

Vznik sveta Warhammer

Príspevok pridal elwe
Streda, 12 apríl 2006

Na počiatku času, kedy prví myslivci živoèinè druhy začali rýchlosťou svetla vytvárať vesmírne oèie, boli Slann medzi prvými, ktorí dosiahli ke hviezdám. Jejich spoločnosť bola vždy založená na mierumilovnom rozjímaní o videní, a to jim umožnilo rýchlo sa rozvíjať v nesčetných oblastiach technológií, s ktorými pracovali. Brzy začali kolonizovať hviezdne sústavy po celej galaxii.

Bihem bleskovej kolonizácie začali Slann experimentovať s vytváraním nových cizáckych ras a úpravou genetického kódu iných. Prvú živoèinè druhu bola jednoduchá, nemyslivá stvoření, ktorá bola k máloému platná. Napríklad na svete, kde neexistovali žiadne miestne druhy, ktoré by pomáhali pšenáet semena rastlín po planete, stvorili Slann ptaèí druhy, ktoré túto funkciu plnili. Také vy&lehtli mnoho druhù rastlín, vèetní tich nesoucích potravu a stromù, jejichž dèvo bylo tvrdé jako duraton.

V této době Slann také objevili Warp. Byla to pro ni novinka, alternativní dimenze tvarovaná jejich my&lenkami. Uvědomili si jeho potenciál pro rychle cestování mezi hvězdami, také v&ak pochopili, jaké nebezpečí by mohl představovat. Slann vytvořili sí• warpových bran, které umožnili bezpečnou cestu warpem z jednoho světa na druhý. To velice přispělo k rychlosti, se kterou roz&řovali svou oèie.

S objevem warpu se Slann také dozvěděli o jeho vztahu k jejich psychickým silám. Začali se tímto silami zabývat víc a víc a velice brzo dokázal takøka každý Slann nějakou psychickou silou používat. Ti silní&í Slann se stali známí jako Vládcí Mágù. Pouhou my&lenkou dokázali ohnout a pøetvořit hmotný vesmír.

Necrontyr

Jak rostla jejich oèie, rostla i moc a znalosti Slann. Síly warpu začali využívat mnohem úèinněji. Naučili se také vytvářet myslivci druhy, které dokázali růst a uèit se a pøizpůsobovat se novým situacím a prostředí. První z těchto myslivcù druhù byli Krorkové, stvoření aby sloužili Slann a vykonávali vit&inu jejich manuální práce. A protože na fyzickou práci měli Krorky, zdegenerovala tìla mnoha Slann do vyzábých podob s pramalou fyzickou silou. To je v&ak netrãpilo, fyzickou silou skuteènè nepotøebovali.

Když Slann mezi hvězdami objevili vyrùstat dal&í mocnou oèie, byli velice překvapení. Oèie Necrontyr se støetla se Slann tím nejtragiètjím způsobem. Delegace Vládcù Mágù Slann cestoval na svět Talz, když na ni podle zaútočila flotila váleèných lodí Necrontyr vedená temnou bytostí zahalenou do plá&ti, který vypadal, jako by byl vyroben z tmavého světla. Pomocí mnohem vyspìlej&í technologie a sil temné bytosti, která je vedla, znièili Necrontyr vyslaneckou loď Slann bez jakéhokoliv odporu.

Slann, které zpráva o incidentu velice zasáhla, žádali po Necrontyr vysvětlení. Odpovídi této temné a bojechtivé rasy bylo vyslání dal&ích flotil na území Slann. Rozbíjeli kolonii za kolonií a zakládali na těchto svìtech své vlastní osady.

Slann, nepřipravení na boj s touto narùstající hrozbou, se rozhodli, že se pokusí bránit se jí úpravou genetické struktury Krorkù tak, že se z nich stane rasa bojovníkù. Dostali intuitivní znalosti výroby zbraní a dal&ích nástrojù války a také v&echny dal&í vïdomosti, které potøebovali, aby dokázali vytvořit svou vlastní civilizaci. Než k tomu byli v&ak připravení, donutili okolnosti Slann nasadit Krorky do akce proti Necrontyr.

Zpoèátku boj probíhal dobře. Krorkové v&ak byli primitivní a boj uvízl na mrtvém bodi. Aby Krorkùm pomohli, stvořili Slann rasu primátù, kteøí dokázali vytvářet zbraní a technické vybavení z èehokoliv. Tato rasa, známá jako Jokaero, se v&ak neukázala být tak dobrými váleèníky, protože jejich zvidavost je uèinila ponìkud nepøedvídatelné. Èasem se vyvinuli v inteligentnì&í bytosti a zmen&ili se, ale pro Slann nikdy skuteènou pomocí nebyli.

A tak Slann stvořili tøetí rasu, Star&í, aby bojovala s Necrontyr jak technologií, tak psychickými schopnostmi. Tato nová rasa ukázala svůj potenciál a po boku Krorkù si v bojích proti Necrontyr vedla dobře. Zdvojená hrozba primitivních barbarù a elegantních technologicky pokroèilých bojovníkù s nesmírnými schopnostmi z warpu byla ve válce s Necrontyr klíèem k vítězství. A protože porážka následovala porážku, obrátili se Necrontyr ke svým bohùm.

Slann poté stvořili dal&í rasa, takovou, která mohla sloužit v jejich armádách jako 'rezerva'. Tímto bytostmi byli Lidé. Dokázali se pøizpůsobit jakékoliv situaci a jejich intuice jim v bitvi dobře sloužila. Lidé v&ak nebyli skvílymi bojovníky, a nebyli nikterak technologicky na &pici, a bez vedení Slann měli problémy cokoliv uèinit. Jejich mysl v&ak byly spojené se srdcem moci Slann, warpem. To jim umožnilo pøístup k nesmírným možnostem mysli, silám, které se daly využít ke znièení Necrontyr.

Narozdíl od Star&ích v&ak zmatené my&lenky Lidí, jejich temné mysli pøetékající nenávistí, žárlivostí, &ilnstvím, strachem a depresí, zaplavily warp nespoutanou psychickou energií. A zatímco bojovali proti Necrontyr, jejich mysl pusto&ili warp.

Lidé a Pád warpu

Bihem jediného hrůzného století se ve warpu začal pŕíval náhodných myšlenek a zmatených pocitů zhmotovat a z jeho energie se zrodili bytosti. V jediném tragickém týdnu, který navždy zanechal Slann neúplnou, se do warpu zrodila trojice mocných bytostí, které zastínily všechny ostatní. Tyto mocnosti ztlesoovaly Lidské myšlenky na válku, intriky a strach. Staly se známé jako Khorne, Tzeentch a Nurgle. Jejich strašlivé porodní bolesti se ozvínou nesly warpem a mnoho myslí Slann při tom bylo zničeno. Démoni, které tyto nové bytosti stvořily, zničili hvězdné lodě lapené ve warpu, a mnoho warpových portálů se zřítilo a řada světů tak zanikla a řadu dalších zachvátily síly chaosu. Tyto mocnosti a množství dalších bytostí z warpu se mezi Slann stalo známými jako Chaos.

Síly warpu daly vzniknout také menším tvorům, démonům. Démoni útočili na dušičky každé bytosti, na níž narazili, a pokoušeli se tak prodrat do hmotného vesmíru. Mezi tyto bytosti patřili nejen Slann, Starší a Krorkové, kteří se dokázali bránit, ale také nechránění Lidé a Necrontyr.

Slann vrací úder

Slann se nevzdal tak snadno, ani když jejich říše byla v troskách. Sesnovali plán, že stvoří bytost, která se dokáže postavit a snad i zničit bytosti Chaosu. Mnoho Vládců Mágů spojilo své psychické síly a stvořili ve warpu jedinou mocnou bytost naplněnou odporem ke všemu, co bytosti Chaosu zosobňovaly. Tato bytost se stala známou jako Malal.

Malal ostatním bytostem Chaosu dělal hodně problémů a nenechal je stát se pro Slann velkou obtíží. Mezitím se z myšlenek Starší a Krorků rodily nové bytosti, které se později připojili k panteonu bytostí bojujících o vládu nad warpem.

Démoni z warpu se však začali sápat na bohy C'tan a na samotné Necrontyr. Miliony jich posedli démoni, kterým začali říkat Ztrošitelé. Bohy C'tan tento obrat frustroval, takže začali bojovat mezi sebou a z neúspěchu války proti Slann obviňovali jeden druhého. Mnoho bohů C'tan bylo povražděno, Necrontyr proti tomu však hněvivě vystoupili a zaútočili na Slann přímo. A zatímco bohové, které uctívali, bojovali mezi sebou, začali vyhrávat řadu bitev.

Mor

Slann viděli, jaké škody jejich říše utrpěla, a také, že jejich noví zrozené rasy je nedokážou zachránit. Cítili, že nastává zoufalá doba, podnikli proto stejný zoufalý krok.

V posledním pokusu zastavit útok Necrontyr vypustili Slann do galaxie smrtící mor. Rychle se přesunuli na severní pól galaxie a tam ustoupili do ústraní, zatímco se mor šířil po zbytku galaxie.

Mor účinkoval neskutečně dobře. Miliardy Necrontyr zemřeli a s nimi také miliardy Lidí, Starší a Krorků. Nikdo neměl na tuto chorobu, která vyhladila většinu života v galaxii, lék. Necrontyr se o pomoc obrátili ke svým bohům a etyř, kteří zbyli, si dovolávali ochrany před tím hrozným morem. Bohové C'tan souhlasili, že jim výměnou za věnou otroctví dají věný život. Necrontyr přijali a definitivně se zbavili svých těl z masa a krve a vyměnili je za kov.

Protože viděli, že galaxii bude pustošit mor vypuštěný Slann, a protože jim bylo jasné, že se jejich síla časem vytratí, vybudovali Necrontyr a bohové C'tan obrovské komnaty a plavidla, která pojmu jejich těla a duše do té doby, než se budou moci vrátit. V obřích pyramidách, které postavili, zůstanou do té doby, než budou moci znovu vypočítat a znovu vystavit svou bývalou slávu.

Bih času

Po více než desát milionů let, kdy Necrontyr pŕebývali ve stázi, zůstali Slann na severním pólu a pokračovali ve své práci. Stvořili novou rasu Jeřerců, aby jim pomohla chránit se, a také se naučili chopit se zbraní a bojovat sami za sebe a jak na bojiště využít warp.

Se smutkem sledovali, jak zbytky vytvořených ras procházejí vlastní evolucí, bez pomoci těch, kteří jim dali vzniknout. Krorkové během milionů let pozvolna vymřeli na mor, a rasa potomků, kterou stvořili, aby zaujala jejich místo, zdegenerovala do divochů, kteří si libovali ve válkách a všech druzích konfliktů. Starší se během času vyvinuli na vyšší úroveň a dlouhou dobu vládli hvězdám, ale sami sebe zničili vlastními emocemi a z jejich úpadku se do warpu zrodila další bytost.

Mezitím se lidé propadli do jeřerčího divočství a stali se z nich nemyslní primáti, ale opít se vyvinuli na úroveň kdy se znovu mohli pokusit vládnout hvězdám. To se jim podařilo, ale zmatek jejich myslí jim vždy slávu upřel. Jejich osudem vždy bylo prokletí, byli odsouzeni nejistotou svých myslí a nedostatkem pevné vůle. A právě tento nedostatek pevné vůle umožnil Necrontyr ovládnout Lidské Impérium zevnitř. Slann sledovali, jak se jeden z nejstarších bohů, Drak, probudil a začal navádět Lidské vůdce, aby probudili ostatní bohy C'tan i Necrontyr. Oni Draka uctívali jako vlastního boha a plnili každé jeho přání. Po celé galaxii se Necrontyr začali probouzet ze svých stází. Slann o tom poslali zprávu Ším, kteří začali ničit spící Necrontyr po celém vesmíru. To ale nestačilo. Necrontyr se opít probudili.

Hrozba se znovu objevuje

Slann se už vzdali pokusů vyhnout se přímému střetu s Necrontyr. Teď cháпали, že jen když vyjdou do války proti těmto monstrům, mohou uchránit galaxii před úplným zotročením nebo zničením rukou hrůzných bohů C'tan. A tak Slann sestavili plán a sledují ultimátní cíl jednou pro vždy hrozbu Necrontyr zničit.

Potomci Krokřů, Orkové, jsou nestabilní a Lidé teď slouží zvráceným Necrontyr. Poslední nadijí Slann jsou Eldaři a nové rasy Tau a Kroot, kterým Slann pomohli projít po evolučních cestkách. Necrontyr si však Starší pamatují a budou proti nim bojovat. V překvapivě rychlém vývoji Tau a Kroot také tuší zásah Slann a začali proto ovlivňovat události tak, aby Imperiální armáda měla s Tau ještě více střetů. Doufají, že Impérium proti Tau nasadí svou vojenskou sílu a rozdrťí tuto hrozbu, aniž by se Necrontyr museli přímo zapojit.

Jedním z největších problémů Necrontyr stále zůstává warp. Chaos stále existuje a Zotročitelé jsou připraveni se na Necrontyr a jejich následovníky vrhnout. Na svou obranu proto Necrontyr začali vytvářet mutanty svého vlastního druhu s Lidmi, které ovládli, bytosti Lidem známé jako Pariahové. Tyto bytosti bez duše jsou ideální pro lov jak Zotročitelů, tak vlastníky warpových sil mezi Slann a rasami jejich potomků. Nedávno se však objevila překážka, když Eldaři ze Svitoletu Alaitoc před Necrontyr svit s chrámem Zabijáků Culexus ukryli.

Jevitě pro střetnutí dvou nejstarších ras, které rozhodnou o budoucnosti galaxie, je znovu postavené. Tentokrát však Slann hodlají být připravení.