

Průlety sférami

část čtvrtá – Astrální sféra

Vlasák

Stříbrná prázdnota... místo tvořené pouze myslí... spojovací cesta mezi sférami... domov prastaré rasy githyanki... místo, kde mrtvé mocnosti splývají se skutečnou nicotou... anebo místo, kterým putuje víra v mocnosti a naopak žehnání mocností svým věřícím. To vše je Astrální sféra. Pro svou imaginární i hmotnou prázdnotu by se dalo říct, že místo věru nezajímavé... Ale nesudme tak zbrkle, opak se možná ukáže pravdou – a ten, kdo tuto pravdu zjistí až teprve přímo na Astrálu, ten už si nejspíš rezervuje místo v rejstříku Knihy mrtvých. Co to tedy Astrál je a co skrývá? Může božstvo zemřít? Proč se Dak'kon v Planescape:Torment nesnášel s githyanki a co to v Baldur's Gate 2 bylo za zvláštní stříbrný meč? To vše a ještě daleko víc se dozvíme v tomto dílu Průletů sférami.

*"Říkáš nuda? A kde jinde bys
pohledal lepší zábavu?"*
**Odpověď' toho, kdo na Astrálu
byl, tomu, kdo o něm jenom
slyšel**

Co je Astrální sféra?

Klasická definice Astrální sféry dle sigilských filozofů zní takto (nutno podotknout, že tato klasická doktrína je velmi často překrucována a opouštěna podle toho, jak která víra a frakce praví; v jádru lze však ve všech vystopovat princip následující tuto definici):

Mějme dvě tyčky – délky nekonečné. A držme je od sebe rovnoběžně na stopu daleko. Poté tuto vzdálenost mezi nimi snížíme na polovinu. Toto stále opakujeme, dokud se téměř nedotknou. Vezměme si při těchto krocích dále prostor mezi nimi – jeho rozpětí je tím, jak je vzdálenost mezi tyčkami neustále snižována na polovinu, též každým krokem poloviční – tedy blíží se postupně téměř nekonečně malé. Přitom se však tyčky nikdy nedotknou – každé další přiblížení – až do nekonečného počtu přibližování – tedy stále znamená poloviční zkrácení jejich předchozí vzdálenosti a ta je stále nenulová. Takže ačkoliv jsou tyčky k sobě stále více přibližovány, vždy se mezi nimi najde prostor – a díky nekonečné délce tyček, prostor stále nekonečný. Tedy mezi „ničím“ je stále prostor. Třebaže takový, který nelze být smysly zachycen ani racionální myslí představen. A přesně uvnitř tohoto prostoru-neprostoru lze chápat Astrální sféru.

Astrální sféra není místem v hmotném chápání, neexistuje tam míra jako vzdálenost a prostor, je to stav či „prostor“ založený na myslí. Vzdálenost a prostor, jakož i další míry, jsou pouze pohledem, či záležitostí toho, jak mysl vnímá – tyto míry mysl ze svojí perspektivy pohledu rozlišovat dokáže, výsledkem čehož je vytvoření dojmu, že Astrál je prostor. Ve skutečnosti však nejde o nic hmotného, jak se z vnímání může zdát. Astrál *vyplňuje prázdno* mezi sférami, mezi prostory – tj. ten, kdož se nenachází na nějaké sféře, nachází se v Astrální sféře (pozn: termín „sféra“ je ve spojení s Astrálem spíše konvencí, ve skutečnosti by sféra měla představovat nějaký prostor, což Astrál ve své podstatě není). Některé teorie říkají, že Astrál je zbytkem a zákulisím toho, co zbylo poté, co byly vytvořeny sféry – může tomu tak být, ale taky nemusí.

Podobně lze vysvětlit, proč Astrální sféra spojuje Vnější sféry a Základní a proč nespojuje například i Vnitřní sféry. Důvod je nasnadě – Vnitřní sféry jsou založeny na hmotě a fyzicku, na stavebních elementech světů. Zatímco u Vnějších sfér jde spíš o víru, názor a filozofii – jaksi o mentální rovinu. A to je přesně to, co Astrální sféra svou podstatou akceptuje – ne fyzickou realitu, ale to, co tvoří vědomí.

Jak to na Astrální sféře vypadá?

Astrál spojuje Vnější sféry a tyto se Základní sférou – navzdory této frekventované trase, však Astrál přímo nenavštěvuje tolik cestovatelů, jak by se mohlo zdát. Většina totiž prochází Astrálními průchody anebo odskočí z jednoho barevného bazénku do druhého, ale nic tam nikoho příliš nedrží. Ono taky co – kdo vejde do Astrálu přímo, vidí jenom nekonečnou stříbřitou nicotu. Sem tam je ke spatření něco, co by základník nazval hvězdou. Ovšem nic jako nebe neexistuje – tyto „hvězdy“ se nacházejí kdekoliv – nahoře, vlevo, dole... Ono lze totiž vůbec spekulovat nad tím, zda má „nahore“ v Astrálu vůbec nějaký smysl. Odpovíme si rychle – nemá. Astrál nezná gravitaci a vzhledem k nekonečnosti do všech směrů ani nelze globálně zafixovat žádné skutečné „směry“, světové strany, výšky a hloubky.

Na Astrálu je ticho, žádný vítr, žádný vnější pohyb, vše vypadá jako zcela prázdné. Občasnými typickými známkami objektů jsou Astrální průchody, které se jako stříbřité a spektrální tepny táhnou prostorem – nemají žádného viditelného konce ani začátku. Občas vibrují, krouží se, pohybují a třesou – skoro to někdy vypadá, jako by se do nich opíral nějaký „nevnímátný“ vítr.

Jedinec se Astrálem pohybuje intuitivně – tak, jak se pohne ruka, když chceme, aby se pohnula, tak se pohneme na Astrálu z místa na místo i my – nezapomínejme, že Astrál jde ruku v ruce s myslí. Na Astrálu není také vzduch – protože jednoduše není potřeba dýchat. Podobně i další tělesné potřeby na Astrálu neexistují, kromě spánku.

*"Astrální sféra? JÓ, to je místo
mezi náma a jima. Nic tam
není, jen průchody a mrtví
bohové. Těžko to vůbec
nazývat sférou."
I mistr sférař se někdy utne...*

Takže co – je Astrální sféra skutečně tak prázdnou? Dalo by se říct... Vzácně lze narazit na Astrální průchod, podobně na barevný bazének (barevné kruhy, jimiž lze projít do nějaké sféry, či z ní do Astrálu), občas se nějakou formou projeví nakumulovaná Astrální energie. Někdy lze též spařit v nicotě plovoucí ostrov – skály a materiál z jiných sfér, někdy však skutečně tvořen tělem mrtvého boha. Nenajdeme však žádná velká města (byť pár jich na některých ostrovech je), žádné lesy, hory, řeky, moře... jediným mořem a to nekonečným je tam astrální prázdnota. Vzácně, ale můžeme, potkat i některé živé tvory – například astrální velryby, nebezpečné astrální běsy či nechvalně známé githyanki – jednu z nejhorších ras, jakou může kdo kde potkat. V prázdnotě je šance narazit na živou bytost malá, ale je.

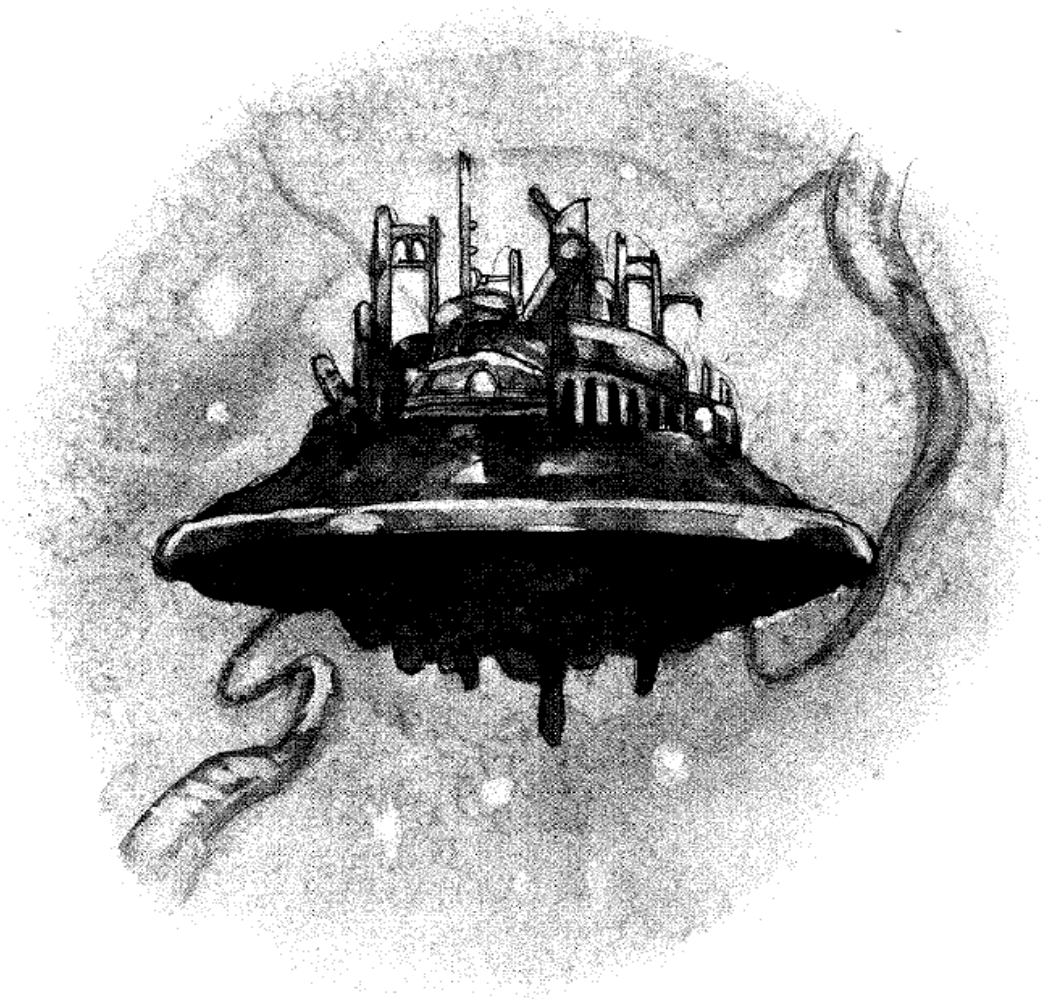
Cestování a život na Astrální sféře

Na Astrál se lze dostat dvěma základními způsoby – astrálně a fyzicky. Astrálně se lze do Astrálu dostat pomocí psionických schopností či Astrálním kouzlem. Astrálním cestováním se rozumí projekce jedince do Astrálu, zatímco jeho hmotné tělo zůstává na původní sféře. U Základníků je jejich hmotná forma a astrální spojena tzv. *stříbrnou nití*, viditelným vláknem, které se od astrální formy táhne kamsi do nekonečna. Pokud je astrální forma zraněna či zabita, dojde pouze k jejímu zničení, hmotné tělo není dotčeno a astrální cestovatel tak přijde k vědomí zpátky ve svém těle. Horší to je v případě přetnutí astrální nitě – v tomto případě umírá jak astrální forma, tak i hmotné tělo, které tímto okamžikem zůstane doslova bez duše. Při astrálním cestování nedochází k žádnému fyzickému přenosu, pouze k přeložení bytosti do jejího astrálního ekvivalentu, tj. cestovatel s sebou nemůže přenést žádné materiální předměty (nejsou-li nějakou formou též přeloženy).

Naopak fyzické cestování na Astrál – skrze portál, barevný bazének, schopnost přechodu mezi

sférami či něčím podobným – umožňuje vstoupit na Astrál cestovateli tak, jaký je – třeba i v plné zbroji. Je však třeba podotknout jedno a opět připomínané – Astrál je založen na mysli, tudíž jakékoliv hmotné věci nespádají do této kategorie. To znamená, že jakákoliv věc je v Astrálu odrazem opatřeným zachovaným „vnímáním“ – těžká věc zůstane těžkou, protože ji ve hmotném světě jako těžkou vnímáme. Podobně sladká věc zůstane sladkou, protože ji známe jako sladkou... zkrátka cokoli podléhá přirozené interpretaci naší mysli – dalo by se říct jisté formě sugesce. Běžný smrtelník však tento princip nedokáže nijak prolomit – jeho síla vůle je slabá na to, aby si odmyslel hmotnost své zbroje, či naopak do ruky přimyslel meč; takto to v Astrálu opravdu nefunguje. Přirozeně lze na rozdíl od astrálního cestování očekávat, že smrt a zranění při fyzickém cestování na Astrálu rovná se skutečné smrti a zranění.

Z výše uvedeného tedy vyplývá, že vše na Astrálu funguje tak, jak je pro daného jedince zvykem. Kupříkladu interpretace fyzické smrti na Astrálu v kontextu „nehmotnosti“ je následující: meč je na Astrálu svým astrálním ekvivalentem – je *přeložen*. Oběť dle svých zkušeností ví, co dokáže udělat meč zaražený do jejího hrudníku (resp. než ze své zkušenosti na vlastní kůži to samozřejmě ví pozorováním). Meč má tedy vlastnosti meče i na Astrálu. Podobně též srdce a z toho vedou ony důsledky – přestože jde o probodnutí nehmotného srdce nehmotným mečem, jde o překlady a oběť, resp. mysl oběti, pociťuje bolest a skutečně umírá. Jak již bylo řečeno, vnímání na Astrálu nelze nijak ošálit – ač nehmotné, vše tam funguje tak, jak by jedinec čekal.



*"Takže protože jde o říši tvořenou
myslí, když si budu myslet, že necítím
bolest, fakt jí teda cítit nebudu?"*

**Nováček na Astrálu... kdo ví,
jak daleko došel...**

Zvláštní je to na Astrálu s časem. Jedinec na Astrálu pociťuje plynutí času (protože to je zkrátka přirozenost), ovšem ve skutečnosti čas na Astrálu neplyne, ba ani neexistuje. Lecjaký ňouma by si teď mohl myslet, že pokud vstoupí na Astrál, zastaví se pro něj čas (a tedy i třeba stárnutí). To je pravdou, ovšem částečnou – po návratu z Astrálu se mu vše zpětně sečte. Kdo vstoupí na Astrál v patnácti a vydrží tam 25 let, zůstane tam sice pořád patnáctiletým, ovšem po opuštění Astrálu okamžitě zestárne na 40. V mnohovesmíru totiž čas plyne stále a přeložené astrální formy zůstávají synchronizované i po zpětném překladu do fyzické formy.

Toto má několik zajímavých důsledků. Kupříkladu se na Astrálu přirozenou cestou neléčí zranění či nemoci – krvácející rána bude na Astrálu stále krváčet. Oběť bude stále pociťovat bolest, ovšem to je pouze paradox neexistence času – zranění bude stále jednorázové a ač oběť bude stále vnímat projevy krváčení, nevykrvácí (ovšem pozor, co se stane po opuštění Astrálu – jak známo, všechny resty budou dopočteny). Léčení přirozenou cestou na Astrálu tedy nefunguje – vše je „zafixované“. Nicméně magické léčení funguje.

Podobně to je s hladem – na Astrálu není třeba jíst, hlad je též časově zafixován (toto je jedna z výjimek, že vše na Astrálu funguje tak, jak je zvykem – nedochází tady k „sugesci“ narůstajícího hladu). Ovšem po opuštění Astrálu bude oběť trpět hladem – ačkoliv se nestane, že by takto dodatečně jednorázově zemřela vyhladověním či žízni. Po opuštění Astrálu je nutné se urychleně najíst a napít. Proto je také zvykem, že u portálů či bazének vedoucích z Astrálu jsou často zřízené hostince a restauranty.

Co však po opuštění Astrálu nepočká tak, jako třeba hlad, je otrava jedem – opět dochází k jednorázové synchronizaci s fyzickým světem. Opuštění Astrálu tedy může být velkou paranoiou, pokud má člověk nejjisté podezření, že po Astrálu dlouho putoval s otravou.

*"Zatraceně, jaktože seš
rychlejší než Drug?
Drug byl vždycky
rychlejší než jeho
čarodějný kamarád."*

**Půl-ork Drug
seznamující se s hořkou
realitou Astrálního cestování.**

Pohyb není na Astrálu fyzický, je záležitostí myšlenky. Jakmile si cestovatel usmyslí, že se chce pohybovat, tak se zkrátka pohybuje. Je nasnadě, že čím důvtipnější člověk je, tím rychleji a obratněji se dokáže pohybovat. Důsledkem toho lze tedy provádět pohyby zdánlivě odporující fyzice, pohybovat se jinak nereálně ladně, manévrovat – protože pohyb po Astrálu není o fyzikálních zákonech a koordinaci, jako o vůli a inteligenci. Na Astrálu sice není gravitace ani žádná setrvačnost či tření, je však nutné uvést jisté zákonitosti týkající se pohybu – k setrvání pohybu musí cestovatel na onen pohyb stále myslet. Nefunguje to tak, že se „rozjede“ myšlenkou a vlivem neexistence fyzikálních vlivů se bude pohybovat do nekonečna. Ne, fyzikální vlivy jsou do jisté míry nahrazeny myšlenkami – jakákoliv myšlenka netýkající se pohybu, na níž cestovatel myslí, cestovatele ve skutečnosti zpomaluje.

Zdá se, že se po Astrálu lze pohybovat i konvenčně, tedy pomocí kroků. Jde však pouze o dezinterpretaci – pohyb pomocí kroků ve skutečnosti vyžaduje od cestovatele jisté mentální

zapojení (ať už ve formě jisté touhy se pohybovat, či zkrátka pouze jít a pohybovat nohama) a to je ve skutečnosti to, co ho rozpohybuje, ne kroky samotné, ty jsou na Astrálu druhotné – zdánlivě fyzický pohyb je pouze zástěrkou za klasickými zákony Astrálu.

Nutno podotknout, že přirození obyvatelé Astrálu jsou pro pohyb na něj připraveni nejlépe – dokáží vyvinout větší rychlost a dodatečné myšlenky či aktivity je tolik nezpomalují. V tomto vynikají zejména githyanki. Ti navíc využívají i astrální lodě – plavidla ovládaná vědomím pasažérů.

Odlišná dynamika pohybu a „všesměrovost“ Astrálu způsobuje, že fyzické souboje se velmi liší od těch klasických. Na Astrálu ve velké míře záleží na manévrování v prostoru, často se boj odehrává ve velkém rozpětí vzdálenosti a pokud by na Astrálu vzdálenost skutečně existovala, není vzácností, že od místa, kde souboj začal, to je k místu, kde skončil, třeba i několik kilometrů. Tohoto faktu využívají domorodí obyvatelé – vědí, že návštěvníci Astrálu tolik neznají a snad se „zapomenou“ – odchýlí se. Poměrně lehko tak jde rozebrat skupinu cestovatelů, kdy ti po několika manévrech zjistí, že se od svých druhů vzdálili déle než na dohled. Vůbec, souboje na Astrálu jsou hodně o tom, nakolik účastníci dovedou ovládat svou vůli a mysl – fyzická síla je na Astrálu takřka k ničemu.

Podobné zvláštnosti vykazují i následky souboje – mrtvá těla zůstávají na místě, vedle nich upuštěné zbraně, nic nepodléhá rozkladu, vše stále krvácí. Tato místa jsou často lákadlem pro některé astrální tvory, kteří je vyhledávají podle silných emocí a psychických vln. Podobně se v takových místech koncentrují záhadné astrální energie, které mohou způsobovat dočasné efekty gravitace či naopak odpuzování některých objektů či tvorů, či rozpad materiálu nebo ochromení bytostí v dosahu. Neočekávané chování též vykazují šípy či střely, které jakožto „nemyslicí“ entity pokračují ve své trajektorii do nekonečna. Je znám tzv. paradox Dagrose Iran'ilda, který byl při cestě Astrálem zasažen a zabit kamenem vrženým před několika desetiletími na tisíce kilometrů vzdáleném bojišti (pokud by tedy na Astrálu existoval čas a prostor).

A když se řekne souboj, jedni sahají po meči, zatímco druzí po magii. Jak to vůbec na Astrálu funguje s magií? Jak je ve sférách zvykem, magie a její účinky se liší sféru od sféry. Astrál patří mezi ty sféry, kde se magii daří velmi. Vedle mentální podstaty je Astrál i plný různých energií – jednou z těch známých je energie magická. A to je právě důvodem, proč je na Astrálu používání magie relativně bezproblémové. Dokonce je účinek magie na Astrálu zesílen. Je však třeba pamatovat na jistá omezení ze sféry plynoucí – například hmotná kouzla (dezintegrace) nemají na Astrálu žádný účinek, podobně jako kouzla pracující s časem. Naproti tomu třeba ohnivá koule už smysl má – produkt ohnivé koule je přeložen na astrální ekvivalent a může tedy „fungovat“. Kouzla ovlivňující psychiku mají na Astrálu zvlášť na růžích ustláno – jelikož je existence v Astrálu založená na mysli, lze pomocí těchto kouzel dosáhnout i nečekaných výsledků – třeba jimi ochromit cíl, jakož pohyb je v Astrálu spřažen s dobře fungující myslí.

*"Uhm, no, říkal jsi magie?
Nemůžu si pomoci, ale
musím. No... mmm...
víš... já magii rád...
moc, moc rád. Víš...
měl bys... máš... máš
s sebou nějaký svitky?!"*
**Šail, kouzelník, který
na Astrálu zůstal déle, než měl.**

Zvláštnosti jsou na Astrálu okolo magie dvě – tou první jsou tzv. *stíny kouzel*. Jde o jisté rezonance kouzel seslaných na Astrálu i ve sférách s ním sousedících, které ve formě energie putují po seslání kouzla Astrálem. Co je podivuhodné – z těchto stínů lze zrekonstruovat mnoho faktů – jaké kouzlo bylo seslané, kdo ho seslal a i částečné pozadí okolností seslání. Mezi githyanki existují specialisté

na tyto stíny – ti jsou schopni se z nich dokonce i neznámé kouzlo naučit. Kromě toho tímto získávají přehled nad tím, co se kde šustlo.

Druhou zvláštností jsou psychické choroby – jedná se jednak o závislost na magii a o magickou psychózu. V prvním případě se jedná o klasickou závislost na návyku – protože je sesílání kouzel na Astrálu velmi snadné a lehké, ba dokonce i zvláštním způsobem působí požitkem, čas od času se stává, že uživatel magie setrvávající na Astrálu déle, tomuto zaujetí propadne. Což má projevy v tom, že svou magii okamžitě a bezhlavě vyplývá jen tak do prázdna jen proto, že zkrátka může. Magická psychóza je pak nebezpečí pro uživatele magie – silná mentální a magická podstata Astrálu přivedla mnoho návštěvníků Astrálu soustředících se na magii k projevům začínajícího či rozvinutého šílenství – schizofrenie, paranoii a další podobných psychických chorob.

"Myšlenky rád lidí mám cizích.

Mých odlišné jsou tak od."

Chaotik vystupující z psychického víru

Nástrahy „počasí“

Na Astrálu neexistuje žádné počasí. Najdeme na něm však něco pro něj příznačnějšího – psychické vichřice. Tam, kde na normálních sférách skutečně mluvíme o počasí, to jsou na Astrálu právě psychické vichřice. A ty jsou také pořádným nebezpečím, které Astrál nabízí – cestovatel se při nich může ztratit, ba co víc – může ztratit i zdravý rozum a dokonce i život. Zlomky myšlenek, vzpomínky, zážitky, emoce – to vše se na Astrálu kumuluje ze s ním sousedících sfér. Tím, jak jsou tyto entity nestálé, dochází k jejich bouřím – ty mají v stříbřité prázdnotě Astrálu viditelné účinky. Jedná se o temné mraky, či spíše mlhy, v nichž čas od času zableskne výboj energie. Jakmile vichřice někoho obklopí v první chvíli se kromě toho, že se vše zatemní, neděje nic. Po tomto příslovečném klidu před bouří nastane ta pravé vichřice – vše začne vibrovat, ohýbat se a křivit. Cestovatel chycený v bouři má otupené veškeré smysly, jakákoliv aktivita či pohyb je nemyslitelná, cestovatel se vůbec nedokáže koncentrovat na i jen sebemenší aktivitu. Toto trvá přibližně 30 minut. Pak bouře přejde tak rychle, jak začala. Otázkou zůstává, co se stane s těmi, přes něž takto přešla...

Většinou je zanechá zcela dezorientované, ztracené a s úplným zmatkem v hlavě. Časté je též omráčení, ale též šok či panická hrůza. Při astrální formě cestování může dojít k „přerušení spojení“ – tj. cestovatel je vrácen do svého hmotného těla. Méně často se však stává, že dojde k přetržení stříbrné nitě a to pak přestává sranda... Při fyzickém cestování jsou těžší účinky podobně hroživé – mnoho postižených dočasně zešílelo, jiní upadli do dlouhého kómatu a další zešíleli nadobro a napořád.

Ale jako i u nás známe mnohé adrenalinové sporty, něco podobného najdeme i na Astrálu – říká se tomu *stopování myšlenek*. Skupinky takových nadšenců, no, cvoků, se vydávají na Astrál a schválně vyhledávají psychické vichřice. Obrní se kouzly, ochrannými předměty a psionikou a čekají, zda jim pobyt ve vichřici nezanese nějakou cennou myšlenku nebo vzpomínku, kterou by si mohli užít či později zpeněžit. Co je však důležité zmínit – protože je Astrál odstíněn od času, je pochopitelné, že tyto myšlenky či vzpomínky jsou kromě těch z přítomnosti často i z daleké minulosti, ovšem co už je překvapující, může jít i o myšlenky a vzpomínky z budoucnosti.

Kromě nejtypičtějších vichřic lze na Astrálu klasifikovat i několik silnějších či slabších podob tohoto úkazu. Tím silnějším jsou psychické bouře. K těm dochází tehdy, když se na některé sféře stane určitá silná událost – velká bitva, živelná pohroma, smrtelná epidemie a často též vypětí spojené s průchodem některými portály. Tímto se vytvoří bouře – projevuje se jako psychická vichřice s pochopitelně o to silnějšími projevy a hlavně jedním velmi nemilým. Vzhledem k tomu, že úkaz, jakým je psychická bouře, velmi narušuje Astrál, otevře se v Astrálu průchod na nějakou ze sfér, s nimiž Astrál sousedí. Tím dojde jednak k přenesení části hmoty ze sféry na Astrál, ale též i těch, kdož jsou na Astrálu bouří postiženi, na onu sféru. Poté, co bouře přejde, zůstává na místě, kde došlo k otevření Astrálu, barevný bazének vedoucí na sféru, do níž se Astrál otevřel.

Slabší formou je naopak psychický vánek. Ten nemá kromě jistého zachvění „vzduchu“ žádné viditelné projevy. Ti, které vánek postihl, pociťují na mysli náhle vytanutou myšlenku či vzpomínku – pouze s tím háčkem, že není jejich.

Zmíněny jsou tři intenzity, ty však nemusí být doprovázeny pouze myšlenkami a vzpomínkami, ale pouze samotnými emocemi. Hovoříme tedy například o emoční bouři. Vizuální projevy jsou stejné jako u čistě psychický bouří, jiné jsou následky (a ty jsou často individuální – pokud bouře zasáhne skupinu, každý může pociťovat jiný účinek i jiný pocit) – zpravidla dochází ke krátkodobé absenci či naopak vybuzení určité emoce. V horších případech je touto emoci oběť zcela zaujata a pohlcena či ze šoku upadne do bezvědomí.

Vzácným projevem jsou snové bouře. Ty postihují pouze spící mysl. Projevem je to, že se oběti začne zdát cizí sen. Živost snu může ovlivnit psychické rozpoložení oběti po několik následujících dnů, případně vyvolat obavy z toho, že někdo jiný snil naopak její sny. Pokud je snovou bouří postižena skupina, pak často dochází ke sdílení snu – všem se zdá jeden stejný sen.

Co a koho lze na Astrálu najít?

Nyní už víme, jak to na Astrálu vypadá a zhruba funguje. Že jde tedy vážně o stříbrnou prázdnotu, ale jak se říká – není všechno zlato, co se třpytí – jak jsme mohli vidět, jen tak úplně o prázdnotu nejde – je provázena mnoha zvláštními úkazy. A jak poznáme dále, je toho ještě mnohem víc. Můžeme se totiž podrobněji mrknout na to, co, resp. koho, tam můžeme najít. Vděčným přirovnáním je, že Astrál je *Knih mrtvých mocností*. A skutečně, mrtví bohové, ty lze v Astrálu dohledat. Jak je to možné? Podívejme se na to trochu blíže...

Mocnosti

Při cestě Astrálem lze občas narazit na ostrůvky skal a kamenů – někdy jde o fragmenty z jiných sfér, vzácněji o mrtvé mocnosti – takovéto útvary pak vyzařují zvláštní sílu a esenci. Na tomto místě si lze položit dvě otázky – jaktože vůbec může mocnost zemřít? A dále, jaktože si pak kolem ní smrtelník může jen tak chodit? Odpověď na druhou položenou otázku je snadná – jak bylo zmíněno v začátku, Astrál lze považovat za takové zákulisí sfér, místo, kam by v podstatě nikdo neměl přímo vejít. Jenže nikdy vše asi není tak, jak bylo zamýšleno, a tak i do tohoto prostoru, který mimo jiné slouží i jako odkladiště mrtvých mocností, můžeme zkrátka vejít.

Mocnosti jsou bytosti víry, myšlenek, ideálů a vizí. Tím jsou také živi – vírou svých věřících. Mohou však nastat okolnosti, kdy je tento život mocnosti ohrožen – pak už se jen roztočí spirála smrti, která mocnost povětšinou v rozsahu několika století a tisíciletí zahubí. Známým příkladem je mocnost, která si držela vliv nad dvěma materiálními světy Základní sféry. Jeden ze světů byl však vypleněn pohůnky nepřátelských mocností. Došlo ke dvěma věcem – víra některých na druhém světě, kteří se o tomto vyplenění skrze vize či proctví dozvěděli, byla narušena – jaktože ti druzí nebyli ochráněni, přestože věřili? Je náš bůh slabý? Sekundárně, velkou ztrátou utrpěla i moc samotné mocnosti – nyní již nebyla tak silná, protože přišla o dobrou polovinu věřících, což bylo k pocítění i na druhém světě. Tím nastaly další pochybnosti, najednou něco bylo jinak. A s pochybnostmi méně víry, méně síly a o to více pochybností. Jakmile i kněží začali ztrácet své schopnosti, které jim jejich božstvo propůjčovalo, odvrátili se od něj a bylo vše ztracené – domeček z karet se doslova zhroutil.

Mocnost lze též zabít jaksi „přímo“ – ovšem pouze rukou jiné mocnosti. Toto se vzhledem k obrovskému risku, který by útočník podstoupil, zpravidla nestává – musel by v sobě obsáhnout dostatek moci, aby mohl odstínit víru následníků napadeného. Dále by podstupoval riziko, že on sám, takovým útokem velmi oslaben, bude napaden spřízněnými mocnostmi té, kterou napadl. K přímému útoku tedy prakticky nedochází – pakliže mezi sebou mocnosti bojují, je to na poli svých

věřících či služebníků, takřka nikdy ne přímo. A pokud ano, tak jde povětšinou o útok vedený kooperací několika mocností proti jedné.

Tak či onak se mrtvá mocnost objevuje na Astrálu – vzpomeňme, Astrál je svou podstatou založen na mysli, podobně též mocnost. Proto se toto děje právě na Astrálu. Mrtvá mocnost se objeví na Astrálu v podobě nějakého obřího ztělesnění, které se posléze formuje v nepravidelný kamenný útvar. V něm však stále dříme božská energie, která může čas od času mít různé projevy – zpravidla ve formě vůní, tělesných a duševních pocitů a zejména vizí, cizích vzpomínek a obrazů. Někdy jde o pocity a síly tak intenzivní, že je v okolí mocnosti doslova vytvořena dočasná realita – bytosti, města, krajiny. Známy je případ, kdy se okolo jedné mrtvé mocnosti zasvěcené monstrům a bojům začala skutečně tvořit monstra, která napadala githyanki. Githyanki s těmito monstry sváděli mnohaleté bitvy a boje, dokud nezjistili, že jde o produkt mrtvé mocnosti a tedy pouze projekce její podstaty. V té chvíli tato monstra začali ignorovat a vyklidily pole. Jakmile nebyla mrtvá mocnost dále živena energií, kterou soubroje vyvolávaly, v tomto svém, dalo by se říci, snění našla uklidnění a monstra zmizela. V některých případech dochází v dosahu mrtvé mocnosti též ke krátkému „vytržení“ z Astrálu – tj. cestovatel je vystaven stejným časově synchronizačním účinkům jako kdyby Astrál opustil.

V okolí mrtvé mocnosti je, jak již bylo řečeno, nadále vyzařována energie mocnosti – ta je vyhledávána pro tvorbu magických předmětů či kouzel. Na kamenném útvaru lze též nalézt mnohé vzácné či úplně neznámé minerály, kovy, rostliny a plody. Známy je též sekret vylučovaný některými mocnostmi, známý jako *boží krev* – ten je mimořádný léčivem či naopak mimořádně silným jedem.

Ačkoliv je mocnost takto stojící v Astrálu považována za mrtvou, už jen proto, že si stále uchovává část energie, nelze mluvit o skutečné smrti – přesněji by to šlo možná přirovnat k nekonečnému spánku. Ve skutečnosti se totiž neví, zda mocnost nemůže opět obživnout – neví se o tom, že by se to někdy stalo. Nikde však není potvrzené, že by se to stát nemohlo.

Tyto kamenné útvary alias mrtvé mocnosti jsou různé – některé se dají měřit v metrech, jiné na míle. Ve skutečnosti nejde o kámen, ale zvláštní formu astrálního ekvivalentu toho, čím byla mocnost tvořena za života – myšlenkou, vírou, idejemi, pocity, energií. Právě toto tak snadno nachází místo na Astrálu, který lze považovat za domov zapomenutých vzpomínek a myšlenek.

Příslušníci frakce Athar jsou mrtvými mocnostmi samozřejmě velice zaujati, jakož to přímo dokazuje, že mocnosti nejsou všemocné, ba jsou smrtelné. Kromě mnoha výzkumů, které na Astrálu vedou, udržují též katalogy mrtvých mocností – mnoho mocností v nich vedených nemá ani žádné známé jméno a pozadí, najde se tam přesto několik důvěrně známých: Amaunator, Aoskar, Bane, Bhaal, Myrkul...

Astrál je domovem pro mrtvé mocnosti, ovšem svůj domov tam mají i dvě žijící. První z nich je Anubis strážce, který chrání těla mrtvých mocností od narušitelů. Jeho posláním bylo dříve strážit cestu mrtvých smrtelníků směrem k jejich sféram. Svým důvěrným poznáním Astrálu zjistil, že Astrál slouží jako místo odpočinku mrtvých mocností, zjistil též, že mrtvé mocnosti jsou často vyrušovány – a to se mu jako žijící mocnosti pranic nelíbilo, a tak se stal strážcem mrtvých mocností. Druhou mocností je Nebešťan, ochránce cestovatelů – tedy v tom sférickém měřítku. Vzhledem k tomu, že operuje na Astrálu, sahá dosah jeho moci do všech sfér.

Githyanki

Tak a tímto se dostáváme k (nechvalně) známé rase, které se spolu s githzeraii povedlo to, co ve sférách jen málokomu – vysvobodit se z téměř neprolomitelného područí. Staletí v otroctví, nenávidná povaha, touha po odplatě a nevyzpytatelný Astrál, to vše githyanki utvořilo do podoby, v jaké jsou známi dnes. Zopakujme si nejprve, jak to s touto rasou a její minulostí vůbec bylo.



*"Žiješ. Ale pouze,
když jsi svobodný."*
Gith

V dávných časech, kdy ještě neexistovala většina dnes známých materiálních světů, kdy měla hraniční města v Mimozemích zdaleka jiná jména než dnes, a kdy ve sférách ještě existovaly bytosti pamatující si dny před vznikem Sigilu, zotročili illithidi prastarou říši. Tato říše se rozprostírala po mnoha materiálních světech a dosahovala do Astrálu, Éteru i do Vnějších sfér. Illithidí hrozba byla tehdy tak silná, že se i mnohé suverénní rasy Vnějších sféry měly na pozoru – říká se, že i aktivita Války krve v tehdejších časech opadla na sporadické minimum tím, jak i fiendi raději začali sledovat illihidy, jejich motivy a případně byli připraveni na obranu a protiútok. Žádné analý nepamatují tak velkou konkrétní hrozbu napříč všemi sférami.

Spása pro sféry však nepřišla zvenčí této hrozby, avšak zevnitř – ze zástupů zotročeného lidu, který si illithidé podmanili. Život otroků byl pro tento lid v kontextu jejich podřízení illithidů ještě výhodou – většina jiných totiž rovnou končila spíše jako potrava a materiál. Nadvláda illithidů trvala dlouho, tak dlouho, že většina zotročeného lidu přestala znát už i z vyprávění to, co znamená a je svoboda. Narodili se rodičům rodičů rodičů, kteří sami měli své hluboké předky žijící pouze v područí illithidů. Tíha illithidí nadvlády tento lid poznamenala jak fyzicky, tak duševně. Zůstávali však stále i ti, kteří slovo *svoboda* znali a věděli, co přesně znamená.

Nelze říct, že by nedocházelo k revoltám otroků proti svým věznitelům – ale copak mohli ti

neozbrojení a slabí otroci představovat nějaké nebezpečí pro fyzicky a zejména mentálně silnější illithidy? Zdaleka ne. Ale mezi těmi tisíci a desetitisíci zástupů otroků se vždy našel někdo, kdo *věděl* a měl *představy*. Tito věděli, že illithidy lze porazit pouze tehdy, až si lid osvojí dovednost pevné vůle a odhodlání; že je třeba síly fyzické, ale i mentální a zejména pak touhy, spolupráce a poznání schopností, jež v sobě lid může rozvinout. A tak se po mnoha věcích víry a přípravy na odhodlání objevil vůdce – ten, který vynikal nade všechny své druhy mentální silou, rozhodností a také nenávisť. Tímto vůdcem byla Gith.

Pod jejím vedením se hordy otroků spojily v ničivé a nemilosrdné vlny, které smetávaly jednotlivé části illithidí říše. Hnání silou, odhodláním a hněvem připravili povstalci mozkožroutům porážku, z níž se nikdy nevzpamatovali. Otroci se osvobodili a poprvé mohli ochutnat chuť svobody. Přestože přáním Gith bylo zničit vše do posledního illithida, to se zdaleka naplnit nepodařilo – to hlavní pro většinu však bylo získané – a to byla svoboda.

V tomto okamžiku však Gith chtěla nadále pokračovat v tažení proti illithidům a na troskách jejich říše postavit říši podobnou. Ne všichni tehdy souhlasili a objevila se skupina, která jejímu rozkazu odmítla uposlechnout. Vůdčí osobností tohoto hnutí byl Zerthimon, jeden z hlavních povstalců proti illithidům. Zerthimon tvrdil, že Gith vedou zlé úmysly a lid se pod jejím vedením dočká pouze další tyranie v principu ne nepodobné té illithidí. Skupina stojící na straně Zerthimona byla čím dál početnější.

A tak se nedlouhou poté, co se lid šťastně osvobodil z nadvlády illithidů, rozpoutala občanská válka mezi jím samotným. Na jedné straně neústupná Gith a její křídlo, na straně druhé Zerthimon a zástup těch, jenž s ním sdíleli jeho názor a touhu po mírumilovnějším naložení s nově nabytou svobodou. Zerthimon byl v jedné z bitev zabit a to pro jeho sympatizanty znamenalo porážku. Uchýlili se na sféru Limbo s vírou, že Zerthimon v budoucích časech povstane jako jejich bůh. Zerthimonovi následníky známe jako githzerai.

Protože byly obě strany vzájemným konfliktem vyčerpány, nechaly každá jít tu druhou svou cestou. Strana Gith po krátkém znovunabrání sil pokračovala ve své touze zničit illithidy. Nazvali se githyanki, což v překladu znamená *synové Gith*. Gith vedla svůj lid na Astrální sféru – tam bylo mnoho illithidů. Chtěla je zničit, ale zároveň obsadit jejich základy, které by jim samotným poskytly útočiště a prostor pro rozvinutí vlastních sil – sil k tomu zničit illithidy, githzeraie a začít ovládat mnohovesmír.

Githyanki dosáhli svého cíle – zničili drtivou většinu illithidů na Astrální sféře a obsadili jejich pevnosti. Začali se usazovat, rozvíjet a připravovat pro své další plány. V této chvíli se dostala na scénu čarodějka Vlaakith, která se stala rádkyní Gith. První, co své vládkyni navrhla, byla nutnost najít si ve sférách nějakého spojence. Gith sice nechotně ale musela souhlasit. Pokus navázat spojení se slaadi, obyvateli Limba, v boji proti githzeraiům selhal. Druhým spojencem, kterého Vlaakith Gith doporučila, byl Tiamat. S ním se Gith setkala na půdě Baatoru. Co se při tomto setkání stalo, je jedním z největších tajemství ve sférách. Pouze Gith, Tiamat a Tiamatův tajemník prastarý drak Ephelomon vědí, co se tehdy stalo. Známo je pouze to, že se po tomto setkání na Astrálu objevil Ephelomon a instruoval Vlaakith vzkazem od Gith – Gith ji ustanovila novým vůdcem githyanki a pokračovatelem Githiny cesty a odkazu, protože Gith sama se už nikdy nevrátí. Ephelomon též oznámil, že byl uzavřen věčný pakt githyanki a rudých draků.

Vše se ukázalo jako pravdivé – na materiálních světech githyanki mohli počítat s okamžitou pomocí rudých draků. Gith se také nikdy nevrátila. Vlaakith a její následníci byli od té doby vždy vládci githyanki. Zároveň však docházelo k čím dál většímu odklonu od původních ideálů a jednoty. Githyanki se rozdělili v menší izolované skupinky. Každá má své vlastní cíle a plány, nikdy se však nestalo, že by si nějaké dvě zkrížily cesty a všichni věrně slouží královně.

Vzhled a život githyanki

Githyanki v základních rysech připomínají lidi. Při přesnějším pohledu mají světle žlutou kůži, jejich těla působí vyzáběle, až kostnatě. Černé oči zapadlé v protáhlém obličejí s malým vysoko

posazeným nosem – to jsou hlavní rysy jejich tváře, která působí dojmem vertikálně roztaženého lidského obličej. Mívají dlouhé černé či zrzavé vlasy stažené do copů, což odhaluje jejich špičaté uši často zdobené mnoha náušnicemi.

Githyanki a githzerai byli velmi poznamenáni illithidskými experimenty, jejichž cílem bylo stvořit z nich vojáky illithidské první linie. Byli též nuceni pracovat v laboratořích a místech, kde byli kontaminováni mnoha látkami a tajemnými energiemi. To vše mělo vliv na jejich fyzické a duševní odchylky. Kromě toho se githyanki a githzerai stali senzitivními na magii. Jsou schopni pracovat se silami, kterými jiné humanoidní rasy vládnout nedokáží. Mají též schopnost sférického cestování, kterou nazývají *jez'rathki* (doslova „prosakování trhlinami“). Obě rasy mají též přirozené psionické nadání.

Githyanki se dožívají zhruba dvojnásobného věku co lidé. Protože však na Astrální sféře neexistuje čas, žijí zpravidla mnohem déle (z pohledu vnějšího pozorovatele a času, samozřejmě). Githyanki vyvinuli kouzlo, které dokáže eliminovat časovou synchronizaci, k níž dojde, když opustí Astrál – nestane se tedy, že by opuštěním Astrálu zestárli na svůj správný věk. Githyanki na Astrálu jíst nepotřebují, na svých výpravách na jiné sféry však potravu samozřejmě potřebují. Vzhledem k narušenému trávicímu systému vlivem dlouho hladovění v otroctví potřebují githyanki mimo Astrál pravidelný přísun masové stravy. Pokud není zbylí, zahánějí tuto nutnost po jídání ostatků svých poražených nepřátel – s výjimkou poražených illithidů, jiných githyanki a githzerai. Githyanki též vyvinuli způsob, jak pěstovat rostliny a houby na Astrálu, kde neexistuje žádné sluneční světlo či vzduch.

Jednou z největších odchylek githyanki od lidí je fakt, že se nerodí, nýbrž líhnou – skutečně, githyanki vcházejí z vajec. Každá základna githyanki má několik určených místností – líhni, o něž se stará k tomu určený personál (pečovatel se nazývá *varsh*). Z toho plyne, že githyankijská společnost nezná nic jako je rodina. Protože na Astrálu neplyne čas, jsou vejce a děti svými



pečovateli přenášeni na jiné sféry (zejména na Základní) bez použití githyankijské časové magie – tj. dítě tímto de facto roste a stárne. Dospívající jedinec je pak na Základní sféru přenesen na delší dobu – tam získává zkušenosti a fyzicky zcela dospívá, načež se jako dospělý vrací na Astrál.

Githyanki jsou zlou a nenávislnou rasou – nenávidí doslova vše kromě sebe samotných. Jejich touhou je obsadit, mučit a zničit vše ostatní. Mezi sebou jsou však slušní a mírumilovní. Snad vlivem illithidského zotročení a působením Astrálu je githyankijská povaha vůbec plná protikladů – váží si svobody, ale žijí v přísně kastované společnosti a jejich touhou je druhé ovládnout. Cenná je pro ně vnitřní síla, ale potrpí si na materiálním bohatství.

Githyankijská společnost je založená vojensky – a to společně pro muže a ženy. Zbraně a zbroje jsou nejvíce ceněným a opečovávaným majetkem githyanki. Postavení ve společnosti, resp. vojenská hodnost, je určena pouze dovednostmi a schopnostmi jedince – vojenské pocty za vyhrané bitvy a jiné úspěchy se v potaz neberou.

Jak již bylo řečeno, githyanki si zakládají na svobodě a jedinečnosti. Raději zemřou, než aby padli do zajetí. Přestože mají globální choutky podmanit si okolí, skutečné otroky využívají jen po krátký časový úsek, raději je rituálně zabíjejí.

*„Stál před Žáhou v takovém připraveném postoji.
Než se Žáha stačil rozmáchnout, už stál za ním a
lehkou rukou Žáhovi poklepal čepelí na rameno.
Žáha se otočil a hned máchnul tam, kde za ním
ta svině předtím stála – ale to už ležela vodorovně
ve vzduchu na úrovni Žáhovy hlavy. A dlouhým
táhlym pohybem s lehkým svihem v zápěstí, když
to bylo u krku, Žáhovi mečem utípnula kebuli...
no, to už jsem jako samozřejmě zdrhal...“*
**líčení toho, jak pestrá je githyankijská
soubojová rutina**

Svou jedinečnost demonstrují oděvy, výtvarným uměním i bojovou technikou. Libují si okázalostí, vytříbeností a gest v bojových technikách a praktikování magie. Oděvy a předměty githyanki opatřují až přehnanými dekoracemi. Vše musí být perfektní a výrazem hrdosti je perfektně udržovaná a připravená výzbroj.

Githyankijské umění by se dalo přirovnat k surrealismu – jedná se zejména o kresby a sochy. Surreálnost je o to větší, připočte-li se k tvorbě fakt, že githyanki spjatí s Astrálem, dokáží se ponořit do hloubky jeho podstaty – tyto vize a obrazy jsou právě velmi často ztvárňovány. Dramatická tvorba, poezie a hudba je mezi githyanki též rozšířená, nicméně ty jsou těžko přijímány kýmkoliv jiným kromě githyanki. Kromě toho, že je tato tvorba založena na jejich pokřivených duševních hodnotách a ideálech, zahrnuje též mnoho psionických a mimosmyslových prvků. Pro dokreslení prostředí – většina githyankijských umělců tvoří ve volném čase, jinak jde o plnohodnotné vojáky.

Přestože jsou githyanki pod vládou své královny, jednotlivé komunity si zachovávají vnitřní svobodu a suverenitu. Dalším výrazem jejich respektu ke svobodě je fakt, že ani vysoce postavený githyanki nikdy neomezí ve svobodě slova, tvorby a pohybu níže postaveného – pouze pokud by k tomu měl opravdu vážný důvod.

Hranice svobody končí u kriminálních činů a selhání v úkolech. Pokud se githyanki proviní, zodpovídá se ze svého činu. Selhání v úkolu je pak považováno za největší zločin, formálně vzato za zločin přímo proti přání královny. Už proto githyanki, mají-li být poraženi, raději zemřou

rovnou, protože v opačném případě by je čekala smrt o to horší z nařízení jejich královny. Mezi githyanki neexistují žádné zákony. Zákonem je pro ně královna, případně vůdce komunity. Úcta k výše postaveným a hrozba trestu smrti je tím, co zajišťuje, že githyanki uposlechnou příkazům.

Githyanki odmítají jakoukoliv cizí kulturu, tvorbu, znalosti i magii. Pouze v případě, kdy jde o výjimečně mocný předmět či znalost, omluví si její přijetí tím, že kdysi musela být vytvořena githyanki či jejich prvotní rasou lidu.

Společnost githyanki je rozdělena do následujících skupin:

Rytíř

Rytíři jsou největší z válečníků. Slouží přímo královně a představují její oči a uši – žádná důležitá mise, událost či místo se bez nich neobejde. Ostatní z nich mají strach i pro jejich přímé napojení na královnu – chyba, o níž se dozví rytíř, končí zpravidla fatálně. Ve skutečnost rytíři stojí fakticky mimo hierarchii společnosti – kromě toho, že jsou elitní vojenskou silou, sledují interní záležitosti githyankijské rasy a zprostředkovávají vůli královny.

Githyanki jsou natolik individualističtí, že absolutně nepřijímají žádné náboženství. Po příchodu královny lze však říci, že ona je v očích githyanki de facto jejich religionistickou ikonou a rytíři jejími služebníky. (Kromě toho je trochu zvláštní chtít po rase, která má své domovy vystavené na tělech mrtvých bohů, aby v nějaké podobné entity mohla věřit.)

Svou vazbou na královnu a v důsledku její moci představují rytíři totéž, co mezi lidskými rasami paladinové. Jenom s tím rozdílem, že jejich schopnosti jsou obráceny ke zlu (*najdi zlo, způsob nemoc, způsob zranění, ochrana před dobrem,...*). Kromě toho mají rytíři též své „svaté“ meče – po sférách známé *stříbrné meče*. Tyto obouruční zbraně dokáží jedním úderem přeseknout stříbrnou nit Astrálních cestovatelů a pro githyanki představují posvátné artefakty. Rytíři nosí plátovou zbroj.

Válečník Gith

Githyankijští válečníci jsou nazýváni válečníci Gith. Ačkoliv nedosahují takové pozice jako rytíři, mohou dosáhnout pozice vysoké autority a stát se nejvyššími náčelníky pevnosti či města. Válečníci postupují po hodnostech *sarth* (seržant), *kith'rak* (kapitán). Kapitán je podřízen pouze nejvyššímu náčelníkovi a samozřejmě královně. Válečníci bojují dlouhými meči – buď se štítem v ruce, či druhou zbraní – či trojnou kuší (kuš schopnou vystřelit tři šípky naráz) anebo halapartnou či bičem. Obvyklé jsou kroužkové a plátové zbroje.

Čaroděj

Magie je v githyankijské společnosti považována za jeden z nástrojů podobně jako zbraň, čarodějové tedy netěží z žádných privilegií oproti těm, kdož magii nepoužívají. Čarodějové používají nejčastěji přímou útočnou a destruktivní magii.

Za čaroděje githyanki považují i psioniky – ve skutečnosti magii a psioniku nijak více nerozlišují, jakož obě formy energie jsou pro ně přirozené.

Gish

Gish je termín pro „talentovaný“ a skutečně – ti, kteří jsou takto nazýváni, jsou jak talentovaní uživatelé meče, tak magie. Pro svůj mimořádný talent jsou respektováni a často bývají nejvyššími náčelníky.

Mlar

Mlarové jsou mezi githyanki ti, kdož užívají magie ke tvorbě předmětů, stavění a opravě budov, zdobení předmětů a umění.

Hr'a'cknir

Astrální sféra je prostoupena mnoha známými, ovšem zejména neznámými typy magie. Githyanki

za svá léta pobytu na Astrální sféře vedou pečlivý výzkum vlastností, kategorií, vzniku a využití těchto energií. Tito výzkumníci jsou zvaní *hr'a'cknirové*. Kromě výzkumu tuto energii sbírají a využívají – *ghustilové* jsou léčitelé – soustředěním astrálních energií dokáží vyléčit mnohá fyzická zranění i duševní poruchy a slabosti. *Var'ith'nové* spolupracují s *mlary* při stavbě budov, konstrukci a tvorbě předmětů. *Senja'siové* využívají astrální energie k předvídání budoucnosti a vyvolávání obrazů minulých a přítomných událostí. *Yr'nové* dokáží využívat napětí astrálních energií k přepravě těžkých nákladů.

G'lathk

Nejvýstižněji lze *g'lathky* nazvat jako farmáře. Dokáží využít astrálních energií a magie k pěstování rostlinstva na místě, kde by nikdy nedokázalo vyrůst. Většinou se jedná o úrodu charakteru hub. Na tělech mrtvých mocností pak pěstují různé druhy larv a červů. Ve speciálních kádích a bazénech pak dokáží vypěstovat i drobné rostliny a zvířata. *G'lathkové* se netěší příliš velkému respektu od ostatních – povětšinou jde o zraněné vojáky neschopné další služby. Spolu s tím, jak githyanki na Astrálu nepotřebují potravu, považují *g'lathky* za poněkud podřadnější kastu.

Tl'a'ikith

Tl'a'ikithové jsou známi jako duchové mečů. Jedná se o nemrtvé githyankijské rytíře, kteří zůstávají jako neviditelní duchové na Astrální sféře. Jejich jedinou schopností je zhmotnění stříbrného meče, kterým vládli zaživa – nedovedou komunikovat s jinými a ani manipulovat s předměty. V githyankijské společnosti zaujímají místo strážců důležitých míst a osob. Githyanki dovedou vycítit přítomnost *tl'a'ikitha*, jak již ale bylo řečeno, nedokáží s ním nijak komunikovat. Velitelé githyankijských armád na ně nemohou nijak spoléhat – ačkoliv mají povědomí o tom, kdy se *tl'a'ikith* může objevit, nemohou mu uložit žádné rozkazy. *Tl'a'ikithové* většinou střeží území, které za života považovali za důležité.

V předchozím textu byla mnohokrát zmíněna královna a nyní je na čase povědět si něco více o ní. To dá do kontextu celou githyankijskou společnost.

Stávající královnou je Vlaakith CLVII. Ostatními kromě githyanki je nazývána kostějí královnou (královna-lich) – zkratka proto, že je to skutečně kostěj. Githyanki vládne tisíce let a nezdá se, že by tato její epocha měla skončit. Oproti svým předchůdkyním, je tato nemrtvé podstaty, z čehož plyne, že nemá žádné dědice, resp. že nyní už žádné nezplodí. Královna žije ve městě Tu'narath – jedná se bez diskuze o největší a nejdůležitější město githyanki. Krásou královna zrovna neopývá, ba je velmi odpudivá – koneckonců, co taky čekat od nemrtvé bytosti. Vypadá jako letitá mrtvola, které temně smaragdově září oči. Oblečena bývá do fialových rób zdobených zlatem, případně do tmavých zdobených stříbrnými tečkami, což připomíná noční oblohu. Královna je ztělesněním zla a sobeckosti.

Githyanki ji uctívají téměř jako bohyni – protože jde o následnici Vlaakith, githyanki v ní vidí samotnou Gith právě tak, jako Gith Vlaakith předala vládu. Githyanki věří, že bez ní by se jejich rasa rozpadla, její slovo je pro ně zákonem a jedinou pravdou. Královna si ostražitě drží svou pozici – jakýkoliv githyanki, který dosáhne význačně velké moci, je k ní přijat na audienci a tam je její rukou zabit. Tím se královna zbaví případného konkurenta a dále pohltí jeho životní energii a moc. Byť je loajalita githyanki k ní bezmezná, trpí královna chorobnou podezřívavostí, paranoiou a strachem – její instinktivní reakcí vůči čemukoliv podezřelému je útok.

Githianky žijí na Astrální sféře v pevnostech a citadelách. Ty největší jsou vystavěny na tělech mrtvých mocností. Už bylo zmíněno, že githyanki nežijí v rodinách – namísto toho žijí ve výcvikových jednotkách. Výcvik u githyanki nikdy nekončí, své dovednosti musí dovést k dokonalosti. Proto jsou taky k nejnávštěvovanějším místům jejich sídel řazeny knihovny, výzkumné university, tělocvičny a laboratoře. Kromě toho má každé sídlo několik komor pro líheň vajec, krematorium pro spalování mrtvých a dílny. Některá sídla mají příbytky pro spektrální ohaře – přízračné psy, které githyanki občas používají jako hlídače a stopaře.

Největším githyankijským městem je už jmenovaný Tu'narath, kde v jedné z vnitřních svatých obrovského paláce žije královna. Dalším velkým městem je Githmir a to je centrum obchodu a s tím jde ruku v ruce pro githyanki neobvyklá kosmopolitnost města – najdeme zde lidi, bariary, fiendy a tieflingy. Není jich tam mnoho a také githyanki bedlivě sřeží každý jejich krok. T'n'ekrys a Xamvadi'm jsou další dvě velká města. Ta žijí tak trochu svým vlastním životem – vzájemnou rivalitou. Githyanki nikdy nevztáhne ruku na svou krev, takže se tato rivalita nese skutečně v duchu maximálně slovním a spíše snaze toho druhého předstihnout a být lepší.

Zatímco na jiných sférách githyanki kooperují ve skupinách, na Astrálu není neobvyklé potkat ve stříbrné prázdnotě osamocené githyanki. V duchu své touhy po svobodě se vydávají na vlastní pěst a pro potěšení zkoumat a pátrat po Astrálu. Jak je u nich zvykem – githyanki mají vždy velké plány a nikdy se nedrží při zemi, proto si cestovatel může být jist, že ten bloumající githyanki, kterého vidí v dálce, má za lubem určitě něco *velkého*.

Githyanki mají též rádi lov – často se ve skupinách vydávají nahánět Astrální velryby. Po Astrálu se také toulají skupinky vedení hr'a'ckniry pátrající po nových zdrojích astrálních energií.

Githyanki na Astrálu nemají příliš rádi vetfelce, naštěstí však pro cestovatele po Astrálu jsou githyanki soustředěni na výpady proti illithidům a githzeraiům, a tak na prosté cestovatele toulající se jim „pod okny“ nemají příliš času – tedy pokud se jim pod těmi okny neprochází opravdu přímo. Jedinou větší hlavu si dělají s příslušníky frakce Athar, kteří je otravují až příliš často.



Githyanki ve sférách

Githyanki setrvávají nejčastěji na Astrální sféře, ale nemalá část z nich podniká výboje i na další sféry. Nejčastěji jsou kromě Astrálu k vidění na Základní sféře. Až na výjimky jde povětšinou o skupiny pověřené přímým úkolem královny. Na světech Základní sféry zřizují skryté pevnosti – aby věděli, jak se věci mají na místě, odkud prapůvodně vzešli. Neustále též hledají vhodné kandidáty světů, které by si mohli podrobit. Druhým důvodem, proč Základní sféra githyanki zajímá tolik, je fakt, že jde o místo, kde se nejčastěji vyskytují illithidi. Odvěká nenávisť k illithidům je v githyanki stále aktuální a vždy bude – materiální světy, jakožto největší hnízdiště illithidů, jsou pro ně tedy obzvláště zajímavé.

Materiální sféry jsou však pro githyanki i přes jejich původ cizím územím, a tak jsou neustále v bojové pohotovosti a to i přesto, že jim nehrozí žádné explicitní nebezpečí. Na materiálních světech též uzavírají aliance s příslušníky tamních ras. Známa je jejich kooperace s temnými elfy žijícími v podzemí a jejich společné nájezdy na doupata mozkomorů. Často se paktují s mocnými nemrtvými či jinými sféraři prozkoumávající materiální sféry – například s tanar'ri a yugolothy. Jmenovaný byl už jejich pakt s rudými draky – ti githyanki slouží na materiálních světech, jak nejlépe dovedou. Githyanki mají k těmto tvorům respekt a rozhodně jejich pomoci nijak nezneužívají, naopak – snaží se jí využít co nejefektivněji a ve skutečně odůvodněných případech.

Na jiné sféry než na Základní se githyanki příliš nevydávají – když už tak zejména na Nižší sféry obchodovat s tanar'ri anebo na Vnitřní sféry hledat nějaký vzácný materiál.

Na rozdíl od githyanki se githzeraiové po sférách rozšířili více, což githyanki kdekoliv vede ke stále a velké opatrnosti a ostražitosti v jednání. Třebaže se tyto rasy hluboce nenávidí, do zaslepené a otevřené roztržky na cizím prostředí se pouští velmi nerady. Namísto toho útočí přímo na své domoviny – githyanki často podnikají nájezdy na Limbo a napadají githzeraiské karavany a družiny. Pokusy dobýt pevnost se githyanki nikdy nepodařilo a dnes jsou tedy spíše sporadické. Naopak githzerai neútočí tak často, zato však intenzivněji a napadají přímo githyankijská města a pevnosti.

...Quith nikdy Město dveří nenavštívil. Neznal jeho zvyky, neznal jeho špinu, slyšel však o tom, jak strašné místo to je. A dokud by ho nenavštívil, ani by si tu jeho hrůzu nedokázal představit. Nejhorší, co se mu tam přihodilo, bylo, když vešel do toho svičkařství a tam ho uviděl. Byl tam, stál za stolem a zasazoval knoty do forem s horkým voskem. Tvářil se při tom samolibě, jako by mu to tam celé patřilo (a ono snad ano, Královno... jaké je to tedy místo, když tam mohou dovolit toto?)

Githzerai. Přísluhovač zrádce, zrádce Zerthimona. Vrah dětí a zvrhlík od naší vznešené rasy. A přímo tady přede ním vyrábí svíce. S odporem vzhlédl od své práce a pohlédl na Quitha. Ten, jenž-si-nezasloužil-ani-existovat, od Quitha zdatně poodstoupil – asi strachem z pomsty syna Gith, pomyslel si Quith. Pak promluvil, pro Quitha to bylo jako by se kolem něj začali obtáčet červi.

„Potřebujete něco?“

Quith ihned pomyslel na to, že tasí meč a utne tomu odpadu hlavu za to, jak na něj promluvil a co tím nenávislným podtextem řekl, ale pak si uvědomil, že to celé bude pravděpodobně past na něj. Někde kolem určitě čekají hordy githzeraiů, musí jednat rychle.

„Eh... ne... já... promiňte, spletl jsem si obchod.“

Quith si oddechl s tím, jak se mu z obchodu podařilo bez problémů zmizet. Na chvíli měl dojem, že z útrobu obchodu slyší, jak si ten githzeraiský zrádce oddechl též, ale pak si uvědomil, že se určitě musel mýlit – žádný Zerth by nereagoval stejně jako pravý syn Gith. Pak se rozhlédl po rušné ulici. Musel si to místo zapamatovat. Možná přesvědčí sartha k tomu, aby mu dovolil dovést sem válečníky a celé to místo tu vyplenit. Anebo by snad přinejmenším nějaký gish mohl uvařit krev toho zrádcovského srdce...

Každý válečník, čaroděj či gish musí odsloužit službu v jednotce illithidích lovců. Jde o výcvik a akt přijetí do pravé válečnické služby. Jednotky těchto lovců se vydávají do sfér, nejčastěji Základní, případně do Nižších či Mimoszemí, a tam pátrají po illithidech a ničí jejich doupata. Tímto každý novic načerpá zkušenosti, jaké načerpali původní povstalci, když se osvobodili z illithidího

područí. Tyto skupiny vedené rytíři a zkušenými válečníky jsou společně s podobnými skupinami vedenými githzerai (ty jsou zvané *rrakkma*) skutečným postrachem illithidů – githyanki a githzerai však spolu ani proti odvěkým nepřátelům, illithidům, nikdy nespolupracují a v těch vzácných okamžicích, kdyby se náhodou v jednom illithidím doupěti setkali najednou, raději vyčkají skryti v ústraní na to, jak si jejich „konkurent“ nevědom jejich přítomnosti bude vést – zda udělá chybu, či zda bude možnost smést dvě mouchy – jeho i illithidy – jednou ranou.

Další obyvatelé Astrální sféry

Kromě githyanki, kteří jsou v samé podstatě na Astrálu vlastně naturalizovanými obyvateli, má Astrál i několik dalších obyvatel, ale jen minimum jich z Astrálu skutečně pochází.

Astrální déva

Astrální déva je aasimon, který se pohybuje po Astrálu a podává pomocnou ruku těm, kdož jsou v nesnázích – ať už díky nástrahám prostředí Astrálu samotného, tak i třeba těm v zajetí githyanki. V Astrálu je místo zvané Dévi skála, kde se nachází sídlo astrálních dév – na zlato bohatý hrad a malá vesnička v podhradí plná příjemných hostinců a přátelských míst k odpočinku. Astrální dévové tam často vodí ztracené cestovatele dobrého smýšlení, aby si odpočali a doplnili síly. Je sice pravdou, že na Astrálu není nutné jíst, ovšem v místních hostincích najde cestovatel vždy něco dobrého na zub – kromě toho též klidné, mírumilovné prostředí a měkkou, teplou postel. Tanar'ri a githyanki se čas od času snaží do tohoto místa proniknout, či ho zničit – utíkají však vždy s velkým výpraskem (pokud tedy vůbec mají čas utéct).

Astrální drak

Draci jsou klasikou na materiálních světech Základní sféry – sférař by řekl, že to je o důvod víc, proč tam nelézt. Ale draci se najdou i ve sférách – a konkrétně třeba zrovna na Astrálu žijí Astrální draci. Některé klepy mluví o tom, že tito draci mají nějakou vazbu na základnický svět zvaný Krynn. Podle všeho se zdá, že jde o hodně zaostalý svět, protože si tam myslí, že vše, co je kolem nich, je Propast. Takže pokud někdy odtamtud uvidíte nějaký text, kde se píše o tom, že Astrální draci žijí v Propasti, mějte na paměti, že tam pořádně ani nevědí, co píší...

Ale k drakům – Astrální draci jsou nesmrtelní a svou mocí se rovnají polo-bohům. Nedosahují takové velikosti jako ti základničtí, ovšem o to mocnější asi jsou. Na Astrálu žijí ve velkých palácích z černého krystalu, kde jejich moc dokonce ovlivňuje Astrál – ať co do barev prostředí, tak i jistých projevů fyzikálních zákonů. Astrální draci žijí dle jedné šablony – dokud nenajdou svého partnera, tak po nějakém neustále pátrají. Jakmile ho najdou, vytvoří se mezi párem pouto, doslova fyzický řetěz, který je navždy spoutá. Oni sami to berou jako dar a výraz vzájemné a věčné důvěry. Poté si pár vytvoří vlastní palác a v něm zůstává a již nikdy Astrál neopouští.

Astrální běs

Tady to je jednoduché – tohohle lépe nikdy nepotkat. Říká se, že astrální běs je tvořen samotným Astrálem. Jde zřejmě o názor vzniklý na základě toho, že astrální běs byl mnohokrát spatřen, jak prochází bezproblémově nejrůznějšími nástrahami Astrálu. Faktem je, že běs napadá pouze astrální projekce. Jiní naopak tvrdí, že astrální běs je také projekce bytostí nějakého základnického světa plného hrůzostrašných tvorů. Astrální běs má totiž také jakési vlákno ne nepodobné stříbrné niti, které když je přetnuto, je běs zničen – věci je však to, že toto vlákno je téměř nepřetnutelné. Přestože běs napadá pouze astrální projekce, raději se mu vyhýbají i fiendi a aasimoni. Říká se, že mocnějším stvořením je na Astrálu pouze párek astrálních draků – ačkoliv nikdo neví o tom, že by se ty dvě entity někdy setkaly, natož utkaly. Githyanki se s běsem několikrát pokoušeli navázat komunikaci, či si ho psionicky podmanit, leč bez výsledku. Minimálně se zjistilo, že i neastrální projekce může běs vyprovokovat k útoku. Astrální běs má velikost obra a má humanoidní horní polovinu těla – ruce končí obrovskými pařáty a tlamu má plnou ostrých zubů. Dolní polovina těla

má tvar červo-ještěřího trupu.

Astrální pátrač

Astrální pátrači jsou přízračné bytosti tvořené obživými vzpomínkami a myšlenkami, které by jinak jen tak pluly Astrálem. K takovému procitnutí dochází tehdy, když jsou volné myšlenky dlicí v Astrálu vystaveny intenzivním emocím – nejčastěji bolesti a zlobě. Těmto bytostem poté však nestačí přízračná těla, a tak by chtěly tělo skutečné. Proto by se před nimi měli mít cestovatelé na pozoru.

Astrální vrány

Podle některých tyto ptáci pocházejí přímo z Astrálu. Ale na tom něco nehraje – proč by tvor zrozený v Astrálu měl křídla, která mu tam jsou zcela k ničemu? Ne, určitě jde o nějakého přistěhovalce, který původně pochází odjinud. Vypráví se příběh o ptácích zvaných krandohlové. Ti žili pouze na Příšeří a nikde jinde. Byli velmi podobní vránám. Do příběhu vstupují dva čarodějové, kteří na těchto ptácích začali zkoušet magické experimenty. Výsledek těchto experimentů byl dvojitý – ptáci získali intelekt. Důsledkem toho však již nadále nemohli přebývat na sféře přirozených tvorů, jakou Příšeří je. A tak byli vyvrženi do Astrálu. A na ten se tito tvorové náramně dobře přizpůsobili. Zejména githyanki je využívají jako poslíčky a zvědy. Zvláštní je, že je u těchto ptáků na Astrálu patrné stárnutí – dokonce je zaznamenáno, že se rodí i mladí. Jak je to možné na Astrálu, kde čas neexistuje? Jediným vysvětlením je, že astrální vrány hnízdí na těle nějaké mrtvé moci, na němž plyne čas, a tak ptáci stárnou a rodí se noví.

*"Vid' smutného samotáře,
vid' smutného poustevníka.
Cestuje dál a blíže,
bez ceny, ani za pětníka."
Z básně Berbalang od
Tycha Sinta známého
jako jednoho z nejhorších
sigilských básníků*

Berbalang

Berbalangové jsou obyvateli základní sféry, ovšem většinu svého času tráví projektováním do Astrálu. Ve svých hmotných tělech se nikdy nescházejí, zato v astrální formě se na Astrálu scházejí a tvoří různé enklávy a komunity, kde spolu diskutují, debatují, učí se a také partnersky druží. Tyto bytosti mají zcela filozofující národy – noří se do meditací a sami se sebou probírají principy a smysly existence, vnímání, reality a nespočet dalších témat. Poté se setkají a začnou vzájemně probírat své teorie – a to vše na Astrálu. Tato jejich setkání se snažilo s mnoha očekáváními infiltrovat mnoho zvědavců – oproti předpokladům se kupříkladu zjistilo, že navzdory démonickým tělesným rysům a pověsti zlých monster (tohle beztak určitě musel začít tvrdit nějaký hloupý základník) jde slušné a příjemné společníky. Jejich pohled na život a mnohovesmír je většinou velmi pozitivní, nadšený a povznášející. Navzdory tomu ale oni sami žijí v názoru, že na něm nemají pro takový život místo. Místa jejich setkání jsou v k tomuto účelu vystavených halách a palácích, které jsou zvenčí maskovány stříbrným leskem – je tak obtížné je z dálky vůbec spatřit. Tato místa jsou střežená, berbalangové však nebojují a v případě hrozících problémů se raději rychle vzdávají. Občas se též stává, že zpovzdálí sledují cestovatele po Astrálu, jakékoliv konfrontaci se však vyhýbají – pro zelenáče, který si samozřejmě myslí, že ho sleduje fiend, to často bývá doslova pekelný zážitek a ještě léta s domnělou hrdostí rachtá klapačkou o tom, jak mu na Astrálu byl v patách fiend a jak se mu podařilo ho setřást... no...

Dhour

Podobně jako mnoho ostatních tvorů ani dhourové nepocházejí přímo z Astrálu. Dhourové mají zlou povahu srovnatelnou s fiendy – jde o nemilosrdné lovce. Vysávají duševní sílu své oběti, tu však nezabíjejí okamžitě, naopak – zpočátku si ji pouze vytipují a pak ji následují každým jejím krokem a pomalu vysávají. Oběť si jich není vůbec vědoma, jejich přítomnost pocítí až v okamžiku, kdy už je na vše pozdě. Dhourové mají amorfnní tělo z průhledné protoplazmy, v němž občas probleskne nějaká barva, či lze spatřit vnitřní orgán.

Shedu

Shedu jsou vznešení tvorové cestující po sférách a svým zákonně dobrým zaměřením potírají zlo a nepravosti. Mají okřídlená koňská těla a humanoidní horní polovinu těla. Na Astrálu představují jednoho z hlavních nepřátel Githyanki.

*"Jasně, uznávám, že musí být hrozní.
Ale snad po mně nemůžeš chtít,
abych něco, co se nazývá 'sběratel
mozků', bral vážně, že ne?"*
**Vrince Mikkuin, cestovatel,
který se mnoha let nakonec nedožil**

Sběratel mozků

Na Astrálu naštěstí neexistuje žádné město nebo hnízdo těchto tvorů, kteří byt' pocházejí z nějaké polosféry v Éteru či základnického materiálního světa, tráví většinu času na Astrálu. Sběratelé mozků jsou čtyřocí a šestinozí tvorové se žluto-oranžovým tělem, z něhož vychází mnoho chapadel a chapadélek. Jde o velmi útočná a agresivní stvoření – jdou si přímo za svým krmením, kterým je, jak jméno napovídá, mozek. Nic jiného je nezajímá. Říká se, že na Astrálu jsou tito tvorové hlavně pro odpočinek – že jejich styl spočívá v tom, že se vydají na Základní sféru, kde čapnou nějaké mozky a na Astrálu či Éteru pak tráví a regenerují. Nelze však spoléhat na to, že na Astrálu opravdu pouze odpočívají – kdepak, když se naskytne možnost, nepohrdnou ani „astrálním“ mozkem – zdá se, že na jejich chuti k jídlu nic nemění fakt, zda potrava pochází z fyzická či Astrálu.

Zvláštní místa na Astrální sfěře

Tímto jsme si něco málo řekli o tom, kdo všechno například je na Astrálu doma. To však není všechno a navíc – ono je tam „domovů“ a míst ještě mnohem více. Na některá taková místa se podíváme teďka.

Atharská citadela

Největší stopou frakcí na Astrálu je citadela frakce Athar. Její fraktoři se doslova pasou nad tím, co je v Astrálu k vidění – totiž pohledem na mrtvé mocnosti. Podle nich to jen dokazuje to, že mocnosti nejsou o nic jiná než jakýkoliv smrtelník. Nejsou také hloupí a dobře vědí o tom, že tyto mocnosti odešlé na věčnost mají na Astrálu svého strážce, a tak se mají na pozoru – natož, aby na těle nějaké mrtvé mocnosti stavěli nějaké budovy. Citadela Atharu stojí na ostrůvku normální skály a na rozdíl od jiných Atharských staveb zeje novotou. Citadela poskytuje útočiště pro výcvik Atharských zvěstovatelů, jejichž úkolem je podryvat víru v mocnosti a náboženství.

*„Pro jistotu vám to zopakuji.
Pokud se budete chystat do
Sigilu, budete před cestou
potřebovat povolenku.
Tohle je už velikost několika
pluků a to by podléhalo vyhláše
o povolené hustotě shromažďování.“*

**Hlavoun Turkis preventivně
upozorňuje Kostěný mrak**

Kostěný mrak

Bylo, nebylo, na základnickém světě jménem Terras panoval kdysi konflikt zvaný Válka lží. Během něj stvořil prastarý kostěj obrovskou armádu nemrtvých posluhovačů. Tvrdilo se tehdy, že na Terrasu nezbyl žádný skutečně mrtvý mrtvý. A s touto kohortou se onen kostěj vydal do bitvy. Proti němu však stál mocný mág (jméno se nedochovalo a koneckonců by ani nebylo podstatné, kdo se v těch základnických čachrech má koneckonců vůbec vyznat...?) s dvojicí kněžích. Ti čelící této ploužící se hrozbě sáhli po nečekaném plánu – otevřeli průchod do Astrálu, do něhož toto vojsko napochodovalo. Na Astrálu to samozřejmě vedlo k jedinému – jakož nemrtví nemají vlastní mysl, jsou na Astrálu doslova mrtvým (pokolikáté už tito nebožáci?) objektem, protože se nemohou pohybovat. Celý tento chumel tedy na Astrálu takřka bez hnutí stojí. Silná koncentrace zla však vytvořila slabé spojení do Éteru a dále do sféry negativní energie. Tím v tomto útvaru mohou nemrtví pohybovat alespoň končetinami. Protože jsou v tomto útvaru zachyceni i někteří mocní nemrtví jako třeba upíři, u nichž lze přece jen mluvit o jisté vlastní mysli a vůli, pomalinku se tak celý mrak pohybuje – ovšem opravdu šnečí rychlostí, ne-li ani takovou. Podle všech možných klepů je uvnitř mraku zachycený nějaký opravdu vysoký upír, který se postupně snaží okolním nemrtvé podmanit, vnutit jim svou mysl, trochu je rozhýbat a postupně se pokusit tuto nehybnou hordu nějak zmobilizovat. Podobně též mrak představuje kořist i pro mnohé vnější nekromanty.

Tento mrak rozkládajících se těl a kostí má stovky mil v nejširším průměru, trvá mnoho hodin, než se mu cestovatel nějakým způsobem vyhne. Tím, jak mrak vyzařuje silnou negativní energií, stává se otázka vyhnutí se mraku velmi pekelným očištěm a zážitkem tím, jak je cestovatel vystaven působení této temné energie.

Říká se též, že se našlo mnoho řízků, kteří se pomocí kouzel ničích nemrtvé doslova prodolovali do středu tohoto mraku či chuchvalce a tam si vytvořili „bublinu“ – lepší úkryt či pevnost je prý sotva k pohledání. No, proti gustu...

Mezi další nepotvrzené informace patří i to, že se prý v těle mraku nachází několik barevných bazének – pikantně prý do Hory Celestie, Ysgardu a města Rigus. Podobnou historkou je též ta vyprávěcí o jednom skutečně rozzlobeném cápkovi, který přerušil jeden astrální průchod, který vedl přímo mrakem – tím se tak stane, že nic netušící uživatel toužící použít tohoto průchodu bude místo do sféry sobě zaslíbené vyplivnut přímo do útroby mraku.

Bezbarvý bazének

Mnozí to považovali za legendu a smyšlenku, ale skutečně existuje – barevný bazének, který nemá žádnou barvu – tedy naopak, on má barvy všechny najednou. Nelze spatřit, lze ho prý jen uslyšet podle šepotání, skřehotání a artikulace různých slov. A tento bazének prý vede kamkoliv, kam si člověk usmyslí. Háčkem ve fungování bazénku je to, že sice vede opravdu kamkoliv, ovšem zároveň z těchto míst přenáší zvuk směrem do Astrálu. Ten je slyšitelný zhruba na sto metrů od bazénku, čím však blíže k bazénku samotnému, o to větší intenzita této nepředstavitelné směsice zvuků to je. Projde jenom ten, kdo podstoupí dobrovolné zničení svého sluchového ústrojí.

"Zamysli se. Je na mocnostech něco zvláštního? Ne. Jsou to jenom velké nestvůry. Lze je zabít jako kohokoliv jiného. Jen se podívej kolem sebe."
**Mari Torsava od Bohobijců
rachtá klapačkou**

Dvůr bohobijců

Mnozí by žasli, kde se stále berou ty zástupy všemožných cápků, blouznivců a mimoňů, ale jsou zkrátka tu – podobně jako parta, která si říká bohobijci. Jde o bývalé členy Atharu. Ti je však pro jejich výbojný přístup vymetli – oni totiž postoupili o krok dál. Nespokojili se s pravdou, že mocnosti nejsou ničím výjimečné, postoupili to do té roviny, že je nutné mocnosti rovnou zničit. Samozřejmě, že se jim zatím nic takového nepodařilo ani s mocností jednou, ovšem oni sami tvrdí, že to je pouze otázkou času, než k něčemu takového dojde. Ať už tomu člověk věří, nebo ne, faktem je, že jde o partičku opravdových šíbrů, kteří svůj plán berou zatraceně vážně. Ve své základně schraňují všemožné informace o nejruznějších mocnostech, vymýšlejí strategie a postupy, jak takovou mocnost přemoci, a na mnoha dotažených či vyvolaných nestvůrách (nutno říct, že opravdu tuhých) se udržují v soubojové kondici.

Živoucí moře

Není to ani stovka let, co se jedním barevným bazénkem snažil projít nějaký týpek. Nikdo vlastně neví, co tehdy přesně udělal – jestli při průchodu začal kouzlit, či manipulovat s nějakou věcí, nebo řekl něco nevhodného, kdo ví – podstatné je, že zkrátka *něco* udělal. A to něco způsobilo, že namísto toho, aby byl přenesen tam, kam chtěl, bylo přenesena část onoho *tam* na Astrál – a jednalo se zrovna o oceán. A tak se do Astrálu začaly valit kubíky a kubíky vody. Někteří, kdož toho byli svědky, začali panikařit, že pokud se s tím něco neudělá, zaplní voda celý Astrál. No, byli to nějakí joudové, co nepochopili, co je Astrál – ten se nemůže zaplnit ničím, protože zkrátka není fyzicky zaplnit co – Astrál není prostor. A tak se stalo to, co se stát muselo – místo planého poplachu, že bude zaplněn Astrál, došlo k tomu, že celý oceán otekl na Astrál a tím přísun vody skončil. Na Astrálu tím však zůstala tato masa vody, která pojala tvar obrovské vodní koule.

Podle všech klepů a drbů se tvrdí, že myšlenky neustále plující Astrálem tuto masu vody nějakým způsobem ovlivnily a že tato vodní koule pojala nějakou formu intelligence, protože – jak je i možné spatřit, čas od času vykazuje známky pohybu.

Pravdou je též to, že spolu s vodou se tak do Astrálu dostalo i mnoho vodních živočichů – ryb, krabů, chobotnic, sahuaginů,... Někteří z těchto živočichů z vody vyplavali a seznali, že i v té jim neznámé prázdnotě se lze také *nějak* pohybovat a dýchat – že to zkrátka jde (inteligent samozřejmě ví, že myšlenka pohybu je na Astrálu otcem pohybu samotného, a že dýchat se na Astrálu nemusí, ale kdo si chce myslet, že dýchá, ten dojem samozřejmě má).

Nemilosrdnost

To, že někteří používají Astrál jako odkládiště pro nechtěné věci, zpravidla prokleté, či neúspěšné výsledky experimentů, anebo vyvržence společnosti, je známé. Našli se dva trpasličí bratři z frakce strážců zkázy, kteří na Astrálu vystavěli vězení pro vyvržence a sklad pro tyto odvržené věci. Jejich cílem je pozorovat, co s těmito vězni a věcmi dělá čas – chtějí totiž dokázat, že i na Astrálu se věc může rozpadnout a bytost zestárnout. Říká se, že tito trpasličí na Astrálu rozpad, který dosud nepřišel, pozorují už tisíce let.

Ve skladu, jenž je pod patronátem čtveřice najmutých šíbrů, prvotřídních kouzelníků, jsou uskladněny předměty – jedná se o různé prokleté předměty, špatně fungující očarované mechanismy, prudké kyseliny a mimořádně silné jedy. Ve speciálních magicky odstíněných komorách jsou uchovávány zvláště nebezpečné artefakty, grimoáry, ostatky kostěů, osobní předměty fiendů a dokonce i pověstná neovladatelná koule zničení. Vše je pečlivě katalogizováno a

podrobováno přesným pozorováním.

Vězení hlídané několika desítkami obrů poskytuje místo pro vězně rozličného zrna – jedná se o masové vrahy odsouzené na doživotí či o tvory a bytosti, které nelze nijak zničit, a tak byly odeslány na Astrál. Najdeme zde též ale třeba i paladiny a aasimony – jejich nepřátelé dobře věděli, že pokud by je zabili, znamenalo by to pro něj pouze to, že by se dostali do svého ráje na Vyšších sférách, ba dokonce, že by se tam i připojili k nebeským armádám – zato doživotí pro ně bude větší trest. Kromě toho je zde i mnoho fiendů a všemožných tvorů, kteří se dostali do všemožných základnických legend. Všichni na doživotí. Pikantní na tom všem je význam slova doživotí na Astrálu, kde neexistuje čas – znamená to totiž „navždy“. A vězni to dobře vědí – podobně jako vědí to, že útek by ani nic neřešil – jakož jsou zavřeni desítky, stovky a možná i tisíce let, opuštění Astrálu by pro ně znamenalo smrt (což by de facto vysvobození bylo) – mnoho z vězňů tedy raději volí možnost okamžité sebevraždy, jiná část naopak propadá šílenství. Personál se má tedy co ohánět, aby vězně od sebevražd zachránil a ze šílenství vyléčil – pozorování změn, reakcí a znaků rozpadu přece nemůže jen tak přijít o cenné objekty pozorování.

Pohlčené město

Pohlčené město patří mezi další objekty z jiných sfér, které se nějakým způsobem dostaly do Astrálu. Pohlčené město je část původního města z nějaké materiální sféry a bylo do Astrálu pohlčeno při spontánním vytvoření jednoho z astrálních průchodů. Obyvatelé pohlčené části města si odmítli připustit, že toto je pro ně *konec* a pokusili se na život v Astrálu adaptovat – a docela se jim to povedlo. Kromě toho byli nuceni jednotlivé domy svázat, aby udrželi město celistvé.

A to je pro Astrální sféru vše – povídat a psát by se však dalo více. Ona ta stříbrná prázdnota, byť veskrze skutečně prakticky prázdná, obsahuje mnohé a mnohé. Jak je však patrné z celého textu, jde o místo, které se přece jen trochu vymyká konvencím ostatních sfér a žije si tak nějak po svém.

Zdroje:

paměť

fantazie

A guide to Astral plane

Monstrous Manual

Outer Planes: Monstrous compendium appendix I, II

In the cage – A guide to Sigil

ilustrace: Tony DiTerlizzi