

Vznik sveta Warhammer

Príspevok pridal elwe
Streda, 12 apríl 2006

Na počiatku času, kedy prví myslivci živočíšné druhy začali rýchlosťou svetla vytvárať vesmírny život, boli Slann medzi prvými, ktorí dosiahli ke hviezdám. Jejich spoločnosť bola vždy založená na mierumilovnom rozširovaní o videní, a to im umožnilo rýchlo sa rozvíjať v nesčíslných oblastiach technológií, se ktorými pracovali. Brzy začali kolonizovať hviezdne sústavy po celej galaxii.

Bíhem bleskovej kolonizácie začali Slann experimentovať s vytváraním nových cizáckych ras a úpravou genetického kódu iných. Prvým živočíšným druhom bola jednoduchá, nemyslivá stvořenina, ktorá bola k máločemu platná. Napríklad na svete, kde neexistovali žiadne miestne druhy, ktoré by pomáhali pľenať a semena rastlín po planete, stvorili Slann ptačí druhy, ktoré túto funkciu plnili. Také vyčleňovali mnoho druhov rastlín, vrátane tých nesoucích potravu a stromov, ktorých drevom bolo tvrdé ako duratón.

V tejto dobe Slann tiež objavili Warp. Bola to pre nich novinka, alternatívna dimenzia tvarovaná ich myšlienkami. Uvedomili si jeho potenciál pre rýchle cestovanie medzi hviezdami, takže nakoniec pochopili, aké nebezpečné by mohol predstavovať. Slann vytvorili síť warpových bran, ktoré umožnili bezpečnou cestu warpem z jedného sveta na druhý. To veľmi prispelo k rýchlosti, se ktorou rozširovali svoju civilizáciu.

S objavením warpu sa Slann tiež dozvedeli o jeho vzťahu k ich psychickým silám. Začali se týmito silami zabývať viac a viac a veľmi brzo dokázal takmer každý Slann niekako psychickou silou používať. Tí silnejší Slann sa stali známymi ako Vládci Mágov. Pouhou myšlienkou dokázali ohnúť a pretvoriť hmotný vesmír.

Necrontyr

Jak rástla ich civilizácia, rástla i moc a znalosť Slann. Síly warpu začali využívať mnohým účelom. Naučili se tiež vytvárať myslivce, ktorí dokázali rásť a učiť se a prispôbovať se novým situáciám a prostredím. Prvým z týchto myslivcov druhom boli Krorkové, stvoření aby sloužili Slann a vykonávali väčšinu ich manuálnu prácu. A pretože na fyzickú prácu mali Krorky, zdegenerovala tiež mnohá Slann do vyzábľých podob s pramalou fyzickou silou. To je nakoniec netrápilo, fyzickou silou skutočne nepotrebovali.

Když Slann medzi hviezdami objavili vyrústať veľmi mocnú civilizáciu, boli veľmi prekvapení. Civilizácia Necrontyr se stretla se Slann tým nečekaným spôsobom. Delegácia Vládov Mágov Slann cestoval na svet Talz, kedy na ňu podľa zažitočila flotila válečných lodí Necrontyr vedená temnou bytosťou zahalenou do plášte, ktorý vypadal, ako by bol vyroben z tmavého svetla. Pomocí mnohým vyspílejších technológií a sil temnej bytosti, ktorá je vedľa, zničili Necrontyr vyslaneckou loď Slann bez akéhokoli odporu.

Slann, ktoré zpráva o incidentu veľmi zasáhla, žiadali po Necrontyr vysvetlení. Odpoveďou tejto temnej a bojovnej rasy bolo vyslanie ďalších flotil na území Slann. Rozbíjali kolónie za kolónií a zakladali na týchto svetoch své vlastní osady.

Slann, nepripravení na boj s touto narúšajúcou hrozbou, se rozhodli, že se pokúsia brániť se jí úpravou genetické štruktúry Krorkov tak, že se z nich stane rasa bojovníkov. Dostali intuitívnu znalosť výroby zbraní a ďalších nástrojov vojny a také nakoniec ďalšiu vedomosť, ktoré potrebovali, aby dokázali vytvoriť svoju vlastní civilizáciu. Než k tomu boli nakoniec pripravení, donutili okolnosti Slann nasadiť Krorky do akcie proti Necrontyr.

Zpočiatku boj prebiehal dobre. Krorkové nakoniec boli primitívni a boj uväznil na mŕtvom bode. Aby Krorkom pomohli, stvorili Slann rasu primátov, ktorí dokázali vytvárať zbrane a technické vybavenie z čohokoli. Táto rasa, známá ako Jokaero, se nakoniec neukázala byť tak dobrými válečníkmi, pretože ich zvedavosť je učenila poněkud nepredvídateľné. Časom se vyvinuli v inteligentnejšiu bytosť a zmenili se, ale pre Slann nikdy skutočnou pomocou nebyli.

A tak Slann stvorili tretiu rasu, Staršiu, aby bojovala s Necrontyr ako technológiou, tak psychickými schopnosťami. Táto nová rasa ukázala svůj potenciál a po boku Krorkov si v bojoch proti Necrontyr vedľa dobre. Zdvojená hrozba primitívnych barbarov a elegantných technologicky pokročilejších bojovníkov s nesmírnymi schopnosťami z warpu bola ve válce s Necrontyr kľúčom k víťazstvu. A pretože porážka následovala porážku, obrátili se Necrontyr ke svým bohom.

Slann potom stvorili ďalšiu rasu, takovú, ktorá mohla sloužiť v ich armádach ako 'rezerva'. Tímito bytosťami boli Lidé. Dokázali se prispôbiť akéhokoli situácii a ich intuície jim v bitke dobre sloužila. Lidé nakoniec nebyli skvelými bojovníkmi, a nebyli nikterako technologicky na úrovni, a bez vedenia Slann mali problémy čohokoli urobiť. Ich mysli nakoniec byly spojené se srdcom moci Slann, warpem. To im umožnilo prístup k nesmírnym možnostem mysli, silám, ktoré se dali využiť ke zničeniu Necrontyr.

Narodil od Staršej nakoniec zmatenej myšlienky Lidí, ich temnej mysli pretekajúcej nenávisťou, žárlivosťou, nenávisťou, strachom a depresiou, zaplavily warp nespoutanou psychickou energiou. A zatiaľ čo bojovali proti Necrontyr, ich mysli pustočili warp.

Lidé a Pád warpu

Během jediného hrůzného století se ve warpu začal pŕíval náhodných myšlenek a zmatených pocitů zhmotňovat a z jeho energie se zrodili bytosti. V jediném tragické týdnu, který navždy zanechal Slann neúplnou, se do warpu zrodila trojice mocných bytostí, které zastínily všechny ostatní. Tyto mocnosti ztělesňovaly 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 duši 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 nevzdali 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 dával hodně problémů a nenechal je stát se pro Slann velkou obtíží. Mezitím se z myšlenek Starších 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 nedokáží 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, Starších 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 věčný 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 pojmuje 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 vypočítovat a znovu vystavit svou bývalou slávu.

Běh 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 Jeřčů, 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 všechných druhích 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 jeřčích divoččin a stali se z nich nemyslní primáti, ale opět 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 odsouzení 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 Jeřčům, kteří začali ničit spící Necrontyr po celém vesmíru. To ale nestačilo. Necrontyr se opět probudili.

Hrozba se znovu objevuje

Slann se už vzdali pokusů vyhnout se přímému střetu s Necrontyr. Teď chápali, 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 Krokrů, Orkové, jsou nestabilní a Lidé teď slouží zvráceným Necrontyr. Poslední naději 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 rozdrť 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 Světletu Alaitoc před Necrontyr svět s chrámem Zabijáků Culexus ukryli.

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