

## A.1 Magické nemoci

Magie na Asterionu je přirozeně všudypřítomná. Bez ní by nemohla existovat nejenom kouzla, ale dokonce žádný život. Všechny organismy jsou zvyklé na jistou hladinu magie, na rovnovážnou polohu jejího množství, při níž nedochází ke zdravotním či jiným problémům. Jakýkoliv výkyv na jednu či druhou stranu nebo vstup do silnějšího či slabšího magického pole, než na jaké je tělo zvyklé, mají za následek různé fyziologické či psychické změny, kterým se říká magické nemoci. Krátkodobým magickým výkyvům dokáže organismus poměrně úspěšně čelit, ale dlouhodobější působení magie na něj má zhoubný a většinou také nevratný vliv. S některými následky magie si dokáže poradit imunitní podsystém, který je složen z velkého počtu malých částic zvaných armagocyty. Ty obsahuje každý živý organismus a díky nim je schopen přežít v magickém poli Asterionu. Některé rasy a jisté druhy živočichů snášejí magii lépe (jsou vůči ní do určité míry odolní), jiné hůře. Tyto dispozice jsou dány počtem armagocytů, jenž je schopen organismus vyprodukovat a udržet ve svém těle.

Nejlehčím stupněm magických nemocí jsou obyčejné nemoci, které jsou pouze posílené magií. Jejich léčení je ztíženo a obvykle ho nelze provést běžnými prostředky. Snad každá nemoc, ať už se jedná o mor, zápal plic, tyfus, malárii, malomocenství, megarskou horečku či lykantropii, má svůj magický ekvivalent. Pomoc proti nim je třeba hledat u kněží (například bohyně Estel) nebo znalců magie na univerzitách, čarodějných školách a jiných podobných institucích. Asi nejběžnější magickou nemocí, která může být použita jako názorný příklad, je račevská rýma. Její projevy jsou stejné jako u klasické rýmy, čili ucpávání čelních dutin, nos naplněný hlenem, slzení očí, zahleněný krk. V případě magické varianty však nepomáhají žádné běžné procedury, lektvary či obyčejná kouzla a průběh je mnohem intenzivnější, nikoliv však kratší. Oči slzí a pálí tak, že je nemocný nucen neustále mrkat, hlen z nosu je vodnatý a může volně vytékat i ústy, hlava třeští bolestí. Pokud nemá postižený dostatek tekutin (alespoň pět litrů vody denně), je jeho tělo už po druhém dni silně dehydratováno a bolest se násobí. Nemoc lze snadno léčit relativně jednoduše – vstupem do zřídla magie (které ovšem obyčejný člověk nemá nejmenší šanci najít) nebo požitím dvou až tří dávek výtažku z rostlinek zvyšujících produkci armagocytů (demut, ngo'wana, jasmínek požehnaný a další). Mnohé další magické nemoci nejsou ve svých následcích, alespoň ne ve všech, nepříznivé nebo škodlivé. Stačí si jen všimnout, kolik čarodějů trpí arkatonusem a přesto nevyhledala pomoc kněží nebo si sama nesnažila odpomoci od této nemoci. Arkatonus totiž provádí fyziologické změny přímo v mozku a optimalizuje ty jeho části, které jsou zodpovědné za správné sesílání kouzel. Známa a naučená zaklínadla se pak lépe a snadněji vnořují z paměti, není třeba se na ně tolik soustředit. Čaroděj se také jednoduše učí další, neznámá kouzla a rozumí lépe těm složitějším. Jistou nevýhodou je, že se v jeho myšlení potlačuje schopnost kreativity a intuice a na zádech mezi lopatkami mu vyrůstají černé vyrážky velikosti zrněk hrachu. Kvůli arkatonusu také mnoho čarodějů odmítá jíst jídla kořeněná rozemletými plody sarsu, které jej v mnoha případech dokáží léčit.

Pravé magické nemoci mají obvykle bizarní, normálně nevídaný účinek a jsou léčitelné jen velmi komplikovaným postupem nebo za pomoci speciálních pomůcek, jako je sada arvedanských nástrojů zvaných ilkamity. Nyní se o několika těchto chorobách zmíníme podrobněji.

### Práchnivění kostí

V mnoha válkách minulého věku, kterých se účastnili arvedanští mágové a čarodějové, se používala jako strategická zbraň magická nemoc zvaná práchnivění kostí. Změna magického pole kolem oběti se jen nepatrná, někdy si jí nevšimnou ani zkušení uživatelé magií. Po hodině působení se začínají projevovat první příznaky, kterými jsou únava a bolest hlavy. V dalších třech až pěti hodinách je postižený člověk náchylný ke zlomeninám slabších kostí,

ale jeho práh bolesti a celkově citlivost nervového systému je značně snížena, proto si jich nemusí ani všimnout. V následujících hodinách už dochází k lámání všech kostí při sebemenší námaze, praskají svalové úpony a člověk přestává být pohyblivý. Pokud nedojde k otevřené zlomenině, je ještě jistá šance na přežití. Asi den po nakažení se začínají kosti v těle rozpadat na prach a tělo přestává vykonávat důležité tělesné funkce. Existuje i zvláštní varianta práchnivění kostí, kdy nedochází k rozpadu skeletu, ale k jeho proměně v gumovitou, rosolovitou hmotu. Tělo je při této formě i nadále schopné přežít, nedokáže se však pohybovat.

### **Transmutóza**

O této nemoci se objevují zprávy nejen v historických textech, ale také v pohádkách vyprávěných dětem ve Čtyřech královstvích nebo Obřích horách. Zprávy o hrdinech s železnou pěstí nebo křišťálovým okem mohou být pozůstatky právě tohoto onemocnění. Když se magické pole velmi silně vychýlí nad normál (k čemuž dochází při nebezpečných experimentech nebo třeba zuřivých bitvách více čarodějů), může se organizmus nakazit transmutózou. Živá tkáň zasažené oblasti je pomalu (několik dní) přeměňována v jinou živou tkáň nebo v neorganickou substanci. Tento proces je neustálý a nekončící, takže vždy zbývá alespoň jedna jediná buňka původní tkáně. Může se tedy stát, že nemocný bude mít jadeitové prsty na levé ruce, zlatou lebku, smaragdové oči nebo třeba paži porostlou medvědí kůží. Přeměna jedné substance v druhou je naprosto chaotická a nedá se nijak regulovat. V některých případech zůstává postižená část těla dál plně funkční, jindy se promění v mrtvou hmotu. Komplikované transmutózy nezůstávají u jediné přeměny tkáně, ale v průběhu času dochází k dalším a dalším změnám.

### **Myšlenková obrna**

Další z magických nemocí, zvaná myšlenková obrna, se na postiženém člověku nijak fyzicky neprojevuje. Zato jeho psychika a vědomí je v postupných vlnách atakováno stále víc a víc. Myšlenková obrna vyvolává z paměti nemocného náhodné obrazy a nutí jej se na ně soustředit. Po chvíli se vědomí vlastními silami dokáže pročistit, ale nemoc číhá na příhodnou chvíli a vyvolá na světlo další představu. Tak to pokračuje stále dál a dál, vědomí se začíná unavovat a dalším obrazům se brání s čím dál většími obtížemi. Nakonec už člověk není schopen jakéhokoliv samostatného myšlení, stává se z něj blázen ovládaný vidinami střídajícími se v divokém sledu. Pokud poblíž není někdo, kdo by se o postiženého staral, končí tato nemoc tragicky pádem, vykrvácením nebo celkovým selháním organismu v důsledku podvýživy a dehydratace.

### **Protobytí**

Díky této magické chorobě vzniklo několik teorií snažících se vysvětlit původ lidstva. Pokud nějaký živý organizmus setrvá jen několik sekund v divoce se měnícím magickém poli, je možné, že se mu začnou ztrácet genetické informace. Jakmile k tomu dojde, přetvoří se tělo podle nového zápisu, v němž chybí některé důležité údaje. Ty jsou nahrazeny primárním tvarem, formou, kterou měl patrně první člověk či zvíře v době, než mu Stvořitel vdechl život a dokončil jej. Celé tělo, včetně ochlupení, vlasů, nehtů a očí je vytvořeno z bílé přelévající se, opalizující hmoty, která je drobně žíhaná snad všemi barvami. Prsty na nohou i rukou jsou na tomto primárním těle slity do jediného pahýlu, pohlavní orgány neexistují a uši i nos jsou jen malé hrboleky na hlavě. Onemocní-li člověk protobytím, začne se na postižených místech objevovat toto prapůvodní tělo. Jakmile protobytí zasáhne životně důležitý orgán, oběť umírá.

### **Zlá tvárnost**

Patrně nejhorší z magických nemocí je zlá tvárnost. Stačí infikovat i tu nejméně podstatnou z tkání a nemoc se rychle rozšíří do celého těla. Pravděpodobnost nakažení zlou tvárností narůstá se snižující se hladinou magického pole menšího než je rovnovážná hodnota. Při

úplném vyrušení magie je jen otázkou času, kdy všichni v dané oblasti touto nemocí onemocní. Průběh zlé tvárnosti je vždy stejný a v každém, i velmi pokročilém stádiu, ji lze léčit. Nemocný člověk se začíná zvolna přeměňovat v nižší a nižší tvory na evolučním žebříčku a ztrácí své schopnosti a zkušenosti. Nejprve získává tělo méně civilizovaných pronárodů, jako jsou goblini, pak se mu ruce mění v křídla, aby na chvíli okusil nespoutanost letu. Pak je přitisknut zpět k zemi, aby se po ní plazil a postupně se vrací zpět do vody. Některé organizmy jsou natolik odolné, že se nemoc dostane až do fáze, kdy se jejich tělo přemění na rostlinu.

V příštím čísle naleznete další informace týkající se magických nemocí, především pak o jejich léčení.