

Úvod k

FADING SUNS

SCIENCE FICTION ROLEPLAYING



HOLISTIC

**Šlechta
Kněží
Vetřelci
Rytíři**

**Na konci šestého milénia se obloha temní,
samy slunce hasnou. Lidé již dávno dosáhli hvězd,
vytvořili Republiku pokročilých technologií
a vesmírného rozvoje - a poté ji promrhali,
bojovali o ni a nakonec ji ztratili.**

**Lidstvo upadlo do dalšího temného středověku,
největší civilizace zanikly a dokonce i hvězdy potemněly.
Nyní řídí Znamé světy feudální pánové,
bojující o moc s fanatickými knězi a plánovačnými gildami.**

**Od původních tvůrců *White Wolfích Vampire®*
a *Werewolf®* přichází sága lidského osudu mezi hvězdami.**

**Vesmírná plavidla
Okultismus
Ztracené světy
Starobylé artefakty**

Fading Suns

Science Fiction Universe

Autoři: Bill Bridges & Andrew Greenberg

Přeložil: Bammal 2002

www.fadingsuns.com



Holistic Design Inc.
5395 Hwy 78, D-337
Stone Mountain, GA 30097
www.holistic-design.com



HRA S PŘÍCHUTÍ BUDOUCNOSTI

Kdysi slunce svítily jasně, majáky v nekonečné temnotě vesmíru, volající lidstvo vzhůru. Hvězdy byly symboly lidského nekonečného potenciálu, důvod a osud odhalovaný v průběhu, inspirující exodus neomezeného růstu ke hvězdám. Kdysi lidé hleděli k rájům s vírou a nadějí v očích.

Pak začly slunce - a naděje - zkomírat.

Je začátek šestého milénia po Kristu a historie se blíží ke konci. Největší lidská civilizace zanikla a zanechala ignoranci a strach roztržitěné mezi ruinami mnoha světů. Přišla nová Doba temna a již jen pár věří v obnovu a vývoj. Teď již je zde jen čekání. Čekání na pomalou smrt, staré slunce se mění na popel a duše hříšníků jsou zvány k Poslednímu soudu.

Ale ne všichni věří v tento osud. Vyrostl vůdce, císař slíbil znovu spojit světy Lidského vesmíru pod jeden štít. Aby ještě jednou vznítily naděje v srdcích.

Je to obrovský úkol, většina lidí již vzdala a vrátila se do minulosti, měnic se v nevolníky feudálních pánů. Co je teď pro ně naděje, která žene k bolesti? Raději nechat rozhodnutí jejich pánům a nechat Církev pohltnout jejich duše.

Všude jsou nepřátelé, ti kteří hledají osobní zisk z úpadku lidí: šlechta

vládnoucí dalekým světům, mocichtiví kněží, kteří se snaží ovládnout životy lidí, hrabivé obchodnické gildy, které bohatnout z obchodů s lidskými potřebami a tužbami. Nejsou sami. Další jsou tam mezi hasnoucími hvězdami, rasy vetřelců nenávidějící lidi za dávné otroctví a záhadné vetřelčí říše se záležitostmi příliš paradoxními k pochopení.

Právě v tomto vesmíru musí žít jedineční muži a ženy. Jen několik z nich se bude ptát. Méně bude na otázkách trvat a hledat odpovědi, cesty jak zpřetrhat zvyk a právo. Osvobodit sebe a ještě jednou ovládnout hvězdy - a jejich budoucnost.

FADING SUNS SCIENCE

FICTION ROLEPLAYING

Fading Suns je hra v hlavní roli, aktivita vysoce závisující na představivosti, která může poskytnout hodiny zábavy a prostředky tvůrčího vyjádření. Fading Suns je hlavně hrou o hrdinech a dramatických střetech, na které narazí, od palácových intrik po nebezpečné souboje. Poskytuje rámec hráčům k vytvoření her z jakékoliv perspektivy, která jim vyhovuje. Pokud chtějí hrát vojáky, kteří zápolí se zlem pomocí pěstí a pistolí, pravidla jsou zde. Pokud chtějí hrát obchodníky, kteří

dávají přednost vyjednávání před násilím, nebo kněze zápolící s metafyzickou krizí, pravidla a pomocné dramatické nápady jsou také k dispozici. Fading Suns je čímkoliv, čím hráči chtějí aby bylo.

Fading Suns je hlavně sci-fi hra, což znamená, že zde jsou vesmírné koráby, blastery, silozbroje, vetřelčí rasy a pokročilá technika. Ale je zde také mnoho elementů tradičního fantasy hraní: hrdinské postavy a zápasy, feudální sociopolitická struktura (lordové, kněží a tvrdohlaví obchodníci), mocné artefakty a obrovské záhady. A zde je horor: příšery a zešilující objevy odhalující strašidelné metafyzické pravdy.

Ve zkratce, Fading Suns je hra, která má vše, co herní vesmír potřebuje k vyprávění příběhů tak rozličných a exotických jako můžete nalézt kdekoliv - v našem světě i jinde.

Jako všechny hry, Fading Suns zajímavý a zábavný. Ale hry v hlavní roli mohou být více než jen hra pro zkrácení dlouhé chvíle. Hráči mohou mít stejné umělecké cíle jako autoři knih, filmů či divadelních



Zážitek Sathra efektu

her. Fading Suns je hra více druhů, umístěná ve vymyšlené budoucnosti. Může zde být vyprávěno mnoho příběhů, od galaktických legend až k individuálním skutkům.

Stejně jako ve hrách středověkého stylu, využívá Fading Suns témata běžné lidským zkušenostem. Hlavním tématem je Hledání. Toto je mytologická úloha všech hrdinů: rytíř na cestě za svým úkolem, hledající moc k zničení svých protivníků nebo tajemství sebepoznání. Úspěch či neúspěch při tomto úkolu není tak důležitý jako zkušenost jím získaná.

Atmosféra dramát hraných ve Fading Suns je tragická ignorance. Civilizace upadá a pověry a strach je všude. Nové myšlenky a hranice jsou pošlapány nervózním obyvatelstvem, bojícím se změny za utrpení jež přináší. Ale tohle je jen druh neústupné ignorance, která civilizaci nedovolí se zvednout. Je to takový strach, který pohřbívá naději velké výzvy. Hráčské postavy reprezentují hrdiny, kteří mohou zlomit pouta ignorance a přinést něco nového a velkého své kultuře, aby znovu probudila a povstala.

Bez dalších okolků vám nabízíme náhled do bouřlivého osudu lidstva, čtyři miliony let vzdáleného...

HISTORIE

Kronika lidské historie mezi hvězdami je dlouhá, táhne se dvěma tisíciletími. Není to poklidný příběh. Od hrabivého zabírání planet prvními kolonisty, po krvavé bitvy Emperor Wars, lidé klidně spali v prázdnotě jen vzácně. Vzkvétali, utržili rány a věřili dál. A neputovali historií sami; chodili mezi nimi mimozemšťané se svou vlastní historií a cíli.

PRVNÍ REPUBLIKA

Lidstvo poprvé dosáhlo hvězd pod křídly První republiky, světové vlády



Zebulon, Prorok

řízené „zaibatsu“: hrabivými obchodnickými barony, jejichž spojené státy nahradily pozemské národy. Zaibatsu kolonizovali sluneční soustavu při hledání nových zdrojů bohatství a nerostných surovin. Na okraji sluneční soustavy našli skokovou bránu.

Tento starobylý artefakt cizí výroby lidstvo zmátl a ohromil. Odkrytí i těch nezákladnějších tajemství této technologie zabralo mnoho let, ale jeho hlavní funkce byla jasná: otevíral brány do vzdálených hvězdných systémů. Pilní vědci sestavili první skokový motor: motor umístěný na vesmírné lodi, který ji může okamžitě přenést branou do cizího, světelné roky vzdáleného vesmíru.

Začal exodus.

Na počátku zaibatsu pečlivě kontrolovali výrobu a vlastnictví skokových lodí a zabírali zdroje nových světů a systémů. Pak ale anarchisté prozradili tajemství technologie všem, nikdo nemohl zadržet obrovskou vlnu lidí hledajících únik z tyranie a samostatnost svých světů. První republika se zhroutila v občanské válce o stále se rozšiřující

teritoria a zmenšující se loajálnost.

DIASPORA

Nový svět Lidského vesmíru vznikl z rozdělených planetárních národů, některých demokratických, některých totalitních. Mnoho původních vládců těchto světů vytvořilo dynastie, které přetrvávají tisíce let: první šlechtické rody vládnoucí hvězdám. Ale léta politických a sociálních experimentů vnesly mezi světy jen chaos a sváry. Do tohoto nebezpečného světa přišel Prorok, muž s vizí Stvoření, o níž tvrdil, že mu ji vnukl Bůh, kterého nazýval Všestvořitel. Prorok sesbíral kolem sebe „disciples“ a následovníky a vykonal mnoho zázraků. Lidstvo prosté jednoty a naděje vzhledlo se svými otázkami k Prorokovi.

V této době se lidstvo setkalo s první myslící rasou, kopytnatými Shantory. Na první pohled se zdálo že jsou jen chytrými bytostmi podobné koním. Ale brzy se zjistilo jak byli inteligentní – a nebezpeční. Jiná myslící rasa, Ukarové, byli nadáni psychickými silami – silami, které byly využity k vedení Shantorů do krvavého povstání. V době, kdy pravda o pozadí Shantorské zuřivosti vyšla na povrch, již bylo pozdě napravit smýšlení lidí: „nebezpeční a nekontrolovatelní“ Shantorové byli zotročení a přesunuti do rezervací Znamých světů, ničíc tak jejich rodiny a kulturu.

Následující Ukarská válka spojila lidstvo proti jiné vesmírné rase, nepřátelské lidským zájmům. Za pomoci příbuzné rasy Ukarů, Obunů, se lidstvu v této galaktické válce podařilo ubránit. Až konečně Palamedes Alecto, následovník Prorokův, vedl proti Ukarům nově sformovanou Galaktickou církev nebeského slunce na jejich domovském světě. Lidstvo zvítězilo a Církev měla do budoucna zajištěno místo v politice i ozbrojených silách.

Lidstvo kráčelo novými světy a polykalo na nich žijící myslící rasy, z nichž většina neznala možnosti meziplanetárního cestování a tak byli považováni za podřadné.

Až po Vau.

Lidstvo se více než přepočítalo, když pohltilo mírumilovnou rasu zahradníků známých jako G'nesh. Když jejich nadvládcí přiletěli z neznámého vesmíru v o mnoho lepších lodích se zničujícími energetickými zbraněmi, neměli lidé na výběr. Museli se stáhnout a již se nerozšiřovat. Naštěstí byli Vau nerozpínaví a nehledali odplatu. Pokud je lidé nechali na pokoji, nedělali problémy – alespoň tomu lidé věřili. Ovšem záhadné dary a vědění Vau bylo po staletí podezřele efektivní k rozpoutání konfliktů mezi lidmi.

DRUHÁ REPUBLIKA

Počase vzešla z jednoty poskytované Církví a ekonomických zájmů obchodnických špiček Druhá republika. Demokratické zřízení, které pohltilo všechny světy Lidského vesmíru. Pod jejími křídly počala nepředvídatelná éra prosperity a technologických pokroků. Zdálo se, že neexistují hranice lidského pokroku, tajemství, jež nelze odhalit silou lidských myslí, spolu s trochou duchaplnosti a vytrvalosti.

Avšak moc postupně přecházela do rukou jen několika lidí. Šlechtické rody Diaspory, stále bohaté avšak poníženy na bezvýznamné role, hladové po moci, kterou kdysi mívaly, začaly táhnout proti Republice. Pomáhalo jim blížící se nové tisíciletí a apokalyptické nálady, jelikož vědci zjistili novou a strašnou skutečnost: slunce hasnou. Hvězdy pohasínaly a nikdo nevěděl proč.

Vládě se nedařilo uklidnit obavy na všech světech a totální výpadek armádního počítačového systému způsobil demonstrace v každém hlavním

městě každé planety. Počet rebelů rostl obrovskou rychlostí a obsadil centrální vládu na Byzantiu Secundus. Šlechtici se spojili s Církví a vydali se hlavní město osvobodit. Vyhráli, ovšem odmítli vrátit moc senátorům a usurpovali si moc pro sebe. To dalo vznik novému věku lidstva: Temnému středověku feudálů, fanatických kněží a plánovačských gild.

NOVÝ TEMNÝ STŘEDOVĚK

Noví vládcí Znamých světů mezi sebou začli brzy válčit, nejlepší a nejbohatší narůstali, zatímco mnoho dalších bylo zničeno. V tomto zmatku byli obyčejní lidé ponecháni svému osudu. Ve zmatení mnoho z nich podepsalo se šlechtickými rody generační dohodu, slibujíc za sebe a své potomky věrnost místním pánům. Církev nejprve proti dohodám bojovala, ale po čase je přijala, jelikož se ukázaly jako jediná schůdná možnost, jak postavit proti rivalům armádu – a Církev byla stejně bojovná a militaristická jako šlechta.

Korporace Druhé republiky byly ponechány s minimem prostředků. Jejich majetek byl zabaven nebo zabrán silou. Ovšem konglomerace těchto korporací se spojily a vytvořily Obchodnickou Ligu. Přepsali dohody a tak se z korporací staly gildy. Gildy mohly uvnitř svých řad mnohem jednodušeji kontrolovat členství a postup. Navíc Liga udržovala tajné technologické patenty, často platíc za tuto výsadu životy agentů vymazávajících takové data z počítačů celého vesmíru, bráníc tak nenechavým rukám šlechty.

Bez možností oprav lodí a hi-tech zbraní se šlechta ani církve nemohli dlouho udržet. Poté, co cílená kampaň proti gildám selhala a nepodařilo se odhalit tajemství Ligy, nemohla šlechta udělat nic jiného než přijmout obchodnické gildy do síní moci. I Církev



Hrdinové nového feudalismu...

byla nucena uznat jejich moc a podepsala Patriarchátní bulu umožňující jen jim (spolu s šlechtici a knězy) využívat sepsané technologie. Jakmile byla masám věda upřena, byl pád Znamých světů do středověku dokončen: jen vyšší třída létala vesmírem, nevolníci žili a umírali na planetách, kde se narodili.

Ale Znamé světy nebyly jen Lidským vesmírem. Během Pádu Druhé republiky bylo mnoho planet ztraceno, skokové koordináty ukradeny nebo skokové brány zablokovány. Po staletích se některé ze světů objevily, ovládnuty barbarskými hordami, které infiltrovaly Znamé světy, rozsévající chaos a drancující země šlechty.

Jen silná koalice šlechticů se mohla bránit proti roztroušeným barbarským klanům a jen mistrovský taktik mohl takovou koalici vytvořit. Tento muž byl Vladimír, jehož tažení proti barbarům mu přineslo moc. Po vítězství proti nájezdníkům se prohlásil za prvního Císaře Znamých světů. Tažení síly rody přesvědčilo a jeho vládu přijali.

Avšak v den korunovace, když

mu byla nasazována na hlavu koruna, tajemně zemřel v náhlé „conflagration“. Jeho koalice se rozpadla, rod napadal rod, každý viníc každého ze smrti Vladimíra. Po čase se mír navrátil, spečetěn Vladimírovými reformami: všechny rody, sekty a gildy budou společně a rovně volit šlechtice, který se stane Regentem, jenž bude vládnout až do doby, kdy bude možno rozhodnout o novém Císaři.

Bude to trvat půl milénia, než se opět vybere Císař, ovšem bude vybrán jen necelých 40 let od krvavé války. Císařské války trvaly dvě generace a během nich byl zaznamenán mnohem větší technologický pokrok než kdykoliv za Druhé republiky. Ale byly to válečné technologie: ohromné vraždící stroje, chemické zbraně, fuzní bomby a další typy ničení. Až byl nakonec vítězem jeden muž: Alexius Hawkwood, nový Císař Hasnoucích sluncí.

Během jeho nově budované vlády, nyní šest let staré, nadešel konečně mír. Skokové cesty jsou otevřeny a osadníci mohou k jiným světům opět bezpečně cestovat. Obchodníci brázdí vesmírem, prodávají exotické zboží lidem, které si nepamatují ani jejich dědové. A dobrodružství čeká, jelikož Alexius povolává k velkému úkolu: prozkoumat hvězdy, objevit ztracené světy Druhé republiky a vyřešit tajemství hasnoucích sluncí.

POSTAVY

Hráčské postavy mohou mít ve Fading Suns velice různou minulost, avšak jen tři fakce jsou dostatečně prominentní a mocné na to, aby svým členům umožnily volně létat Znamým vesmírem: šlechtické rody, Církev a Obchodnická liga.

ŠLECHTICKÉ RODY

Z mnoha různých šlechtických

rodů jen pět získalo postavení a řídí většinu Lidského vesmíru – samozřejmě spojení novým Císařem. Císařské války rody hodně rozdělily: ti, kteří prohráli bojují za ztracenou moc a země, zatímco ti, kteří vyhráli bojují za to, aby nepřátelé zůstali nízko.

Život šlechtice není idylický jak si mnozí představují: je třeba řídit služebníky, ničit nepřátele a vést války. Zatímco lze získat velkou moc, je zde také riziko pokoření, ztráty držav a pozice. Nelze se divit, že ví kterak slavit: jejich galavečírky jsou marnotratné a uctivé – ale také bohaté na intriky, narážky, podráženi a dokonce i souboje. Aby unikli těmto tlakům, často se synové a dcery šlechticů vydávají ke hvězdám jen s malou skupinkou přátel a posluhovačů kvůli tomu, aby poznali světy, kterým by jednou chtěli vládnout.

Mezi pět hlavních rodů (zvaných Královské rody) patří:

Rod Hawkwoodů: Pyšní avšak čestní Hawkwoodové zažili jak se jeden z nich stal Císařem. Zatímco se Alexius Hawkwood se od té doby od rodu vzdálil, aby vypadal nestranný, jeho rodina



Šlechtična rodu Li-Halan

vzala takové politické rozmary s klidem – stejná urputná vytrvalost, se kterou zahnali barbarské nájezdníky zpět na své světy. Hawkwoodové se nevzdávají. Hawkwoodové jsou svými poddanými milováni tak, jako žádný jiný z rodů a to proto, protože s nimi jednájí férově a spravedlivě.

Rod Decadů: Úlysní, vychytralí a extrémně úspěšní Decadové získali moc díky zradě a tajuplným znalostem protivníků – bezpochyby za pomoci jejich obrovské a neviditelné špionážní síti. Zatímco je ostatní rody obviňují z mnoha zločinů Decadové zůstávají a musí s nimi být bojováno stejnými prostředky. Poddaní Decady pohrdají, avšak poslouchají ať již díky strachu, tak díky slibům moci pro ty, kteří se stanou jejich spolupracovníky.

Hazatové: Temperamentní, vášniví a váleční Hazatové vědí jak vést armádu do boje, avšak ani v intrikách nejsou začátečníky. Když se jim povede uklidnit rozbroje mezi rodinami, mohou představovat hrozbu všem znepráteleným rodům. Poté co jim po válkách zůstalo méně země, než měli předtím, se snaží vést kampaň proti barbarským světům, hledajíc tak nové území mimo Říši. Poddaní Hazatů jsou loajální, jelikož ví, že obětování se pro své pány bývá často odměněno.

Rod Li Halanů: Tato zbožná a ukázněná rodina kdysi bývala nejhorší z celé šlechty. Jejich nemorální výstřelky jsou legendární, stejně jako konvertování k Církvi ze dne na den. Nyní hledají svaté písmo stejně fanaticky jako kdysi pronásledovali rozkoš. Zatímco se někteří šlechtici věřícím lordům smějí, většina se jich bojí, jelikož tento rod již dokázal nesmiřitelnost na bojišti i u dvora. Jejich poddaní jsou odporně loajální, jelikož ví že jejich roli jim určil Všestvořitel.

Rod al-Maliků: Exotičtí a nevyzpytatelní al-Malikové jsou často

obviňování, že jsou spíše obchodníky, jelikož jejich vazby s Ligou jsou dobře známy. Ale svou příslušnost k šlechtě prokázali již mnohokrát díky získání zemí a jedinečnému smyslu pro lidskou přirozenost a politiku. Je velice těžké charakterizovat al-Maliky jako jednoho jedince, ale je pro ně velice těžké odolat vábení dobrodružství či nevyřešené výzvy. O své poddané se dobře starají a ti jim to vracejí svou úctou a dobrou službou.

CÍRKEV

Přestože Galaktická církev nebeského slunce může vypadat jako sjednocená společnost věřících Znamých světů, jsou její katedrály plné sektářství. Zatímco Patriarcha vládne nadevšemi stránkami Církve, je často obtížné spravovat všechny činy knězů ve vesmíru. Objevilo se ještě více kacířství, nutíc tak Patriarchu trávit čas spíše lovem kacířů než sjednocováním současných sekt.

Život kněze bývá perný: Pokud nejsou místní pohromy či hladomor, musí se odprošťovat od okultních ohrožení víry, nabídek démonů, moru zombií nebo škodolibých úvah. Církevní magické rituály jsou vcelku efektivní, nezávisle na tom, že jsou skeptiky považovány jen za moc myšlenek.

Mezi pět hlavních sekt/řádů Církve patří:

Pravoslavní Urth: Největší sekta, jsou to právě Pravoslavní, kteří jsou většinou spojováni s Církví. Jejich kněží mohou být nalezeni na všech světech, od nápadných biskupů hlavních měst po skromnější kněze na farách v těch nejchudobnějších oblastech. Zatímco Pravoslavní získali svou úctu získali díky vychytralým politickým manévřům, většina knězů o nich nic neví, bývají zcela zaneprázdněni ochranou duší věřících. Přestože mnozí

Pravoslavnými pohrdají za jejich válečnickou roli v Císařských válkách, běží v případě tragédií pro pomoc právě k nim.

Bratři boje: Tento řád mnišských rytířů je nejelitnější jednotkou ve Znamých světech, překonávajíc v bojových schopnostech dokonce i Císařskou stráž Fénixe. Původně byli založeni k ochraně poutníků a potírání kacířství, nyní jsou však vysíláni šlechtickými rody, Církví, ale i gildami k provádění elitních vojenských operací na mnoha světech, včetně fronty Stigmat proti vetřelčím nájezdům Symbiotů. Navzdory pověstem o kacířství a nejsitotě v jejich řadách by si každý v čase nesnázi přál mít alespoň jednoho mnich Bratrů boje u sebe.

Řád Eskatoniků: Tito mudrcové jsou často obyčejnými lidmi považováni za mágy, avšak mezi šlechtou a členy gild jsou známi díky svým výstřelkům. Přestože jsou mnozí z řádu moudří a učení, je mezi nimi stejný počet těch, kteří jsou posedlí koncem vesmíru, stávající na nárožích a kázající o tom všem ostatním. Kdysi byli Pravoslavnými



Inkvizitoři chrámu Avesti

pokládání za kacíře, avšak později byli připuštěni do Církve, jelikož se jejich theurgické rituály prokázaly být efektivními proti Symbiotům.

Chrám Avesti: Děsiví inkvizitoři. Avestité velice dávno ovládli většinu křesel v Inkvizičním synodu a od té doby si vzali za úkol prohlédávat Znamé světy kvůli známým kacířství, démonismu a dalších ohroženích věřících. Jejich aliterárnost, strach z učení a dogmatická věrnost určitým extrémním písmům z nich učinila ve Znamém vesmíru obávané a nenáviděné osoby. Ale nepodrobují se ničemu. Do této sekty bývají přijati jen ti nejfanatičtější a asketičtí zasvěcenci.

Svatyně Aeon: Léčitelé a soucitní mystikové. Každý má rád kněze a kněžky Svatině Aeon, následovníky svaté Amalthey. Když přijde Amaltheánek do města, vždy se najde někdo, kdo mu poskytne přístřeší. Obyčejní lidé je milují natolik, že když byl jeden z Amaltheánů obviněn Avestity z čarodějnictví, vrhl se na ně dav a skončili na kůlu místo něj.

OBCHODNICKÁ LIGA

V mnohých z gild Obchodnické ligy lze nalézt pozůstalé Druhorepublikových megakorporací. Je to právě Liga, kdo kontroluje nejmodernější technologie: vynálezy, výrobu a distribuci. A jsou to právě gildy, kdo řídí loď šlechticů a opravuje Církvi myslící stroje. Pokud se na ně nějaká z těchto falcí rozlobí, blokáda Ligy falkci velice rychle přiměje k ukončení sporu.

Gildy rády přijímají roli měšťanů střední třídy, jelikož ví, že na hádkách kdo je lépe oblečen se moc vydělat nedá. Místo toho si nechávají platit vysoké sumy za najímání specialistů – a jejich vymahači zajišťují, aby byly v určitých dovednostech a technologiích

specializovány jen gildy; specialisté černého trhu a podvodníci s technologiemi bývají vyhazováni z přetlakových komor.

Zatímco existuje nezapočteně gild, jen pět se rozrostlo do intergalaktického měřítka a běžně cestují skokovou sítí najaty šlechtou, knězy nebo jinými gildami:

Vozatajové: Vesmírní piloti a obchodníci mariňáci. Toto je gilda, kterou si většina představí, když se řekne Obchodnická liga. Jelikož to jsou právě Vozatajové, kteří jsou se svou exotickou, putující medicínou vídání běžnými lidmi. Patří jim vesmírná doprava – nadneseně. Bez jejich tajné technologie skokových kódů je cesta skokovými branami nemožná. Navíc od nich pochází ti nejlepší piloti.

Inženýři: V Témném věku je supermoderní technologie vzácná a většina lidí se jí bojí, jelikož jak učí Církev, je to symbol lidské pýchy, která zničila Republiku. Několik se však stále pokouší do jejích tajů proniknout a bývají považováni za šílené – stejně jako Inženýři. Tito podivní technici si svá těla často upravují kybertechnologiemi, stávajíc se tak více strojem než člověkem. I když straší prostý lid a znechucují kněze, každý ví jak jsou jejich znalosti cenné pro udržování mezihvězdných sil a komunikací.

Havrani: Pokud nemůžeš nalézt to co hledáš legálně, je zde šance, že to budou mít Havrani – za jistou cenu. Havrani se specializují ve všech možných aktivitách, které jsou běžně vnímány jako asociální (často však dobrodružné): hazard, černý trh a dokonce i zlodějina. Samozřejmě vše popírají, skrývajíc se za gildu ztrát a nálezů. Jelikož mají něco na téměř každého z důležitých osob – včetně biskupů – nikdo jim nic neudělá.

Sebranci: Profesionální vojáci, tito žoldáci jsou základem většiny vojenských operací ve Znamých světech.



Inženýr učinil objev

Dokonce i Bratři boje závisí na jejich orbitální dělostřelecké podpoře a většina šlechtických rodů si je najímá k útokům na své protivníky nebo k potlačení vzpour. Avšak žoldnářství není jedinou prací této gildy. Specializují se ve všech oblastech učené pomoci: kuchařích, technicích, cvičitelích zvířat, sluhů atd. Popravdě je velice nebezpečné najímat učené pomocníky bez smlouvy s touto gildou – jejich vymahači zajistí, že dostanou ty největší a nejšťavnatější smlouvy.

Úředníci: Někdo to papírování dělat musí a zbylo na Úředníky. Dělalí ho celkem dobře. Tak dobře, že jsou v podstatě bankéři Znamých světů a nejspíše nejbohatší ve vesmíru, třebaže si někteří uvědomují, jak bohatými se stali díky půjčkám šlechtickým rodům. Skoro každý Úředníkům něco dluží, a když přijdou požádat o službu, jen málokdo jim ji odepře.

MIMOZEMŠTANÉ

Ve Znamých světech žije několik myslících ras: Gannokové, kopytnaní Shantor, létající Etyri, obožřivelní

Oro`ym, hmyzí Ascorbité a plazí Hironemové. Avšak tři jiné rasy obdržely dostatek svobody pohybu a sebeuplatnění:

Ur-Obun: Tato mírumilovná, filozofická rasa se ve své historii pyšní, stejně jako jejich příbuzní Ur-Ukar, hlubokým zásahem Anunnaki. Anunnaki (starobylá rasa, která postavila skokové brány) očividně přetvořili osud dvou ras, rozdělíc je na různé světy krátce předtím, než z historie zmizeli. Obunové jsou ve společnosti Znamých světů respektováni jako mudrci a rádci. Avšak jelikož je s nimi nakládáno tak slušně, jsou jejich rady v očích militaritní lidské společnosti považovány za naivní. Avšak Ur-Obun se stal jedním z Prorokových žáků a je uctíván Církevní sektou Obunů.

Ur-Ukar: Díky prvotním nevraživým skutkům, je teď z Ukarů rozdrobená rasa. Jejich domovskou planetu ovládá Liga, která těží minerální zdroje a prodává je šlechtickým rodům. Byli vyhoštěni ze svých původních podzemních říší a zahnáni do chudých a těsných jeskyní. Jen pár lidí se stará o to co s nimi je. Hnutí odporu odpovědělo



Voroxové ve válce

teroristickými akcemi a přesídlilo se na jiné světy. Přesto si jich Liga cení za schopnosti v podzemí.

Vorox: Obrovské, masožravé, několikaruké bestie. Voroxové jsou v civilizaci noví. To že se jim rozvinul rozum na domovském toxickém světě plném džunglí je zázrak. Že se dostali tak daleko je jen díky jejich síle a přizpůsobivosti – cenným dovednostem ve Znamých světech. Nejčastěji bývají cvičeni jako eltiní jednotky rychlého zásahu šlechtických rodů, ale mnoho z nich se přidalo k Lize, aby i oni sami viděli hvězdy.

NEPŘÁTELÉ

Ve vesmíru Hasnoucích sluncí (Fading Suns) jsou mnohá nebezpečí, jedním z nich jsou i sami lidé. Intriky a spiknutí šlechtických rodů, Církev a Liga jsou dost na to, aby se většina lidstva po zbytek života nenudila. Poválečné léta přinesly vzestup takovýchto skrytých aktivit, jen několik se odvážilo otevřeně ohrožovat mír. Císař má plné ruce práce s udržení své vlády proti nespokojeným uvnitř a mimozemským a



Vau Mandarin

barbarským říším venku.

Mezi největší hrozby, nepocházející od lidí, patří:

Vau: Tato technologicky nadřazená mimozemská říše se dosud ukázala být jen malou hrozbou – do té doby, dokud lidé zůstanou na své straně hranic. Párkrát s lidmi vyslanci Vau jednali a vznikly problémy, avšak ve formě těžko vystopovatelné zpět k Vau. Například Vau „obdarovali“ lidstvo skokovými koordinátami k dosažení kdysi ztraceného světa jménem Pandemonium. Tento svět pak poskytl koordináty k dalšímu ztracenému světu, Iveru. Začala studená válka o tyto nové výspy: dar Vau se ukázal být problematickým. Pokud by se Vau chtěli rozšířit do Lidského vesmíru, nikdo si není jist tím, že by je lidé dokázali zastavit. Jejich technologie jsou ohromující. Lidstvo při dřívějších setkáních s Vau ukradlo znalosti o energetických štítech a blasterech. Říká se, že Vau o těchto polích ví víc, než nám odkryli.

Symbioti: Větší hrozbou Znamých světů jsou Symbioté. Parazitující bytosti pokoušející se proniknout do Lidského vesmíru, zajmout jeho obyvatele a změnit je v úl nemyslicích otroků – alespoň tak praví propaganda. Popravdě, nikdo netuší co chtějí, dokonce ani kdo Symbioté jsou. Každý ví, že jsou nebezpeční a nepřátelští lidským cílům. Fáma o napadení Symbiotů je dostatečná na to, aby se objevila jednotka Církevních inkvizitorů s plamenomety, připravená nejdříve pálit a potom se ptát.

Démoni: Církev tvrdí, že démoni existují a mohou posednout lidi, aby činili na tomto světě hanebné skutky. Smutné je, že se zdá být tato informace pravdivou. I ten nejracionálnější vědec, musí přiznat existenci něčeho někde tam venku, něčeho často neviditelného, avšak zcela jistě nepřátelského. S těmito

bytostmi, démony nebo mimozemšťany
nebo kdovíčím, může dosud bojovat jen
Církev s pomocí theurgie a zázraků víry.