

# Průlety sférami

*část druhá – protiváhy fiendů*

## *Vlasák*

Fiendi, nebo chcete-li démoni, jsou bytosti poměrně známé a nebál bych se říci, že v některých případech i svým způsobem obehnané. Věnovali jsme se jim v první části průletů a pokud věci vnímáte podobně, šlo v jejich případě spíše o přiblížení toho, co už tak nějak z většiny dobře známe. Ano, fiendi (a obecně záporáci) hrají hlavní role v drtivé většině příběhů. Oni jsou těmi, které dobře známe, protože je hledáme, stopujeme a zabíjíme. Oni jsou těmi, kolem nichž se to všechno motá. A když zmíníme jejich světlé protějšky? To bývají zpravidla ti neschopní, na jejichž místo musí nastoupit hrdinové a velké zlo zahnat místo nich. Maximálně pak bývají vykreslováni jako odpadlíci, z nichž se stali pohůnci temných sil. Kolem a kolem se o nich ví zatraceně málo a to je velká škoda, protože jde o velmi pestrá protiváha fiendů – a to ne jen tak ledajakou.

Jsem si vědom toho, že mnohým dobro smrdí, případně nezní tak atraktivně jako pole pekelná, rituální vraždy a destrukce, pokusím se však tento názor na onu světlou protistranu fiendů alespoň trochu zmírnit. Kdo tedy fiendům leží v žaludku, koho se obávají a kdo proti nim bojuje – hrubou představu nám dá následující výčet.

## Archon

Bytosti, jejichž mateřskou sférou je Hora Celestie, s níž jsou spjati životním poutem. Sféra onoho „odpudivého“ paladinského dobra, sféra totální krásy, čistoty a dobra, postavená ovšem na principu, že bez práce nejsou koláče. Můžeme žít v té kráse, ale teprve tím, že si ji zasloužíme, ji můžeme plně pocítit a vychutnat. Říká se, že nikde ve sférách není jednak tolik tvrdých povinností jako zde, ale zároveň tolik takové krásy, odměny a potěchy duše. Bylo by však chybou myslet si, že jde o sféru netolerantní vyhošťující návštěvníky byť i dobrých úmyslů, jen proto, že prostě zrovna nechtějí ničemu sloužit. Rozhodně ne – ovšem takoví návštěvníci jsou tam skutečně pouze návštěvníky a hosty. A jak známo, host a ryba třetí den smrdí – a každý se sebemenší špetkou sebeuvědomění, kdo si na Celestii přijde pouze užívat, sám brzy dojde toho, že tady to pro něj sice super je, ale skutečně jen pro krátkou návštěvu.

Jako jejich sféra takoví jsou i archoni, žadatelé Celestie. Vyzařuje z nich aura dobra, míru, klidu a řádu. Jsou laskaví, ale též nesmlouvaví – jakmile se někdo pokusí vědomě narušit principy, v něž věří, je dobré vědět o tom, že kromě oné kladné aury archonů je legendární též jejich aura hrozby, při níž se rozklepou kolena většině temných zplozenců. Žádný archon nezaútočí bez příčiny, ba naopak – je unikátem, když archon sáhne po násilném řešení jakéhokoli sporu. Stane-li se tak, pak k tomu má nevyhnutelný důvod.

Sedm druhů archonů obývá sedm vrstev Celestie. Každý druh se odlišuje jak fyzickými rysy, tak výbavou. Podle výbavy lze bezpečně určit, o jakého archona jde, a podle druhu kovu v ornamentech na jejich těle pak také míru jejich zásluh a odevzdanosti principům Celestie. Vzestupně od olova, cínu, mědi, bronzu, stříbra, zlata až k platině. Rozlišujeme tedy sedm druhů archonů a v rámci každého z nich pak sedm stupňů dle kovů. Archon, který v rámci svého druhu dosáhne nejcennějšího kovu, aspiruje na povýšení do vyššího druhu, kde pak opět začíná od olova. Je třeba říci, že mezi archony téhož druhu panuje totální rovnost bez ohledu na druh jejich kovu. „Cínový“ archon může klidně velet třiceti „zlatým“ a nikdo se nad tím nepozastaví (tedy alespoň ne nikdo z archonů). Naopak – archon chce na svém postu v rámci archoních druhů a vzácnosti kovů vydržet dlouho, aby mohl plně a náležitě vyplnit všechny své závazky a služby dobru, řádu a cti.

*Někdo to rád horké.  
Někdo to rád studené.*

*A já?  
Já to rád plně rádu.*  
**Archon trubač po několika  
žejdlících medoviny**

### Archon světla

**Vzhled:** létající koule jasného světla; jako u jediného druhu se u nich nerozlišuje podruh dle kovu. Jde o čerstvé žadatele na Celestii. Nejnižší v hierarchii archonů, což by se dalo lidskými měřítky přirovnat k určité pěchotě. Ovšem i s tímto zdánlivě nevděčným údělem u archonů světla nepanuje nespokojenost. Teprve léta ochotné služby přinesou odměnu. Slouží jako pomocníci a informátoři návštěvníků prvního patra Celestie a jako poslíčci bytostí vyšších sfér.

### Archon lovec

**Vzhled:** Humanoidní svalnaté tělo, psovité hlava, kovové náhrdelníky

Archoni lovci obývají první dvě patra Celestie. Mají na povel světelné archony, které dokáží telepaticky přivolat, vítají příchozí na Celestii a v neposlední řadě jsou to strážci spodních pater Celestie před vetřelci.

### Archon strážce

**Vzhled:** Humanoidní svalnaté tělo, medvědí hlava, medvědí pařáty na konci prstů; kovové náhrdelníky a chrániče zápěstí  
Sám název vypovídá – jde o strážce potrálu mezi jednotlivými patry Celestie. A to jak před průchodem osob zcela nepovolaných, tak i jiných archonů, před vstupem do pater jim dosud zapovězených. Archoni strážci mají vynikající smysly, dokáží mluvit s některými zvířaty a též dokáží věštit.

### Mečový archon

**Vzhled:** Humanoidní tělo, stříbrné vlasy, zářící oči, namísto rukou křídla; kovové náhrdelníky, stehenní chrániče, hrudní pláty

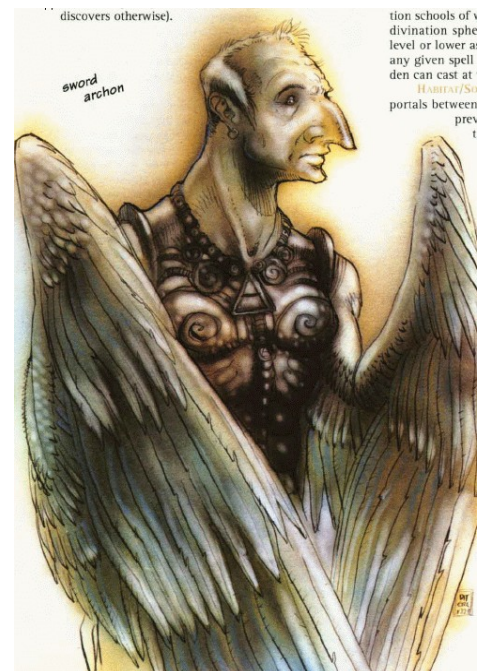
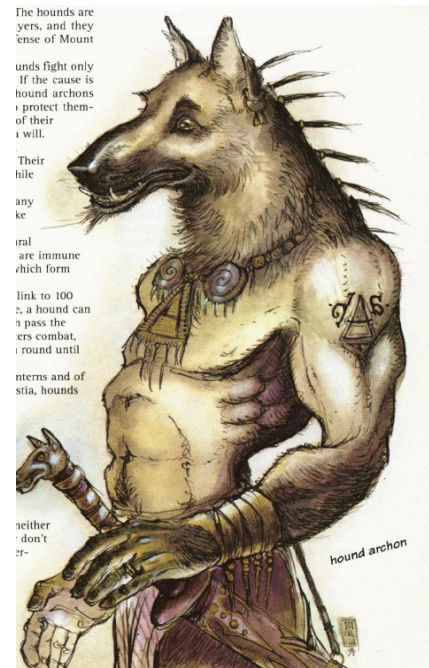
Hlavní službou mečových archonů je roznášet zprávy vyšších bytostí a mocností do všech pater Celestie. Z tohoto důvodu je příchod mečového archona doprovázen téměř posvátným očekáváním.

### Archon trubač

**Vzhled:** humanoidní tělo s křídly (připomínají avariely); kovové náhrdelníky, hrudní pláty, stříbrné trumpety

Příchod trubačů je vždy doprovázen omamně krásným zvukem jejich stříbrných trumpet, které dokáží svými libozvučnými tóny mnohé smrtelníky doslova ochromit. Ale jak je zvuk trumpet milosrdný, dokáže být i smrtící – v nouzi nejvyšší se trumpeta pro archona okamžitě stává mečem a není radno se setkat s jeho smrtícím ostřím. Podobně jako mečovní archoni i trubači jsou využíváni jako

poslové mocností dobra. K jejich službě patří však i jedna unikátní – oni jsou těmi, kdož doprovází duše mrtvých zpět do jejich těla v případě, že jsou oživeni. Z tohoto důvodu mají jako jediný druh archonů jistá privilegia – jejich pole působnosti daleko přesahuje Celestii (ačkoli ta je stále jejich



jedinou základnou a jinde se vyskytují pouze v rámci vykonávání své služby) a jako jediní mají mezi sebou jednoho považovaného za vůdce, který koordinuje jejich činnost. Tím je momentálně Israfel, pán zvěstovatelů.

*Prohlédl jsem tvé lidské maskování, Bele.*

*Braň se, nebo uteč.*

**Archon Israfel k pit fiendovi v okamžiku, kdy se Israfelova trummeta proměnila v meč**

## Trůnní archon

Vzhled: zlatá kůže, zlaté vlasy, oděni v kovových zbrojích, ozbrojeni meči, doprovázeni silnou aurou světla

Trůnní archoni jsou spolu s mocnostmi vládci měst a říší na Celestii. Jejich vliv je téměř neomezený, ačkoli nejsou tím nejvyšším stupněm archonské hierarchie. Jsou zainteresováni v problémech smrtelníků následujících zákonné dobro, v problémech dobrých náboženství – patří zkrátka už přímo mezi ta kolečka v soukolí, která rozhodují o dobru, ba ho dokonce přímo tvoří.

## Archon mentor

Vzhled: okřídlené humanoidní tělo, jestřábí hlava, dokonalá zbroj  
Tito archoni jsou těmi, kdož dohlíží nad patry Celestie. Je jich sedm, každý na jedno patro. Vědí o všem, co se na Celestii děje. Ačkoli se stává, že říše některých mocností žijících na Celestii jsou jim „zatemněny“. Je známo, že se tato téměř všemocná sedmička čas od času schází a řeší záležitosti jakkoli spojené s Celestii a dobrem. Každý archon mentor dokáže v nouzi nejvyšší kolem sebe přivolat 1000 světelných archonů, 500 archonů lovců, 250 archonů strážců a 125 mečových archonů.



## Aasimon

Archony bychom mohli principiálně srovnat s klasickými rasami fiendů – mezi nimi a jejich sférou je nerozdělitelné pouto a jde o žadatele jejich sfér. S Aasimony však přichází první rozdíl – nemají jako rasa celkově žádnou jednu domovskou sféru, obývají totiž všechny vyšší (tj. sféry dobra). Jsou spíše jako protiváha silám zla než coby suverénním principům, jaké zastávají třeba Baator nebo Propast. Jde o vyslance mocností, misky na vahách, síly, které zachránily nejménou základnickou říši a nejménou smrtelníka. Jejich polem působnosti jsou sice sférařská „válečná pole“, ale stejně tak věnují péči i základnickým světům a problémům – zlo je nutno potlačovat všude. Což je trochu rozdíl oproti, kupříkladu tanar'ri, kteří základnické světy vidí teprve až s mocí a bohatstvím, které z nich plynou (ač sekundárně také motivované cílem převahy zla).

Ne nadarmo jsou aasimoni smrtelníky považováni za bohy, ačkoli jimi ve skutečnosti nejsou – jejich moc je však pro smrtelníky skutečně srovnatelná s božskou. Aasimoni jsou ve skutečnosti „povýšení“ archony. Ačkoli to tak nebývá vnímáno a jde o dvě oddělené rasy srovnatelné úrovně je mezi nimi skutečně vývojové pouto – archoni jsou žadatelé, aasimoni už zástupci mocností.

A jak aasimoni potlačují zlo? Ať jde o dlouhé taktické plány, jednorázové debaty, jednorázové souboje na ostří nože či spalující magii, která z baatezu vysaje vše až do morku kostí. Aasimoni jsou na zlo velmi citliví – dokáží zlo vycítit a určit jeho zdroj až na vzdálenost 30 metrů. Jsou schopni pohledem do očí zlého stvoření zjistit jeho motivaci, jméno i historii.

Aasimoni nedokáží přivolat souputníka svého druhu, namísto toho však mohou vyslat žádost, kterou vyslyší nejbližší mocná bytost sil dobra – ať jde o draka, jednorožce nebo třeba paladina. Pro jednání se smrtelníky mají aasimoni dvě mimořádné schopnosti. První z nich je známa pod jménem

„celestiální úcta“ - pakliže selžou všechny ostatní přesvědčovací prostředky (což je tedy co říct při síle jejich osobnosti, které nedokáže odolat snad nikdo), aasimon si dokáže vynutit autoritu pomocí této schopnosti. Z nebes a vlastně odevšud aasimon přivolá mohutný světelný záblesk a každý v dohledu záblesku a aasimona coby jeho původce v drtivé většině podlehne síle situace – dobrá stvoření jsou naplněna neskonale láskou k aasimonovi, zlá naopak bázni a úctou. Tato schopnost je však spíš pověrou – aasimoni sami ji prakticky nepoužívají, kterak považují za nečestné ovládat tvory pomocí takto extrémních nadpřirozených sil.

Druhou schopností je pak citlivost na vyslyšení proseb smrtelníků. Nejsilněji funguje na vyšších sférách a zejména pak v případě žadatele (*žadatele prosby; ne planescapit terminus technikus*) vyznávajícího stejnou mocnost, která je příslušná i danému aasimonovi. Smrtelník v nesnázích se tak skutečně může dočkat příslovečného zázraku z nebes v podobě pomoci aasimona.

Je samozřejmé, že aasimoni doslova ztělesňují ideály dobra, cti a spravedlnosti. Což je asi také jejich jediná slabina. Obratný a vychytralý protivník dokáže aasimona zneužitím jejich naturelu zcela zmanipulovat.

Rozeznáváme sedm druhů aasimonů: agathion, astrální, monadický a movadický déva, světloň, planetar a solar. Oněch sedm druhů se dělí na dvě skupiny – první zvaná „válečníci“, kam patří agarthion. A druhá, do níž patří zbytek, zvaná „celestiální dozor“.

Válečníci jsou strážci sfér a říší a jsou zainteresováni zejména do problematiky konfliktů víry. Jsou pěšáky nejruznějších svatých válek a nezřídka se stává, že proti sobě stojí dvě skupiny agathionů směřované konflikty a antipatií dvou různých pantenonů.

Celestiální dozor je již skupina mnohem početnějších a do dění více zasahujících bytostí. Každý aasimon je unikátní – má svůj úkol, svého pána a své pohnutky. Jsou to vojáci, zvědové, poslové zpráv, pomocníci smrtelníků... Variací na jejich uplatnění je více než dost.

K neznámějším z aasimonů patří planetar Vesternor a solaři Xerona a Rastisphere.

*Jaká to zrada?!*  
*Člověk očarovaný, aby vypadal jako*  
*Bel očarovaný za člověka...?*  
**Israfel vytahující meč z**  
**nešťastníkovy mrtvého těla**

## Agathion

Ve své přirozené podobě připomínají elfy se světélkující pokožkou a zářícíma očima. Existují jak v mužské, tak ženské podobě. Agathioni preferují telepatické dorozumívání, nicméně jsou schopni mluvit jakýmkoli jazykem.

Jak již bylo řečeno jsou ze skupiny válečníků a jejich prvořadou úlohou je souboj víry – ať už dvou konkurenčních, tak dobré víry proti zlé – a to jak ve sférách, tak na základnických světech. Agathioni nicméně bojují způsobem ne často vídaným – ve své přirozené podobě nebojují prakticky nikdy. Častější je jejich přetransformování do podoby nějakého jiného tvora a teprve v jeho podobě bojují – mnoho draků na základnických světech tedy nemusí být skutečnými draky, ale agathiony v „přestrojení“. Čas od času se agathion promění v materiální věc (amulet, přilba, náhrdelník) a propůjčí své schopnosti svému nositeli.

## Déva

Dévové obývají všechny vyšší sféry. Vzhledově připomínají nadpozemsky krásné okřídlené muže. Jde o vynikající válečníky s mnoha magickými schopnostmi z kategorie ochran, léčení a detekcí.



Rozeznáváme tři druhy - astrální déva, monadický déva a movadický déva. Každý z druhů hraje svoji specifickou úlohu v záležitostech a potřebách vyšších sfér. Ačkoli jsou mezi jednotlivými druhy jisté rozdíly v moci, jíž vládnou, jsou všechny tři druhy sobě rovné.

### **Astrální déva**

Mají zlatou pokožku, světlé vlasy a oči barvy jantaru. Pohybují se nadlidskou rychlostí, jsou imunní vůči smrtícím kouzlům, vakuu a jakékoliv formě zničení a uvěznění duše. Ozbrojeni bývají palcáty. Jejich posláním je infiltrace samého srdce nižších sfér – dokáží se přenést na jakoukoli vrstvu jakékoli zlé sféry, aniž by museli postupovat jakýmikoli mezivrstvami. Jde o velmi razantní a přímou odvetu na lecjaké zlotřilé pokusy a útoky fiendů. Jak název napovídá, astrální dévové také pomáhají tvorům dobrého přesvědčení ztraceným či uvězněným v Astrálu.

### **Monadický déva**

Tento druh dévy má hnědou pokožku, černé vlasy a zelené oči. Na rozdíl od astrálních spoléhají tito dévové spíše na sílu než na rychlost a hbitost. Jejich zbraní bývá žezlo. Posláním a polem působnosti monadických dévů jsou Vnitřní sféry. Jsou zcela imunní na rozmary elementů a dokáží též ovládat elementály.

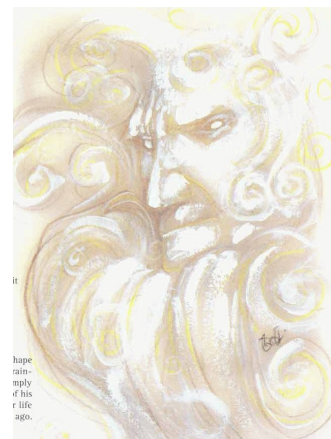
### **Movanický déva**

Movanický déva má světlou kůži, stříbrné vlasy a oči. Ačkoli mezi dévy panuje rovnost, jsou movaničtí dévové těmi neprivilegovanějšími – jsou právě těmi, kdož bývají posíláni na pomoc následníkům dobra do lecjakých končin sfér. Jsou schopni přesunu na základnické světy pouhou myšlenkou. Jejich oblíbenou zbraní jsou obouruční meče; oproti ostatním dévům vládnou většími magickými schopnostmi a mají schopnost regenerace. Podobně jako astrální dévové, spoléhají i movaničtí na obratnost a techniku boje nežli na sílu. Movanický déva většinou vystupuje v přestrojení – jako člověk či zvíře. Vyžaduje-li to situace, pak jedná i ve své přirozené podobě.



### **Světloňš**

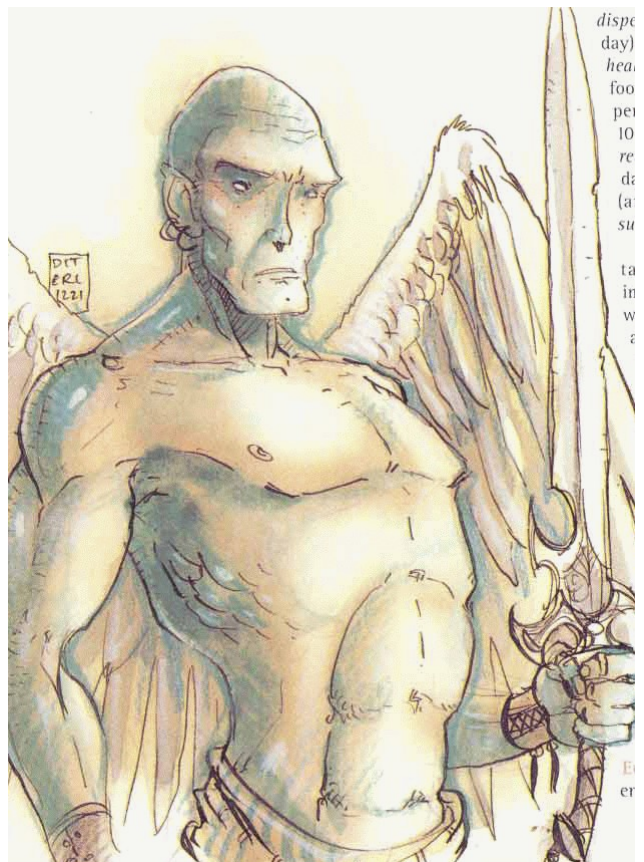
Světloňši jsou nehmotná stvoření tvořená energií. Jsou to neustále se formující mlhy, z nichž probleskují a problikávají barevná světla, tvary a obrazy. Legendy praví, že člověk dobrého přesvědčení spatří při pohledu do světloňše vzpomínku na svou nejšťastnější chvíli v životě, zatímco zlí tvorové v něm spatří vizi jejich alternativního života, jaký by žili, kdyby byli na straně dobra. Kolem a kolem legend, faktem je, že světloňši jsou stvoření přímo mocnostmi vyšších sfér. Jde o pomocníky všech těch, kdož bojují statečně proti zlu a potřebují pomoc samotných mocností. Oddaný kněz, čistý paladin i jakákoliv osoba dobrého přesvědčení, která projeví dostatečnou vůli, snahu a morální kvality, může se stát tím, jehož společnost bude poctěna přítomností světloňše. Světloňš s postavou zůstává pouze po dobu splnění důležitého úkolu. Pakliže mocnosti dobra usoudí, že dále se již musí



smrtelník potýkat s osudem sám, světloňoš odchází zpět do své domovské sféry.

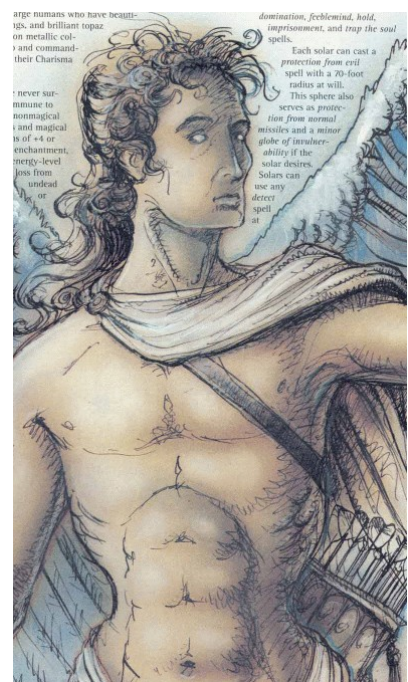
## Planetar

Planetarové jsou přímí služebníci mocností dobra. Jde o vysoké bytosti autoritativního humanoidního vzhledu. Mají smaragdovou pokožku, jasně bílá křídla a sytě modré oči. Je nemožné je přelstít a překvapit. Jejich reakce jsou rychlejší než světlo a iluze proti nim nemají pražádné šance. Jde o vynikající a mocné válečníky – vládou silnou magií i smrtícími meči. Nelze je očarovat, ani nijak ovlivnit jejich duši. Drtivá většina normálních, elementárních i magických útoků proti nim ztrácí svého plného účinku. Ve většině případů (nejsou-li na vyšších sférách) jsou planetaři také nesmrtelní – pakliže, lze je zničit pouze materiálně. Esence planetara se vrací na jeho domovskou sféru a během čtyřiceti let se planetar vrací na scénu ve své plné síle. Planetari patří mezi vyvolené aasimony – jejich služeb mohou využít skutečně unikátně důležití smrtelníci. Ve sférařských záležitostech pak planetaři patří k aasimonské elitě, která spíše velí a rozhoduje, než aby se přímo zapojovala do konfliktů. A pokud ano, pak se musí veškerí nepřátelé předem třást.



## Solar

Solaři jsou nejmocnější z aasimonů a vpravdě i jedni z nejmocnějších bytostí ve sférách. Mají rysy vysokého humanoida, kovově lesklou pokožku, zářivě bílá křídla, oči v podobě topazů a jsou vzory dokonalé krásy. Jde o dokonalé válečníky – těžko zranitelné, těžko porazitelné a svými magickými a bojovými schopnostmi smrtící. Vládou obrovskými meči a luky, které drtivou většinu bytostí zabíjejí na jeden zásah. Nicméně jako každý aasimon, i solaři sahají po zbraních až v poslední řadě. Jejich hlas je přesvědčivý, jejich myšlenky nevyvratitelné, úcta většiny bytostí k nim nezměrná. Podobně jako planetaři i solary je těžké definitivně zničit. Pouze zabitím na jeho domovské sféře je solar definitivně vymazán ze sfér. Kdekoli jinde je zničena pouze jeho materiální forma a po sedmdesáti letech se solar v plné síle navrací. Legendární schopností solarů je předání života – jejich dotek dokáže smrtelníkovi zajistit století života kdekoliv – v žáru sféry ohně, v šílenstvích Pandemonia i spalující energii negativní sféry. Říká se, že solaři by sami mohli být mocnostmi. Není to daleko od pravdy – ovšem háček je v tom, že být mocností vyžaduje specifický náhled na “svět“ - a solaři si dobrovolně volí svoji cestu službám čistého dobra.



## Eladrin



Dvě doposud zmíněné rasy by se daly shrnout následovně – archoni jsou u pomyslného zřídla a stráží ho. Ačkoli to není tak docela pravda - Horu Celestii rozhodně nelze považovat za nějaké centrum sil dobra, vykazuje ovšem prvky jisté ryzosti dorba. Dalo by se to připodobnit tak, že

fiendy při setkání s archony cosi bodá u srdce. Archoni se zpravidla přímo nezapojují do žádných vnějších záležitostí. Buď o nich rozhodují nebo jednají zprostředkovaně.

Posléze zde byli zmíněni aasimoni. Ti jsou s fiendy na ostří nože nejvíc – oni představují celestiální vojenskou sílu ať už jde o přímé konflikty, tak o zprostředkované pletichy víry a řádů na materiálních světech. Z aasimonů je fiendům nepříjemno – svrbí je dlaně si to s tou celestiální potvorou vyřídit, ale zároveň jim běhá mráz po zádech, protože ona toho ta mrcha taky umí dost.

A pak je tady kategorie bytostí, z nichž je fiendům... no, nejlépe by to asi vystihlo lidové „na blití“. Jsou to bytosti, které s fiendy nevedou žádné otevřené boje, je to spíše v rovině principu ala plus a minus – vzájemně se vylučují, protože jejich přístupy k životu jsou diametrálně odlišné. A k takovým rasám patří eladrini, obyvatelé Arborey, sféry veselí, oslav, nálad, dobra, nadšení, vášně a pokušení.

Za uvedení mezi eladriny můžeme považovat následující historku:

*Eladrini jsou zbabělá rasa usmrkaných slabochů. Jsou nevyzpytatelní a zrádlní a vždycky se někde vyloupnou nevhod. Proč jeden nemůže udělat dva pitomé kroky na té jejich dokonalé Arboree, aniž by mu do toho strkali svůj nos ti arogantní a namyšlení shierové. Jen ať se předvedou a nakráčej do Baatoru. My je tam postavíme do latě. Ukážeme jim, zač je řádu a organizace loket. Budou vidět, jaké to je, když se baatezu opře do událostí a celou tu jejich Arboreu kolem těch jejich špičatejch uší spálí na popel! Ano, souhlasim, pořád máme ještě neuzavřený účty s tanar'ri, pravda. Ale až si to s nima vyřídíme, můžete jen čekat, Eladrini - dočkáte se!*

*Cože?!!! Míří sem shiere? Já...ééé... budu muset jít. Povinnost volá... a tak vůbec...*

### **Uzamaer řečený Tlama, cornugonský kapitán na návštěvě v Sigilu**

Eladrini tvoří kmeny kočující křížem krážem Arboreou, kde hledají příležitosti k vychutnávání přírodních krás, oslav a dobrodružství. Jde o ochránce dobra a svobody a jsou si dobře vědomi snah, které baatezu a tanar'ri mají – ovládnout smrtelníky a základnické světy. Už z naturelu eladrinů vyplývá, že každý by měl mít svobodné právo zvolit si svoji cestu a víru a nebýt násilím a úskoky ovlivňován někým jiným. Proto se často vydávají na základnické světy a křížem krážem celými sférami, aby vytvořili fiendům „konkurenci“ - ukázali smrtelníkům i protiklady toho, čím je lákají a klamou fiendi. A tak je otázkou, zda potulný bard, který dovede procítěně básnit o krásách imaginárního ráje a vzbuzovat v lidech smích při komedii, je skutečně obyvatelem základnického světa či nějakým eladrinem v přestrojení.

Eladrini jsou s Arboreou spjatí stejným způsobem jako třeba tanar'ri s Propastí a archoni s Celestii. Sféra je díky jejich přítomnosti stabilní, naopak oni přežívají díky prostředí své sféry.

Každý druh eladrinů se vyznačuje vlastními odlišnostmi vzhledu a schopností, obecně je lze charakterizovat za rasu laskavých, krásných a zatraceně rychlých lidí.

Eladriny dělíme na dvě skupiny:

- nižší (bralani, coure, noviere, shiere)
- vyšší (firre, ghaele, tulani)

Nižší eladrini zpravidla neopouštějí Arboreu, naopak vyšší se z výše uvedených důvodů nechávají zaplétat do pletek sférařského „politikaření“. Nižší eladrini mohou cestovat do jakékoliv vyšší sféry, Ysgardu, Mímozemí a Astrálu. Vyšší pak i na jakoukoli Vnější i Vnitřní sféru a do Éteru. Na rozdíl od fiendů, kteří v tomto mají jistá omezení, nemusejí být nikam přivoláváni. Jedinou výjimkou ve volnosti jejich cestování po sférách je základní materiální sféra, kdy se musí „zahalit“ - vzít na sebe podobu tamního smrtelníka a jako smrtelník se i chovat. Pakliže eladrin něčím prozradí svou pravou totožnost, je z materiálních sfér na 1001 let vyhoštěn.

Srdcem rasy eladrinů je takzvaná Dvorana hvězd. Mýtické místo na Arboree, jehož poloha se noc od noci mění. Dvoraně vládne krásná královna Morwel, zvaná též Královna víl, Paní jezera a Dáma hvězd. Ve dvoraně je obklopena nejmocnějšími eladriny a tento spolek a místo v jednom představuje duchovní jádro celé rasy.

Velmi dobré vztahy mají eladrini s elfy a aasimony, nicméně málokdy se nechávají zaplétat do



problémů příslušných oběma rasám. Je-li však pomoc na místě, nikdy nenechají spojence ve štychu.

*Teda, takhle k prasknutí jsem se už dlouho nenacpal.*  
**Mizumel, Vnímavý poté, co spořádal svačinku v osadě eladrinů - přesněji řečeno zatím pouze její první chod**

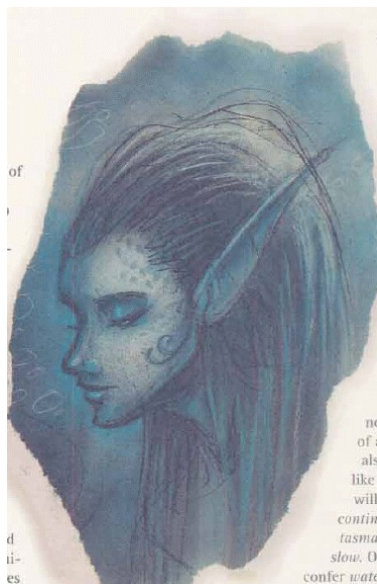
## Nižší eladrini

**Bralani** – na sněhových a písečných pláních Pelionu žijí bralani. Nejdivočejší a nejživější druh eladrinů – od soumraku do soumraku žijí v jednom velkém spontánním nadšení a vášni. Žádný eladrin se nevyrovná jejich hněvu, jsou-li rozlobení či zarmoucení, nebo naopak jejich juchání a smíchu, mají-li radost. Vychutnávají si volnost svých plání a radost nad tou čistou přírodní krásou. Připomínají malé stříbrovlasé elfy, mohou na sebe však brát i podobu sněžných a písečných vírů. Ačkoli se zdá, že jejich život je zasvěcený nekonečným rozjařeným tancům, vše se dokáže rychle změnit – třeba tím, mají-li podezření, že se do jejich výspy blaha a potěšení blíží zlo. Pro nezkušené příchozí jsou bralani nevyzpytatelní – mohou je přivítat plné stoly nevidaných pochutin, ale i frontální útok zrovna rozlobených eladrinů.

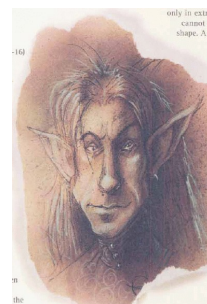
**Coure** – nejmenšími z eladrinů jsou coure. Jde o malá vílovitá létající stvoření podobná malým elfům s jemnými pavučinovými křídélky. Rádi se oblékají do šatů zvláštních barevných kombinací, ale to nic nemění na tom, že když je to hezky skotačivě barevné, je to pro ně prostě nejlepší – proti gustu žádný dišputát. Coure na sebe dokáží brát podobu malých světelných koulí.

Když už, pak coure mívají za úkol hlavně donášet vzkazy a stopovat. Svým poletováním, propěvováním, šprýmy a žertováním obšťastňují (anebo otravují?) kohokoli, kdo prochází kolem nich. Říká se, že i pro zachmuřeného strážce zkázy je těžké se zamračit, když mu před očima předvádějí coure své skotačivé tanečky a divadýlka. Navzdory smyslu pro humor a kdejakých radovánek se však coure dokáží zhostit i vážných úkolů, jde-li do tuhého. Jde o vynikající špehy, ale i skryté bojovníky. Nezbedný a neškodný humor dokáží dovést až do extrému a protivníka zcela vyvést z míry, zatímco zbytek vyrazí pro posily.

**Novierre** – v mořích a na ostrovech říše Ossa žijí novierrové. Asi nejotevřenější a nejpřístupnější z eladrinů. Oslavují krásu svých tyrkysových moří, ostrovů a čisté svobody. Vypadají jako vodní elfové – jejich kůže je modrá až zelenavá a jejich vlasy mají barvy od modré až po blond'atou. Na rozdíl od vodních elfů však připomínají více lidí, protože až na barvu kůže a vlasů a schopnost žít pod vodou není rozdíl mezi člověkem a novierrem. Ačkoli, novierrové jsou samozřejmě hezčí. Dokáží na sebe také brát podobu zlatých delfinů. V jejich oblíbě jsou nejrůznější drahokamy a šperky a rádi také cestují na jiné sféry a základnické světy a objevují dosud nepoznaná moře, ostrovy a oceány. Ač sami o sobě družní, jsou novierrové tak trochu vyčleněni z eladrinů a žijí si svým vlastním mořským životem.

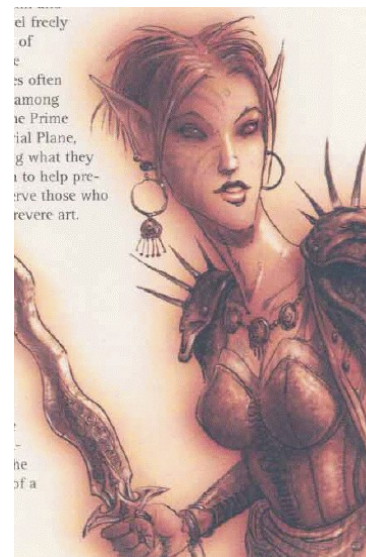


**Shiere** – válečníci Arborey, to jsou shierové. Hrdí, neohrožení, ale též milosrdní rytíři a obránci eladrinských osad, komunit a principů. Oslavují kuráž, čest a odvahu a těchto vlastností si cení i na druhých. Navzdory tomu, že jde o jedny z nejlepších bojovníků ve sférách, není to na jejich fyzickém vzhledu nijak znát. Jejich těla jsou útlá jako elfů, ovšem o poznání vyšší. Mají světlou kůži, vlasy zlaté či šedivé barvy a modré, zelené nebo fialové oči. Na rozdíl od ostatních eladrinů shierové téměř nikdy nevolí možnost proměny do své alternativní podoby, ačkoli mohou – jejich druhá podoba je malá koule světla.



### Vyšší eladrini

**Firre** – vypadají jako zrzaví elfové s rudě zářícíma očima, přičemž dokáží změnit svou podobu do ohnivé koule či ohnivého sloupu velikosti člověka. Firreové mají obrovskou zálibu v umění; co obrovskou - přímo fatální. Žijí ohnivou vášní pro umění jakéhokoliv druhu a stejně takovou cestou vedou své životy – aby to mělo estetický šmrnc a šlávu. Často bývají potulnými básníky a bardy, kteří putují od jedné eladrinské osady ke druhé. Velmi rádi cestují na místa, kde je estetice a uměleckým dojmům přikládán velký důraz, vychutnávají si paláce živých i padlých mocností, zachycují nejrůznějšími formami neobvyklé přírodní scenerie a lidské osudy. Zvláštní zálibu pak mají poněkud paradoxně v zachycování smrti a úpadku. Rádi poznávají umělecky nadané lidi a velmi často s nimi po dlouhou dobu žijí či cestují. Co je však prý na nich to nejcennější, je jejich hlas. Není prý bytosti, která by dokázal zpívat procítěněji a krásněji než firre.



Ale aby nedošlo k nedorozumění, stejně takovou vášně a procítění, jaké firreové věnují umění, dokáží se s takovou intenzitou ohánět i v boji. Jejich meče, oštěpy a magické schopnosti z nich dělají velice obávané nepřátele. Na druhou stranu – jejich protivník má jistotu, že jeho smrt bude zcela jistě nějak umělecky zachycena jedněmi z nejlepších estétů, kteří se na sférách vyskytují.

**Ghaele** – Ghaele připomínají vysoké elfy atletické postavy. Tedy až na jejich zářivé oči a auru, která z nich vyzařuje. Podobně jako další eladrini, dokáží proměnit svou podobu – v tomto případě do nehmotné barevné koule. Ghaele jsou rytíři z eladrinů - kdykoli se někde objeví zlo a útisk, ghaele se pokusí být na blízku těm v nesnázích a nabídnout doprovod těm, kdož mají dostatek odvahy se zlu postavit. Jde o mocné bojovníky nevídaných bojových schopností a dovednostech ve vysoké magii. Často jsou také asistenty tulani, eladrinských nejvyšších. Ghaele jsou dobrosrdeční a soucitní, ovšem jsou si vědomi toho, co dokáže zlo. Jejich velká zkušenost ze základnických světů a tam poznanými úskoky baatezu a tanar'ri jim dokonale otevírá oči. Mállokterý z eladrinů může prokázat takovou míru uvědomění.



**Tulani** – nejvyšší z eladrinů, mírumilovní tulani – stvoření nadpozemské krásy a půvabu. Jejich hlas je jako živoucí hudba a jejich tváře tak krásné, že smrtelník sotva snese pohled na tak intenzivní půvab. Jejich vysoká těla obklopuje aura silné magie. Vypadají jako vysokí elfové a nosí róby, na nichž se mihotají rozličné odstíny barev. Dokáží na sebe brát alternativní podobu jakéhokoliv druhu eladrinů. Jde o vládcy eladrinských říší, kde mají



zcela volná pole působnosti. Zodpovídají se pouze Dámě hvězd a zmateně dobrým mocnostem. Jde o klidné vládce, kteří dovolují svým poddaných dopřávat si radostí a požitků, jakých je pro eladriny typických. Zároveň si však dokáží udržovat jistý odstup, který je nutný zejména tehdy, kdy je třeba rychle jednat před blížícím se nebezpečím.

## Guardinal



Guardinalové jsou svou pozicí v celé této hře filozofii a víry srovnatelní s eladriny. Nejsou přímými nepřáteli fiendů ve smyslu, že by sledovali každý jejich krok a vyzývali je na přímé souboje jako aasimoni. Jsou však rasou, která fiendům také leží v žaludku, protože nesnáší zlo, zlo ve sférách

vyhledává a snaží se ho ničit.

Jde a rasu žijící na sféře Elysium, sféře odpočinku, nesmírných přírodních krás, pohody, klidu a všudypřítomného dobra. V tomto duchu vedou své životy i guardinalové – až na tu výjimku nesnášenlivosti ke zlu, která je vede k činům. Jde o rasu krásných, statných lidí se zvířecími rysy. Žijí sami nebo v malých skupinkách putujících od místa k místu anebo prostě tam, kde se jim to zalíbí. Nejsou nijak organizovaní, ačkoli uznávají formální vůdcovské postavení leonelů, kteří určují, jaké momentální cíle ta která skupinka guardinalů bude mít.

Jak již bylo řečeno, s eladriny mají mnoho společného, odlišují je však některé naznačené rozdíly. Tam, kde eladrini uznávají právo na svobodu a spíše postrkování smrtelníků, tam u guardinalů nastupuje přístup „účel světí prostředky“ - tedy, že zlo musí být vymýceno a je jedno jakým způsobem. Žádné dlouhé oplétačky – když je třeba činů, tak také činy budou. Je však třeba podotknout, že navzdory jisté radikálnosti, která z předchozích řádek vyzařuje, i guardinalové sahají po násilí až v poslední řadě.

Nejmocnějším z guardinalů je princ Talisid doprovázený svými pěti družiníky. Jeho moc, inteligence a schopnosti jsou srovnatelné s těmi nižších mocností a spolu se svými družiníky je jistou nejvyšší autoritou mezi guardinaly.

### Avoral

Avoralové mají orlí křídla a jsou tak jediní z guardinalů schopni přirozeného letu. Mají vysoká těla, dlouhé končetiny a nohy opatřené orlími pařáty. Jejich tváře jsou sice lidské, mají však některé orlí rysy – zašpičatělý nos připodobňující zobák, žluté oči, vlasy připomínající barvou a strukturou orlí peří. Jsou výbornými lovci, stopaři a posly. Díky svobodě, kterou jim poskytuje let, se u nich projevuje možná nejvíce samotářská povaha guardinalů, kdy avoralové žijí v rozsáhlých skalních hřebecích, do nichž málokdy vůbec vstoupí noha běžného smrtelníka.



### Cervidal

Jde o nejběžnější druh guardinalů a také nejmírumilovnější. V době míru tvoří běžný guardinalský lid, v době bojů pak guardinalskou pěchotu, která navzdory své běžné mírumilovnosti, rozhodně neustoupí z žádného boje. Cervidalové připomínají satyry – jsou štíhlí, pokrytí červenavou krátkou srstí, kromě tváře, rukou a hrudí, kde nalezneme zlatě zbarvenou pleť. Na hlavě mají rohy a jejich končetiny končí rohovinou, jakoby kopyty. Žijí v elysejských lesích a zpravidla v uzavřených komunitách, které mezi sebe nerady vpouštějí cizince.



*Myslím, že jsi mi nerozuměl (prrrffff). Položíš ten meč a budeš se chovat hezky, kámo, nebo ti naložím takovou nakládačku, žes to neviděl (prrrffff). Rušíš klid a mír a pro to my tady nemáme vůbec pochopení, víš? (prrrffff) A řekni, v těch špičatejch uších a zářících očích - vidím v tom správně tanar'rijskou krev? (prrrrrrrffffff)*

**equinal Zaržálvaník k neznámému tieflingovi**

### Equinal

Equinalové jsou druhým z nejběžnějších guardinalských druhů. Mají velmi statné proporce a ze zvířecích rysů toho pobrali nejvíce od šlechtěných koňů. Jejich spodní končetiny končí kopyty a skutečně připomínají koňské nohy. Mají protažené a úzké jakoby koňsko-lidské obličej. Na rozdíl

od většiny ostatních guardinalů jsou docela družní, zvláště mezi sebou navzájem, a tak tvoří docela početné skupinky. Žijí na elysejských polích a lukách, kde dávají průchod svým potěšením v pelášení volnou krajinou a nejrůznějších dovednostních soutěžích. V dobách bojů tvoří guardinalskou „těžkou pěchotu“ a nikdy si nenechají ujít příležitost konfrontovat zlo.



### **Leonal**

Leonalové jsou nejmoudřejší a nejmocnější z guardinalů. Při příležitosti, kdy je třeba určité jednoty v guardinalských skupinách, jsou právě oni těmi, kdož velí a vládou. Jejich tělo je velké a statné, pokryté krátkou zlatavou srstí, vlasy jim přecházejí v rudé hřívu a končetiny připomínají končetiny kočkovitých šelem. Jejich tvář je vznešená a zároveň hrozivá, zvláště když se podotkne, že má lví rysy, a tehdy, když leonal odhalí řádky svých zubů. Leonalové mají domov v divokých pláních Elysia, ovšem málokdy mají čas si jich užít. Velkou část doby tráví úkolováním dalších guardinalů a plánování dalších postupů. Protože síly zla si zkrátka jen málokdy dávají pokoj. Leonalové také z vlastních pohnutek cestují sférami a vyhledávají jakákoli zrnka zla, která by bylo potřeba co nejrychleji zničit.

### **Lupinal**

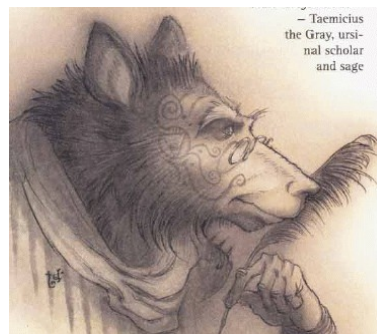
Lupinalové tvoří guardinalské předsunuté jednotky s obrovským přehledem o tom, co se děje mimo Elysium. Podobně jako leonalové i oni se často pouštějí mimo Elysium a vyhledávají potenciální jádra problémů. Celkově jde o druh guardinalů, který je nejvíce nakloněn řádu a nejméně si užívá krás o volnosti Elysia. Lupinalové jsou lidi-vlci – jejich těla jsou dlouhá a útlá, pokrytá krátkou šedostříbrnou srstí. Jejich obličej je jakousi kombinací lidského a vlčího – nos a ústa protažená v čenich a tlamu, špičaté uši a žluté oči. Vzdáleně je lupinal podobný vlkodlakům při bližším pohledu jde však o mnohem kultivovanějšího tvora. Lupinalové se sdružují do skupin a jde o ty



společenštější z guardinalů. Ovšem k cizincům jsou zpočátku obzvláště podezřívaví. Jakmile však seznají, že žádné nebezpečí nehrozí, jsou lupinalové společníci na život a na smrt. Lupinalové tvoří jádro obrany Elysia před vpády nepřátel.

## Ursinal

Učenci a filozofové guardinalů, to jsou ursinalové – lidé mohutných těl s medvědími rysy. Jsou poradci leonalů a hlavní mágové guardinalů. Jejich tělo je pokryto hnědou, zlatou či zrzavou srstí a jejich tváře mají medvědí prvky – protažené čenichy a medvědí uši. Ursinalové jsou bryskní učenci a o svá moudra se rádi dělí, ovšem zpravidla v opravdu dlouhých přednáškách, které pokryjí desetinásobek toho, než kolik chtěl člověk vlastně vědět. Mají velký přehled o reáliích jiných sfér, o magii a historie nejrůznějších říší. Ne nadarmo se říká, že pokud ursinal odpověď na otázku vědět nebude, bude vědět minimálně to, kde ji hledat.



## Asuras

Poslední zmíněnou rasou jsou asurasové. Tím se vracíme opět na začátek k archonům a aasimonům, kterak jde ve skutečnosti o archony, kteří nějakým způsobem nedokázali jít cestou řádu, a tak se z nich stali asurasové – archoni odpadlí k chaosu. Přetransformují se v tvory světlé pleti, bílých křídel a končetinami končícími pařáty. Asurasové jsou zcela chaotická stvoření – jejich neschopnost následovat celestiální řád jim zapověděla život na Celestii a stávají se z nich v dobrém slova smyslu rebelové. Jednají na vlastní pěst a podle vlastního úsudku v intencích dobra. Tato pozice asurasů, jakožto nezávislých „zbojníků dobra“ vyhovuje některým mocnostem, a tak se asurasové stávají jejich prostředníky, což je řadí na úroveň aasimonů.

Svým přístupem mají asurasové velmi blízko ke guardinalům – jít prostě po zlu a neohlížet se na další okolnosti. Velmi blízko mají též k aasimonům, těm je zejména zlo trnem v oku též. Aasimoni jsou však už v očích asurasů již přece jenom svázáni vnějšími vlivy a sférařským „politikařením“. S eladriny je spojuje naopak myšlenka svobody jedince, která je pro asurase jednou z prvotních principů, kvůli němuž jsou vlastně tím, čím jsou. Naopak s eladriny je již rozděluje absence jakékoli reflexe u eladrinů – ti žijí pouze okamžikem a ne už vývojem situace. Pro asurase je naopak velmi vzácné vědomí jejich vývoje a ztráta statusu archona – to je to, co je jejich největší prohrou a výhrou zároveň. Ač možná s podivem, asurasové a archoni se plně respektují. Pakliže by to vůbec vzájemně u celestiálních ras šlo, nepanuje mezi nimi žádná zášť ani předsudky. Nicméně situace se má tak, že asurasové s archony potkávají se nějakou zvláštní náhodou velmi vzácně – že by nakonec proto, že se potkávají skutečně nechtějí? Případy, kdy tu existovala určitá rivalita mezi archony a asurasy zaznamenány totiž byly.

Asurasové nesnášejí baatezu i tanar'ri stejnou měrou, což je přístup pro celestiální rasy také nevídaný. Archoni mají za své nepřátele spíše tanar'ri a aasimoni naopak spíše baatezu. Asurasové však nedělají rozdíly. Kdo však pro ně stojí nade všemi nepřáteli, jsou yugolothové – právě ti jsou úhlavními nepřáteli asurasů.

Tímto je tedy vyčerpána paleta ras představujících explicitní protiváhu fiendům. Našly by se samozřejmě další rasy a bytosti, které jsou fiendům trnem v oku, nejde však o tak vyhrocené vztahy jako v případě pěti výše uvedených ras. Je také třeba dodat, že v kontextu sfér jsou každé dvě rasy z dvou rozdílných sfér nějakou svojí protiváhou, tudíž bychom tímto přístupem našli zástupy dalších a dalších ras, které fiendům (a to buď jednotlivým fiendským rasám, popř. i fiendům obecně) představují buďto morální, či principiální protiklad.

Jak je to vše s fiendy a „anti-fiendy“ zasazeno do kontextu sfér, na to dojde řeč v části následující věnované Válce krve.

*Zdroje:*

*paměť*

*fantazie*

*Monstrous Compendium Appendix I*

*Monstrous Compendium Appendix II*

*Planes of Law*

*Planes of Chaos*

*Planes of Conflict*

***ilustrace:*** Tony DiTerlizzi