

# Průlety sférami

*část multá – sféry*

*Vlasák*

Když hrajeme Baldur's Gate, Icewind Dale, Neverwinter Nights a případné další hry ze světa Dungeons&Dragons (u hraní Tormentu by to byla ovšem troufalost), často se některé z nás napadají otázky, *kde* se berou elementálové, *odkud* pocházejí démoni, *kam* se člověk vlastně dostal, když bojuje s Irenicem v Pekle, a *jak* to vypadá tam, kde žijí božstva. Člověk si může vystačit s vlastní fantazií a s tím zůstat plně uspokojen. Ale ona by to tak trochu byla škoda. Protože to, co je odpovědí na všechny dříve položené otázky (a nejen na ně), je tak široké, propracované a fantastní, že by byl velký hřích nechat to ležet bez povšimnutí. Tou odpovědí na výše položené otázky je slovo *sféry*. A o nich v základu bude tato speciální část průletů.

Nejprve si zde vezmu prostor pro „technický odstavec“. Sérii průletů jsem prvotně vyhradil pro popis a rozbor sférařských specialit pro čtenáře, kteří mají nějaké ponětí o sférách a tuší, o co jde. Jako však sféry samotné, tak i témata zde dříve probíraná prorůstají i do těch nejposlednějších končin čehokoliv. Proto mi po třech uveřejněných částech průletů došlo, že jsou pro čtenářskou obec svým způsobem neúplné, protože ne každý zná sféry, ale přesto zná například demony, o nichž předešlé díly byly. Tento díl je tedy určitou výplní mezi znalci a neznalci a dodatečným úvodem do sfér jako celku... Rozhodně nejde do hloubky a je spíš takovým náhledem na to, o čem se mluvilo v dílech předchozích a bude mluvit v dílech následujících.

Sféry, sféry, sféry... kde tenhle pojem vlastně vznikl a jak to vlastně funguje v kontextu příruček pro herní světy? Pravdou je, že tento pojem nabízí už základní příručky pravidel AD&D. V nich je pro úplnost okrajově zmíněno, že existují nějaké sféry principů a elementů, odkud relevantní věci „přišly“, kam relevantní věci „odcházejí“ a kde relevantní věci „jsou“. Je tam uvedeno Limbo, Mechanus i Propast, stejně jako Astrál a sféra ohně. Je to však bráno jako takové „tabu“ a spíše pro účely toho, aby „vypravěč tušil, že tak nějak to celé funguje“. Tato zmínka v dodatcích pravidel je sama o sobě natolik krátká a plytká, že by o ní nešlo příliš více psát – neříká už nic o tom, jak co přesně vypadá, funguje a žije.

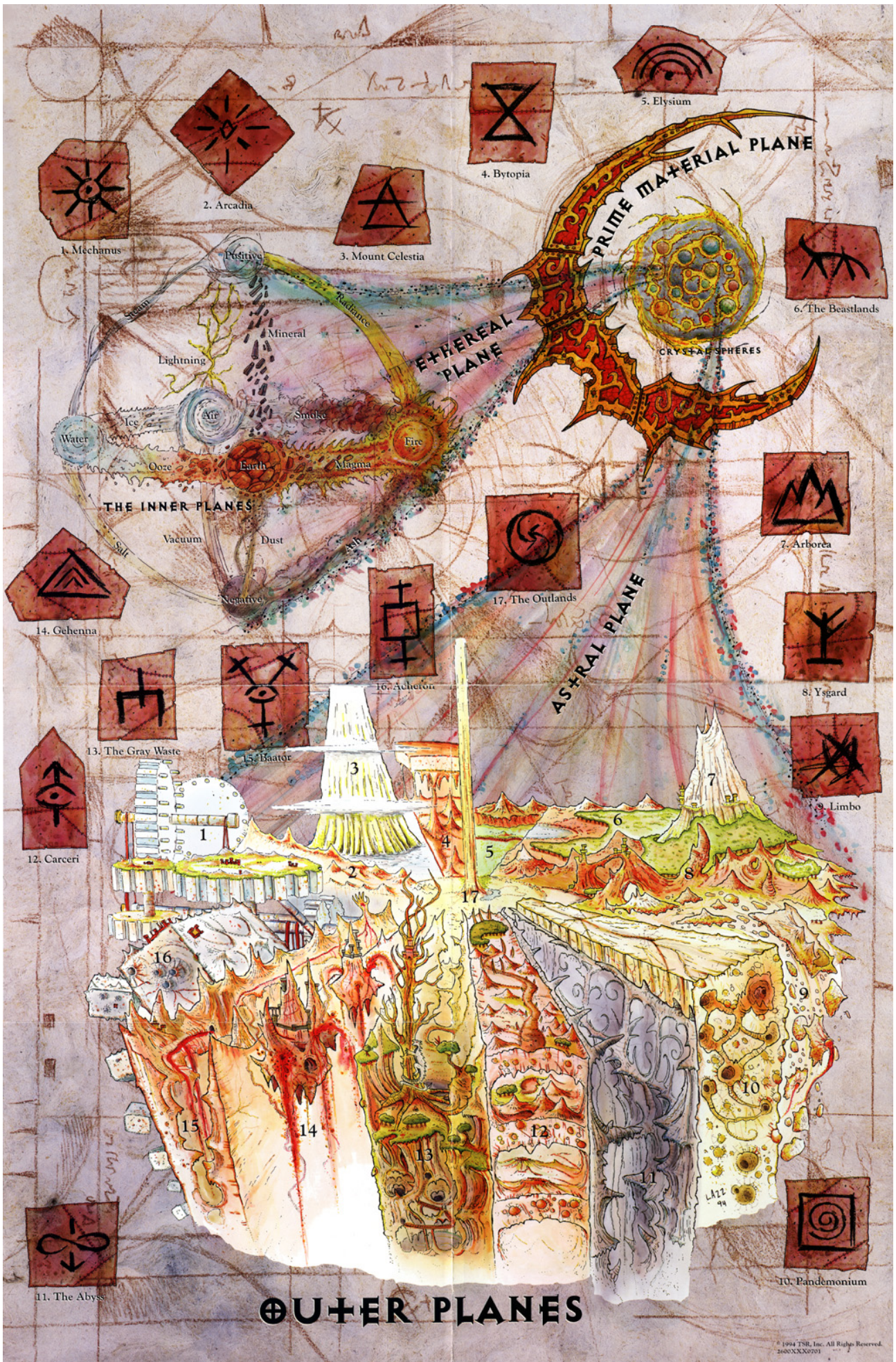
Zdaleka jiná situace nastala počátkem devadesátých let, kdy byl mezi klasické světy D&D (Forgotten Realms, Dragonlance,...) uveden „svět“ Planescape. Skutečně svět v uvozovkách, protože to není jen tak ledajaký svět – je to právě „svět“ sfér; mnohovesmír, který dává jasné kontury těm v pravidlech zmíněným sférám zastřešujícím všechny klasické světy. S knihami a průvodci Planescape se pak roztrhl pytel a pokryto bylo velké množství všemožných aspektů – od toho, jak které sféry vypadají, kdo tam žije, jak se tam žije, kdo kde co dělá, jak se kde mluví, kdo se s kým má zadobře a kdo s kým ne... Tedy mnoho a mnoho materiálů a nekonečné inspirace.

Planescape tu nebyl jen pro popis toho, co je „nad“ klasickými světy, ale jak je pro herní produkt přirozené, tak i pro hraní v něm. Ne každému přijde hraní v takovém zvláštním prostředí, kde se člověk může setkat s čímkoli myslitelným, intuitivní. Ono je třeba přiznat, že hraní ve sférách bývá velmi odlišné od hraní v klasických světech, nicméně jde to – a to velmi dobře. Stejně dobře je však Planescape ceněn i ve svém pasivním použití – je to obrovská studnice informací, inspirace a fantazie pro jakákoliv fantasy dobrodružství či jen plané neherní myšlenky na úrovni přemítání o nesmrtelnosti brouka.

Ať už se člověk na sféry dívá sekundárně, tj. z pohledu klasických světů (ala „odkud se berou elementálové?“ atd.), či primárně, tj. naopak z pohledu sfér (ala z pohledu elementála, který vymrzuje, že ho furt nějakí ťulpasové kamsi přivolávají a přitom by si chtěl dělat svoje věci), Planescape dává odpovědi, rámec a kontext prakticky všemu, co klasické světy D&D nepokrývají.

A přesně o tom všem budou následující řádky – co jsou vlastně sféry, jak fungují, jak se na nich žije a jaký je jejich odraz v klasických světech.





# ⊕ OUTER PLANES



*Si myslíš, že z tebe  
meč a pár kouzel  
udělá tvrdáka? Nejde vo  
to, co máš, hošo,  
de vo to, co víš.  
Šifrovač Férven*

Prvním, co si člověk musí při čtení následujících řádků uvědomit, je fakt, že všechna vysvětlení jsou postavena na bázi určité filozofie – koneckonců, ono to tak v Planescapu vážně funguje. Tady nejsou žádné kroniky a „fyzikální“ teorie, sféry samy – ač „hmotné“ – nejsou součástí hmotného světa. Jsou to jiné roviny existence a do jisté míry je třeba připustit, že nadřazené těm klasickým světům. Myšlenka a energie dává produkt – např. kdyby člověk neměl nápad a prostředky, jak ho realizovat, nikdy by nevznikl automobil. A kdyby ho neuměl řídit, nikdy by ten automobil nějak rozumně nejezdil. A kdyby člověk neměl automobil, zase by se nikam jen tak nedostal. Jednoduchý příklad, ale následující ideje vystihuje ilustračně docela uspokojivě.

## **Základní kosmologie sfér**

Dvěma význačnými skupinami sfér jsou *Vnitřní* a *Vnější sféry*. Vnitřní sféry jsou sférami energií a elementů, sféry Vnější naopak sférami idejí, myšlenek, víry. Sféry z obou skupin žijí v jisté nerovnoměrné symbióze se světy Základní materiální sféry – to je sféra všech „koncevých“ klasických hmotných světů (Forgotten Realms, Dragonlance,...). Vnitřní sféry zajistily těmto světům prapůvodní elementy a energie, Vnější sféry naopak ideový, názorový a filozofický základ a víru, které se chytají obyvatelé jednotlivých materiálních světů. Ač se nyní může zdát, že materiální sféry jsou zcela podřízené Vnější a Vnitřním sférám, není tomu tak stoprocentně – proto ona zmiňovaná symbióza. Vnější sféry jsou jistým podílem upevňovány tím, že někdo následuje jim příslušné principy. Ať už vírou samotnou, nebo tím, že daná bytost za ony principy dokáže třeba bojovat, tak i tím, že se daná bytost po smrti stává tzv. „žadatelem“ na jí příslušné Vnější sféře – tak, jak bytost žila, tak v takové Vnější sféře skončí – a vzato hodně jednoduše – představuje tak určitou „posilu“ dané Vnější sféry.

Na tomto místě je třeba si uvědomit další metafyzickou vsuvku – vše se přelévá v rámcové stále rovnováze. Tomu dopomáhá i to, že veškeré přesuny „moci“ mezi sférami, lépe řečeno principy, probíhají v několika rovinách. Pakliže by nějaký princip měl být nějakým útočником oslaben, pak jednak útočnik svým výpadem sám odkrývá nějaké své slabé místo, druhak existuje *x* dalších vedlejší „bitevních polí“, kde lze pro změnu provést protiútok. Ve sférách je dostatečné množství mechanismů a strážníků „rovnováhy“ (byť jim samotným o rovnováhu třeba ani nejde – je to celé postavené na principu, že když obě strany chtějí každá jedna víc než druhá, oběma nakonec zůstane stejně), že je takřka nemožné, aby cokoliv a kdokoliv získal nějakou markantní převahu. Tak jako je neomezená lidská fantazie v tom najít každému „pro“ nějaké „proti“, najde se čemukoliv ve sférách v jakémkoliv míře nějaká protiváha.

Ale zpět ke sférám. Zmíněny byly Vnitřní, Vnější a Základní materiální. Existují však i další sféry, byť jim mnohdy není (chybně) přikládána taková důležitost. První takovou je Astrální sféra (Astrál) – propojení mezi Vnějšími sférami a Základní sférou. Druhou pak Éterická sféra (Éter) propojující Vnitřní sféry a Základní sféru.

A aby toho nebylo málo, zbývají poslední dvě „místa“. Prvním jsou Mimoszemě. Ty patří mezi Vnější sféry (ač se o jejich příslušnosti do Vnějších spekuluje – mnozí je berou za samostatné nejen jejich postavením, ale i existencí), ale mají speciální status, protože existují jaksí „napříč“ všemi ostatními Vnějšími sférami. Pro představivost – pokud by byl prostor všech Vnějších sfér brán jako placka (ať vzbudím chuť na sladké, tak např. dort nebo koláč), jsou jednotlivé výseče dortu jednotlivými Vnějšími sférami. Mimoszemě pak v tomto modelu tvoří polevu celého dortu. Často je

těž situace připodobňována k prstenci Vnějších sfér, jehož středem jsou Mimoszemě.

A posledním místem, které zbývá, je Sigil. A na něm je krásné to, že se vlastně totálně neví, kam patří. Jedni ho pokládají za součást Mimoszemí (tj. přeneseně by byl vlastně ve Vnějších sférách), druzí za zcela suverénní část celé kosmologie sfér. Tak, či onak, ať už je Sigil „fyzicky“ kdekoliv, je to skutečně jedinečné místo, tudíž je podvědomě bráno za speciální část sfér.

Je třeba si uvědomit, že sféry jsou celé roviny existence, dimenze. Sféra nemá žádný ohraničený začátek a konec. Rozprostírá se nějakým způsobem do nekonečna. Buď skutečně – tj. jde o nekonečný prostor daného elementu či nekonečnou „placku“, anebo parciálně – tj. tím, že je nekonečnosti dosaženo nekonečným počtem konečných „placěk“. Ať už sféra, resp. její jedna část, nějaký smysluplný konec či ohraničení má, je zde vždy nějaký prostor, v němž se nachází (či teprve může vzniknout) další část či části sféry.

*Pro někdy blbce je lepší být  
v řetězech než na svobodě.  
Tak například pro tebe.*

**Dlouhej Dlouhán z Nemilosrdných**

## Obyvatelé sfér

Na sférách žije několik tříd bytostí. Tou nejpřirozenější jsou planaři (sféraři). Jednoduše by se dalo říct, že se jedná o bytosti a tvory různých ras narozené na sférách. Ať už jsou to lidé, elfové, githzeraiové, elementálové, draci atp.

Početnou skupinu tvoří žadatelé. Zemřelí tvorové ze sfér a základních světů se stávají žadateli na sféře, které nejvíce odpovídá jejich chování za doby života. Nejde o žádné duchy a přízraky, nic takového – jsou to normální bytosti z masa a kostí. Ze svého života si však nepamatují nic a jejich jediným cílem je žít jim příslušný život do co největší míry a tím „splynout“ se svou sférou.

Méně početní jsou tzv. zástupci (proxies) – jde o „elitní“ postavy, které jsou služebníky nějaké moci. Zástupcem se může stát kdokoli. Pro normální „smrtelníky“ (tedy zejména obyvatele materiálních světů) se zástupci mnohdy jeví jako bytosti s nadpřirozenými schopnostmi.

Na sférách žijí i moci – na materiálních světech známé jako božstva. Jde o takřka všemocné bytosti, které často mívají na jejich víře příslušných Vnitřních a Vnějších sférách vybudované své říše. Svou sílu čerpají z víry obyvatel materiálních světů, kteří dané moci uctívají.

A nakonec tu jsou základníci. Ti jsou sice ve sférách vnímáni jako určití turisté, ale byla by chyba je do výčtu nezahrnout – jde o postavy, které pocházejí ze Základní materiální sféry. A je už jedno, zda je základník ve sférách jen na nějaké jednorázové návštěvě, či se někde usadil natrvalo. Základník je zkrátka pořád základníkem.

## Vnitřní sféry

Jak již bylo řečeno, Vnitřní sféry jsou sféry elementů a energií. Vše je na nich tvořeno tou jejich jedinou podstatou. Rozeznáváme 18 Vnitřních sfér:

- elementální sféry vzduchu, země, ohně a vody
- paraelementální sféry ledu, magmatu, bahna a kouře (sloučení základních elementů)
- sféry pozitivní a negativní energie
- quasidelementální sféry blesku, nerostů, páry, záření, popela, prachu, vakua a soli (sloučení základních elementů a energií)

Vnitřní sféra je tedy tvořena nějakou podstatou z těchto výše zmíněných. A to do extrému a do všech možných podob. Například sféra vody není přirozeně nic jiného než voda. Neexistuje tam nic jako hladina a nic jako dno. Jenom voda všude kolem. Ale přece jen... Na některých místech jsou k nalezení nekonečně se táhnoucí korálové útesy a jimi tvořené podvodní jeskyně. Někde je voda

klidná a sladká, jinde je koncentrace soli šířající, někde je voda studená, až se stává ledem, jinde příjemně teploučká, až přechází ve vířící termální prameny. Někde je čistá jako křišťál, jinde brčálová a onehde zakalená jak ta nejhorší stoka.

Takto, jak je uvedeno na příkladu vody, se tedy má každý element a energie v rámci Vnitřních sfér. Je nasnadě, že každá sféra je pro smrtelníka v drtivé většině případů nehostinná a bez pomoci magie, informací a schopného průvodce znamená pobyt na ní smrt. I zdánlivě „laskavá“ sféra pozitivní energie, má v sobě té pozitivní energie tolik, že je příznačné říci „čeho je moc, toho je příliš“ a svou kvantitou pozitiva dokáže velmi rychle i zabít. Nemluvě třeba o atmosféře Vnitřních sfér – pakliže na nějaké Vnitřní sféře vůbec je, pak často bývá nedýchatelná či nepříjemná (jedovaté výpary a přehřátí vzduchu na sféře ohně, prosycení popelem, solí a prachem na příslušných quasialementálních sférách atp.).

Vnitřní sféry však porušují onu definici, že jsou tvořené výhradně jedním elementem. Existují tzv. kapsy, tj. entity cizích elementů, které se na každé Vnitřní sféře vyskytují. Na sféře vzduchu je to třeba vzduchem plující balvan, či ostrůvek země. Na sféře vody zmiňované útesy. Naopak na sféře země to mohou být různá jezírka a potůčky. Na sféře ohně pak hory tvořené zemí či nerosty. Ale známý je třeba i případ, kdy blankytné prostředí sféry vzduchu pročísne zbloudilý blesk či „déšť“. Je třeba pamatovat též na nebezpečí, která skýtají dané živly – vodní proudy, víry, zemětřesení, výbuchy sopek, vichřice atd.

Na Vnitřních sférách žijí jim příslušní obyvatelé. Nasnadě jsou to elementálové, jednotlivé variace mefitů a „duchové elementů“ (džin, dao, ifrit, marit). Dále tvorové daných elementů – ohniví salamandři, nereidy a všemožné jiné bytosti pojící se k nějakému elementu. Na sféře negativní energie se též daří nemrtvým. Vnitřní sféry jsou ale také domovem nejrůznějších mocností – všelijaké mocnosti s přízvisky „paní bouře“, „pán hromů“, „královna řek“ a podobnými žijí zpravidla na Vnitřních sférách.

## Vnější sféry

Vnitřní sféry byly pro popis přirozené – svou podstatu lpí jaksí na oněch skutečných fyzikálních základech. Jejich nekonečnou rozsáhlost si lze představit, jejich charakter a obyvatele také. Horší je to se sférami Vnějšími. Nejen co do popisu jejich „fyzické“ podoby, ale též i co do principu jejich existence.

Na prvním místě je dobré zmínit, že Vnější sféry jsou tím hlavním, oč ve sférách běží. Ony jsou začátkem a koncem všeho, dle nich je takřka vše ve sférách určeno.

Následuje stručný popis jednotlivých Vnějších sfér:

*Acheron* – sféra tvořená obrovskými kvádry a nejrůznějšími bloky a pláty kovů či kamene plujícími v prostoru. Charakterem sféry je podřízenost, disciplína, slepá oddanost příkazům absolutorů.

*Arborea* – rokliny, hvozdy, pláně, pole, vinice, sady. Sféru vystihuje bezstarostnost, extrémní prožívání nálad, spontánnost, bezprostřednost, bouřlivost – večírky, oslavy, souboje, závody, všemožná klání a utkání, to vše je zde jako doma.

*Arkádie* – pole, sady, lesy, pohoří – vše pěkně „uspořádané“. Jde o sféru mírumilovného dobra a pořádku. Vše zde funguje tak, aby bylo perfektní – organizovanost, kooperace, hojnost.

*Baator* (Devítipeklí, Peklo) – pustiny ohňů, kyselých dešťů, ledu, výhní. Hierarchie, pravidla, řád a zlo – to je více než výstižný popis charakteru této sféry.

*Bytopie* – dvě patra ležící proti sobě. Jedno plné lesů, luk a řek, druhé pak hor, hustých lesů a divokých řek. Charakterem této sféry je píle, pracovitost a spolupráce jednotlivých obyvatel. Jednotlivé komunity spolupracují a vzájemně si pomáhají. Vše je zde zasvěceno poctivosti, práci, řemeslnictví a solidaritě.

*Carceri* – bažiny, močály, pouště, pláně, oceány, hory – vše s podtextem bezvýchodnosti a úpadku.

Tuto sféru vystihuje slovo vyhnanství. Je to místo všech vyhnanců, zatracenců, zločinců a vyvrženců, kteří vzhlíží k okamžiku svého návratu a snad i pomstě.

*Elysium* – neskonale krásná přírodní krajina ve všech svých podobách – lesy, pohoří, řeky, pláže, oceány, ostrovy... Sféra plná pohody, odpočinku, klidu a nezávislosti.

*Gehenna* – sféra svahů, sopek, hor, lávy, výhní, sirného zápachu a kyselých dešťů. Pustota, život v opatrnosti a podezření, placení za chybu životem. Jestli zadarmo nehrabe kuře, tak obyvatelé Gehenny rozhodně ne – solidarity a laskavosti se zde člověk nedočká.

*Hora Celestie* – obrovité a majestátní pohoří stoupající z nekonečného oceánu, přičemž její jednotlivá patra jsou každé jiné – jeskyně, města, paláce, rokle, pole, řeky, kaňony... Milosrdenství, pořádek, dobrotu, soucit a spravedlnost – to jsou jmenovatelé této sféry.

*Limbo* – prostor, kterým poletuje, míchá se, přelévá, tvaruje, roztahuje a smršťuje, směs a části všech elementů. A vše je jen o tom, co si kdo dokáže myslet vytvarovat. Je libo kamenný kvádrík, na kterém bude moci aspoň stát? Anebo zelenou louku? Či snad celé pohoří? Všechno je možné. Jako je možné to z minuty na minutu změnit. Chaos – tvárný i netvárný, to mluví za vše.

*Mechanus* – soustava nespočtu do sebe zapadajících ozubených kol umístěných v prostoru ve všech možných úhlech. Některá jsou malá, jiná neskutečně rozsáhlá, až člověk netuší, že nestojí na zemi, ale na jednom velkém ozubeném kole, které vypadá jako pustina. Mechanus je totálním řádem – přesnost, smysl, pravidla.

*Pandemonium* – propletenec nekonečných tunelů a jeskyní – temných, úzkých, širokých, rovných, křivolakých – a to vše se skučícím a svištícím větrem. Málokdy na někoho člověk narazí a pakliže, pak jde v drtivé většině případů a zcela ztracenou existenci. Sféra ukrutnosti, sklíčenosti, bezvýchodnosti, úpadku, deprese a šílenosti.

*Příšeří* – lesy, pláně, džungle, savany – vše je zde ztělesněním čisté divočiny. Dokonce tu žijí skutečně pouze divoká zvířata (která jsou často ve skutečnosti žadateli a tedy mají inteligenci a dokáží mluvit). Hojnost zvířat, „přírodní“ způsob života a volnost bez civilizace, to je Příšeří.

*Propast* – pláně, jeskyně, průrvy, žhnoucí slunce anebo ledová zima a tma... Sféra tvořená mnoha patry, ne-li nekonečným pater. Chaos, iracionalita, výbuchy vzteku a všemožných nálad, chuť po krvelačném zabíjení, nemožnost důvěry – to jsou hlavní rysy Propasti.

*Šedá poušť* – šedo, bezbarvo a ještě jednou šedo. To je šedá poušť – zašlá příroda, žádné slunce, žádné hvězdy, nic, co by vybočovalo z šedi. Zoufalství, cynismus, vyšínutost a beznadějná charakterizují Šedou poušť nejlépe.

*Ysgard* – cáry země proudící prostorem tvoří tuto sféru. Jednotlivé proudy jsou od úzkých, až po široké jako celé kontinenty. Někde je pevnina klasická tvořená lesy, kopci, pohořími, jindy do sebe tyto proudy hmoty narážejí, což dává za vznik různým jeskyním a sopkám. Ysgard nejvíce následuje severské a vikingské ideály – na jedné straně chaos, ale na straně druhé vůdcovské principy a loajalita; motivace být lepší než sousední kmen a myšlenky výzev na souboj.

*Mezi planary se často používá termínů Vyšší sféry. To jsou Vnější sféry zasvěcené dobru (Arborea, Arkádie, Bytopie, Elysium, Hora Celestie a Příšeří). A obdobně Nižší sféry, které jsou ty zasvěcené zlu (Baator, Carceri, Gehenna, Pandemonium, Propast a Šedá poušť). Zbylé neutrální sféry se občas nazývají Hraniční.*

*Mimozemě* – Mimozemě si berou ode všeho něco. Ze své podstaty, kdy procházejí napříč všemi Vnějšími sférami, dochází k tomu, že příslušné části Mimozemí odpovídají charakteru přilehlé Vnější sféry. Ve skutečnosti jde spřízněnost Mimozemí s jednotlivými Vnějšími ještě dál – daná část Mimozemí se může do odpovídající Vnější sféry „propadnout“ – to za situace, že v oné části Mimozemí dojde k tak silné koncentraci principu a víry odpovídající přilehlé Vnější sféře.

To se však děje ve vzácných případech – Mimozemě jsou celkově totiž brány za veskrze neutrální

prostředí a v tom je celá jejich alfa a omega. Představují sice takový „náhled“ na celé spektrum Vnějších sfér – najdeme v nich města chaotická, oddaná řádu, krvelačnosti i pohodovému životu – ale pokud se taková místa stále drží v Mimoszemích, někde bude nějaký háček, který ona místa v tomto neutrálním prostředí udržuje, ač se neutralitě zdánlivě vymykají. Mimoszemě jsou zkrátka velice zvláštní směsí všeho, co se nabízí.

Jak již bylo u některých sfér nastíněno – jedna Vnější sféra není „jedno místo“. Sféra představuje jakýsi prostor a dimenzi. V jejím rámci pak existuje několik jednotlivých pater (vrstev) a říší. Každé patro a říše samozřejmě odpovídá celkovému charakteru sféry, na druhou stranu pak představuje jednotlivé nuance toho kterého principu – a to třeba i rozdílností prostředí. Kupříkladu Baator zná ohnivé výhně i ledové pláně.

Říše jsou v drtivé většině případů ovládané nějakou mocností – je zřejmé, že mocnosti žijí na sférách, které odpovídají jejich zásadám.

*Podstatným faktem u Vnějších sfér je skutečnost, že existuje určitá zpětná vazba – sféra sama představuje určitý zdroj a impuls toho kterého principu, ale sama je na něm závislá. Podle toho, jak moc se v princip sféry věří, tím je sféra mnoha faktory oslabována a posilována. A přeneseně – tím, jak získává či strádá sféra, tím je vlastně ovlivňován i jí příslušný princip. Sféry jsou jednak ovlivňovány prostou vírou. A to dvěma způsoby – jednak přímo vírou, kdy je stabilita sféry posilována a lze vedle toho vírou „přimykát“ a konvertovat oblasti sfér jiných ke své sféře (tento přístup je typický pro planary), druhak vírou nepřímou, kdy se jedinec stává žadatelem na té sféře, k níž se jeho „pozemský“ život nejvíce blížil. Ke zmíněnému lze ještě připočíst vliv mocností – tím, jak roste víra v danou mocnost, zvyšuje se její moc a tedy i moc říše mocnosti, která velmi často bývá na některé z Vnějších sfér – tímto způsobem získává sféra také jistý podíl své stability.*

## **Astrální sféra**

Astrál je zdánlivě prázdná a nekonečná stříbrná nicota, která spojuje Základní materiální sféru s Vnějšími sférami. Že jde ale o prázdné místo, není tak docela pravda. Ve skutečnosti v něm je totiž na co narazit – třeba na tzv. barevné bazénky. To jsou spontánně existující průchody do Vnějších sfér. Podobnou věcí jsou Astrální průchody (viz níže).

Kromě toho má sféra své klasické obyvatele – githyanki. Humanoidní rasa, která našla domov právě v Astrálu, ve němž se díky svým vlohám pro psioniku zcela našla. Githyanki v Astrálu budují pevnosti a města a podnikají výpady proti dalším návštěvníkům Astrálu. Je to také místo, kde jsou „pohřbívány“ zapomenuté mocnosti – nejsou ani mrtvé, ani živé, jsou zapomenuté a v Astrálu nehybně plují nicotou v nekonečném rozkladu. Astrál je též místem experimentů a takovým, dá se říct „odkladištěm“ – věci, kouzla, či bytosti, které nešlo zlikvidovat, uvěznit či otestovat jinak, jsou odeslané či zkoušené právě v Astrálu.

## **Éterická sféra**

Éter je nekonečný mlhavý prostor, který na sebe bere několik barevných odstínů. Podobně jako na Astrálu, kde je pohyb založen spíše na projekci myšlenky, se zde bytost pohybuje mlhavou prázdnotou jakoby skutečným pohybem (jde, leze, letí,...) – ve skutečnosti se však pohybuje silou vůle. V Éteru existují tzv. polosféry – jde o ostrůvky hmoty v mlhách Éteru, které dokáží vytvářet mocní kouzelníci. Principiálně se neliší od jiných sfér – je zde však rozdíl. Jsou „menší“ – v mluvě porovnávání s nekonečny (pakliže na chvíli vynecháme problematiku mohutnosti nekonečen) to pak znamená, že jsou konečné, tj. Omezené.

*Jasně, že si s ní můžu promluvit!  
Dokážu vohcát baatezu, omámit aasimona  
a dokonce i voblnout modrona.*

## **Sigil**

Sigil je stejně často považován za součást Mimoszemí jako za samostatnou část sfér. Tak, nebo onak, jde o místo odlišné od všech ostatních. Jedná se o velké město vznášející se v prostoru. A ač si to někteří nechtějí přiznat, jde o jistý střed sfér – alespoň co do postavení a významu tohoto místa. Jeho devízou a jedinečností je totiž skutečnost, že ze Sigilu (a jedinež ze Sigilu) vede cesta kamkoliv ve sférách. Proto se také Sigilu přezdívá Město dveří a proto je tak vyhledávaným místem pro všechny.

Sigil je neutrální území – se svými soky se kdekoliv jinde můžete rozsekávat na maděru, ale Sigil si ode všeho drží odstup – na jeho půdě se všichni musejí chovat v určité normě a nepřenášet do města jakékoliv konflikty. Nad dodržováním pořádku bdí tajemná bytost a vládkyně města, které se říká Paní bolesti. Když si usmyslí, že někoho zabije či pošle do vězení labyrintu kdesi na polosférách Éteru, tak se tak taky stane. Nikomu se nepodařilo vzdorovat, či vyváznout. A jiné možnosti, jak se s ní setkat, nejsou. A tak nikdo vlastně neví, kdo že přesně to nad Sigilem vlastně bdí.

*Všechno závisí  
na tom, kde stojíš*  
**Marat-thon, Jedinečný**

## **Cestování mezi sférami**

Možností cestování mezi sférami je několik a nejde vždy jen o „portál“, ačkoliv tímto termínem je běžně nazýváno mnoho jiných typů bran do sfér.

První a jaksi „silovou“ možností jsou kouzla a magické předměty. Pomocí nich lze překonat krátké přesuny mezi sousedními sférami. Nejprozkoumanější cestou v rámci této metody je cesta ze Základní Materiální sféry do Astrálu – existuje mnoho kouzel a předmětů, které sesilatele či uživatele přenesou do Astrálu či zpět na Základní materiální sféru. Faktem však je, že z Astrálu „dál“ se ve většině případů musí dostat už svépomocí.

Druhou cestou jsou elementární víry. To jsou průchody ze Základní materiální sféry do sfér elementů (základních, quasi- a para-; ne do sfér energií). Tyto víry se nacházejí na materiální světech v místech s extrémní koncentrací daného elementu – v jícnech sopek, podmořských příkopcích, na vrcholcích hor atp. Bývá pravidlem, že víry na sféry základních elementů jsou stále a trvalé. Zatímco víry na para- či quasi-elementární sféry bývají dočasné a spojené s nějakou jednorázovou událostí (výboj blesku, erupce sopky, atp.).

Další možností jsou astrální průchody. Ty často vedou ze Základní materiální sféry Astrálem na první patro nějaké Vnější sféry. Rozlišují se pak na mladé – ty, které jsou pouze jednosměrné – a dospělé, které vedou oběma směry. Astrální průchody mohou též spojovat jednotlivá patra Vnějších sfér. Vždy je však pravidlem, že pokud vede Astrální průchod na Vnější sféru „odjinud“, pak ústí na prvním patře cílové sféry.

Portály jsou nejklasičtějším způsobem přesunu po sférách. Jejich rozdíl oproti průchodům je v následujících odlišnostech. Portál může vést kamkoliv a vždy tam vede rovnou – na rozdíl od Astrálních průchodů, které vedou přes Astrál. Jeden konec portálu je vždy v Sigilu. Portál musí být vždy tvořen nějakou klenbou – dveře, brána, klenba mostu, skalní útvar, ústí jeskyně, propletenec větví... A poslední zvláštnost – k průchodu portálem je vždy potřeba klíč. Tím může být předmět, činnost, myšlenka, pocit, slovo – veskrze cokoliv včetně kombinací uvedených. Portály bývají trvalé, dočasné, některé neustále mění místo svého výskytu.

Jisté speciality pak nabízejí Vnější sféry. Existuje tzv. Velká cesta, či Velký prstenec. Což je kruhová cesta tvořená propojením všech sousedních Vnějších sfér. Kdyby někdo chtěl, mohl by na



jednom místě vyrazit a za neidentifikovatelně dlouhou dobu projít prstenec celý a zase se vrátit na výchozí místo. Velká cesta není ve skutečnosti cestou – je skutečně pouze posloupností trvalých portálů, které vždy propojují dvě sousední Vnější sféry. Zvláštností těchto portálů je, že nevedou do Sigilu a že pro průchod nevyžadují žádný klíč. Ale není to taková pohoda jimi cestovat, jak se může zdát. Kolem těchto portálů se zpravidla soustředí velký ruch – obchodní města, pevnosti, válečné tábory. Takže ono není vždycky až tak jednoduché se vůbec dostat k portálu a hlavně se po průchodu dostat od něj.

Z každé Vnější sféry vede též trvalý obousměrný portál do odpovídajících končin Mimoszemí.

Kromě toho pak každá Vnější sféra obsahuje trvalé spojnice mezi svými patry – bývají to řeky, jeskynní tunely, brány měst. Jedná se tedy o „přirozené“ cesty, které překonávají jednotlivé roviny pater sféry.

Aby toho však nebylo málo, je na Vnějších sférách ještě jedna možnost, jak jimi cestovat. Existují čtyři cesty, které prostupují různými sférami a jejich patry a jde jimi procházet skutečně „po svých“ a přitom člověk překonává hranice jednotlivých sfér. Jde o řeky Oceanus a Styx, horu Olymp a strom Yggdrasil.

Řeka Oceanus pramení v Elysiu. Dále proudí přes všechna patra Elysia do nejvyššího patra Příšeří, z něhož vede na první dvě patra Arborey. Jde o řeku mohutnou, ale klidnou a čistou. Často se při cestách po ní lze setkat s časovými paradoxy, kdy jedna a tatáž cesta trvá diametrálně odlišné časové úseky – někdy třeba deset minut, jindy týden.

Styx je řekou kalných a zatuchlých vod, která teče všemi Nižšími sférami. Nikdo neví, kde začíná, ani kde končí. Ona je to totiž řeka nevyzpytatelná, která si pokaždé teče nějak jinak. I přesto se však jedná o jednu z nejdůležitějších cest na sférách – cesta kamkoliv po řece totiž trvá maximálně den. Zvláštností, která se k řece váže, je skutečnost, že voda z této řeky po jakémkoliv kontaktu, natož vypití, způsobuje zapomnění – a to veškeré zapomnění. Jedinec zapomene na celý svůj dosavadní život i své znalosti. I ti, kterým se i přes kontakt s vodou podaří tomuto nebezpečí odolat, zapomenou na celý uplynulý den.

Kořeny hory Olymp sahají až na Gehennu, Šedou poušť a Carceri, plně se však zvedá z Arborey a ční skrze Astrál. Díky tomu je možné Olymp používat i jako spojnicí mezi Vnějšími sférami a materiálními světy.

Podobně je na tom obrovský strom Yggdrasil. Vyrůstá na prvním patře Ysgardu – jeho větve a kořeny však prorůstají až do dalších sfér – do Šedé pouště, Pandemonia, Elysia, Příšeří a Limba. Některé jeho větve křížují i Astrálem a prorůstají až na Základní materiální sféru.

*Takže on zařval, zfialověl,  
a potom se hodinu svíjel na zemi,  
a to všechno po jednom šlehu?  
Tak fajn, já to taky zkusím.*  
**Flišar Závrbník, Vnímavý**

## Sféry a život v nich

Planaři a základníci (obyvatelů světů Základní materiální sféry) jsou zcela rozdílní ve svém uvažování – rozdílný je totiž život na sférách obecně a na Základních materiálních světech. Jednoduše řečeno – planaři jsou více nad věcí. A to proto, protože vědí a vidí, jak co funguje. Jsou u začátků i konců všeho.

Ve sférách panuje konflikt o to, který z principů má převahu – zda řád, chaos, nebo mezní neutralita. Dobro a zlo nejsou sice ani na sférách prázdné pojmy, ale nejsou zde vnímány tak vášnivě a pudově jako na materiálních světech – lépe řečeno, planaři je právě takto vnímají, a proto jimi tolik nežijí – oni jsou přece nad věcí. To, co je na sférách hmatatelnější, to je hlavně triumvirát řádu, chaosu a neutrality. Každý planar žije nějakou projekcí těchto principů – mohl by třeba

jednoduše totálním řádem, ale též všemožnými filosofickými směry a myšlenkovými proudy, za nimiž je zmíněná trojice v pozadí obsažena. Těmi „ryzími“ podobami principů žijí zejména žadatelé na Vnějších sférách a nějaké extrémistické rasy. Obyvatelé Sigilu, Mimoszemí a další planáři, kteří nejsou ponořeni do ryzí podoby „svého“ principu, věří právě v různé sekty a názorové či filozofické frakce. Možná to tu zavání chybou – lépe než „věří“ by stálo říct, že jimi až téměř „žijí“. Planar nevěří v řád, protože mu to připadá správné. On v něj věří a žije jím proto, že to představuje vše – vysvětlení začátku, konce, přítomnosti, minulosti, budoucnosti a motivace k činům, k nějakému cíli.

Základníci jsou sféraři vnímaní jako pošetilci, kteří se ženou za naivními cíli, kterými jsou bohatství, sláva, spokojený život, láska a víra (která je však ještě akceptovatelnou motivací). Je třeba si uvědomit, že kupříkladu láska a spokojený život nejsou věci, které by ve sférách a u planarů měly chybět – jsou ale buď brány jako „povrchnější“, anebo jimi planar žije mnohem hlouběji než základník.

## Sféry a Infinity hry

S tím, co nyní víme, je v tuto chvíli již snadné zodpovědět mnoho otazníků, které by kolem her mohly být skrze místa, bytosti a tvory z jiných sfér. Ukažme si nyní pár příkladů z některých zmíněných her.

V prvním díle Baldur's Gate máme staré známé – chlapečka Alberta se psem Rufikem. Albert pronese památnou větu ve smyslu „Pojď, Rufiku, už se musíme vrátit domů, do Devíti pekel.“, načež chlapeček i pes ukáží svou pravou podobu a zmizí průchodem. Jde zřejmě o jistou legrácku autorů, kdy je takto nepřímou hráčova postava poprvé konfrontována s fiendy z Baatoru (Devíti pekel).

Přenášíme se do druhého dílu, kde je narážek na sféry více než dost. Už Irenicův žalář toho nabízí dost – džin, mefiti, dokonce i výlet na sféru vzduchu.

Jdeme dál a v Chudinské čtvrti vidíme planární kouli – zařízení, které je schopné cestovat po sférách. A tak se také děje. Setkáváme se zde s obyvateli jiných materiální světů – s athaskými hobity (Athas; setting Dark sun) a Solamnijskými rytíři (Krynn; setting Dragonlance). Další z několika zmínek v Athkathle je divadlo a Sigilská společnost herců okolo Raelis Shai. Tam je přímo zmiňován Sigil, některé sférařské zákonitosti, dochází k otvírání průchodu přes Astrál. Navíc se družina dostává do sférického vězení (Éter, Astrál, Carceri?). Se sférami se setkáváme i v Léčebně – stačí si vzpomenout na děvčátko, které vidí skrze sféry. Ještě před léčebnou figuruje ve hře aféra s githyanki, kteří chtějí zpět získat čepel svého svatého stříbrného meče.

V Podtemnu je možné natrefit na plno dalších odkazů – vyvolávání fiendů, ale též třeba úkol s lodí ze Spelljammeru (další z oficiálních materiálních světů).

Dále se dostáváme za Irenicem do Pekla, která se pravděpodobně skutečně nachází v Baatoru. Může buď jít o nějakou izolovanou jeskyni v nějakém patře Baatoru, ale též o sférickou kapsu, která je v Baatoru situovaná.

Outro hry by naopak mohlo nastiňovat, že Irenicus skončil jako žadatel na nějaké sféře – odpovídalo by Carceri nebo Propast, případně nějaká polosféra v Éteru.

Následuje Throne of Bhaal, které je na sférařské záležitosti taktéž bohaté. Průvodcem hlavní postavy je solar, bytost z rasy Aasimonů. Postavy se nacházejí v Kapesní sféře, což není nic jiného než jedno z pater Propasti, popř. kapsa v Propasti.

Za velkou zmínku v Throne of Bhaal stojí Strážcová tvrz, která nabízí minimálně trojici sférařsky zajímavých věcí – patro portálů a démonů, kde probíhá taková lokální simulace Války krve. V jedné strana patra tvrze postavy natrefí na baatezu, ve druhé na tanar'ri. V rámci tvrze je dále patro se strojem Luma Šíleného – opět takové přenesení sférařského konfliktu do jednoho patra. Tentokrát tu máme githyanki a illithidy – dva odvěké nepřátele ze sfér. A v patře nejspodnějším čeká interakce s

Demogorgonem, význačnější entitou tanar'risjkého lordstva.

Na konfliktu ze sfér je založen třeba i příběh Icewind Dale – aniž bych ho zkoušel prozrazovat týká se též konfliktu fiendů, přičemž cca před polovinou hry dojde ke krásně provedené konfrontaci s marilith (jedna z ras tanar'ri).

Jak je vidět z tohoto nahodilého výběru, ač jsou Baldur's Gate či Icewind Dale hrami z klasických materiálních světů, i v jejich případě se lze setkat s mnoha prvky ze sfér a představují velmi zajímavé zpestření hry. Je pravdou, že by se jimi člověk vůbec nemusel zabývat a přijmout dané tak, jak je. Ovšem koho jen trochu zajímá, co jsou vlastně přesně zač jeho nepřátelé, spojenci, místa, na něž se podívá, a různé narážky, ten se do sfér a Planescapeu musí chtě nechtě ponořit.

**Zdroje:**

*paměť*

*fantazie*

*Planescape: Průvodce hráče*

*Planescape: Průvodce Dějmistra*