogeshi a celé ho zničila. Falanga XIII je dnes známa jako Bílý Jang.

Planeta Golemagia je nyní opuštěná, pokrytá ruinami měst, vraky strojů a kostmi obyvatel. Stále tu je však možné najít cenné magické artefakty.

Historicky významné planety

Ělf

Typ: TemRel+

Domovská planeta Elfů, zde se vyvinuli. Je považována za posvátnou. Dnes je obklopena božským polem, skrze které nikdo a nic neprojde. Chrání ji před vlivem Vznesených a Temných elfů, jejichž vzájemná nenávisť by sem jistě přinesla jen zkázu.

Gnomus

Typ: TemInd+ / TemUni-

Domovská planeta Gnomů, zde se vyvinuli. Na počátku Třetího věku dominance, kdy se Gnomové plně soustředili na strojírenství, byla zcela znečištěna průmyslovým odpadem. Během následné Gnomské průmyslové expanze byla opuštěna. Dnes je to pusté místo, kde díky chemické kontaminaci již nelze žít.

Dwerrow

Typ: RocMin+ / MagUni-

Domovská planeta Trpaslíků, zde se vyvinuli. Na počátku Třetího věku dominance, kdy se Trpaslíci plně soustředili na těžbu, byly její nerostné suroviny zcela vytěženy a struktura litosféry narušena. Během následné Trpasličí těžební expanze byla opuštěna. Dnes je to pusté místo, kde díky častým zemětřesením a sopečné aktivitě již nelze žít.

Hauflin

Typ: JunFar+ / DesUni-

Domovská planeta Půlčků, zde se vyvinuli. Na počátku Třetího věku dominance, kdy se Půlčci plně soustředili na zemědělství, byla všechna místní flóra sklizena a fauna vylovena. Během následné Půlčické zemědělské expanze byla opuštěna. Dnes je to pusté místo, kde díky nepřítomnosti biosféry již nelze žít.

Leipreachan

Typ: JunCit+

Domovská planeta Leprechaunů, zde se vyvinuli. Bylo to centrum jejich civilizace. Když byla ustanovena Třetí velká trojice, Triumvirát, byla jednou z nejmocnějších členských planet. Během Vzestupu Titánů byla napadena a zcela zdevastována. Dnes tu ze slavné minulosti zbývají jen trosky.

Cobalus

Typ: DesCit+

Domovská planeta Koboldů, zde se vyvinuli. Bylo to centrum jejich civilizace. Když byla ustanovena Třetí velká trojice, Triumvirát, byla jednou z nejmocnějších členských planet. Během Vzestupu Titánů byla napadena a zcela zdevastována. Dnes tu ze slavné minulosti zbývají jen trosky.

Gremian

Typ: SwaCit+

Domovská planeta Gremlinů, zde se vyvinuli. Bylo to centrum jejich civilizace. Když byla ustanovena Třetí velká trojice, Triumvirát, byla jednou z nejmocnějších členských planet. Během Vzestupu Titánů byla napadena a zcela zdevastována. Dnes tu ze slavné minulosti zbývají jen trosky.

Skratte

Typ: JunNor+

Domovská planeta Skřetů, zde se vyvinuli. Je pokrytá hustými džunglemi plnými smrtících rostlin a zvířat. Návštěvníci zvenčí, kteří sem přišli kvůli těžbě a lovu, si odsud odnášeli semena skřetovníků – ať už vědomě či nevědomě. Tak se rasa Skřetů rozšířila i na desítky dalších planet.

Felidae Prima

Typ: JunNor+

Domovská planeta Felirů, zde se vyvinuli. Dnes je to hlavní planeta nejmocnější Prime-skupiny Great Sabretooth.

Canidae Primus

Typ: DesNor+

Domovská planeta Canirů, zde se vyvinuli. Dnes je to hlavní planeta nejmocnější Alfa-smečky Great Wolfhound.

Ursa Prime

Typ: RocNor+

Domovská planeta Ursarů, zde se vyvinuli. Dnes je to hlavní planeta nejmocnější Proto-rodiny Great Nanook. Leží v nejhlubší části nehostinné oblasti Les, takže nikdy nebyla příliš navštěvována.

Titania

Typ: TemNor+

Domovská planeta Titánů, zde se vyvinuli. Na planetě žije nezvykle mnoho obrovitých zvířat, a to jak pozemních, tak i vodních a létajících – návštěvníci se mohou snadno stát jejich potravou. Planeta byla v minulosti poměrně často navštěvována Draky, kteří zde mohli lovit přijatelně velkou kořist. Dnes tu jsou však Draci k vidění jen vzácně. Když na planetu přiletěli průzkumníci Třetí velké trojice, rychle ji kolonizovali a začlenili do Triumvirátu.

Historicky významné vyhynulé rasy

Permoník

(anglicky Dweorg). Evoluční předchůdci Trpaslíků. Od nich se lišili především srstí, menšíma očima a mohutnějšími pažemi s drápy, které používali k hrabání pod zemí. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace.

Gnefro

Evoluční předchůdci Gnómů. Od nich se lišili především srstí, většíma citlivějšíma očima a delšími štětinami obočí a knírů – sloužily jako hmatové orgány. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace.

Haltija

Evoluční předchůdci Půlčků. Od nich se lišili především srstí, větším citlivějším nosem a chápavýma nohama – mohli snadno lézt po stromech. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace.

Skřítek

Evoluční předchůdci Skřetů a všech příbuzných ras. Od Skřetů se lišili „srstí“ složenou z krátkých stébel trávy. Měli protáhlejší čelisti a jejich zuby se podobaly zubům masožravé rostliny mucholapky. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace. Ve své době byli známí jako Uriskové.

Alp

Evoluční předchůdci dnešních Elfů. Od nich se lišili především přes dva metry vysokou štíhlou postavou s tenkými končetinami a dlouhými prsty. Jejich kůže byla bledá – šedá až bílá. Též měli delší uši. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace. Zachovalo se mnoho jejich svatýň a náboženských artefaktů – Alповé byli silně nábožensky založená rasa, jedna z nejfanatičtějších ras tehdejší galaxie. Byli velmi obávaní, protože chytali zajatce, které obětovali bohům.

Felisoid

Evoluční předchůdci dnešních Felirů. Od nich se lišili méně humanoidní postavou – dokázali se ještě dobře pohybovat i po všech čtyřech končetinách. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace. Ve své době byli známí jako Nekomatové (jednotné číslo: Nekomata).

Canisoid

Evoluční předchůdci dnešních Canirů. Od nich se lišili méně humanoidní postavou – dokázali se ještě dobře pohybovat i po všech čtyřech končetinách. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace. Ve své době byli známí jako Adletové.

Ursaroid

Evoluční předchůdci dnešních Ursarů. Od nich se lišili méně humanoidní postavou – dokázali se ještě dobře pohybovat i po všech čtyřech končetinách. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace. Ve své době byli známí jako Otso (neskloňuje se) a mnohými byli považováni za mytologické bytosti – na jejich domovskou planetu, dnes zvanou Ursa Prime, se díky její pozici příliš návštěvníků nedostalo.

Gigant

Evoluční předchůdci Titánů. Měli delší a mohutnější paže, jejich těla byla porostlá srstí. Mohli se dobře pohybovat i po všech čtyřech končetinách, podobně jako gorily. Byli též větší – ve vzpřímené poloze dosahovali výšky okolo 15 metrů. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Prvního věku dekadence.

Kobalos

(množné číslo: Kobaloi). Evoluční předchůdci Koboldů. Od nich se lišili především stavbou těla – neměli humanoidní postavu, místo toho se hodně podobali klasickým teropodním dinosaurům, byť s delšími a obratnějšími pažemi. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace.

Clurichaun

Evoluční předchůdci Leprechaunů. Od nich se lišili především srstí, která pokrývala většinu jejich těla. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace.

Iratxoak

Evoluční předchůdci Gremlinů. Od nich se lišili především ocasem a menšíma ušima. Poslední zmínky o této rase pochází z počátku Věku kolonizace.

Trasgu a Eloko

Technologicky vyspělé rasy Věku kolonizace. Rozhořela se mezi nimi gigantická mezihvězdná válka, během které se vyhubily navzájem. Zůstaly po nich jen armády mechanických vojáků, které v bojích pokračují dodnes.

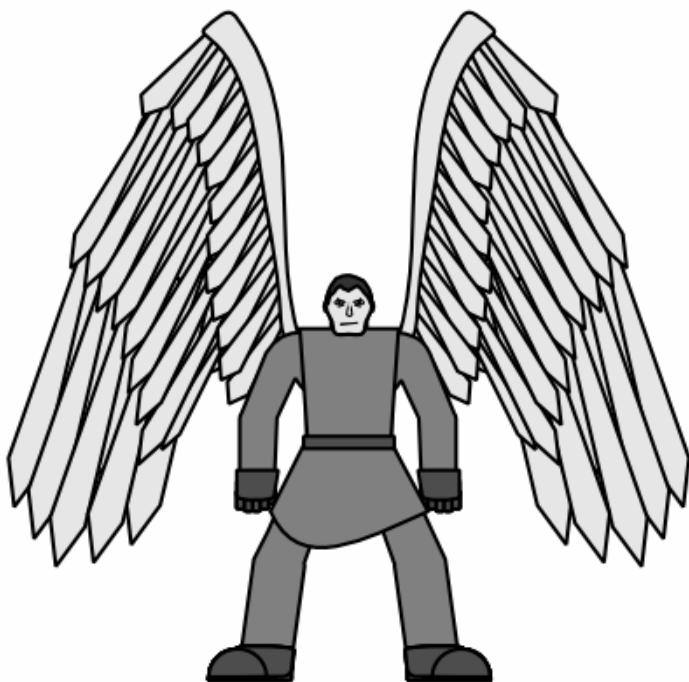
Phooca

(nebo také Phooka). Rasa nehumanoidních měňavců, která byla zdevastována Triumvirátem, protože ohrožovala jeho expanzní operace. Poslední zbytky civilizace se během Vzestupu Titánů přidaly na stranu Titánů, aby se mohly pomstít. Phoocové bojovali jako žoldnéři a přispěli k vítězství Titánů. Během války však zcela vymřeli.

Múzy

Múzy jsou malé astrální bytosti fungující jako prostředníci pro kněží Zegurnských církví. Jsou tedy ekvivalentem Cherubů u stoupců Nebe, Impů u stoupců Pekla a Mandragor u služebníků Temné ruky. Múzy připomínají zmenšené Bludičky – jsou to drobné levitující body Světla. Múza je se svým knězem duchovně propojena, poslouchá jeho příkazy; hlasově na krátkou vzdálenost, telepaticky na dlouhou. Rozumí Vyšší i Nižší božské řeči, sama však mluvit neumí. Múza posiluje pouto mezi knězem a Světlem a zvyšuje tak pravděpodobnost úspěchu každé knězovy zvláštní schopnosti.

Poznámka: Múza má stejné atributy a schopnosti, jako běžný Prostředník.



cherub



múza



mandragora



imp