

# Průlety sférami

část třetí – Válka krve

Vlasák

Úvodní dvě části Průletů sférami byly věnovány fiendům a jejich protějškům. Zevrubně bylo probráno, jaké tyto rasy jsou, co je jejich podstatou a jejich nejruznější příslušníci. V dnešní části se podíváme na Válku krve – na konflikt, v němž se v praxi projevuje charakter jednotlivých fiendských ras a vztahy, které mezi těmito rasami panují. Závěrem tohoto úvodu je třeba zmínit, že kdo se necítí být připraven seznámit se s některými tajemstvími Války krve a života démonů, ať raději skončí se čtením, dokud má ještě možnost.

Odpověď na otázku „Co je Válka krve?“ by mohla znít následovně: *Jde o konflikt dvou ras démonů - baatezu a tanar'ri - který trvá několik tisíciletí a několik tisíciletí ještě trvat bude, pokud vůbec někdy skončí, protože žádná z ras nemá převahu.* Ještě bychom mohli dodat, že se do ní dobrovolně, či nedobrovolně zapojuje celá paleta dalších účastníků nejruznějších ras.

Se shovívavostí bychom tuhle odpověď mohli přijmout od Bezradného, který v Sigilu prošel několik koutů a má se za mistra světa, který snědl všechnu moudrost. Ta odpověď skutečně není špatně, jen jí něco chybí...

...chybí jí hloubka sfér. A protože tohle povídání má být právě o sférách, s výše uvedenou odpovědí se samozřejmě vůbec nemůžeme spokojit, a proto si veškeré okolnosti Války krve a její skutečnou podstatu probereme mnohem podrobněji.

*Nepřítel tanar'ri je  
přítelem mým.*

**Sworl, archon strážce  
z Hory Celestie**



Než se začneme bavit o Válce samotné, nebude od věci zopakovat několik základních principů, na nichž jsou sféry založeny. Protože právě ty jsou alfou a omegou pro pochopení celého problému.

Jak asi většina z nás ví, sféry se skládají z několika „součástí“ - máme tu Vnitřní sféry, Vnější sféry, Materiální sféru, Éterickou sféru, Astrální sféru a nakonec některými vyčleňovanými solitéry – město Sigil. Materiální sféra zahrnuje všechny možné a nemožné materiální světy – tedy ty „koncové“ světy a vesmíry, v nichž se odehrávají fantasy romány a nejruznější

dobrodružství. Patří tam svět Forgotten Realms, Dragonlance a s trochou nadsázky třeba i náš vlastní svět.

Materiální sféra však neexistuje jen tak mávnutím kouzelného proutku – hmotná podstata její a jejích světů je tvořena tím, co přišlo z Vnitřních sfér, které jsou představovány sférami klasických elementů (oheň, voda, vzduch, země), sférami quasi-elementů (sůl, kouř, záření, blesk a další) a sférami pozitivní a negativní energie.

Naopak Vnější sféry tvořené sedmnácti (počítáme-li do nich i Mimoszemě) sférami představují pro materiální světy morální, ideový, intelektuální, popř. chcete-li filozofický náboj. Každá ze sedmnácti sfér v sobě zahrnuje několik podob kombinace dvou skupin principů – skupiny první zahrnující dobro, zlo a neutralitu; a skupiny druhé, do níž patří řád, chaos a neutralita. Jednotlivé Vnější sféry pak svým prostředím, obyvateli a atmosférou vyjadřují různé podoby jednotlivých kombinací výše zmíněných skupin principů. A ještě více dopodrobna – každá vrstva dané Vnější sféry může vyjadřovat konkrétní nuance té které kombinace principů příslušné pro celou sféru. (Carceri – sféra, kde jsou zatracení podvodníci, zrádci a vrahové a některá její patra ilustrující rozdíl toho, jak chutná zrada, podvod a další neřesti: Minethys a všudypřítomný štiplavý písek hnaný větrem, který člověka postupně dokáže ošlehat až na kost; Colothys – strmé skály a horské hřebeny, po nichž je vyloučena normální chůze, pár provazových můstků a jinak odloučené komunity; Porphatys – mělký oceán kyselé vody, zčernalý tající sníh, líné vlny a do toho roztroušených pár bídných ostrůvků. Anebo Elysium, sféra hojnosti, přírodních krás, totálního dobra – vše ve prospěch dobra a dobrých emocí: Amorie – lesy, louky, řeky, říčky; Eronie – ideální horské prostředí – kaňony, vodopády, sněhová krása; Thalasia – moře, krásné ostrovy, plné všeho, klídek a pohoda).

*Za 500 zlaťáků si mě můžeš najmout.*

*Za 10000 mi pak můžeš i věřit.*

**Mezzoloth Joukaschaggi**

Podstatným faktem je zde skutečnost, že u Vnějších sfér 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 blíží.

Ke zmíněnému lze ještě připočítat 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.

Ve sférách je tedy v pozadí většiny konfliktů konflikt výše zmíněný – konflikt mezi řádem, chaosem a neutralitou, přičemž právě ten je ve sférách podstatnější - dobro a zlo jsou vnímány spíše jako pocitové záležitosti, zatímco řád a chaos jsou spíše ty ryzí. Máme tu frakce, máme tu různé sféry a rasy, máme tu mocnosti, ale jdeme-li do důsledku, vše to končí u trojice řád-neutralita-chaos. Na tomto místě si je třeba uvědomit, že právě tyto souboje myšlenek, názorů a filozofií jsou hlavní hnací silou sfér. Moc, sláva, bohatství, spravedlnost... to a podobné pojmy mají v prostředí sfér pofiderní nebo zcela odlišný význam, než jakým je intuitivně chápeme.

Jde-li ve sférách někomu o spravedlnost, není to proto, že tím „bude na světě dobře“, ale proto, že je to pro onoho jedince stoprocentní pravda, kterou žije a která pro něj znamená vše – tato pravda mu podá vysvětlení o tom, jak vše začalo a skončí, a o tom, jak vše funguje. Sceptik není ve sférách skeptikem pro své názory, ale tím, že onou celou svou skepsí žije. Ve sférách je na dosah ruky vše – planar vidí, pro co žije, planar vidí, kde skončí, planar si může svůj osud doslova osahat, ochutnat a nechat se jím zcela pohltit. A podle toho všeho to ve sférách taky vypadá.

*Kde...kde se můžu*

Válka krve tu je a nikdo si nepamatuje, že by někdy nebyla. I mocnosti samotné, ač nerady, musejí přiznat, že si její začátek „nepamatují“. Samozřejmě, začít někdy musela. A začala přesně v tom okamžiku, kdy bylo poprvé možné rozeznat řád a chaos, protože právě ona je ztělesněním konfliktu těchto obou přístupů. Když se nad tím zamyslíme, nutně docházíme k závěru, že když začala ve stejném okamžiku jako řád s chaosem, nelze tdy skutečně stanovit jakýkoliv její začátek – není totiž s čím porovnávat, protože řád a chaos by bez svého konfliktu nikdy neexistovaly – a tudíž tu Válka krve skutečně prostě je.

A je nutné dodat, že i navždy bude. Prvotní, nezvratný impuls ji nastartoval a to již nelze změnit. Ze sfér by musel zmizet buď řád, anebo chaos, což se nikdy nestane. Nelze spekulovat o tom, zda válku vyhraje baatezu nebo tanar'ri – příslovečně můžeme spekulovat pouze o tom, kdo vyhraje nadcházející bitvu, válka však vždy dosáhne nějaké své rovnovážné polohy, kdy se síly řádu a chaosu vyrovnají. V okamžiku, kdy by jedna z fiendských stran začínala mít výrazně navrch (což už je samo o sobě poměrně nereálné), přišlo by ke slovu okolí a vzniklou disbalanci vyrovnalo – skutečnost se má tak, že nikdo nenechá baatezu ani tanar'ri nějakou výhodu oproti svému sokovi získat.

Stejně početné zástupy vyznavačů ortodoxního řádu a chaosu (např. modroni, resp. slaadi) se zasahují o to, aby ten jejich princip získal převahu. Vzhledem k řádově stejné početnosti a vlivu obou se však žádné ze stran definitivně nepodaří převážit misky vah.



Pak jsou jsou zde zástupci sil dobra. Jejich přístup k válce se průběhem věků ustálil na přístupu „je lepší, když budou bojovat mezi sebou, než aby jeden zvítězil a získal absolutní převahu.“ Pakliže však ucítí příležitost, kdy zaútočit, pokusí se o to. Ovšem jaksi „křížem“ - chaotičtí zastánci dobra se věnují baatezu a ti preferující řád naopak tanar'ri. Obecně však síly dobra jednájí značně individuálně jak v rovině ras, tak i v rámci ras samotných – někteří se do války zapojují, jiní naopak pracují na protiválečné prevenci, další se snaží získávat žadatele na stranu dobra.

A nakonec je tu rasa pravých fiendů – yugolothové, kteří se pasují do pozice režisérů a i oni představují jistotu, že žádná ze stran nezíská převahu – lépe řečeno, že žádná ze stran ani nebude mít šanci převahu získat.

Kromě toho však již Válka krve představuje integrální součást Vnějších sfér – sahá od nižších až k samotným patrům Celestie. Ať už ojedinělými výboji fiendů, tak nutností s válkou počítat ve svých plánech. Jednotlivá města padají a znovu povstávají pod dusotem

válečných šiků. Jiná města a impéria naopak na Válce krve těží a profitují z ní, ekonomika díky válce žije. Válka je již součástí všeho ve sférách a každý planar ví, že tu je, byla a vždy bude... Protože ačkoli má ve svém názvu slovo „válka“ a jsou v ní zainteresováni zejména fiendi, jde o nepřerušitelný konflikt řádu s chaosem – ve fiendských očích jde pak o to, která filozofie je silnější, aby posléze mohla změnit povahu všeho zla.

*Jasně, kámo, že ti prozradím špínu o válce.  
Bude to stát jenom – ehm,  
kolik jsi to říkal, že u sebe máš?  
**Úlisný Saz k Bezradnému, který  
má u sebe víc škváry než rozumu***



Přesto však existuje jeden milník, který představuje počátek Války alespoň v té podobě, v jaké ji známe dnes. *Knih zapovězené magie* je jedním z hlavních textů rasy yugolothů, výjimečné rasy fiendů, která je jako jediná „čistá“ - yugolothové existovali jako první a jejich řady nezahrnují žadatele; nikdo také přesně neví, jak vlastně vznikají. Vzhledem k tomu, že jsou yugolothové fiendi čistého zla, bude zřejmě čisté zlo stopou k vysvětlení jejich existence. Vraťme se však ke *Knize zapovězené magie* – ta zachycuje mnohé zajímavé texty týkající se fiendů a jejich historie, které

ostatní fiendské rasy odmítají akceptovat, či možná se s nimi prostě smířit. I přes tyto pochyby jde však o velmi věrohodný zdroj a můžeme v něm a dalších yugolothských svazcích samozřejmě najít i odpověď na otázky týkající se Války krve.

Následující časová osa osvětluje leckteré okolnosti týkající se vzniku ras fiendů a propuknutí vzájemné fiendské nenávisti, která se stala nosičem Války krve. Úvodní pasáže mají zdroj zejména v yugolothských textech – ve zmíněné *Knize zapovězené magie* a *Manifestu kůže* - a také v baatezuanském textu *Maeledictus liberias*. Pokročilé pasáže jsou pak založené na všeobecně známých a platných pravdách a zápiscích baatezu, yugolothů a dokonce i tanar'ri.

*Nevěř všemu, co čteš. Vlastně,  
nevěř čemukoliv, co čteš.*

**Nephrosis Curwen,  
mudrc z nižších sfér**

Začátek – jsou utvářeny sféry a z mlhovin stvoření vystupují baernalothové. Jejich děti, yugolothové, se objevují o několik milénií poté a začínají realizovat plány svých stvořitelů.

Pramenění Styxu – Styx, původně úzká stružka na Nižších sférách, se s rozmachem baernalothů stává potůčkem, pak řekou a nakonec širokým zuřícím proudem, jak ho známe dnes. Styx se stává cestou mezi Nižšími sférami, strategickým objektem v mnoha plánech a symbolem hořkosti Války.

Zrození gehrelethů – Apomps, jeden z baernalothů, se pokusil vytvořit živoucí bytost jinak, než jako tomu bylo yugolothů. Vdechováním života do těl mrtvých yugolothů se mu podařilo stvořit rasu zcela loajální svému stvořiteli. Tuto rasu nazval gehrelethové. Ostatní baernalothové však Apompse s jeho gehrelethy odvrhli – snad možná pro jejich chaotickou náturu. Apomps se odebrá se svými „dětmi“ na Carceri plný hořkosti vůči baernalothům a jejich yugolothům.

Odvržení řádu a chaosu – první ultroloth, Vládce Gehenny, vytvořil artefakt zvaný Srdce temnoty – kámen, který dokázal z bytosti, která se ho dotkne, odstranit „nečistoty“ v podobě chaosu a řádu a okamžitě zabít bytosti dobra. Vládce Gehenny svolal yugolothy a s pomocí Srdce je zcela očistil.

Odvržené síly pak soustředil do larv na Šedé poušti. Řád a chaos tyto larvy později přetvořil v první baatezu a tanar'ri.

*Já nechci celé Nižší sféry.  
Já chci jen tu tvoji půlku.*  
**Typická hláška tanar'ri**



Zrození baatezu a tanar'ri – dle baatezu začíná jejich historie v této epoše, kdy baatezu a tanar'ri vznikli ze srdce svých sfér. Několik tanar'rijských pramenů existuje též, ale ty jsou zcela zmatené a přehnané, a tak jsou zcela nepoužitelné.

Yugolothské zápisky však pokračují dále. Dle nich yugolothové poslali larvy do Baatoru a Propasti, kde právě došlo k jejich adaptaci na prostředí, čímž vznikli baatezu a tanar'ri. Vznikaly milióny příslušníků obou ras, ačkoli žádná z ras nemá schopnost přirozené reprodukce (až na pár výjimek).

Yugolothské svazky dále mluví o záhadné

bytosti zvané Maeldur Et Kavurik, díky níž měli yugolothové nad oběma rasami přímý dohled. Právě se, že právě tato bytost naučila obě fiendské rasy některým jejich schopnostem – mezi jiným i schopnosti přesunu mezi sférami.

Zmizení baernalothů – v době, kdy se oběma nově zrozeným fiendským rasám podařilo usadit na svých sférách a získat na nich pevné místo, mizí ze scény beze stopy baernalothové – pravděpodobně někam na Šedou poušť. Yugolothové zůstávají bez svých vládců a stvořitelů, nejvyšší místa zaujímají ultrolothové. Mnoho yugolothských učenců a dobrodruhů se během věků snažilo baernalothy vystopovat a najít, ale ti, kdož se z pátrání vrátili (a těch je pouze hrstka), se vrátili bez jakéhokoliv úspěchu.

Válka začíná – již usazení baatezu vytvořili průzkumnou družinu, která se vydala do sfér zjistit co kde je, kdo je kdo a co je co. Narazili na yugolothy, kteří se jim jeví jako bezcharakterní, podplatitelní a pošetilí. Baatezu tedy pokračovali dále, až přes Carceri dorazili do Propasti, kde narazili na první tanar'ri. Vrozená rozdílnost jejich filozofií vzešla v zášť a násilí. Baatezu pozabíjeli tolik tanar'ri, kolik bylo v jejich silách, a s novým poznatkem o „sousedech“ se vrátili do Baatoru.

Ve stejný okamžik, kdy z Baatoru vyrazila skupinka baatezu, vydala se z dlouhé chvíle do sfér také skupinka tanar'ri z Propasti. Během cesty Šedou pouští narazila na yugolothy a jejich mučením a pozabíjením si nakrátko trochu zpestřila své putování. Až tanar'ri dorazili do Baatoru, kde se setkali s baatezu a narazila kosa na kámen – část z tanar'ri se s jiskrou zuřivostí a chutí zabíjet pustila do sebevražedné výpravy dále do Baatoru, zbytek se vrátil zpět do Propasti.

Teď už tedy o sobě obě strany věděly a obě jejich první setkání skončila krvavě – tímto „oficiálně“ začala Válka krve. Zpočátku to bylo pouze o malých výbojných družinkách, které se vydaly k těm „druhým“. Posléze se ale družinky měnily ve skupiny a skupiny v celé armády.

*Samozřejmě, že bych mohl toho smrtelníka, co mi ukradl cennosti, rovnou zabít. Ale mnohem lepší je, když se příštích dvacet let bude nervózně ohlížet přes rameno a čekat, kdy si pro něj přijdu. Protože on to moc dobře ví, že si pro něj nakonec přijdu.*  
**Goyriss, cornugon z Disu**

Yugolothové jako žoldáci – o několik staletí od prvního konfliktu mezi baatezu a tanar'ri se do Války zapojují i yugolothové. Jako žoldáci, kteří se nechávají najmout a poskytují cenné informace. Jejich služba je stejně často věrná, jako zrádná. Baatezu i tanar'ri považují tuto nespolehlivost yugolothů za nedokonalost jejich rasy a nekompetentnost účasti ve Válce, nicméně pravý důvod je zřejmý – yugolothové jsou nejvíce ze všech těmi, kdož tahají za režiséřské nitky – kde je třeba, pomohou, kde je třeba, zradí.

Příchod lordů – některé prameny tvrdí, že Lordové devítky a Princové Propasti (zvaní též Lordové propasti), vzešli z yugolothů, kteří doprovázeli původní larvy, z nichž se zrodili baatezi a tanar'ri. Jiné praví, že se lordstvo zrodilo ze sfér samotných. A poslední tvrdí, že tyto pozice vystavili baernalothové, aby nad novými rasami měli větší dohled a kontrolu. Na každý pád však představuje existence těchto velmi mocných bytostí velmi podstatný element týkající se Války – nejde pouze o účast anonymních pěšáků a několika mocných jedinců, zapojeny do ní jsou i tyto bytosti, které jsou téměř na úrovni mocností.

Ustálení sil – v počátcích se převaha obou ras přelévávala. V jednu chvíli měla navrch jedna, ve druhou chvíli druhá. To však trvalo jen velmi krátce a už od samého počátku vše konvergovalo k rovnovážnému rozložení sil – jednoznačných vítězství a proher ubývá, absolutních nadvlád nad částmi Gehenny a Carceri také.

Průzkum sfér – kromě soustředění na Válku začaly obě rasy též podnikat výpravy do dalších částí sfér. Nacházely portály a cesty, ale hlavně našly jedno cenné poznání – Válka je součástí celých sfér. V očích fiendů tato skutečnost pak zní: „vítěz Války ovládne sféry“, což ještě více posílilo motivaci obou stran ke zničení té druhé.

Vstup celestiálních bytostí – při svých výpravách po sférách fiendi nejednali v rukavičkách. Nic jim nebylo po obyvatelích a zvycích sfér, do nichž vstoupili. To si vysloužilo chuť po odplatě mezi celestiálními bytostmi, které se cítily být dotčeny drzostí a hrubostí, s jakou obě fiendské rasy přišly do jejich sfér. Milióny archonů a aasimonů se vydali do Nižších sfér – oči jim hořely spravedlností, jejich duše plály touhou zničit zlo a tehdy se ještě neohlížely, který fiend jim čelí. Houfy nepřipravených fiendů padaly k zemi pod jejich nápor. Rok trval tento souboj, kdy baatezu a tanar'ri bojovali proti celestiálům a proti sobě navzájem, až došlo ke zlomu – tak jako celestiální rasy bojovaly bok po boku, spojili se navzdory všemu i baatezu a tanar'ri.



Tato nečekaná změna zastihla pro změnu nepřipravené bojovníky dobra – ze všech stran najednou čelili spojeným fiendským silám. Vše pak trvalo pouze týden – hrdí bojovníci padli, jejich róby zbarvila krev. Zachránilo se pouze na tři tisíce archonů a aasimonů. Od této chvíle celestiální rasy věděly, že řešení nebude jednoduché – jedinou možností by bylo zaměřit se pouze na jednu fiendskou rasu. Otázka však je na kterou – zákonní archoni preferují za nepřítele tanar'ri a chaotičtí aasimoni naopak baatezu.

Příchod mocností – baatezu i tanar'ri postupem doby věděli, že nejsou jedinými silami prapůvodního konfliktu řádu a chaosu ve sférách. Byly tu další jeho představitelé, mocnosti – bytosti božských schopností, které žily jakoby věčně. A i tyto bytosti vstoupily do Války krve.

Nejprve dvě chaotické mocnosti – s jejich příchodem na scénu získala strana tanar'ri velkou převahu. To samozřejmě nemohlo zůstat bez odezvy v kruzích řádu. Během velmi krátké doby si většina mocností na sférách zvolila svoji stranu a vyslala své následovníky do Války.

Nebylo by tomu asi jinak do dnešních dnů, ovšem i mocnosti se zalekly – jeden z prvních bohů chaosu, který se do Války zapojil, se najednou doslova rozplynul před očima. Jeho věřící zřejmě začali věřit více ve Válku než v jeho samého. Ostatní mocnosti si v duchu této události uvědomily, že jejich síla skutečně slábne, a rozhodly se z Války zcela stáhnout a nijak otevřeně se do ní dále nezapojovat. Od té doby se do dění zapojují zejména a jedinež skrze své prostředníky.

Žadatelé – po mnoha miléniích od začátku Války fiendi došli k novince – využití žadatelů. Žadatelé dosud pro fiendy představovali pouze slabý a neschopný odpad, který v podobě duší přichází odněkud a ani je nezajímalo odkud. Nejsilnější duše se stávaly larvami, slabší získávaly nejrůznějších bizarních podob. Fiendům tak byly pouze ke stravě a zábavě.

Poté však baatezu zkusili s larvami žadatelů experimentovat a došli k tomu, že lze larvu přetvořit v nižší baatezu a následně použít do Války. Tato znalost nějakým způsobem prosákla i k tanar'ri (má se za to, že díky yugolothům), načež i tanar'ri začali s experimenty a podařilo se jim takto vytvořit také nižší tanar'ri.

Tento objev, kdy lze larvu žadatele přetvořit v příslušníka fiendské rasy, představuje jeden z milníků v análech obou ras. Od této chvíle si mohly být jisté tím, že se jejich počet může celkem jednoduše rozšiřovat. Během krátké doby pak přišla i zvědavost, odkud tyto žadatelé vlastně přicházejí – a tak fiendi objevili Základní materiální sféru. To, že o ní věděli, jim však prozatím stačilo.

*Sigil můžeme ovládnout, kdy se nám zachce.*

*Věc je ta, že my to zatím udělat nechceme.*

**Spinagon Os'srum  
zvaný Bouřlivec**

Sigil – přibližně v době, kdy se fiendi dozvěděli o existenci materiálních světů, našli i Sigil. Excelentní místo, z něhož by mohli podnikat invaze do dalších sfér. Má však jeden háček – Paní bolesti. Ta toleruje přítomnost slabších fiendů ve městě. Toleruje koneckonců i přítomnost těch mocných. Ovšem, kdo překročí hranice, sám se přesvědčí o tom, že v Knize mrtvých je místa ještě dost – minimálně pro jeho jméno. I toto však neznamená, že by fiendi se Sigilem ve svých plánech nepočítali. Sigil je pro ně lákavější než skutečnost, že jich několik zařve pod břity Paní bolesti. Je jim jedno, kolik jich kvůli tomu padne, ale Sigil je strategické místo a navíc žijí v dojmu, že jsou blízko jeho ovládnutí.

Průzkum Základní materiální sféry – sféra ležící za Astrální, Základní materiální, je místem, odkud přicházejí duše, které se stávají žadateli. A jak už baatezu a tana'ri zjistili, žadatelé jsou dobrým zdrojem k rozšíření svých počtů. A aby si fiendi zajistili, že duše smrtelníků z materiálních světů dorazí na tu správnou sféru, kde se stanou žadateli, začali se vydávat na materiální světy a přesvědčovat a oblafovát smrtelníky ke své víře. Což nebylo nic těžkého – smrtelníci k fiendům vzhlíželi jako k božským bytostem a v mnoha případech fiendi skutečně bohy nahrazovali. Později fiendi na materiálních světech skutečně hráli roli patronů, kolem nichž byly vystavené celé kultury. Ty se sice často zhroutily svým vlastním zlem, ale přesto však představovaly velkou studnici žadatelů. Někteří moudří smrtelníci však překvapivě rychle zjistili, co jsou fiendi skutečně zač, a dokonce se jim podařilo najít cesty, jak fiendy vyvolávat. Ale nebyli by to fiendi, kdyby i v tomto pro sebe nenašli výhodu. Svým vyvolávačům slibují moc a nekonečný život, čemuž většina z nich skutečně propadne.

Ukázalo se také, že i smrtelníci jsou v některých případech schopni fiendy zahnat a že tedy asi nejde o ten vyloženě nejnížší článek potravního řetězce.

Jak baatezu a zejména tana'ri také zjistili, smrtelníci i ve své živoucí formě představují také prostředek, jak zvýšit fiendské řady – se smrtelníkem lze zplodit fienda (cambion, alu-fiend) či alespoň charakterově a ideově přijatelnou bytost v podobě variace tieflinga.

*To, že jsem fanatik, ještě  
neznamená, že jsem hlupák.*

**Paladin odmítající  
bojovat ve Válce krve**

...dále následuje popis několika bitev, událostí, špionážních akcí a pokusů o infiltraci druhé strany...

Pokus o příměří – jednoho dne se v Šedé poušti zničehonic objevila obrovská průrva, která v sobě pohřbila yugolothskou citadelu. Nikdo si význam ani příčinu vzniku této rozsedliny, která byla později nazvána Ghoreshova průrva, nedokázal vysvětlit. Podle některých teorií může pouze dokonalá souhra řádu, neutrality a chaosu odhalit tajemství tohoto objektu.

Možná právě proto se zde konal první a jediný pokus o sjednání příměří mezi baatezu a tana'ri. Velitelé obou stran souhlasili s konáním jednání na okraji průrvy. Skeptici věštili pohromu, celestiální bytosti se obávaly následků možného příměří mezi fiendy, a celkově se snad vůbec poprvé objevila myšlenka, že by Válka mohla skončit.

Porada však skončila krvavým konfliktem v okamžiku, kdy jeden z balorů zasedl jednací křeslo pit fienda a odmítal se i přes upozornění zvednout.

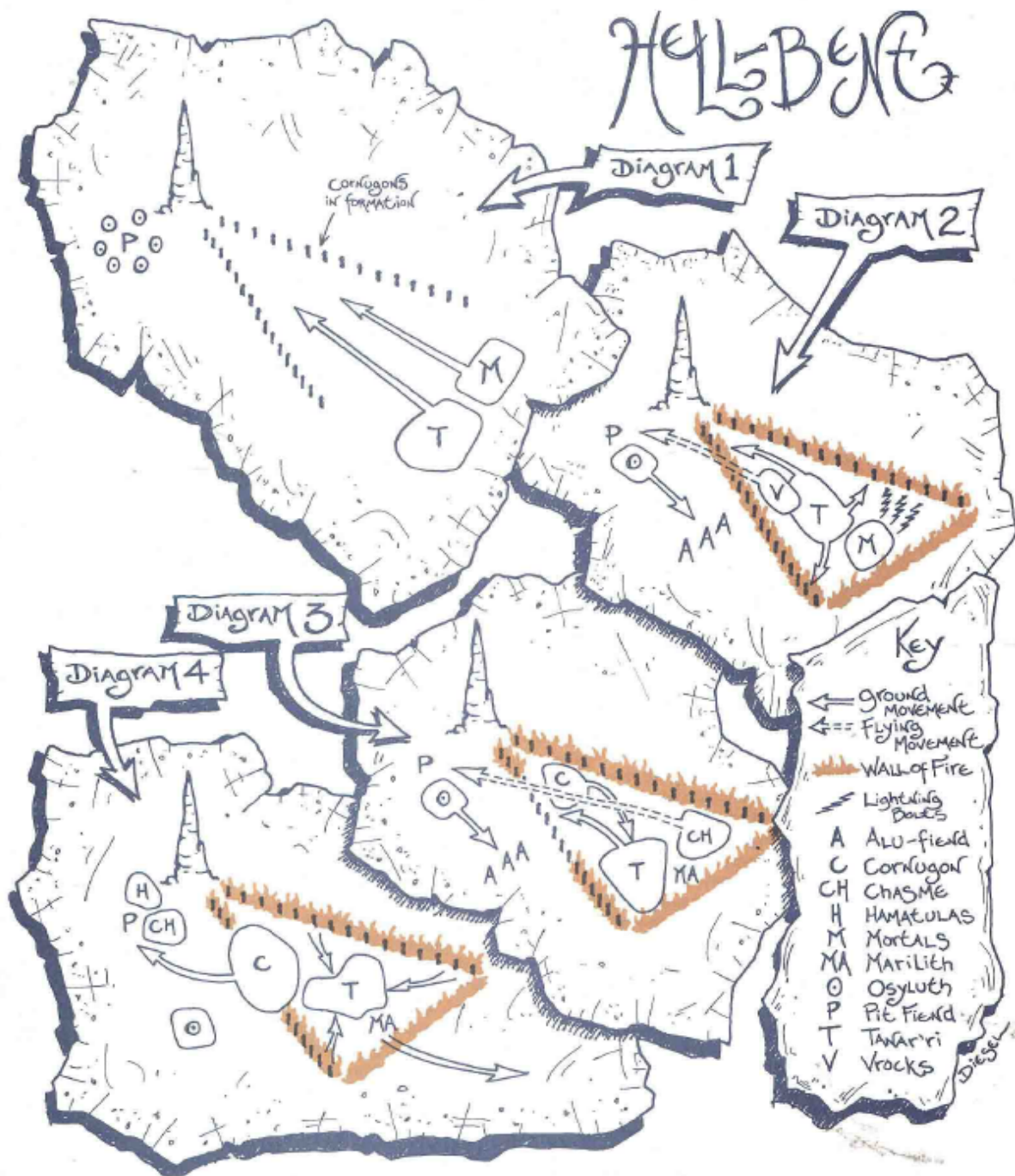
Od této události již nikdy nedošlo k takové vzájemně ochotě jednání jako tehdy, protože se ukázalo, že to prostě nepůjde. Podá-li návrh jedna strana, druhá jí nevěří. Všechny další schůze skončily ještě dříve než začaly a jakékoli dohody byly zapomenuty dříve, než mohly začít pořádně platit. Mnozí tvrdí, že i kdyby někdy vůbec existovala nějaká hypotetická šance na mír, pak byla zničena právě u průrvy.



Dozvěděli jsme se tedy, jaké je pozadí celé Války a o co v ní vlastně jde. Svým způsobem zajímavé je však i ta praxe. K jakým situacím v ní dochází, se pokusí nastínit následující pasáž.

*Ó, vy jásavé plameny!  
 Ó, ty libě vonící krvi!  
 Mé srdce puká  
 ne bolestí,  
 ale hrdostí!*

**Pasáž z válečné písně baatezu**



Kořeny této bitvy hledejme v pomstě tanar'ri za zmaření příprav útoku, které jim způsobila malá skupina baatezu vedená pit fiendem Driinem. Tanar'ri tedy vytvořili novou jednotku, která se vydala na Minauros, třetí patro Baatoru, aby zabila Driina. Žoldácký yugoloth, kterého si tanar'ri najali, však otočil a veškerou špinu o připravovaném útoku prozradil Driinovi. Driin se tak na útok připravil a se svojí jednotkou čekal u výčnělku zvaném Rhelovy slzy.

Jednotka z Propasti byla vedena marilith Esumkinou. Doprovázena třemi alu-fiendími zaklínači velela 4 hezrou, 11 vrockům, 23 chasme a 106 dretchům. K tomu Esumkina najala skupinu 50 smrtelníků známou pod jménem Berranova zuřivá pěst (pojmenovaná prý po nějakém zvrhlém základnickém generálovi). Celá jednotka putovala do Baatoru po Velké cestě. Na Minaurosu pak skupina postupovala rychlým pochodem.

U výčnělku čekala Driinova jednotka čítající 30 cornugonů a 6 osyluthů. Jakmile se přiblížila jednotka tanar'ri na dosah, vytvořili osyluthové kolem Driina okruh a cornugoni formaci ve tvaru V (s otevřeným koncem směrem k tanar'ri – viz. Diagram 1).

Esumkina svým pohůnkům nařídila okamžitý útok na očividně přečíslené baatezu – klasický přístup tanar'ri. Jakmile se ovšem tanar'ri dostali na úroveň otevřeného konce V-formace, seslala polovina cornugonů ohnivě stěny se středem na sebe (jsou na toto kouzlo imunní) a zbylí cornugoni seslali ohnivě zdi tak, aby skupinku tanar'ri uzavřeli uvnitř V-formace. Vznikl tak ohnivý trojúhelník zcela obličující tanar'rijskou jednotku (diagram 2).

Velitelka si byla jistá vzniklého nebezpečí. Nařídila proto vrockům, aby ohnivě zdi odčarovali namísto toho, aby je přelétli a začali útočit na baatezu, což by bylo jejich přirozeností. Takto však bylo možné využít jejich magických schopností k protikouzlu. Příkazu však uposlechlo pouze 8 vrocků, tři přelétli ohnivou hradbu a umožnili tak Driinovi, aby je pohodlně zapsal do knihy mrtvých. Mnoho nemyslicích dretchů bylo zabito bičí cornugonů, zbytek slepě pokračoval plameny; hezrou dokázali zastavit od nakráčení do osidel smrti pouze pár z nich. Smrtelníci v jednotce tanar'ri byli připraveni pouze pro defenzivní manévry, což zrovna nebyla nastálá situace. Esumkina jim poručila střelbu z kuší s očarovanými šipkami směrem do ohnivých zdí s nadějí, že tím zaměstná některé cornugony. Baatezu však skupinu Berranovy zuřivé pěsti rozprášili několika přívaly blesků.

Všichni tři alu-fiendi se rozhodli dostat rovnou k jádru problému. S pomocí kouzla dimenzionální dveře se vysmáli plamennému obklíčení a dostali se k osyluthům obklopujícím Driina. Je se pokusili překvapit mnoha mocnými kouzly, ovšem odolnost osyluthů proti magii většinu z účinků těchto kouzel odvrátila.

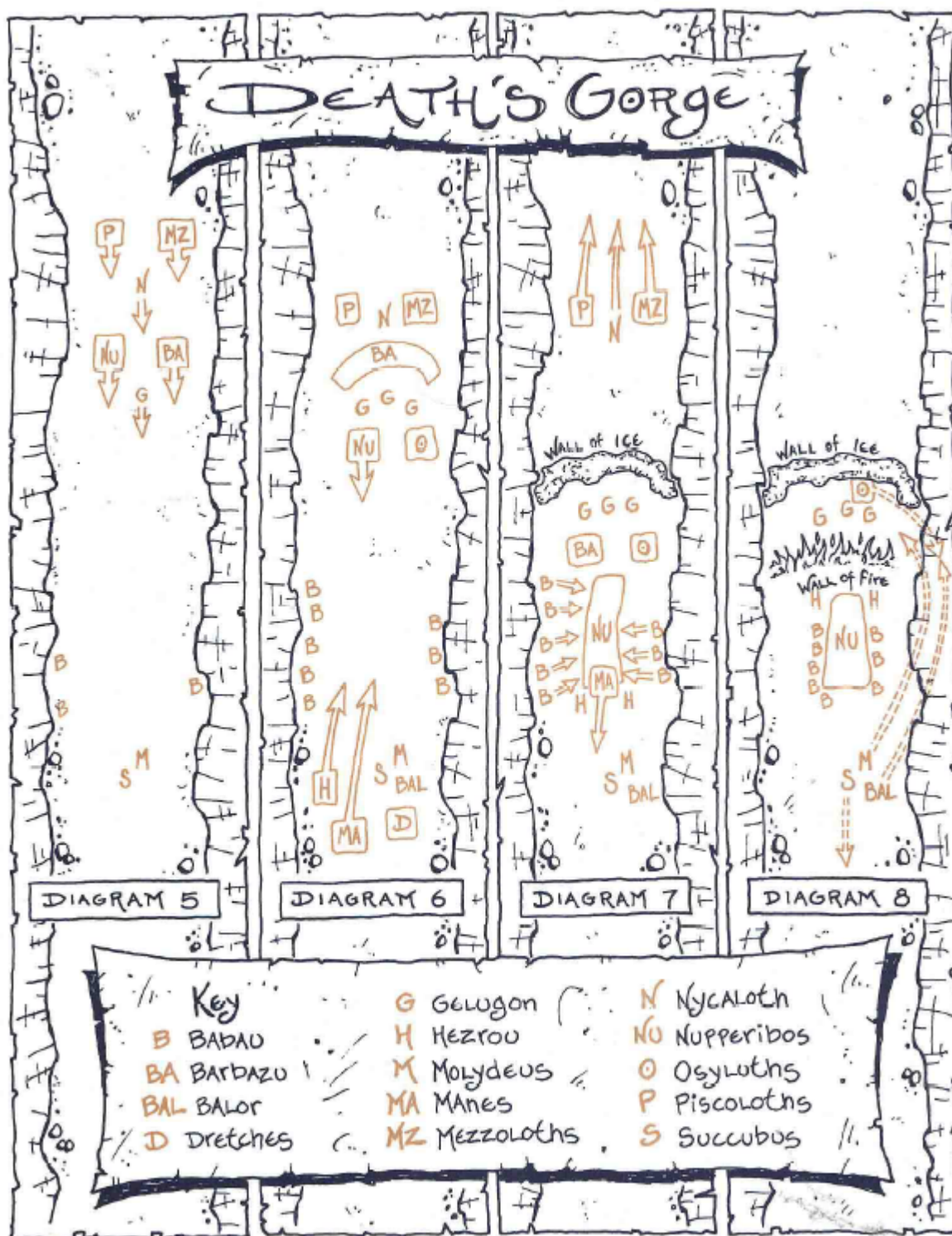
Mezitím se vrockům podařilo vytvořit mezeru v plamenném obklíčení (diagram 3), čímž se jim, hezrou a zbývajícím dretchům (kteří vyvolali další příslušníky svého druhu a zdvojnásobili svůj počet) podařilo dostat k odkrytým baatezu. Nezaháleli však ani cornugoni a přivolali posily také – 15 dalších cornugonů.

Esumkina se rozhodla vytáhnout z rukávu svůj trumf – dosud zatažené chasme s magickými amulety, které jim umožňovaly zranit Driina. Osyluthové kolem Driina byli zaměstnání alu-fiendy, a tak se skupině chasme podařilo dostat až k překvapenému Driinovi. Faktem je, že by si Driin asi těžko zachránil svou kůži, nebýt toho, že okamžitě přivolal hamatuly (diagram 4). V rychlosti zavelel také cornugonům, aby se přestali věnovat dretchům a soustředili se na chasme.

Esumkina viděla, že manévr nevyšel, a dala se na útěk. Byla si dobře vědoma toho, že pouze alu-fiendi a možná hezrou by mohli poslechnout jejího rozkazu na ústup a zachránit se též. Osyluthům se však podařilo alu-fiendy zabít, a tak se do Propasti vrátila pouze marilith a dva hezrou. Driinova jednotka pak zničila i zbývajících tanar'ri. Ani ona se však neobešla bez ztrát – vedle Driina a dvou osyluthů zbylo už pouze pět hamatulů a dvanáct cornugonů.

*Na ně!!!*

**Válečná píseň tanar'ri... celá**



Někdy jsou bitvy skvěle naplánovanými akcemi, ale jindy jde o čiré propuknutí zuřivosti. A díky fiendí schopnosti přivolat souputníky se tak malé šarvátky stávají kolosálními bitvami. Toto rozhodně platí pro třetí bitvu u Rokle smrti. Jde o malý kus země v Chamadě, druhé výhni Gehenny. Tehdy rokli ovládali tanar'ri – pár dní zpět porazili baatezu a uplatili yugolothy, aby je nechali několik dní na pokoji, aby mohli nabrat síly a připravit se na další útoky či obrany. Tanar'ri nasadili pouze hrstku hlídek – molydea, tři babau, kteří zaujali skrytá místa, a sukubu (diagram 5). Rokle se nezdála být momentálně strategickým místem ani terčem nějakého útoku. Věci se však měly trochu jinak. Objevila se skupinka baatezu pronásledovaná velkým zástupem yugolothů rozlobených za to, že nedostali zapláceno. 34 mezzolothů, 8 piscolothů a nycoloth se

drželi v patách gelugonovi, 12 barbazu a 28 nupperibům.

Když pětice tanar'ri spatřila tuto přibíhající hordu, domnívala se, že jde o útok (a k tomu zřejmě o útok baatezu a yugolothů dohromady). Okamžitě tedy vyvolali balora a pět babau. Společně s balorem se přidružili i dva hezrou. A aby toho nebylo málo, tyto dva hezrou vyvolali 80 maneů (viz. Diagram 6).

Hezrou poslali tyto pohůnky na baatezu, což jistili babau sesláním paprsků oslabení. Balor přivolal osm dretchů, aby se postarali o další posily. Molydeus a sukuba zaujali místo ve středu rokle.

Baatezu byli překvapeni tímto napadením, sami se hlavně chtěli dostat z dosahu yugolothů. Nupperibové se rozmístili tak, aby zastavili nápor maneů, zatímco 12 barbazu vytvořilo půlkruh za gelugonem, aby se pro změnu pokusili vytvořit hradbu proti zezadu dotírajícím yugolothům. Gelugon mezitím vyvolal tucet barbazu, šest osyluthů a dva další gelugony.

Krev prvních padlý patří Propasti – maneové ostrouhali svými chabými útoky proti regeneračním vlastnostem nupperibů. Zprvu nupperibové zastavili dokonce i hezrou, kteří však posléze použili kouzlo dvojí rozměr a dostali se skrz hradbu těl přímo k odkrytým gelugonům, kteří byli zaměstnaní odrazem útoků yugolothů.

Pro baatezu situace nevypadala nijak růžově. Ačkoli mezzolothové patří k nejnižším mezi yugolothy, převyšovali barbazu jak silou, tak počtem, což nevyrovnala ani schopnosti bojové zuřivosti, jíž barbazu vládnou. Pak se však náhle velící nycoloth rozhodl stáhnout své jednotky a nechat na tanar'ri dokončit tuto rozdělanou práci. Osyluthům se během toho podařilo přivolat 215 dalších nupperibů. Tato masa dokázala maney a hezrou zatlačit zpět. Gelugoni mezitím seslali na konec rokle stěnu ledu pro případ, že by stahující se yugolothové změnili svůj názor a chtěli se znovu zapojit do boje.

Babau se neměli směrem od nupperibů čeho obávat – nižší fiendi je nijak nemohli zranit. Hezrou mezi baatezu seslali též stěnu ohně. Ačkoli nupperibové ani barbazu stěnou nijak zranění být nemohli, gelugoni, ledoví démoni, pak ano. Balor se mezitím rozhodl vzít do spáru molydea a dolétnout ke gelugonům (diagram 8). Naštěstí pro gelugony s nimi zůstali též osyluthové, kteří si byli dobře vědomi toho, že proti balorovi s molydeem nemají moc šancí, a tak se rozhodli balora zaměstnat ještě ve vzduchu s molydeem v pařátech. Balor upustil molydea přesně mezi trojici gelugonů – dva z nich na něj začali útočit magickým kopím, které ho dokázalo zranit. Zbývající gelugon se vydal do vzduchu zaútočit na balora.

Zbytek tanar'ri měl ještě menší štěstí – bez posvěcených zbraní či vody (což by stejně tanar'ri do pracek nevzali) nemohli tanar'ri nupperiba definitivně zabít (a na jejich sežrání čas nebyl). Skupina maneů tím tedy padla, ovšem to bylo vše – pro babau a hezrou, kteří mezitím rozprášili barbazu, neznamenal nupperibové žádné nebezpečí a sukuba, ta raději jednoduše utekla.

Trojice gelugonů nakonec padla, ovšem podařilo se do knihy mrtvých zapsat molydea, což je považováno za velký úspěch. Poslední přeživší gelugon z trojice se ještě pokusil proměnou v havrana zmizet, ale balor ho dostihl a zničil.

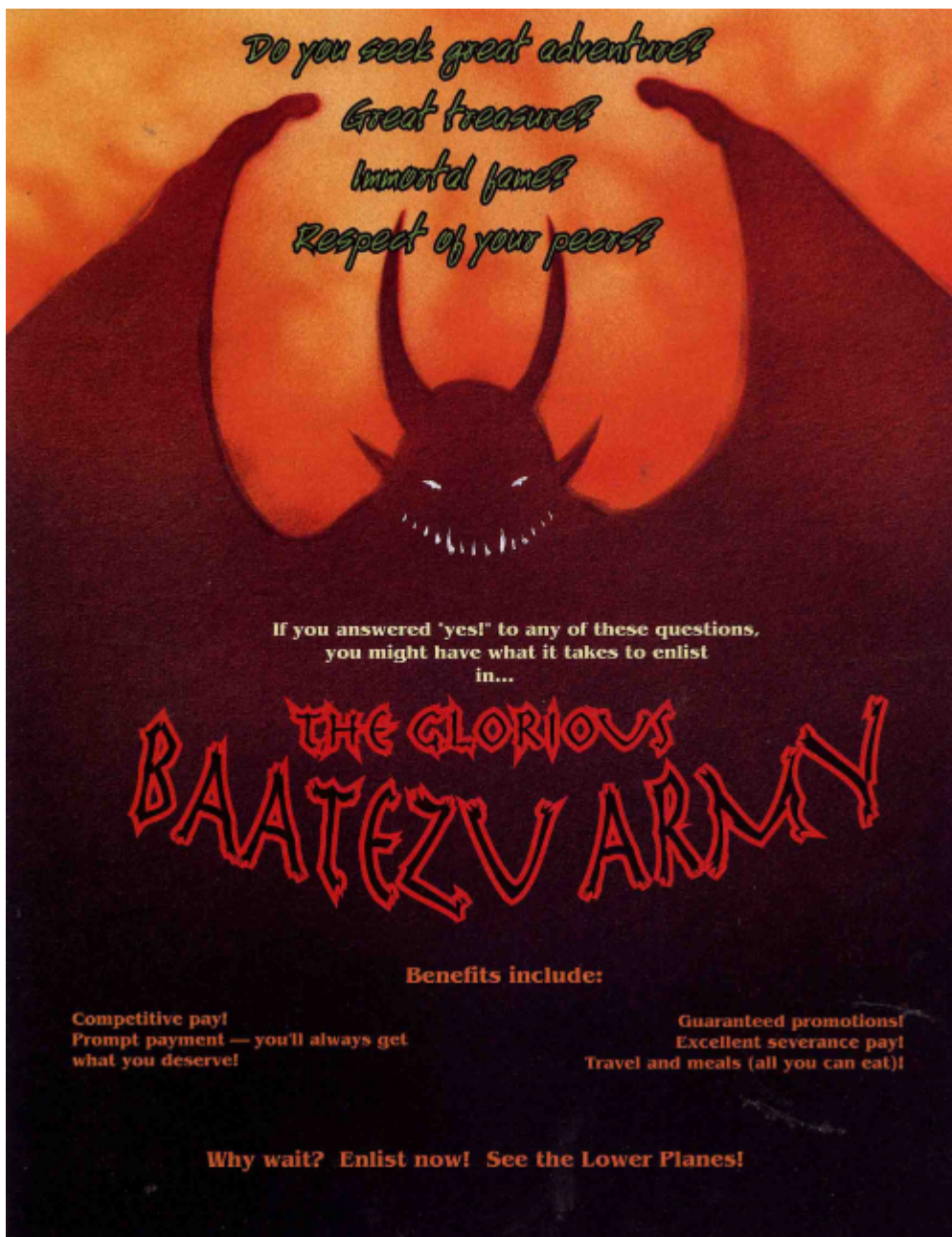
Yugolothové, kteří celý boj sledovali z povzdálí, byli potěšeni tím, že pro zničení baatezu nakonec ani nemuseli hnout pařátem, a z oblasti odešli. Zbylí tanar'ri rokli s nupperiby dočasně magicky uzavřeli a chycenou kořist uvnitř sežrali.



## Sigil a Válka krve

Tak, jak je známo, představuje Sigil ve sférách neutrální výspu a také rozcestník do všech sfér. Nad Sigilem bdí Paní bolesti a ta nedopustí jakýkoli prohřešek proti sigilským principům. Sigil není bojiště, není místem vyřizování účtů – přijít do něj může vesměs kdo chce (až na malé výjimky), ale musí sekat sigilskou latinu.

Dobrá, fiendi se tedy v Sigilu mezi sebou nekostí tak jako třeba na Šedé poušti, nekostí se téměř vůbec – ale intrikám, domluvám a diplomacii se už meze nekladou. A tyto válečné kulisy v Sigilu bují v plné parádě. Fiendi zde verbují posily do Války krve. Hledají schopné poslíčky a levnou pracovní sílu pro černou práci. V Sigilu kvete také válečný obchod – válečná kořist bývá velmi ceněná. V neposlední řadě je Sigil také jedním z prvních míst, kam se chce většina bezradných podívat - a ti jsou také takovou bezelstnou kořistí pro fiendy.



Co je také častým rysem, je Sigil coby zdroj informací – tedy dezinformací. Většina sférařů bere informace ze Sigilu za dané a pravdivé. Fiendi tedy sami intrikují a záměrně nechávají Sigilem

putovat velké smyšlenky – a to takové, aby jimi nějakým způsobem byla poškozena druhá strana. Čas od času tak dochází k takovým paradoxům, že se obě ze stran stáhnou z bitevního pole jen proto, že obě dostaly „zaručené“ sigilské informace o tom, že protivník má zničující trumf v rukávu. A ono, zkuste si nevěřit informaci ze Sigilu – co když zrovna tahle je zrovna pravdivá...

Obsazení Sigilu je také velmi lákavá představa a zřejmě by to i nějakým velmi razantním způsobem mohlo převážit misky vah – ke konci Války by to možná nedospělo, ale znamenalo by to nějaký totální přerod sfér. Teoretizovat sice lze, je tu však praxe – Sigil obsadit nejde. Překážka je prostá a jediná – Paní bolesti. Ta by asi nebyla ta všemocná, aby odrazila koncentrovaný nápor jedné ze stran konfliktu, ale jak už se asi samo nabízí, druhá ze stran by v takové situaci jistě nedopustila, aby se protivníkovi Sigil podařilo ovládnout. Jednotlivci tak občas mají výbojně snahy, ale ti pak končí velmi rychle v knize mrtvých.

*Když mi glabrezu, kterého jsem vyvolal,  
řekl, že mě čeká světlá budoucnost,  
čekal jsem, že tím myslí...  
no, to už je teď vlastně jedno.  
Žadatel smažící se v Propasti*

Koluje však jedna velmi málo známá informace – baatezu si prý na jedné z odlehlých částí Baatoru vyrobili zcela detailní a totálně věrnou repliku Sigilu. Tu použijí jako model skutečného Sigilu, na němž si budou zkoušet techniky a strategie obsazení Sigilu. Celá věc má háček – k tomu jim chybí tento fiktivní Sigil naplnit osobami a portály. Což tak trochu už začínají řešit – občas se ze Sigilu někdo ztratí. Ale portály? A hlavně „simulace“ Paní bolesti...? To se jim asi zařídit nepovede.



Obyvatelé Sigilu berou Válku jako většina sférařů – vědí, že je, znají její neoddělitelný význam pro sféry, berou jí jako součást okolí. Zmíněné tu bylo již obchodování a všelijaké informátorství. Ano, spousta obyvatel Sigilu si na Válce založila živnost – knihy o Válce, mapy válečných polí, zbraně pro Válku, suvenýry z Války, válečné zásobování, kanceláře pro rekruty... Existuje dokonce deník *Doby válečné*, který přináší denní zpravodajství a zajímavosti z Války. Tato služba zahrnuje asi na padesát reportérů, kteří pomocí portálů navštěvují přidělená teritoria a zkoumají, co se kde šustne. Fiendi tento plátek nevidějí moc rádi, protože až moc často fušuje do jejich tajných válečných plánů, ale ti chytřejší z nich z toho dokáží i těžit a skrze interview s reportéry sdělují veřejnosti ony výše zmíněné dezinformace.

*Pit fiend mi dal pytel zlata za to,  
že tě zabiju.  
Když mi ty teď dáš pytle dva, tak..  
Poslední slova naivně  
intrikujícího zlodějíčka*

Z uvedeného psaní vyplývá dojem o tom, jaká Válka krve skutečně je. Není to jenom řvoucí konflikt mezi dvěma rasami fiendů, ale jde o zcela neodmyslitelnou součást sfér, která v nich prostě

\*je\*. Baatezu a tanar'ri jsou vlajkové lodě řádu a chaosu v tomto konfliktu. Ale ostatní je v tom svým přičiněním samotné nenechají. Yugolothové stojí za kulisami a pasivně i aktivně bdí nad tím, aby se obě řádem a chaosem kořeněné fiendské rasy držely na svém. Gehrelethové se občas nechají někým najmout, ale zpravidla se Války drží stranou – chaos ani řád není zrovna to, co je pálí, trnem v oku jim jsou yugolothové.

Celestiální rasy jsou poplatné svému charakteru – archoni spíše střeží čistotu svého území a do Války se zapojují organizovaně a dle plánů, aasimoni a asurasové jednájí spíše nahodile, individuálně a podle momentálních motivací. Guardinalové jsou výbojní proti zlu, eladrinové volí spíše prevenci a ochranu smrtelníků před Válkou.

Čas od času se zapojují modroni – organizované bataliony pomáhají archonům a baatezu, či svévolně napadají tanar'rijské pevnosti. Modroni mají pro válku krve dokonce vyčleněnou jednu armádu z počtu těch, které bdí nad Mechanem, a ta se v pravidelných cyklech obměňuje. Modronům nejde o nic jiného, než potlačovat chaos (anebo prosadit řád?).

Chaotický protějšek modronů, slaadi, se také účastní – i když po svém. Neorganizovaně, nahodile, v rámci jednotlivců, zcela po svém a bez jakékoliv koordinace s kýmkoliv a čímkoliv. Nejsou tak skupinově početní, ale pro podporu chaosu kvalitní. Ať už jeden pomůže jednotce tanar'ri v bitvě, či se skupina slaadi zcela chaoticky postaví na stranu baatezu a pomůže zničit důležitou tanar'rijskou pevnost, je to jejich příspěvek do Války.

Šlo by tu vyjmenovat mnoho dalších ras, mnoho dalších bytostí a mnoho dalších cílů a motivací, což jen dotvrzuje to, že Válka – ať už přímo, či nepřímo – prostupuje vše, stejně jako samotný řád a chaos.

A když už se tu nakouzl Sigil a jeho zvyklosti a „poetiku“, tak o něm bude řeč příště...

*Zdroje:*

*paměť*

*fantazie*

*Hellbound: The Blood War*

**ilustrace:** *Tony DiTerlizzi*