

VOID

SCI-Fantasy

Dodatek č.1 (září 2013)

verze 1.1

vytvořil Gediman
© 2013



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

1. VÍRA.....	3
Dyrnusia	3
Biernith.....	3
Finersha	4
Ponturos.....	4
Lugona.....	4
Jokarag	4
Ranaka.....	5
Hurconyr.....	5
Nelevra	5
Xim.....	6
Talhisa	6
Vakmir.....	6
Wilsar	7
Cintana	7
Olnor	7
Gonolia.....	8
Uliun.....	8
Elarinia	8
Melnak.....	8
Qelona	9
Yusinyr	9
Iskia	9
Kronil	9
Sulosa	10
Zegurnské církve	10
Černé říše.....	10
2. FRAKCE	11
3. PROTIVNÍCI	13

1. VÍRA

Zde je uvedeno, jak se víra promítá do chování uctíváčů. Pokud chce hráč realisticky zobrazit svoji postavu, zde jsou náboženská dogmata, kterými by se při hraní měl řídit. Není to povinné – hráč se může rozhodnout, že se jimi bude řídit a vydělávat tak body FP. Ovšem je tu riziko, že bude FP i ztrácet, pokud se z nějakého důvodu nebude schopen dogmatem řídit. Někdy to může být například nutné k úspěšnému splnění mise.

Pokud se dogmaty bude řídit, na konci mise získá 1 FP. Pokud se mise odehrává delší dobu, pak získá 1 FP na konci každého dne, kdy se jimi řídil. Naopak pokud se jimi řídit nebude, na konci mise (dne) 1 FP ztratí. Pokud se dogmaty bude řídit až s fanatickou posedlostí, získává pětinasobek. Naopak pokud se bude muset zachovat přímo opačně, pětinasobek ztratí. Pokud oddanost těmto dogmatům přímo povede ke splnění mise, získává dalších 5 FP.

Dyrnusia

Dyrnusia, Bohyně života, fauny a flóry

Uctívači chrání život a šíří ho tam, kde není. Nikdy zbytečně nezabijí živého tvora a pokud ano, jeho tělo navrátí přírodě, aby posloužilo jako potrava pro zvířata a živiny pro rostlinstvo. Uctívači rádi chovají zvířata a pěstují rostliny. Když se ocitnou na pustém území, do země zasadí semínka, která pro tento případ vždy nosí u sebe.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- vynikají v terraformaci planet
- šíří různé formy života po celé galaxii
- chrání životní prostředí a ohrožené formy života
- vyhlazují frakce, které ničí životní prostředí a formy života
- nesnáší stroje, které zastupují úlohu živých tvorů
- nepoužívají automatomy, místo nich jen homunkuly
- Černým říším se snaží zničit technologii umělé inteligence a ukořistit technologii klonování

Biernith

Biernith, Bůh skromnosti, pilnosti a asketismu

Uctívači jsou skromní, vedou až asketický život. Nejde jim o zisk osobního majetku. Vše, co získají, využívají ve prospěch všech uctíváčů Biernitha, nebo rovnou rozdávají potřebným. Jsou pracovití, disciplinovaní a mají silnou vůli. Nosí jednoduché nevýrazné oblečení, žádné ozdoby. Nevyhledávají žádnou zábavu nebo rozptýlení, všechnen čas využívají jen na práci nebo klidný odpočinek.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- nepoužívají peníze
- občané nepracují pro osobní zisk, ale pro dobro celé frakce
- všechnen majetek patří frakci, osobní majetek neexistuje
- všechny výrobky a služby jsou přerozdělovány podle zásluh a aktuální potřeby
- tvrdá perzekuce těch, kdo nepracuje
- vyhlazují frakce, kterou jsou příliš hamižné a hedonistické
- ničí umělecká díla a cennosti

Finersha

Finersha, Bohyně míru, diplomacie a budování

Uctívači dávají přednost vyjednávání. Pokud však k boji stejně dojde, snaží se, aby byl co nejkratší a s co nejmenšími kolaterálními ztrátami. Během něj jsou stále otevřeni vyjednávání. Pokud s protivníkem vyjednat nelze (např. s Temnou rukou), snaží se ho kompletně a co nejrychleji vyhladit.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- prosazují a udržují mír a to jakýmikoliv prostředky
- válku vnímají jen jako nutné zlo
- obsahují příslušníky mnoha jiných ras
- vyhlazují frakce, které odmítají přijmout jejich mír

Ponturos

Ponturos, Bůh pokroku, zvědavosti a civilizovanosti

Uctívači jsou zvědaví a moudří. Nejprve sbírají vědomosti jako průzkumníci a výzkumníci a poté je šíří jako učitelé a instruktoři. Jsou zvyklí na život v obrovských složitých komunitách. V divočině však mají problémy s přežitím, jsou příliš závislí na výtocích civilizace.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- vynikají v průzkumu a výzkumu
- jejich kultura se rychle vyvíjí
- mají obsáhlé databáze a encyklopedie
- vyhlazují primitivní frakce, které odmítají přijmout jejich civilizaci
- zvědavé, otevřené – vyměňují si vědomosti s jinými frakcemi

Lugona

Lugona, Bohyně světla, dne a odvahy

Uctívači jsou přizpůsobeni světlu – mají tmavší kůži a jsou šeroslepí. Nosí luminiscenční oblečení, které jim jejich zrakový handicap pomáhá redukovat (jeho svítivost však lze vypnout, např. aby je neprozradila v noci). Mají posvátnou úctu k bílým dřívům. Jsou odvážní, schopní až sebevražedného hrdinství. Umí také dobře motivovat ostatní.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- bojují proti terorismu
- vynikají v pátracích operacích, nikdo se před nimi neschová
- zkoumají bílé díry

Jokarag

Jokarag, Bůh intelektu, logiky a efektivnosti

Uctívači se řídí pouze logikou, potlačují všechny emoce. Jsou inteligentní a chladnokrevně efektivní. Díky tomu s nimi lze obtížně vyjednat. Nosí jednoduché, praktické oblečení.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- emoce jsou v nich zakázány - kdo je projeví, je tvrdě perzekuován
- vyhlazují frakce, které jakkoliv snižují jejich efektivnost

Ranaka

Ranaka, Bohyně zdraví, evoluce a regenerace

Uctívači nesnáší nečistotu a nemoci. Obvykle trpí fobií z nemocí a špíny, vše se snaží dezinfikovat. Všude nosí nějaký ochranný oblek, nebo alespoň plynovou masku či jiné filtrační zařízení. Jejich těla nemají žádné genetické vady, po fyzické stránce jsou dokonalá. Nemají ani žádné jizvy či popáleniny, protože zranění se jim dobře hojí.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- vynikají v lékařství a genovém inženýrství
- vyhlazují zmutované, nakažené a kontaminované formy života
- jejich města jsou sterilně čistá a hermeticky izolovaná od okolí
- vyhlazují frakce, které šíří kontaminaci a nákazu

Hurconyr

Hurconyr, Bůh práva, spravedlnosti a cti

Uctívači jsou čestní, vždy se řídí nějakým přísným kodexem cti. Nikdy neporuší zákon a nikdy nelžou. Bojují proti zločinu a někdy i dost chladnokrevně. Pokud narazí na zločince, nemají vůči němu slitování.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- početná policie, soudy a věznice
- policejní kontroly, výslechy a veřejné popravy jsou běžným jevem
- snaží se odhalit pravdu jakýmkoliv prostředky
- hojně používají tajné agenty a špiony, občané jsou dosti paranoidní
- vyhlazují frakce, které jsou zločinné nebo jinak podporují zločin

Nelevra

Nelevra, Bohyně řádu, kauzality a plánů

Uctívači jsou byrokraté, přísně se drží předpisů a schválených postupů. Jsou to neústupní pedanti. Jsou opatrní. Vážnější rozhodnutí, na které neexistuje žádný známý postup, nejdříve prověřují výpočty a testy. Dokáží odhadnout tah soupeře o mnoho kroků napřed.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- byrokratické, téměř na vše je potřeba úřední povolení a vše je zaznamenáváno
- orientovat se v tomto řádu dokáží jen ony samy
- netolerují žádné chyby či nepřesnosti
- psychicky narušení jedinci jsou tvrdě perzekuováni
- vyhlazují frakce, které narušují řád
- odstraňují anomálie (pomocí technologie, kouzel, rituálů...)

Xim

Xim, Bůh výběru, změny a naděje

Uctívači jsou idealisté a optimisté, pro které žádný problém nepředstavuje překážku. Tvrdě jdou za svým vysněným cílem, i když se zdá nedosažitelný. Jsou pro něj schopni obětovat téměř cokoliv, jsou schopni na něj ale i dlouho čekat. Rozhodují se na základě svobodné vůle.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- demokracie – občané rozhodují, kdo bude vůdce
- mají svobodnou vůli – Xim je jen strážce této svobody, zasahuje minimálně
- bojují proti všem, kdo jim upírá možnost volby
- ve snaze dosáhnout zvoleného cíle nikdy nepoleví, jsou schopny udělat cokoliv
- jedinci, kteří se chtějí poddat svému osudu, jsou tvrdě perzekuováni

Talhisa

Talhisa, Bohyně lítosti, lásky a potěšení

Uctívači jsou milostiví a obětaví, snaží se pomáhat potřebným. Jsou smířliví, dokáží odpustit téměř každé zlo. Pro záchranu druhých jsou ochotni klidně obětovat svůj vlastní život.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- poskytují útočiště uprchlíkům, vyhnancům i zločincům
- obsahují příslušníky mnoha jiných ras
- provádí humanitární akce

Vakmir

Vakmir, Bůh prostoru, sub-prostoru a hyper-prostoru

Uctívači jsou cestovatelé a poutníci, kteří nikdy nevydrží na jednom místě. Mají rozvinutý orientační smysl (podle terénu, hvězd...). Nosí komplikovaně vyhlížející kompas, speciální vybavení stvořené kněžím a technikou. Kreslí podrobné mapy všech míst, na kterých byli. Ty pak prodávají Vakmirovým vědcům či kněžím.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- vynikají v přepravě a mapování
- mají nejlepší navigátory a kartografy
- zkoumají sub-prostor, hyper-prostor a prostorové anomálie
- nemají žádné stabilní území, nomádi

Wilsar

Wilsar, Bůh smrti, živlů a počasí

Uctívači nemají žádnou úctu k životu, zabíjení jim nedělá žádný problém. Nemají strach ze smrti. Naopak mají posvátnou úctu k živlům. Dokáží předvídat počasí. Fakt, že oni sami jsou živými tvory, si vysvětlují tak, že jsou jen nástrojem k ničení ostatního života.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- vynikají v ničení planetární biosféry
- ničí všechny formy života
- vynikají v předvídání a ovládání počasí
- vyhlazují frakce, které chrání životní prostředí a formy života
- rádi používají stroje, které zastupují úlohu živých tvorů
- nepoužívají homunkuly, místo nich jen automatony
- Černým říším se snaží zničit technologii klonování a ukořistit technologii umělé inteligence

Cintana

Cintana, Bohyně hamižnosti, lenosti a hedonismu

Uctívači jsou hamižní a líní požitkáři. Jsou bohatí, nosí drahé oblečení a šperky. Většinou jsou závislí na nějaké látce, např. na alkoholu nebo drogách. Mnoho času věnují zábavě. Jsou dost marnotratní (nakupují drahé věci), lakomí (nikomu nic nedávají zadarmo) a závistiví.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- hromadí majetek, maximalizují zisk
- lze je snadno uplatit
- veškerou těžkou práci vykonává služebnictvo a otroci
- ozbrojené síly se skládají výhradně z žoldnéřů
- tvrdá perzekuce těch, kdo neplatí daně
- vyhlazují frakce, které ohrožují jejich majetek
- vyhlazují frakce, jejichž majetek nemohou koupit – následně ho ukořistí
- zaměřují se jen na cennosti – vše, co nemá hodnotu, ignorují

Olrenor

Olrenor, Bůh války, agrese a ničení

Uctívači jsou horkokrevní, agresivní a bojovní. Vyhledávají konflikt, lze je snadno vyprovokovat. Nikdy s nikým nevyjednávají a většinou ani neberou zajatce. Po jejich útoku nezůstávají žádní zranění – všichni protivníci jsou zabiti.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- rozpoutávají a šíří války a to jakýmkoliv prostředky
- mír vnímají jen jako dobu k přípravě na další válku
- spojují se s jinými frakcemi jen za účelem vojenského zničení protivníka
- pokud se s někým spojí, tak spojenectví je dříve či později ukončeno válkou
- vyhlazují frakce, které ve válce porazily

Gonolia

Gonolia, Bohyně úpadku, lhostejnosti a barbarství

Uctívači jsou velmi pověřiví. Jsou to tradicionalisté, kteří stojí proti pokroku a civilizovanosti. Moderní filozofie a technologie jsou pro ně tabu. Jsou mistry přežití v divočině, dokáží dobře improvizovat. Jsou zvyklí na život v malých skupinkách, či dokonce jako osamělí jednotlivci. Ve velkých městech jsou však poněkud zmatení a podráždění.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- konzervativní, lpí na prastarých zvycích
- jejich kultura se od dob založení nezměnila
- neprodukují žádné moderní technologie – získávají je jen darem či jako kořist
- technologie používají tak dlouho, dokud se nerozbijí
- vyhlazují vyspělé frakce, které šíří pokrok a narušují jejich tradice a teritorium
- xenofobní, uzavřené – nemají rádi cizince

Uliun

Uliun, Bůh tmy, noci a strachu

Uctívači jsou přizpůsobeni tmě – mají bledou kůži a na světle jsou oslnění. Nosí tmavé oblečení a ochranné brýle proti ostrému světlu. Mají posvátnou úctu k černým dřám. Necítí strach – ale naopak velmi rádi ho šíří. Děsí a terorizují ostatní.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- provádí teroristické útoky
- vynikají v kamufláži, jejich sídla jsou na utajených místech
- zkoumají černé díry

Elarinia

Elarinia, Bohyně instinktu, emocí a efektnosti

Uctívači se vyžívají v emocích a dávají na svůj instinkt. Mají rádi velkolepost a efekt. Provozují nějaké umění, např. malířství, sochařství... Nosí bohatě zdobená oblečení, stejně tak si zdobí i své vybavení. Často s sebou nosí nějaké záznamové zařízení (fotoaparát, kameru) a sbírají efektní záběry. Ty pak prodávají Elariniiným umělcům či kněžím.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- produkují velké množství kvalitních uměleckých děl
- vyhlazují frakce (okázalým způsobem), jen kvůli vyvolání intenzivních emocí

Melnak

Melnak, Bůh nemocí, mutace a degenerace

Uctívači jsou neustále špinaví, nemoci a mutace považují za boží dar. Jejich těla mají genetické vady, deformace a znetvoření, jsou však odolná proti běžným nemocem. Ostatními jsou považováni za fyzicky odpudivé. Jejich těla jsou navíc obvykle pokryta popáleninami a jizvami, protože zranění se špatně hojí.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- vynikají ve vývoji biologických, chemických a radiologických zbraní
- okolní prostředí zahlcují nebezpečným odpadem
- jejich města jsou špinavá, plná moru a hniloby
- vítají mezi sebou všechny nakažené, kontaminované a zmutované jedince

Qelona

Qelona, Bohyně zločinů, bezpráví a podlosti

Uctívači jsou notoričtí zločinci, porušení zákona jim nedělá žádný problém. Jsou nedůvěryhodní, nečestní a zrádní. Velmi často lžou – a velmi dobře.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- jsou to frakce banditů, pirátů a zločineckých gangů
- loupeže, vraždy a znásilnění jsou běžným jevem
- snaží se skrývat pravdu jakýmkoliv prostředky
- hojně používají tajné vrahy a špehy, občané jsou dosti paranoidní
- vyhlazují frakce, které ohrožují jejich zločinné akce

Yusinyr

Yusinyr, Bůh chaosu, paradoxů a náhody

Uctívači jsou nepředvídatelní a impulzivní. Některá rozhodnutí nechávají na náhodě, hodí si například mincí nebo kostkou. Obvykle trpí nějakou psychickou poruchou, nebo to alespoň tak vypadá. Dokáží najít spojitosti tam, kde by je nikdo nečekal. Zdá se, že v chaosu vidí jakýsi vlastní „řád“ ...

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- anarchistické, nemají žádnou pevně danou strukturu ani zákony
- orientovat se v tomto chaosu dokáží jen ony samy
- nepředvídatelné, jednu chvíli mohou být spojenci, v další chvíli mohou být nepřáteli
- vítají mezi sebou všechny psychicky narušené jedince
- způsobují anomálie (pomocí technologie, kouzel, rituálů...)

Iskia

Iskia, Bohyně osudu, neměnnosti a beznaděje

Uctívači chtějí naplnit osud, který jim byl určen při narození. Tomuto poslání jsou fanaticky oddaní, obětují mu celý svůj život. Kromě tohoto nemají žádné jiné ambice. Jsou to fatalisté.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- osud rozhoduje, kdo bude vůdce (pomocí rituálů a věšteb)
- věří na osud – Iskia je sudička, která jim ho stanovuje
- bojují proti všem, kdo jim brání v dosažení osudu
- ve snaze naplnit osud nikdy nepoleví, jsou schopny udělat cokoli
- jedinci, kteří se chtějí svému osudu vzepřít, jsou tvrdě perzekuováni

Kronil

Kronil, Bůh krutosti, nenávisti a utrpení

Uctívači jsou morbidní a sadističtí. Při zabíjení upřednostňují pomalou a bolestivou smrt. Nemají slitování s nikým. Jsou mstiví, nikdy neodpouští. Jsou poměrně dosti odolní proti bolesti.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- utlačují, zotročují a vykořisťují ostatní
- obsahují příslušníky mnoha jiných ras (otroci)
- provádí kruté nájezdy, během kterých vraždí a drancují

Sulosa

Sulosa, Bohyně času, vzpomínky a předtuchy

Uctívači se řídí přesným časovým harmonogramem, který si určí na začátku dne. Ve snech se jim často zjevují vzpomínky i předtucha jejich budoucnosti. Nosí komplikovaně vyhlížející hodinky, speciální vybavení stvořené kněžními a techniky. Pomáhá jim udržovat přehled o jejich harmonogramu. Sepisují podrobné osobní deníky. Ty pak prodávají Sulosiiným vědcům či kněžím.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- vynikají ve výzkumu minulosti a předvídání budoucnosti
- mají nejlepší historiky a prognostiky
- zkoumají cestování časem a časové anomálie
- provádí různé akce, kterými mění časovou osu ve svůj prospěch

Zegurnské církve

Stoupenci Zegurny.

Uctívači pohrdají božstvy Nebe i Pekla, považují je za příliš zdegenerovaná a slabá. Jejich životní prioritou je podpora všeho, co pomůže zrodit bohyni Zegurnu – dostatečně mocnou na to, aby ovládla Nebe i Peklo a nastolila nový řád. Mají posvátnou úctu k památkám a historii zaniklých církví boha Anrugeze. Sbírají vědomosti a artefakty těchto církví a prodávají je Zegurniným vědcům či kněžím.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- chtějí dosáhnout zrození Zegurny a to jakýmkoliv prostředky
- bojují proti Temnotě
- kacíři – jsou kvůli tomu terčem útoků uctívačů všech ostatních bohů

Černé říše

Lidé z Černých říší. Místo bodů víry (FP) samozřejmě vydělávají resp. ztrácí body povznesení (EP).

Lidé z Černých říší se snaží povznést nad bohy a vše nadpřirozené. Proti boží moci a magii bojují vědou a technologií. Věří, že dostatečně vyspělá technologie může snadno nahradit jakékoliv nadpřirozené síly, a tím tak de facto zrušit vliv bohů na vesmír. Opovrhují uctívači všech bohů, jejich tradicemi a artefakty.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- jejich technologie jsou nejpokročilejší
- své technologie a vědomosti si nechávají jen pro sebe (popř. i pro jiné Černé říše)
- snaží se stále zdokonalovat, aby se mohly vymanit z boží moci
- bezvěrci – jsou kvůli tomu terčem útoků uctívačů všech bohů
- vyhlazují náboženské fanatiky, ničí svaté a magické artefakty a stavby

2. FRAKCE

Ideál Černých a Bílých říší

Všechny Černé a Bílé říše mají ideál dokonalosti, kterého se snaží dosáhnout.

Lidé Bílých říší mají spirituální filozofii „Bílé transformace“. Chtějí splynout s božskou mocí, oprostit se od všeho, co stvořila ruka smrtelníka. To zahrnuje vzdání se veškeré technologie a vědeckého pokroku. Každý člověk se posune na vyšší úroveň existence, ve které bude vládnout nadpřirozenou mocí. Tento posun může mít různou podobu, u každé říše se více či méně liší. Některé chtějí proměnu na astrální nebo magické bytosti, jiné dávají přednost plnému pochopení magie či hlubokému porozumění Světlym bohům. Teprve tak mohou definitivně porazit Temnotu a nastolit v galaxii nový řád.

Lidé Černých říší mají materialistickou filozofii „Černé transformace“. Chtějí se zcela sjednotit s technologií, oprostit se od všeho, co stvořili bohové. To zahrnuje také vymanění se z jejich moci a získání imunity proti magii. Každý člověk se s pomocí kybertechnologie nebo biotechnologie stane dokonalou bytostí. Toto zdokonalení může mít různou podobu, u každé říše se více či méně liší. Některé chtějí přesunout duše lidí do mechanických těl či přímo do virtuální reality počítačů, jiné dávají přednost genetické modifikaci nebo nano-implantátům. Teprve tak mohou definitivně porazit Temnotu a nastolit v galaxii nový řád.

Kardinálství Dovewhite

Druh: teokratická monarchie

Vůdce: Kardinál

Centrum: Mikau (TemRel+)

Náboženství: Zegurnská církev

Jedna z mála říší, která dosáhla Bílé transformace, avšak ta nejmocnější z nich. Všichni její obyvatelé jsou astrální bytosti známé jako Spiritoni. Její zvláštní vyslanci, Holubice, cestují mezi ostatními Bílými říšemi a šíří rady, jak dosáhnout dokonalosti. Černé říše tyto vyslance nemilosrdně likvidují, kdekoli na ně narazí. Časté útoky Černých říší způsobují, že Dovewhite je převážně v defenzívě.

Kancléřství Ravenblack

Druh: technokratická monarchie

Vůdce: Kancléř

Centrum: Lizedron (TemSci+)

Náboženství: bezvěrci

Jedna z mála říší, která dosáhla Černé transformace, avšak ta nejmocnější z nich. Všichni její obyvatelé jsou hi-tech roboti známí jako Robotoni. Její zvláštní vyslanci, Krkavci, cestují mezi ostatními Černými říšemi a šíří rady, jak dosáhnout dokonalosti. Bílé říše tyto vyslance nemilosrdně likvidují, kdekoli na ně narazí. Časté útoky Bílých říší způsobují, že Ravenblack je převážně v defenzívě.

Království Eaglegrey

Druh: aristokratická monarchie

Vůdce: Král

Centrum: Qaama Liaa (TemMil+)

Náboženství: Olenor (Peklo)

Zcela militarizovaná říše, všichni její občané jsou členy ozbrojených sil. Veškerou manuální civilní práci vykonávají váleční zajatci, říše mnoho surovin a výrobků také musí dovážet. Ideologie říše je postavena na vyhlazení Temnoty brutální vojenskou silou, stejně tak chtějí bez slitování rozdrtit Bílé a Černé říše. Tato politika je známá jako „Šedý režim“ a pomalu se začíná šířit i do ostatních Šedých říší.

Konspirační eklipso-sekta Černé hvězdy

Centrum: planeta Grathor (IceCit+)

Rasa: Lidé (Černé říše), Zatemnělí

Černá hvězda je nebezpečná konspirační sekta Temné ruky, která operuje uvnitř mnoha Černých říší. Zneužívá jejich pokročilé technologie a vědecké informace pro účely Temné ruky. Kromě toho také podněcuje války mezi Černými a Bílými říšemi.

Konspirační eklipso-sekta Bílé hvězdy

Centrum: planeta Wis-Asor (MagCit-)

Rasa: Lidé (Bílé říše), Zatemnělí

Bílá hvězda je nebezpečná konspirační sekta Temné ruky, která operuje uvnitř mnoha Bílých říší. Zneužívá jejich pokročilé magie a náboženské moudrosti pro účely Temné ruky. Kromě toho také podněcuje války mezi Bílými a Černými říšemi.

Církevní sekta Pekelného plamene

Centrum: planeta Idram Primus (MagRel-)

Rasa: Temní elfové

Pekelný plamen je fanatická sekta Temných elfů, která je posedlá vyhlazením Vznesených elfů. Snaží se sjednocovat říše Temných elfů a pod svým velením je vést do krvavých svatých válek. Na své straně má mnoho Temných démonů, které používá jako svoji hlavní bojovou sílu.

Církevní sekta Nebeského paprsku

Centrum: planeta Xorm IX (IceRel+)

Rasa: Vznesení elfové

Nebeský paprsek je fanatická sekta Vznesených elfů, která je posedlá vyhlazením Temných elfů. Snaží se sjednocovat říše Vznesených elfů a pod svým velením je vést do krvavých svatých válek. Na své straně má mnoho Vznesených andělů, které používá jako svoji hlavní bojovou sílu.

Církevní sekta Sjedeného Pantheonu

Centrum: planeta Nöshen (JunRel+)

Rasa: Lesní elfové

Sjedený Pantheon je fanatická sekta Lesních elfů, jejímž hlavním cílem je zastavit nepřátelství mezi Vznesenými a Temnými elfy, a to jakýmkoliv způsobem a za jakoukoliv cenu. Na své straně má mnoho Lesních vílů, které používá jako svoji hlavní bojovou sílu. V roce 13-102 v ní došlo k názorovému rozkolu, během kterého se od ní oddělila dvě extrémistická křídla – Církevní sekta Finální jednoty a Církevní sekta Finálního vyhlazení.

Záchrana Elicaru

Elicar je mírná planeta na okraji galaxie, řídké obydlená potomky trosečníků z lodi *Greydust*, která tu musela nouzově přistát poté, co z neznámé příčiny utrpěla těžké poškození. O tři sta let později, v roce 13-526, dostal místní kněz varování od boha Ponturose, že planeta bude za dva týdny zničena, pokud obyvatelé neodhalí důvod ztroskotání lodi. Začal závod z časem... Nakonec tým dobrovolníků zjistil, že *Greydust* byla sestřelena sektou Vznesených elfů, která na planetě celou dobu tajně pobývala. Elfové z lodi potřebovali nukleární reaktor, aby mohli spustit své seismické zařízení, zničit planetu a splnit tak úkol bohyně Nelevry. Dobrovolníci se pokusili tuto sektu zastavit, ale ta již svůj plán započala. Masivní zemětřesení začalo trhat povrch celé planety. Vznesení elfové ji opustili, ovšem nevšimli si, že na palubu jedné jejich lodě infiltroval tým oněch dobrovolníků. Elfové ho odhalili až později a předali do rukou Arcivévodství Dustgrey, nejbližší Šedé říše, aby s ním naložila jako se špiony a sabotéry. Tým byl vyslýchán a vše vysvětlil. Dustgrey vyslalo jednu loď, aby planetu Elicar zkontrolovala a ověřila jejich informace. Když se potvrdily, kněží Ponturose přemluvili, aby apokalypsu zastavil. Říše Dustgrey planetu začlenila do svého území a obyvatelé, jejichž předkové byli beztak její občané, konečně obnovili spojení se svým lidem. Elfská sekta, identifikována jako Církevní sekta Vzneseného řádu, zmizela bez potrestání...

3. PROTIVNÍCI

Speciální členové oddílů

Oddíl vojáků galaktických ras (civilizovaných i barbarských) a Temné ruky může obsahovat různé specialisty, kteří mu přidávají další schopnosti a zvyšují tak jeho bojovou efektivitu. Oddíl může mít jednoho specialistu od každého typu. Protože je specialista vizuálně odlišen od řadových vojáků, může být zaměřen zvláště, ačkoliv útočník má postih – 10 na CC respektive RC. Jinak se počítá, že specialisté z oddílů umírají vždy až jako poslední, tzn. v oddíle jsou přítomni tak dlouho, jak je to možné.

Speciální členové mohou být i v posádce dopravních prostředků. Můžete například určit, že posádka těžkého tanku obsahuje technika a kouzelníka.

Těžký střelec: je vyzbrojen těžkou střelnou zbraní (standardně opatřena trojnožkou) a má Střelcovou schopnost Čistící palba. Nemůže být obsažen v oddíle, který má těžké střelné zbraně standardně.

Těžký zápasník: je vyzbrojen dřevcovou chladnou zbraní a má Zápasníkovu schopnost Rozmáchnutí. Nemůže být obsažen v oddíle, který má dřevcové chladné zbraně standardně.

Lékař*: má Lékařovu schopnost Ošetření a léčba, kterou může aplikovat na svůj oddíl.

Technik*: má Technikovu schopnost Oprava a náprava, kterou může aplikovat na svůj oddíl respektive dopravní prostředek (pokud je Technik součástí jeho posádky).

Kněz*: má Knězovy schopnosti Rituál a Inspirace. Jaké rituály může ovládat, viz tabulka.

Kouzelník*: má Kouzelníkovu schopnosti Sesílání a Negace. Jaké kouzla může ovládat, viz tabulka.

Průzkumník: má Infiltrátorovu schopnost Špehování.

Vlajkonoš: je vybaven válečným praporem. Zvyšuje morálku vlastním spolubojovníkům. Dokud je naživu, má oddíl bonus + 5 k Will a Charisma a nemůže se schovávat.

Radista: je vybaven radiostanicí. Zajišťuje spojení jednotky s velitelstvím – může zavolat posily, přivolat dělostřelbu nebo letecký nálet.

* U Temné ruky to jsou Biomancer, Technomancer, Temný kněz respektive Temný kouzelník. Technik a Lékař není přítomen v oddílech vojáků Bílých říší, Kouzelník a Kněz není přítomen v oddílech vojáků Černých říší.

Typ jednotky	Počet rituálů/kouzel	Maximální úroveň rituálů/kouzel
Záložní	1	0
Základní	3	2
Veteránská	5	4
Elitní	7	6
Hrdinská	9	8