

DRUHY MOCI NA ASTERIONU

Karel Makovský

Tento článek slouží k upřesnění a utřídění různých způsobů, kterými mohou obyvatelé Asterionu ovlivňovat tamní dění (dále jen "moc"). Podaný výčet sice není úplný, nezminěné druhy moci působí ale jen okrajově - výjimečně nebo ne příliš významně (např. působení na ostatní pomocí kouzla osobnosti nebo Kharovy transformace živých bytostí jako v případě drakolíd či proměněnců).

Pán jeskyně může článek využít při tvorbě cizích postav či vytváření zápletek, hlavně by si však s jeho pomocí měl upřesnit fundamentální principy fungování světa Asterionu. Ostatním hráčům pak snad umožní přesvědčivější hraní postavy (na aplikaci pravidel pro DrD nemá žádný vliv, u ostatních systémů pak záleží na dohodě hráčů). Dále uvedené znalosti ovšem v žádném případě nezná běžná osoba, naopak, v plném rozsahu je odkryli jen nejmoudřejší asterionští mudrci. Nevěnuje-li hráčova postava po několik let intenzivní úsilí pátrání po těchto informacích, bude spolu s obyčejnými obyvateli pokládat za "obyčejné" čáry krom čarodějových kouzel i mnoho jiných věcí, tisícím heřmánkovým odvarem počínaje a přivoláním myšlenkové bytosti konče, ačkoliv nic z toho nemá s "pravou" magií vcelku nic společného. To se projevuje i v pojmenovávání osob, které danou moc užívají - v civilizovaném světě se jim všem říká většinou čarodějové či kouzelníci, primitivní kultury pak znají označení šaman.

Nejprve si popíšeme dva druhy moci, které se od ostatních určitým způsobem liší.

BOŽÍ MOC

Vzestup temných bohů

"Alwarin už je po smrti, že? A proč si myslíte, že Šin to věděl jako první?" - Šiniv kněz před úzkým kroužkem Bílých kouzelníků v Albireu

Jedná se o způsoby, kterými mohou ovlivnit běh událostí asterionští bohové, ať už členové Sedmnáctky nebo jejich temné protějšky. To, čím je boží moc definována (její účinky se přitom v mnoha ohledech s jinými druhy moci překrývají), je víra, kterou inteligentní bytosti vkládají do daného boha. Moc boží tedy odráží míru etických a neetických principů ve světě tak, jak je ve svém životě inteligentní bytosti praktikují, neboť bezvěrci na Asterionu prakticky neexistují. Určitá víra přitahuje vždy ty samé bohy či jejich služebníky, a proto ke vzniku nových bohů dochází jen výjimečně.

Některé možnosti jsou pro všechny bohy stejné, jiné jsou vyhrazeny pro bohy Sedmnáctky, většina je však specifická pro jednotlivé bohy podle domén, které jim náleží, tj. odpovídají jejich naturelu (temní bohové a Temná desítka) nebo jim byly dány Stvořitelem (Sedmnáctka). Zde poznamenáme jen to, že může jít o přímé působení či o propůjčení určitých vlastností osobám, předmětům či místům (v drtivé většině případů je ale nejprve nutná prosba věřícího).

Teoreticky mohou bohové v rámci svého oboru splnit přání kterékoliv rozumné bytosti, přesto se na ně nejčastěji obracejí kněží, šamani, mniši, poustevníci a jiné zasvěcené osoby, přes něž bůh dokáže směřovat svou moc snáze. Boží podporu mají také členové některých rytířských řádů a jiných laických společenstev.

Čím se boží moc tak silně odlišuje od ostatních druhů moci? Tím, že ji nelze nijak upravovat či posilovat magií.

MAGIE

Falešná apokalypsa

Je ze všech druhů moci nejuniverzálnější, teoreticky lze s její pomocí docílit všech účinků jako pomocí kterékoliv jiné moci. V praxi by ale mnohdy vyžadovalo mnohem více úsilí, než je efektivní (např. zvednout kamínek ze země lze mnohem snáze rukou) či proveditelné (např. získávání skrytých informací jinak než ve Stínovém světě).

Používat magii se dokáže naučit prakticky každý inteligentní tvor. Někteří z nich mají ke kouzlení vrozený talent a další (i neinteligentní) magii užívají zcela přirozeně a bez zjevného úsilí či dokonce nevědomě. Ti, kteří magii ovládají, se mezi civilizovanými rasami nazývají různě - kouzelník, čaroděj, mág, černokněžník, mudrc, vědma, šaman atd. Vyzná-li se dotyčný v teorii magie, jejich základních principech a dokáže-li k ní přistupovat tvůrčím způsobem, nejen opakovat již naučené, říká se mu v

odborných kruzích theurg. Mistry theurgie bývali Arvedané. Tu "obyčejnou" magii pak ve své době přivedli téměř k dokonalosti skřítkové.

Používat magii znamená v podstatě dva navzájem propojené procesy: shromáždění potřebné energie (tzv. magenergie) a patřičná formulace požadovaného účinku. Každá z částí může probíhat tisíci různými způsoby a také efekty se od sebe dalekosáhle liší.

Zvláštní je magie v tom, že se dá relativně snadno kombinovat s jinými typy moci. Někdy je naprosto nezbytná jako "palivo" či "pohon" pro využití dalších schopností (vstup do Vnějšího světa) nebo jeho usnadnění (komunikace se saly). Může posloužit k dosažení výsledků jinak nemožných (u alchymistických lektvarů či některých kouzelných mechanismů ve starých arvedanských sídlech) nebo prostě k posílení obvyklých účinků (magické zbraně či zesílení psionických schopností). U všech "slabších" druhů moci (s výjimkou božské) platí, že je lze praktikovat jemně a přesně samy o sobě nebo hrubě a silově pomocí magie. Podrobněji budou tyto možnosti zmíněny u jednotlivých druhů moci.

TĚLESNÉ SCHOPNOSTI

Zvažovaný modul o boji, Zlatá pavučina

Sem patří široký rozsah schopností, který postavám dává jejich vlastní tělo, vybavené maximálně jednoduchými pomůckami, např. oděvem, nástroji či zbraněmi. Jde tedy kupříkladu o obdělávání půdy, řemeslnou výrobu, atletické výkony, vloupání se do cizích domů či boj.

Ty posledně jmenované budou v centru naší pozornosti. Aniž bychom chtěli snižovat význam činností, kterými se zabývá většina obyvatel Asterionu, nebývají tyto aktivity důvodem tzv. historických událostí, jejichž účastníky bývají dobrodruhové. Nutno dodat, že této moci se přes její omezené možnosti dostává mezi lidmi nejvyššího ocenění. Koneckonců Taranis porazil dvakrát Khara Démona právě v přímém souboji.

Tuto moc užívají nejrůznější postavy. Následný výčet zdaleka nebude úplný. Na prvním místě to jsou všemožní válečníci, bojovníci, vojáci či žoldněři. Po mořích se pohybují námořníci či korzáři, v divočině na okraji civilizace zase hraničáři. Ve městech pak svádějí věčný boj strážní se zloději a lupiči. Na své tělo ale musí spoléhat také lovec přízraků, elfí lukostřelec, subotamský mnich, mistr skřítkůho bojového umění či zákeřný hyassa.

K činnostem hýbajícím světem směřují také magická vylepšení (dříve, za arvedanských časů, kdy byla magie běžnější, zasahovala více i do obyčejného života). Nejtypičtější bývají runové zbraně či zbroje, amulety a kouzla zvyšující sílu a mrštnost, pláště, které svého nositele skryjí před nevídanými pohledy. Lovci přízraků pak používají runové talismany k boji s myšlenkovými bytostmi, skřítki zas obdobnými technikami posilují své údery, kombinací magie a tělesných schopností je ale bezpočet.

MECHANIKA

Zlatá pavučina

Výroba složitějších mechanismů je na Asterionu teprve v plenkách. Stroje či něco v tom smyslu se objevují především v těžarství a ve stavebnictví, používají se na lodích a v přístavech a také v boji, ať už v podobě kuší či větších obléhacích strojů. Nezanedbatelnou roli hraje mechanika při tvorbě zámek a pastí (a při jejich zneškodňování jakbysmet).

Neoddiskutovatelnými mistry tohoto oboru jsou trpaslíci, v jejichž dolech dojdou stroje mnoha použití. Na paty jim však šlapou vynalézaví orkové, kteří mimo jiné v dnešní době experimentují nejčastěji se zapojením magie. Z dobrodruhů budou tento druh moci ovládat nejspíše ti, kteří se chtějí dostat za zamčené dveře a nemají klíč.

Magie většinou slouží k posílení, vyztužení či adaptabilitě mechanismu (např. ke zvýšení dostřelu katapultů), jejich odolnosti a v případě zámek také ke znesnadnění (či usnadnění) nedovoleného vstupu.

CHEMIE

Falešná apokalypsa

Pod chemií rozumíme přeměnu nejrůznějších surovin pomocí základních fyzikálních procesů (např. míchání či zahřívání) na odlišné látky. Je-li do reakce zapojena magenergie, potom mluvíme o alchymii. Stejně jako v mechanice se základům chemie může naučit kdokoliv s průměrnou inteligencí.

Aplikace chemie není na Asterionu úplně neběžná. Vždyť už při obyčejném vaření dochází k výše uvedeným pochodům, na trochu vyšší úrovni tato moc najde uplatnění v průmyslu (např. při získávání kovů ze surové rudy či při vydělávání kůží), dále pak při výrobě lektvarů, mastí, tinktur a jiných prostředků, používaných k léčení a vylepšování tělesných schopností (viz výše). Nezapomínejme však i na jedy.

Toto umění ovládají mastičkáři, léčitelé a jiné osoby, které usilují o zdraví své i druhých. Alespoň částečně se v chemii (či alchymii) orientují i mnozí další - druidové, přírodní šamani, čarodějové, nekromanti, nájemní vrazi atd., z asterionských národů pak hobiti (vaření je také chemie) a Qinakotové z Nekonečných hor. Specialistou s nejširším rozsahem působnosti pak bývá alchymista, kterého lze nalézt ve všech větších obcích. Ten pak dokáže pomocí magie vyprodukovat takové sloučeniny, které by za normálních okolností nemohly vzniknout a jejichž účinky kvantitativně i kvalitativně přesahují možnosti běžných látek.

SALOVÉ

chystaný modul o přírodě

Ohledně salů je třeba uvědomit si dvě důležité skutečnosti. Zaprvé, mnoho vlastností, které v našem světě mají elementy, rostliny či živočichové automaticky v rámci své biologické výbavy, jim poskytují na Asterionu jejich sal "zvnějšku". Skála bez sala ztratí svou pevnost a soudržnost, strom přizpůsobivost počasí a zvíře kupříkladu rychlost či ostražitost. Zadruhé je potřeba brát do úvahy jistou dvojakost salů, kteří na jedné straně vystupují jako něco nehmotného, abstraktního, spíše jako princip než bytost, na druhé straně jsou však jejich akty často personifikovány. Nutno podotknout, že salové nemají vůli, zato mají například inteligenci či paměť.

Komunikovat se saly (ať už to znamená cokoliv a jakkoliv se to projevuje) se může naučit každý, kdo má dostatečně blízko k přírodě - dlouho se v ní pohyboval a je vůči ní vnímavý. Tento proces může probíhat vědomě i nevědomě. Většina uživatelů této moci, někdy nazývané "přírodní magie", umí komunikovat se saly konkrétního prostředí, nic jim ale nebrání rozsah své působnosti dále rozšiřovat. Velmi obtížné je však kombinovat dva nejběžnější způsoby přístupu k salům, které si nyní přiblížíme.

První, tzv. druidský přístup, je založen na vzájemné pomoci postavy a sala. Uzavřou mezi sebou dohodu, ve které se druid zaváže podporovat sala v plnění jeho cílů (což nejčastěji představuje ochranu před nepatřičnými zásahy do přírody ze strany civilizace) a sal mu na oplátku dá k dispozici některé z možností, které sám má. Poruší-li druid tuto smlouvu, může to mít za následek sankci, od přerušení kontaktu po fyzickou likvidaci. Pojmy "pomoc", "dohoda" či "na oplátku" je třeba brát s nadsázkou. Druidy najdeme mezi většinou národů Asterionu, nejběžnější však je znalost těchto postupů mezi všemi typy elfů.

Druhému přístupu se říká šamanský a vyskytuje se v různých obměnách mezi domorodými necivilizovanými kmeny v divočině. Mistři v jeho využívání pak byli hevreni. Šaman se salem nekomunikuje přímo, ale snaží se ho ošálit, klamem přesvědčit, že si zaslouží jeho pomoc. Slouží k tomu např. medicíny či talismany s částmi těl či symboly salem opatrovaného živlu, rostliny či zvířete, aby jejich držitele sal považoval za hodného své ochrany. Někdy může jít o jediného sala - typickým příkladem je totemové zvíře, jindy šaman dokáže ovládat i více salů ze svého okolí.

Magie může usnadnit komunikaci se saly a umožnit ji i nezkušené osobě. Dá se však ve vztahu mezi inteligentním tvorem a salem využít také jako hrubá síla, pomocí které je sal donucen vykonat i služby, které jsou proti jeho "přesvědčení". Tyto praktiky využívají tzv. temní druidové a hlavně jejich vůdce - Drik Oranžový.

PSIONIKA

Falešná apokalypsa

"... dědictví našeho lidu ..." - císařovna Sagjidara při korunovačním ceremonálu

Na rozdíl od doposud zmíněných druhů moci vyžaduje tato schopnost nezbytně patřičný talent. Nelze se jí žádným způsobem naučit, nemáte-li ji vrozenou. Ačkoliv působí na příslušníky všech inteligentních ras, vyskytuje se toto nadání výhradně u lidí (ačkoliv někteří znalci národů Podzemní říše toto tvrzení zpochybňují).

Psionické schopnosti mají základ v nervové soustavě a také právě na ni účinkují. Nejúčinněji působí na inteligentní tvory s rozvinutým mozkiem, dále pak na zvířata a některé myšlenkové bytosti. Psionika se nedá nijak využít v rostlinné říši a neživé přírodě.

Psionické vlohy se vyskytují opravdu výjimečně, v některých oblastech častěji (stále však vzácně). Mnohdy se stane, že nadání člověka pro psioniku neodhalí ani on sám, ani jeho okolí. Nepoužívá své schopnosti vůbec nebo jen podvědomě. Rozpozná-li svůj talent, může ho rozvíjet s různým stupněm intenzity. Za "skutečné" psioniky považujeme ty, kteří procházejí celoživotním výcvikem. Zvládnutí pár základních možností se ale hodí komukoliv, kdo má talent - obchodníkům, dobrodruhům, čarodějům, vojevůdcům i vládcům.

Magií se dají psionické schopnosti velmi účinně zesílit. Ten, kdo ovládá oba druhy moci, může být velice nebezpečným protivníkem. Z legend to potvrzuje modrý drakočlověk Zantur, v Erinu pak mohou mít někteří v paměti šíleného mága Xillose. Psionika podpořená kouzly je mnohem mocnější než běžná mentální magie.

OŽIVOVÁNÍ

Nemrtví a světloňši, Falešná apokalypsa

Oživování neboli animace umožňuje v jinak neživé hmotě simulovat pochody podobné životním - pohyb, instinktivní uvažování apod. Nikdy ale nejde o život skutečný, vždy se jedná jen o náhražku, program. Z toho důvodu je vyžadován pro oživený předmět určitý zdroj energie - vůli oživujícího, je-li dostatečně silná a zaměřená, nebo častěji magenergií.

Přestože možností je více, oživují se nejčastěji mrtvá lidská či zvířecí těla (potom jde o nekromancii) nebo jejich podoby z různých materiálů (což dokážou zkusení kouzelníci a theurgové). Zatímco první z praktik se považuje za porušení řádu světa, druhá je vůči němu neutrální. Teoreticky se dá oživování naučit, jde ale o natolik složité postupy, že je ovládá jen málo osob. Velkou výhodou mají uživatelé magie, kteří navíc mohou oživeným předmětům propůjčit jisté nadstandardní vlastnosti.

STÍNOVÝ SVĚT

chystaný modul o nehmotných světech

Možnost přesunu do Stínového světa nebo zprostředkování opačné trasy jeho obyvatelům představuje nezanedbatelnou moc. Vždyť první cesta zemřelé duše vede právě sem, odsud na Asterion přichází všechny myšlenkové bytosti a mají zde svá sídla bohové.

K otevření brány mezi hmotným a Stínovým světem bývá většinou zapotřebí magické energie, pomocí jistých složitých postupů bývá ale možné do něj vstoupit i bez ní a existují osoby, které dokáží procházet tam i zpět překvapivě snadno díky vrozeným vlohám.

Patříčné znalosti má na Asterionu několik skupin a jejich obsah se liší podle účelu, kvůli kterému kontakt se Stínovým světem vyhledávají. Nejčastěji jde o čaroděje, u kterých jde o přirozené rozšiřování oboru působnosti ve chvíli, kdy si myslí, že od magie už nemohou více získat. Mnohdy se pohybují na hranici temných praktik, týkajících se smrti vlastní či jiných osob, které jsou především doménou nekromantů. Opačnou stranu pak zastupují subotamšti mniši, kteří do Stínového světa vstupují, aby předešli jeho nepříznivým vlivům na obyvatele Asterionu, hlavně pak příchodu nebezpečných myšlenkových bytostí.

VNĚJŠÍ SVĚT

chystaný modul o nehmotných světech

Patrně nejvyšší meta pro každého, kdo pátrá po tajemstvích existence. Získání přístupu do Vnějšího světa bývá v odborných kruzích záležitostí prestiže, protože tak se dotyčný dostává teoreticky až na úroveň samotných bohů. Najde zde všechny informace (tzn. pravdivé i nepravdivé), může mluvit s dušemi zemřelých nebo jim otevřít průchod na Asterion (což mu ale na tvárnosti nepřidá) a v případě krajní nouze tu nalézt i úkryt.

Díky vysokému rozvoji theurgie a rozsáhlým zdrojům magenergie ovládli tyto možnosti v dávných dobách Arvedané, což jim otevřelo na druhou stranu nové obzory při vytváření nových kouzel a magických předmětů. Jestli se však o někom dá skutečně říci, že se ve Vnějším světě vyzná, pak půjde o

rasu záhadami opředěných šedých skřítků.

Magie (a to nikoliv malé množství) je nezbytně nutná pro přechod mezi materiálním a Vnějším světem kterýmkoliv směrem. Až na šedé skřítky neexistuje na Asterionu nikdo, kdo by to dokázal pomocí vlastních schopností, a ani s použitím magenergie to v dnešní době ve větším rozsahu nedokáže více než několik desítek věkovitých mudrců.

ČAS

Tento druh moci patří mezi ty, o jejímž působení se neví skoro vůbec nic a která se prakticky vůbec nevyskytuje. Přesto ji zde pro zajímavost uvádíme.

Týká se vlastně jediné rasy - elfů. Pro ostatní (autora i čtenáře nevyjímaje) je tato problematika natolik neuchopitelná, že se k ní dá říci jen velmi málo. U běžných elfích ras jde vlastně jen o zosřené a vědomé vnímání určitých časových úseků - světlí elfové z Lendoru jsou citliví na minulost, temní lesní a mořští elfové pak na přítomnost, pouštní a horští na budoucnost (v obou případech pak každá skupina na odlišný aspekt toho, pro co my máme jediné jméno).

Skutečně ovládat čas (příčemž pod slovem "ovládat" si zdaleka nelze představovat obvyklé cestování v čase) dokážou pak vznešení elfové, rasa pocházející z Modrého měsíce. Lidští mágové se až na pár výjimek tímto oborem vůbec nezabývají, protože uspořádání neelfského mozku je na myšlenku přetvářet svět takovýmto způsobem vůbec nepřivede.

Copyright © 2003 Asterionpg.cz - Všechna práva vyhrazena