

Průlety sférami

část první – fiendi

Vlasák

Stručné povídání o různých známějších démonech ala fiendech - bytostech, jejichž esenci se mnozí snaží vyvolat a uvěznit; bytostech, které mnozí prosí o pomoc a sílu; bytostech, v něž mnozí věří a uctívají je; bytostech, které mají vlastní světy a vlastní pravidla hry; bytostech, které mají v rukou morální a intelektuální stránku temna a negativních sil...

Pozn.:

V textu používám namísto na obecnosti nijak neškodného slova "démon" (retuš pozdějších let, kdy je rozdíl mezi devil a demon, neberu moc v potaz) planescapovatější slovo "fiend".

Názvy fiendů jsou ponechány v původní podobě.

S většinou fiendů je přiložena i ilustrační skica (původní skicy jsou na konci článku).

Síla schopností fiendů samozřejmě roste s jejich rolí ve společnosti. Kupříkladu tedy slovo "magie" má poměrný význam - ať už v paletě kouzel, jejich síle a úrovni, s jakou jsou sesílány.

Zdroje:

paměť

fantazie

Faces of Evil: The Fiends

Monstrous Compendium Outer Planes Appendix

Monstrous Compendium Appendix II

Planes of Law

Planes of Chaos

Planes of Conflict

ilustrace: Tony DiTerlizzi

Celý přehled je zamýšlený jako stručný a takyže imho je ;-). Vše je pouze heslovité, na větší podrobnosti se už nedostává.

Baatezu

(zákonné zlo)

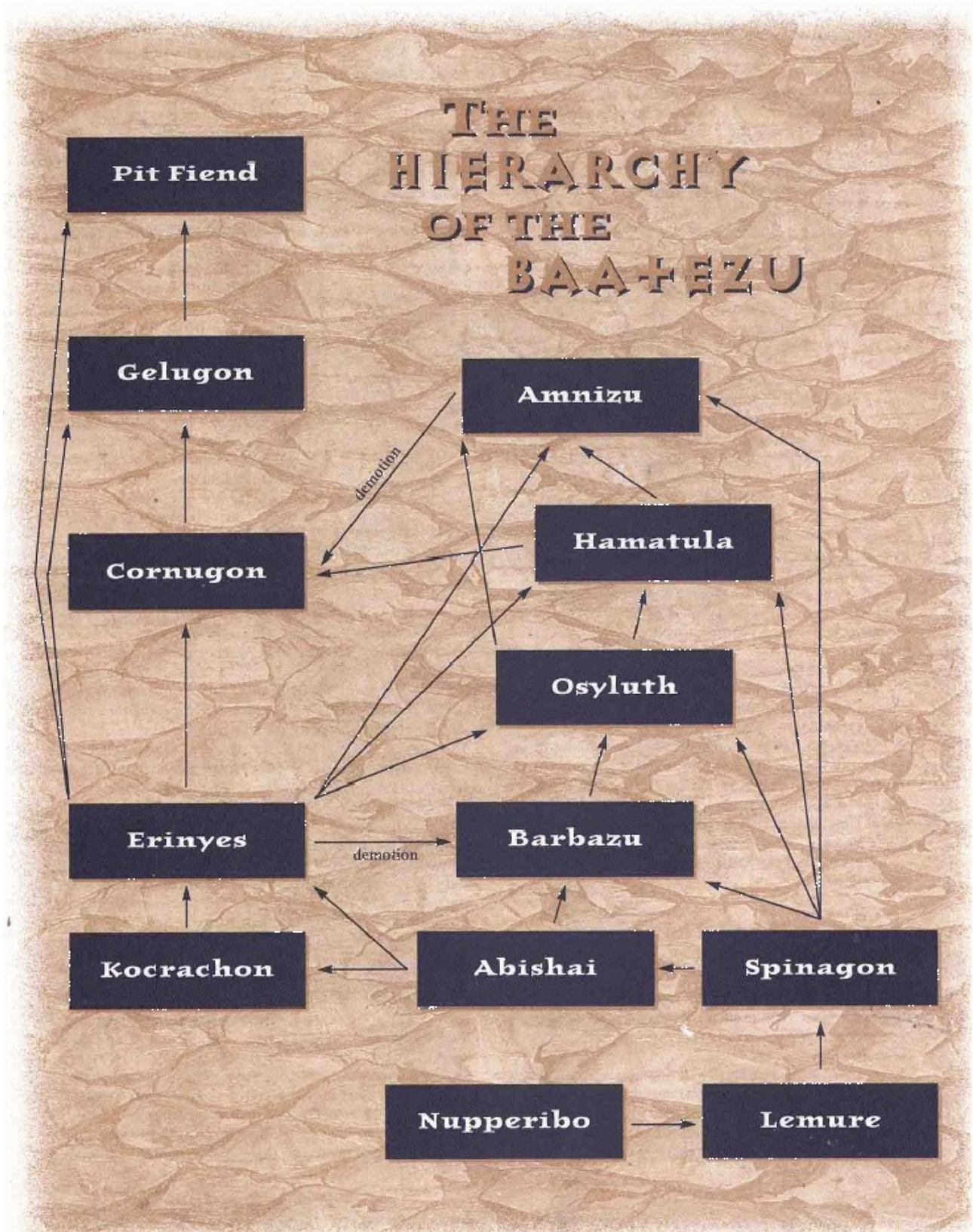
Spojte si extrémní podobu zla a extrémní řád. Vyjde vám asi ledacos - ale kromě toho taky baatezu a ti jen tak ledacos rozhodně nejsou. Rasa fiendů žijící na Baatoru, smrtelníky často nazývaným Devět pekel a těmi úplně nejprostšími pouze a jednoduše Peklo. A ono to taky pro drtivou většinu žijících bytostí peklo je - jedna vrstva diametrálně odlišná od druhé - jednou pekelná výheň, podruhé pekelný chlad, sotva dýchatelno, sotva je kam šlápnout. Už jen prostředí samotné je tedy tím dostatečným peklem. Ale ve skutečnosti by jím nebylo bez jeho obyvatel a ty z celé té šarády dělají peklo nejméně dvojnásobné.

Baatezu žijí ze své domovské sféry, jsou živi tím, na čem je vystavena. Naopak sféra žije z nich, je odrazem jejich chování, jejich přístupu a povahy. Dokonalá symbióza. Dokonalá v tom, že pohltí všechny nebožáky - pošetilé nebo slabé. Jen zlomek z žadatelů či naivních návštěvníků dokáže projít, rsp. odejít - takový je řád, takové je zlo.

Baatezu mají striktně kastovanou společnost - každý bez výjimky začíná od začátku, od úplné nuly jako hrouda masa v podobě lemura. A posléze následuje cesta. Někdy krátká - to v případě, že zárodek končí prohlášený za neschopného v žaludku někoho jiného. Jindy dlouhá - kdo dokáže

přijmout pravidla a kdo je jim prospěšný, ten žije a postupuje dále, podstupuje přerod v některou vyšší formu. Přitom je vše dopředu dáno - co musí jedinec splnit pro přestup, jak dlouho mu to může nejméně a nejdéle trvat, jak dlouho přerod trvá a v co se vůbec přerodí. Přísná pravidla mají i tresty a degradace - na vše je pamatováno a nic neproklouzne.

Kdo to tedy v pekle žije a možná před Vánocemi chodí s Mikulášem...?



(řazeno vzestupně dle pozice jednotlivých druhů v hierarchii)

Nejnižší:

Lemure - mnohými ani nepovažovaný za suverénní druh. Nemyslí pěchota Války krve, neschopná vlastního úsudku, bez jakékoli duše, bez schopnosti komunikace, stálý terč mučení některých výše postavených baatezu.

Vzhled: humanoidní tvar tvořený nesourodou kypící tkání; v tom, co se občas ukáže jako hlava, je vidět pouze utrpení; ve vzácných případech jsou na patrné známky bytosti, kterou byl zaživa - zbytky oblečení, vlasy, rysy tváře...

Zvláštní schopnosti: regenerace, bitevní pakt - pod vedením vyššího baatezu lze vytvořit formaci tisíce lemuru a útočit cíleně a organizovaněji.

Ponaučení: nemá



Nupperibo - podobně pochybný druh jako předchozí. Podle mnohých pouze forma, do níž se inkarnují baatezu zemřelí mimo Baator. Slouží jako prostá nemyslicí bitevní síla, potrava a prostředek vybití mučících rozmarů vyšších. Často jsou používáni jako platidlo za služby yugolothů.

Vzhled: amorfni tkáňovitý útvar bez rysů humanoidního těla - některé výrůstky lze považovat za končetiny, či hlavu.

Zvláštní schopnosti: regenerace

Ponaučení: nemá



Spinagon - první v hierarchii baatezu považovaný za normální druh - ovšem stále ten nejslabší a všemi výše postavenými nebraný příliš v potaz. Všudpřítomní sběratelé informací a poslíčci. Často formují lemury a nupperiby do bojových útvarů a těší se privilegii velet jejich jednotkám.

Vzhled: okřídlený zakrslý humanoid s ocasem

Zvláštní schopnosti: základní kouzelné schopnosti, možnost vyvolat další spinagony

Ponaučení: "Čím dříve dosáhneš úspěchu, tím lépe. Jinak se plácání mezi ostatními nedomrlými nevyhneš."



Nižší:

Abishai, černý, zelený, rudý - je paradox, že často bývá terčem většího opovržení než spinagon. Použí pěšáci, kteří vzešli z těch spinagonů, kteří sice byli povýšeni, ale jinak nepřilíš schopní. Pouze do počtu, aby se toho na bitevním poli hýbalo víc - tento názor vám řeknou všichni výše postavení. Ti snaživí a schopní z abishaiů jsou povyšováni na zelené a posléze rudé. Libují si v terorizování a mučení všech níže postavených.

Vzhled: ještěří humanoidní tělo s křídly a dlouhými ocasy

Zvláštní schopnosti: regenerace, magie, možnost vyvolat lemury a další abishaie

Ponaučení: "Rozhodností a moudrým úsudkem, lze překonat i prvotní



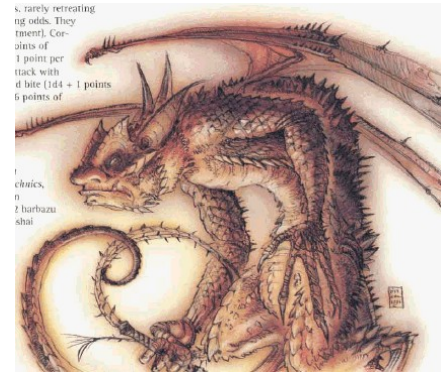
Vyšší:

Cornugon - elitní obranné složky Baatoru. Pro svou oddanost slouží často jako ochranka důležitých a vlivných osob. Jako vynikající vojevůdci mají své armády. Jednotka pod vedením cornugona patří vždy k nejtvrdějším oříškům.

Vzhled: humanoidí tělo pokryté šupinami, křídla, ocas, pařáty

Zvláštní schopnosti: regenerace, magie, možnost přivolat barbazu, abishaie, a další cornugony

Ponaučení: "Velení je jen jiná podoba služby. A službou dosáhneš vyššího velení."



Amnizu - strážci Styxu a čtvrté vrstvy Baatoru. Prestižní pozice, ale jimi nedocenená. Proto často mívají sklony dokazovat svoji moc i jinými způsoby.

Vzhled: malá humanoidí těla, krátké končetiny, velká křídla

Zvláštní schopnosti: magie, možnost přivolat abishaie a erinye

Ponaučení: "Nezáleží, jak vysoko jsi, vždy je někdo, nebo něco, co je ještě výš."



Gelugon - ledoví démoni, strážci vchodu do nejnižší výspy Baatoru. Jak "fyzicky", tak pozicí na dosah samé moci řádu a zla. Vše má ale háček - 777 let musí ve své službě vydržet bez jediné chybičky a zaváhání. Tato pozice je zatraceně exponovaná, stačí i špatná myšlenka a... znova - pak už jen záleží, jak moc velké "znova" to bude. A tak jen málokdy gelugon připustí být jen zaspekulovat nad něčím jiným, než co mu řád a zlo velí.

Vzhled: velké humanoidí tělo, hmyzí hlava

Zvláštní schopnosti: regenerace, magie, dokonalé vidění ve tmě, možnost přivolání barbazu, osyluthů a dalších gelugonů, geniální inteligence

Ponaučení: "Kýžený cíl je lepší než čekání."



Pit fiend - nejstrašnější z Baatezu, vládci rasy. Jejich moc je nevyčísitelná, jejich víra přesahuje chápání. Přerod v pit fienda s sebou nese nepředstavitelné fyzické utrpení. Cesta k této pozici pak poznání, splnění a přijetí všech principů, na nichž Baator žije. Není tedy lepších kandidátů na pravé vládce Devíti pekel.

Vzhled: obrovský okřídlený humanoid s ještěřímí rysy, často obklopen plameny

Zvláštní schopnosti: regenerace, magie, přání, neomezené přivolávání baatezu, symbol bolesti, geniální inteligence

Ponaučení: "Moc vyjasní vše, absolutní moc pak absolutně vše."



TaNAr'ri

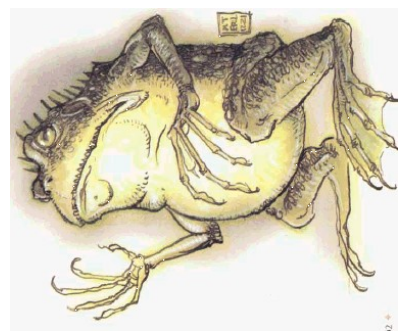
(řazenoNE)

(chaotické zlo)

U baatezu je zlo plánovité - jsou tam zajatci, mučírny, strach, bolest, exekuce,... Vše má ale svůj obrys, člověk tak nějak může počítat s tím, co s ním asi bude (což je možná právě to hrozné), ale u tanar'ri je vše jinak, jinak než jinak a jinak než jinak než jinak... Bude vás mučit, pak vás zabije a nakonec sežere? Anebo vás nejdřív zabije, potom bude mučit a znuděně sežere? Anebo vás nejdřív sežere... a vzteky pak začne zuřit, protože moc brzo ztratil hračku na hraní? Vše je možné a sami si to přeberte.

Nevyzpytatelní, vedení perverzní zuřivostí, rozmary svými, rozmary počasí, rozmary toho, co se jim před týdnem zdálo.

Tanar'ri žijí v Propasti. Ve sféře zla a chaosu. Ve sféře, která se má za nekonečnou, protože všudypřítomný chaos není schopen přijmout tak definitivní věc, jakou je "konec". A toto prostředí může dát místo k životu tvorům, které si fantazie sotva dokáže představit - sebestrašnější i sebegrotesknější. Ve skutečnosti vlastně nikdo nemůže přesně říct, jak který tanar'ri vypadá, protože každý další může vypadat úplně jinak. Sami sebe neřadí do žádných kast (i když těm výše postaveným se líbí, když je někdo kastuje jako elitu) - nejsou kasty, protože nemají smysl. Časté je, že postupuje ten, kdo dokáže nabrat moc rychle, ale možná ještě častější je to, že se někdo jako pravý tanar'ri vyloupne rovnou absolutně z ničeho. Ale ten, kdo projeví větší chaos, zlo a zuřivost rozhodně nezůstane pozadu - a i kdyby kupodivu zůstal, vůbec si to chudák neuvědomí.



HezRou (pravý tanar'ri) - zaTracenĚ ostří velitelé a zatracenĚ doBří v tom, co dělají. Svůj velitelský post berou hodně vážně a s patričnou vervou a dávkou krutosti na své podřízEné.

Mane (nejnižší) - praKticky nemyslíci pakÁž v podstatě eXistující jen pRO stravu ostatních (ale zatrAcenĚ dobrou stravu - když se rozlože na kyselinovou páru, člověka hezky polechtá žaLUdek). Ostatní je ani neberou za pRavý tanar'ri, jen takovej póvl... Když mane vidí příležitost utkaT se s někým, aby si tím povýšili, udělají to. **To se** děje miLionkrát denně... nĚ, vlastně úplně naopak, jen jeden z tisíců se vůbec vážně dobere k tomu, dostat se tak na vyšší plaC. Smrtelníci, jejichž duše míří do Propasti, začínají právě takhle.



YoChlol (nižší) - posluhovačky Lloth, drowské pavoučí boHyně. Mají mnoho **podob**, **mnoho** podob typICKých pro ty zahrabané drowY - ženy, pavouci neBo sliz. Už jen tím, že slouží zákonům jiným než přímo těch čistého chaosu a zla, se vyčlenily z klasického taNAr'rijské pokolení. A mnozí je Za to nemají rády. Ale kdo se jim za to pokusil i zkŘivit vlas, zlomil si tím vaz - Lloth přece jen nějaKý ten vliv holt má.

Alkilith (pravý tanar'ri) - slizovAté potvory, **které často** slouží jako poHůnci lordů Propasti. Nemusí do Války, nepletou se do tanar'rijských vrtoChů, prostě pohodlČKa, paráda. Zatímco jiní přivádějí nešťastníky do Propasti, alkiLithové přenášejí Propast jinam - rozsévat strach, **nenávisť**, zmatek, chaos, SOAHC



DrEtch (nejnižší) - kolem a je v tom, že je osTatní berou jako forma, která přičichne K esenci hned vEjš. Pomáhá, podlejízá, ale nenosí. BizarNí humanoidí těla tam mívají hordy dretchů sklony ale hlavní kvantitativní silou ve anebo jako žrádlo... eHm, jseM dal tu vidličku?



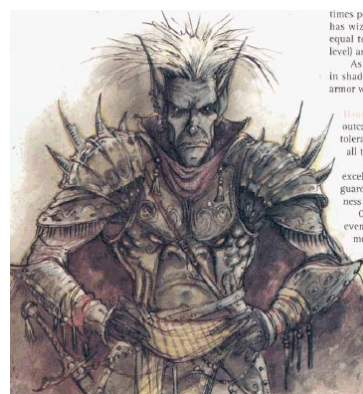
kolem stejnej kSindl jako mane. **Rozdíl** tanar'ri - a oni skutečně jsOU. První Propasti. A taky je na to hrdá a chce chlapci brzo zJistěj, že to se tam moc mAlého vzrůstu a světlé barVy. Sem k revolucím mezi tanar'ri. Většinou jsou Válce krve... žrádlo... kam

Goristro (vyšší) - obrOvská hOra hmoty využívaná jako vysokohYperextrakApacitnědiMenzo... prostě velkej doPRavní prostředek vzrůstem drobnějšíM tanar'ri. Tupej mozek, tupý pěsti, který drtěj, na co přijdou, a ostrý zuby, který žerou, na co přijdou.

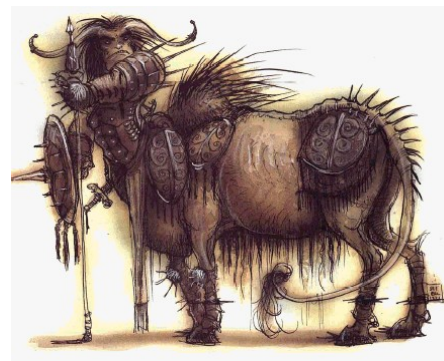


GlabRezu (pravý tanar'ri) - rádi se nechávají vYvolávat na materiální sféry. Ne jen pROto, aby svému vyvolávači s cHutí urvali hlavu z **pantů**, ale rádi je škádlí a pokouší - moc, síla, magie - a oni to ty gestikulující pitomečkové všechno chtějí a jsou rádi. V nejlepšíM glaBrezu zdrhne a na svÉho "kamaráda" si počká v Propasti, tam tEprv pozná, co je to mOC - ovšem z té pro něj špaTNé stránky. Humanoidí **čTYřruké** tělo, psí hlava. Glabrezu jsou z velké části těmi, kdo **nAmísto** brutálních sklouňů, utvrzují mezi tanar'ri klasické zlo sTrachu a utrPENí.

Cambion (nižší) - výplody spojení **smrtelnice** a tanar'rijského chalana. To mě sakra vždycky nApadá, proč si ty slizký, voleZlý tanar'rijský cvoci nefutrujou ty svoje suKUby. Prej by to byLO moc **normální**, nebo co... Cambioni jsou ceNĚni jako vrahové a osobní oCHranka - nepřítel, co mu jednou zkříží cestu, málokdy pokračuje dál. Černá zJizvená kůže plná vředů. Je pět druhů cambionů - major, jehož oTcem je nižší, či vyšší tanar'ri; a baroN, jehož otcem je pravý tanar'ri.



Armanite (nižší) - démOnští kentauři. Jsou jednAK rození předky svého druhu, druhak jSou v ně přetvořeni jiní tanar'ri. Často putují všUDE možně na vlastní pěst - za pENíze, za krev a **tam**, kde to pro ně znamená nejméně námahy a nEbezpečí a



A

a

a jdeMe dál...

SucCubus (incubus... chlpská **verZe**, pffff...) (nižší) - smyslnoSt saMa a jen pro dva prosté důvody - pro po**Těšení** z toho, jak **kruté** to **může** být, když SE někdo nechá zaslepit t**O**uh**O**. A druHak2 proto, aby se do Propasti povedlo dosTat taky nějaké pořádné oběti - kráse neoDolá sebevětší **bouchač**. Radši bloNcku, nebo zrzku? Anebo tě rajcuJE spíš bruneta? Jak je libo, všeho je dostAtek...



Rutterkin (nejnižší) - **odporní**, **hnusní**, prohnili, nenávistní, že i sami tanar'ri s niMA nechtěj nic mít.

Bar-Igura (nižší) - **totÁlně** primitivní, brutální i smĚrem ke své rase a **totálně** k ničemu. Ale v celé té jeJich brutalitě a priMITivnosti chytrost jE - drží se stranou. Ač skvělí **stoPAři** a znalci válečného umění, drží se prostě Války krve stRanou. A ono to vlastně nikOmu ani nevadí. Velký orangutan s **pařáty**.



MolyDEus (tanar'ri guardian) - strážci **chaoticKé** morálky. Bdí na všem tanar'ri a sledUjí jakýkoliv odklon od **myšleNky** boje ve Válce krve. Kdo se na válku **vybodne**, už má velMistr balor jeho jméno (a možná nejen jméno) na talíři - a to **díky** molydeium. A když se přičí i balor, tak co, vyřídíme i **balora**, když na to přijde. Obrovské huMANoidí tělo rudé barvy - jedna hlaVa psí, vždy v pozoru; druhá hlava hadí **vždy** sledující, kDe se co šustne. Nepřekvapitelný, imuNní téměř **na vše**, svými útoky smrtící. Čte myšlenky, takže bacha... na, co jsem to, ééé, myslEL...?

Bulezau (nižší) - **primitivnost** nadE vše. Vše je p**RO** ně **nepŘítelem**. Vše. Jakmile ně**JAKÉHO** vidí, rozběhnou se ho rozsekat na cUČky. A když nějakého **nevidí**, velitel rADši nějakého udělá - jinak by se začli cuPOvat sami mezi sebou. Prostě jak malý děti ve školce.



Nalfeshnee (pravý tanar'ri) - tady máme ty, kteří rozhODUjí. Rozhodují o tom, čím se stane na Propasti **žadatel**... jestli otroKem, neBo **potravou** pro otroky. RozHODUjí o tom, kdo se stane čím. NeVelí Ve Válce, ale velí tomu, kdo se **Do ní** dostane. Kdo bude povýšen, **kdo bude** do puntíku zNičen - to všechno mají ve svých pařátEch. A taky jsou za to na sebe dost **hrdí**, možná ještě víc než by bylo zdrávo. Libují si ve strachu ostaTNích.

NabAssu (vyšší) - jejich jediným ú**KOlem** je infiltrovat mnoHOvesmír... a hlavně, mateRIální sféry... Šířit teror, strach, krutost, **chAOs** a propagovat tím tanar'ri - ať už v kLAdném, nebo



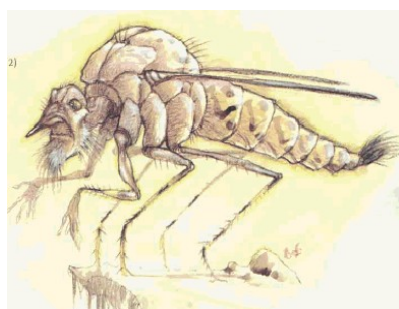
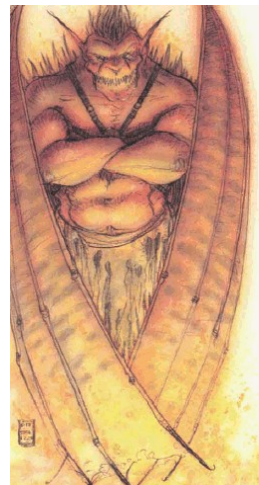
záporném smyslu. Humanoidí ještěř s křídly a pařáty.



Maurezhi (nižší) - šmejdí po hřbitovech, pátrají po mrtvolách, kradou z nich vzpomínky... Ale to je velmi krásná taktika pro Válku krve. Vybít baatezu, vysát z nich jejich plány a ten zákonnej humus vyflusnout.

Balor (pravý tanar'ri) - máme to, strážda balor. Vrchol své rasy. Geniálnější než **geniální** marilith, bestiálnější než bestiální hézrou. Síla, hněv, chaoschaoschaos, krutost, strach - to jsou oni a ještě mnohem víc. Říká se, že ilch je jen 24. Počítal je sakra vlastně vůbec někdo? Vedeni odvěkou touhou bojovat a plnit ve

Válce krve. Obří okřídlené rudé tělo s pařáty na končetinách.



Chasme (vyšší) - tihle mají jediný úkol - tréstat válečné dezertéry. Jakmile někde zběhne, probudí chasmeho a ten se **ho už** nepustí a vysává z něj krev. Jak? Brčkem... Všichni, kdož se dostanou do Války, jsou oceňováni symbolem chaosuHCOAUS. A v něm přebývá chasmeho esence... Moucha, která má lidské ruce a jejímuž musí ksicht nápadně připomíná lidský rysy.

Marilith (pravý tanar'ri) - živoucí důkazy **chaotické** geniality. V žilách jim pulsuje čisté zlo, ale v hlavách geniální taktický úsudek. Kdo předvedl nejznámější taktické eskapády ve Válce krve? **Přiznám se**, že teda nevim... sakra... Ale můžete to zkusit hledat tady. Tam, kde balor vládne silou a nespotanou zuřivostí, tam ho **doplňuje** marilith čistým úsudkem. Nesnášejí glabrezu pro jejich laxní přístup k válce, libují si v pokladech a artefaktech. Dokáží napodobovat prvky řádu a ve finále zamotat makovici i Baatezu. Jo, **těm** zaKSindlnejm, mizernejm, svinskejm.



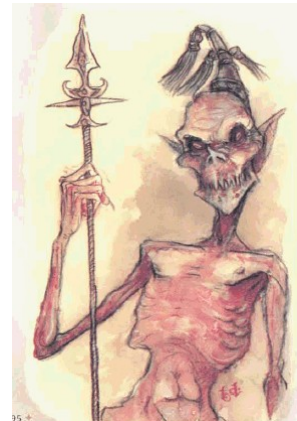
WasTrilith (vyšší) - STŘEŽÍ STYX VE VODĚ, ABY DO PROPASTI NÁHODOU NIKDO TAJNĚ NEPROPLAVAL. NEPROPLAVE. NIKOMU NESLOUŽÍ, NIKDO JIM NESLOUŽÍ. JSOU PROSTĚ SCHOVANÝ V TÝ SVOJÍ VODĚ A PLAVOU SI... V DÁLCE PLÁŽ, PALMY, ŽENSKÝ, JÉŽIŠ...

Alu-fiend (nižší) - povedené dětičky sukub a smrtelníků. Mnozí smrtelníci mnohdy ani neprohlédnou jejich původ, což těmhle potvůrkám pomáhá v získávání si pozornosti - skrze bolest jiných, získávají sílu. Ale tanar'ri jimi opovrhují, a tak se alu-fiendi **tuplem** snaží dokázat, že jsou taky tanar'ri. Slabí v boji, silní v magii.



VroCk (pravý tanar'ri) - bojovník, který vždy bojuje v **hejnu příslušníků** své krve a je třeba říct, že mají velký smysl pro kooperaci. A to je u tanar'ri docela div.

Babau (vyšší) - chasme trestá dezERTéry, babau naopak do války verbuje. Pakliže nenaverbuje dosTAték, kterej je vždycky jinej, pak muSÍ jít sám. A to se přece nikomu neCHce... Těší se náklonnosti prAvých tanar'ri. Kostlivec pokRytej černou kůží.



Yugoloth

(neutrální zlo)

Ať je tomu, jak chce, ve sférách existují jen jediní praví a skuteční fiendi - yugolothové. Oni byli první, oni představují čisté zlo. Baatezu mají slabinu, tanar'ri také - kombinují zlo něčím navíc, mají přes krk přehozené laso, nedostanou se dál, než kam jejich víra sahá - jsou svázáni vírou, jsou svázáni žadateli. To víra ve zlo samotné, to je úplně jiná káva - to tu bude v nějaké podobě pořád a všude.

Straňte se nemilosrdných baatezu, straňte se brutálních tanar'ri, ale snažte se úplně vyhnout yugolothům - protože u nich nikdy nevíte, čeho se vlastně vůbec stranit máte...

Prapůvodní rasa "pravých" fiendů je zahalena mnoha záhadami a nevyjasněnými otázkami. Co je ale jasné - kdo je neráčí potkat, rozhodně by neměl chodit na Gehennu nebo Šedou poušť. Představují třetí vstup do Války krve - nechávají se najímat tu tou, tu onou stranou. Licitují s cenami, když je vše domluvené, klidně cuknou, anebo naopak poskytnou třikrát větší pomoc, než se čekalo. Čas od času se do Války zapojí zcela na vlastní pěst. Proč to všechno? Přece aby zlo existovalo ve všech svých formách zhruba na stejné úrovni.

(řazeno vzestupně dle pozice jednotlivých druhů v hierarchii)

Zárodky:

Canoloth - nejnižší článek, nepovažovaný ani za yugolotha. Má se za to, že jde pouze o "materiál" k proměně ve vyšší stupeň. Často bývají díky své kvantitě využíváni za "strojové" hlídače a strážce.

Yugoloth guardian - nejde o skutečného příslušníka rasy. Jde o výtvar mocných yugolothů, jehož účelem je vázat se na okázalé pokusy vyvolávačů, kteří se snaží yugolotha vyvolat, aniž by znali jeho jméno. Odměnou za to jim je právě guardian.



Nižší:

Mezzoloth - nejnižší z nižších. Nikdo je nebere příliš vážně. Jsou využíváni zejména pro nárazové akce a v případě nouze. Mají hmyzí tělo humanoidních rysů.



Dergholot - hloupí, krutí a se sklony násilí, což z nich ale dělá vynikající vojáky do pole. Humanoidní tělo s osmi končetinami (pět rukou, tři nohy), hmyzí hlava.



Piscoloth - velitelé předchozích dvou druhů. Dohlíží nejen nad nimi stran bojových plánů, ale i skrze dodržování morálky a nemilosrdné krutosti.



Hydroloth - obývají Styx, což z nich dělá strategické jednotky ve Válce Krve. Ale nejen to, často bývají vysíláni na nejrůznější mise po všech možných sférách. Sami však nechťejí být pěšáky, a tak se snaží své schopnosti rozvíjet, aby se z nich stali váženější příslušníci své rasy. Jejich tělo má humanoidní rysy, je žluté barvy. Příznačné jsou pro ně žabí obličej.



Yagnoloth - silní a brutální. V jejich rukou je stráž Gehenny a Šedé pouště před vetřelci. Ve svěřené oblasti mají takřka absolutní moc nad vším a až na výjimky i nade všemi. Přes to všechno mají ale sklony k podceňování situace a pohodlnosti - což všechno z nich dělá krásnou ukázkou toho, jak lze prací nabýt privilegii a jak jich pod jejich omamnou chutí později tvrdě pozbyt. Humanoidní tělo s jednou rukou lidskou a druhou obří.



Marraenoloth - převozníci po Styxu. Nade všemi nižšími, jeden krok od vyšších. Překonali všechny vrtochy nižších forem svého vývoje, naučili se mnohé a další se ještě učí - vstřebávají moudrost řeky a osvojují si umění smlouvat a porušovat dohody - což je pro ty, které po řece převáží mnohdy fatální.



Vyšší:

Nycaloth - pozorovatelé a špióni ve Válce krve. Sledují, pronikají do nitra a všechny informace o vývoji a plánech předávají svým nadřízeným, kteří na základě nich připravují další postup yugolothského vlivu ve válce. Obrovské ještěří tělo humanoidních rysů s křídly.



Arcanaloth - váleční diplomaté. Oni jsou těmi, kdo zvažují nabídky baatezu a tanar'ri o pomoc. Oni stanovují ceny a podmínky, oni dávají dohromady, kdo bude do války poslán. Vypadají jako noblesně oblečený člověk, avšak s šakalí hlavou. Extrémně inteligentní.



Ultrloth - nejstarší, nejmoudřejší. Málkoho ve sférách předchází obávaná pověst tak jako ultrlothy. Jejich paměť sahá až k počátkům, jejich kontakty pak do sfér, kam se jiní obávají vstoupit. Oni jsou

vizí a hybnou silou, která vede jejich rasu. A oni jsou těmi, kdo tahají za nitky a určují kdy má který yugoloth a jednotka slovo dodržet a kdy přerušit. Vypadají jako humanoidi s šedou kůží a obličejem bez tváře.



Ionoloth - formální, ale velice prestižní status. Ionoloth je v podstatě ultrloth, jenž je oficiálně povýšený do pozice jediného vládce.

Baernaloth - nad ultrloth, nad ionolothem, ba nade vším z Gehenny stojí tato stvoření. V pradávné historii byli těmi, kdož yugolothy stvořili, načež zmizeli a výsostné právo moci zanechali ultrlothům. Ve skutečnosti však nikdo neví, zda tato všemocná stvoření vůbec existovala, či existují. Neví a většina v to ani nevěří. Ne tak yugolothové - většina v to věří a je to jejich jediná pravda.

Gehreleth

(chaotické zlo)

Poslední a poněkud zvláštní druh fiendů. Dá se říci, že vznikli zcela uměle. I jejich víra a motivace má lehce pofidérní rozměr - touha ničit a zabíjet a to hlavně v souvislosti s yugolothy. Žijí a vznikají na Carceri. Povstávají z nekonečných zásob mrtvol tamních odpadlíků a i díky tomu může

být jejich pocit stále fixní. Je jich 9999 - pakliže jeden zemře, hned povstane další. Má se za to, že kdyby došlo na nejhorší a Válka krve by se začala rozšiřovat i na Carceri, pak se jejich počet zdvojnásobí na 19998.



Farastu - nejnižší vývojový článek. Má v sobě všechny instinkty a motivace, ovšem pramalou moc, jak s nimi naložit. A tak prostě útočí na vše, co je jiné než on. Vypadají jako vysocí, štíhlí humanoidi.

Kelubar - intelektem o něco na výši, ovšem jejich životní cíl je prostý - zničit vše fiendské, na co narazí, a to zejména yugolothy. Menší než farastu, ebenově černí a slizcí humanoidi.



Shator - nejvyšší z gehrelethů, drží vládu na oběma nižšími stupni. Ač mocní a inteligentní, žijí spíše z rozmarů a nálad, než čehokoli plánovitého. Humanoidi výškou srovnatelní s člověkem. Mají široká těla a velké buldočí hlavy.

Apomps - otec gehrelethů. Žije v šesté vrstvě Carceri - nikdo za ním nechodí, on nechodí za nikým; svým dětem se zjevuje ve snech. On je tím, kdož je tmelí - gehreleth nikdy nenapadne svoji krev, protože by to vyvolalo bolest otce a ten by oplatil ničující bolestí hříšníku, který se provinil.

U této entity začalo stvoření gehrelethů. Kdysi byl jedním z baernalothů, těch, kteří později vdechli život yugolothům. On byl dokonce první, kdož stvořil něco živoucího - setkal se to však s odporem, opovržením a urážkami. A tak se sebral a se svými dětmi odešel - odešel s tím, že svým arogantním společníkům ukáže, které z pokolení nakonec bylo to lepší...