



příručka pána jeskyně





Fantasy hra na hrdiny



Příručka Pána jeskyně

verze 1.0

edice B



OBSAH

Úvod	3	Vedení hry	118
Svět Dračího doupěte	4	Úvod	118
Základní struktura světa	4	Před branami dobrodružství	118
Tělo a vědomí	16	O světě, hráčských postavách, rolích a skonu	121
Mentální praktiky	19	O nestvůrách, cizích postavách a příběhu	124
Příroda	24	Jedna cesta končí a další začíná	126
Pravidla pro PJ	30	Kam vyrazíme zítra, človíčku?	127
Herní mechanismy	30	Po stopách démona	128
Bojovník	31	Než začnete hrát	128
Zloděj	32	Úvod	128
Hraničář	38	K dobrodružství	130
Čaroděj	58	Část první – Klášter boha Auriona	130
Theurg	62	Část druhá – Napříč Šeravou	151
Kněz	67	Cizí postavy	158
Tvorba světa	85	Bohové	159
Úvod	85	Konec příběhu	159
Vytvoření neživého světa	87	Na závěr	160
Vytvoření živého světa	90	Bestiář	161
Hraní světa	100	Popis bytostí	161
Závěr	104	Seznam bytostí	165
Tvorba dobrodružství	105	Bytosti ve tvých příbězích	199
... jako výzva	105	Vytváření vlastních bytostí	200
... jako umění	105	Ceník	203

Autoři: Zbyněk „Gilgalad“ Holub, Vladimír Chvátil, Matouš „Erric“ Ježek, Jan „Ubik“ Kremer, Lukáš „Almad“ Linhart, Lucie „Sombra“ Lukačovičová, Petr „Ant“ Machata, Rudolf „Jolly“ Matoušek, Filip „John Jarik“ Novotný, Stanislav „Scolex“ Nowak, Vít „Tramis“ Procházka, Jan „Kenny“ Vávra, Radovan „Wulf“ Vlk, Herbert „Herby“ Vojčík

Koordinátoři projektu: Martin Landa, Jan Ostatek, Jiřina Vorlová

Obálka: David Spáčil – studio Cabinet

Ilustrace: David Bimka, Marcela Sovadinová, Michal Vondráček

Mapy: Vítězslav Staufčík

ISBN 978-80-85979-60-2

©2004–2012 ALTAR

Dračí doupě® , DrD™ a ALTAR® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR.

Úvod

Vítej,

mocný Pane jeskyně či krásná Paní jeskyně. Právě se před tebou otevírá příručka věnovaná pouze tobě.

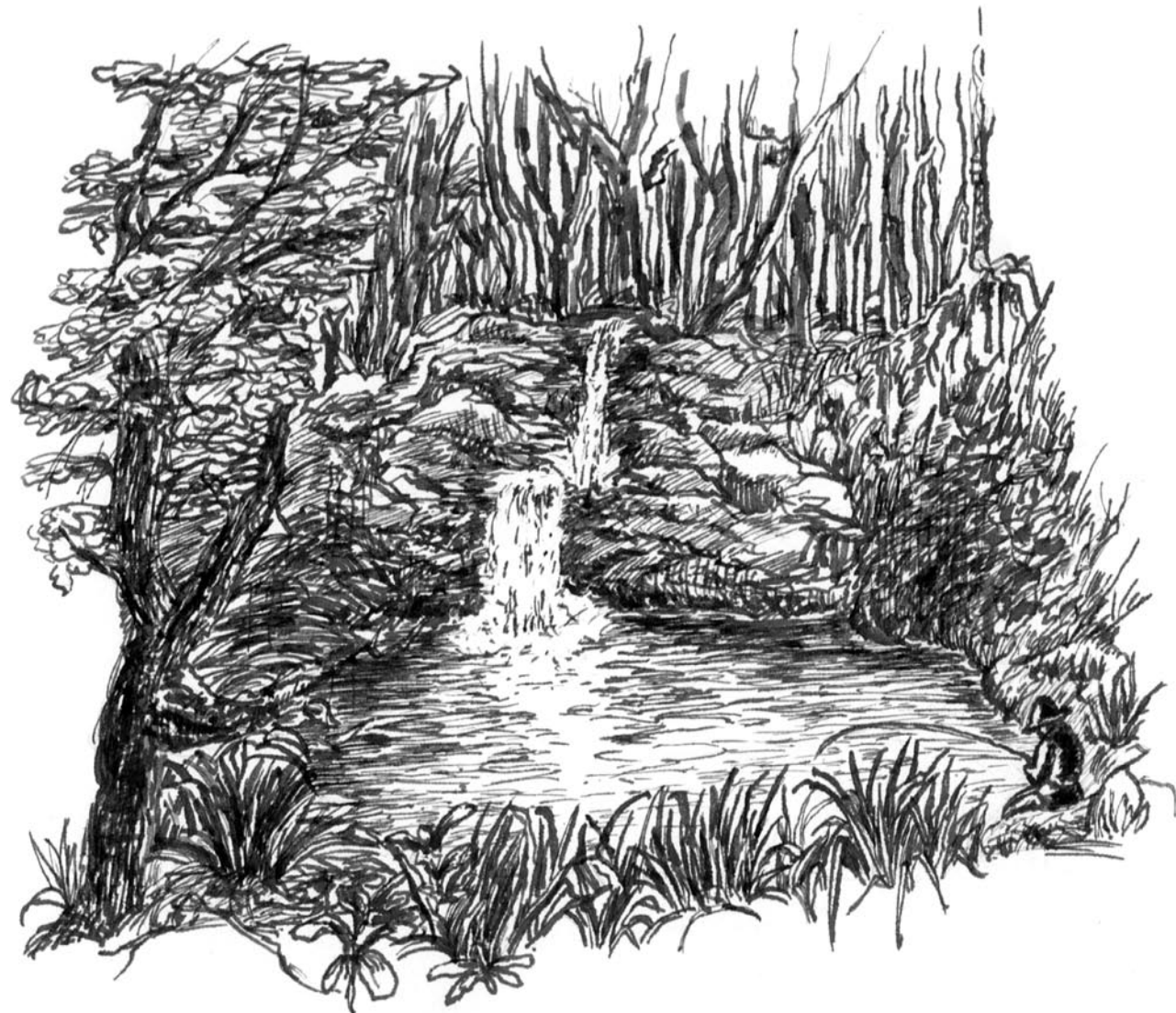
Tak jako ostatní pravidla, měla by ti být i ona věrným pomocníkem a rádcem. Vlastně – ne tak docela. Je ještě důležitější než ostatní pravidla. Ta, když se ti nebudou líbit, můžeš změnit, nebo ještě lépe, můžeš se obejít bez nich a určit takový výsledek, jaký bude pro hru nejzajímavější. Všechna ta pravidla jsou totiž jen prostředkem, aby se vám lépe hrálo – ale nesmějí se stát účelem, nesmějí být tím jediným, oč ve hře půjde.

Cíl je totiž úplně jiný, než hrát podle pravidel DrD+. Cílem je, abyste se všichni při hraní dobře bavili. A k tomu se tě bude snažit vést i tato příručka. Jistě jsi na tuto zásadu při čtení pravidel již nejednou narazil a v této příručce ještě narazíš. Povšimni si, kolik lidí se na tvorbě Dračího doupěte Plus podílelo. A tento náhled na hru je natolik zásadní,

že žádný z autorů jej neopomněl do svého textu včlenit. Všechna komplikovaná pravidla jsou totiž na nic, pokud pořád jen počítáte nebo se něco beznadějně snažíte najít. Lidé si hrají hry, aby se pobavili, a ne aby se trápili, zda něco vypočítali správně či špatně.

Tvá příručka ti ukáže, jak vytvářet nová kouzelná dobrodružství, jak je dobře odehrát či jak vytvořit neopakovatelný svět. Kromě toho zde také najdeš menší bestiář, podrobný ceník a zajímavé dobrodružství, vytvořené s ohledem na začínající hráče, které se však jistě bude líbit i zkušeným harcovníkům. Je zde i část věnovaná těm informacím z jednotlivých povolání, které by se jejich hráči neměli dozvědět, a najdeš zde i další vysvětlení některých herních mechanismů z PPH. Ovšem jako první přijde na řadu část věnovaná vnitřnímu řádu pravidel a celého světa DrD+ vůbec.

Nuže, buď vítán a hodně zábavy!



Svět Dračího doupěte

„Tvrdíš, že znáš svět, můj princi? Víím, procestoval jsi desítky zemí, viděl mnoho podivných tvorů, nádherných staveb i divů přírody. Víím, setkal ses s mnoha mocnými králi i neohroženými bojovníky, spatřil krásné ženy, obrovské armády i moudré čaroděje. Víím, že jsi poznal víc věcí a lidí, než by si mnohý člověk dokázal jen představit.

Promiň mi mou troufalost, princi, ale přesto si myslím, že svět neznáš. Jsi jako lovec upírající oči k zemi, jenž spatřil již tolik zvířet, až se domnívá, že zná všechna zvířata světa. Netuší však, že nad hlavou mu létají ptáci a v hlubinách plavou ryby, nezná život v korunách stromů ani červy ukryté hluboko v půdě. Věř, že lépe zná zvířata ten, kdo viděl v životě jen jeden kus zvířet, jednu rybu a jednoho ptáka, než ten, kdo viděl zvířet nespočetná stáda, nezná však ptáky ani ryb. I tento svět je takový – vnější podoba věcí je jen částí celé pravdy. Náš svět ve skutečnosti sestává z mnoha světů, z nichž mnohé nelze poznat jinak než okem své mysli.

A proto ti radím, princi, zastav se, chceš-li jej opravdu poznat. Nemusíš opustit zdi svého paláce, aby ses dozvěděl o světě mnohem více než léty cestování. Hledej pravdu ukrytou pod povrchem věcí a v duších lidí. Nesnaž se poznat svět tak, jak vypadá – snaž si jej vstřípit takový, jaký skutečně je. Věř, že poznáš-li dokonale jeden strom, pochopíš-li principy a důvody jeho bytí, pak o stromech víš mnohem více, než kdybys dokázal vyjmenovat všechny druhy, co jich roste od Mléčných hor až po Velký oceán. Naslouchej dávno mrtvým moudrým mužům, kteří na tebe promlouvají stránkami svých knih, a přemýšlej nad jejich slovy. Nesnižuji význam tvých znalostí z cest, pomohou ti proniknout hlouběji do podstaty věcí, než by se mohlo podařit mnohým jiným. Ale teprve přídáš-li k poznatkům pochopení, změní se v opravdové vědění – pak budeš připraven stát se králem moudřejším, než koho kdy tato země poznala.“

Pantagenes, dopisy princi Dharimu

musíme vědět, kdo jsou bohové a jaká je jejich role. I pro fyzická povolání je důležité aspoň zhruba chápat, jak funguje fyzická stránka světa, jaké v ní platí přírodní zákony.

Tato část by tedy měla popsat základní strukturu světa. Snažili jsme se vytvořit systém, který by byl kompaktní a bezrozporný, aby se na něm daly stavět celé konkrétní světy. Snažili jsme se vytvořit systém, který by byl zajímavý jak po herní stránce, tak po stránce motivační, tedy aby se v něm dobře hrálo a zároveň aby se hráč mohl do systému vžít a pochopit jej tak, jak by jej chápala jeho postava. Snažili jsme se vytvořit systém, který by byl variabilní co do možností svého rozšiřování a úprav, a také systém, který není příliš svazující – většina jeho částí se může projevit ve světě mnoha možnými způsoby a mnoho otázek v něm zůstává otevřených. Jen na Pánovi jeskyně záleží, které možnosti a odpovědi si pro svůj svět zvolí.

Pokud se ti některé části systému nebudou líbit, máš jako PJ samozřejmě právo pozměnit je. Předtím se však důkladně zamysli, jaký význam pro svět mají a jak souvisejí se všemi ostatními principy, a zkus si uvědomit, co nás vedlo právě k tomuto řešení. Pokud se ani pak nedokážeš změnit principů vyhnout, postupuj citlivě a s rozvahou, neboť jsme věnovali velké úsilí tomu, abychom vytvořili systém vyvážený, zajímavý a teoreticky funkční.

Důležité upozornění! Pozorně si prostuduj následující texty, tvým hráčům by se však rozhodně neměly dostat do rukou. Každá z postav má jen střípky vědomostí o funkci světa a sama z nich nedokáže sestavit ucelený obraz. Teprve pokud by daly dohromady své znalosti postavy všech povolání, mohly by získat komplexnější pohled – a pokud budeš mít družinu hráčů, kteří se chtějí dobrat podstaty světa, možná se o to pokusí. V cestě jim však bude stát mnoho překážek, ať již to budou mylné teorie, které různá povolání hájí, různé názvy, kterými pojmenovávají stejné věci, nebo naopak stejné názvy pro věci zcela odlišné. Teprve až poznají mnoho ze světa kolem sebe, dokážou lépe odhadnout, co je podstatné, a složit tak mozaiku dohromady. Nezkaz jim toto vnitřní dobrodružství, které se potáhne celou dobu, co budou společně putovat, pobíjet draky, hledat poklady, zachraňovat světy.

Pokud se bude tvá role v Dračím doupěti Plus měnit a stídně budeš Pánem jeskyně, stídně hráčem, pak se v roli hráče zkus oprostít od toho, že znáš pravdu – zkus při hře používat názory svého povolání, jako bys tento text nikdy nečetl.

ZÁKLADNÍ STRUKTURA SVĚTA

Celý svět Dračího doupěte Plus sestává z několika stavebních kamenů, které jsou nutné pro jeho funkci a pro existenci jednotlivých povolání. Jsou to fyzický svět, duševní svět, sféry a bohové. Fyzický svět je to, co skutečně postavy kolem sebe vidí, hmota a prostor kolem nich. Fyzický svět

Celá tato část knihy by měla popisovat základní principy světa Dračího doupěte Plus. Jak naznačil již úvodní úryvek, nebudeme se zabývat místopisem či dějinami a legendami světa ani popisem měst a význačných osobností – to jsou věci, které by se měly svět od světa lišit. Nechceme v těchto pravidlech vytvořit jeden jediný možný svět, ve kterém se budou odehrávat vaše dobrodružství. To je úkol pro tebe, pro Pána jeskyně, a my tě o něj nechceme připravit, jinak by se tvá země podobala zemi jiného Pána jeskyně jako vejce vejci.

Přesto však musejí všechny světy, v nichž se budou dobrodružství Dračího doupěte Plus odehrávat, mít nějaký společný základ, musejí být postaveny na stejných základních principech, mít stejnou strukturu. Jinak by jen těžko mohla vzniknout vůbec nějaká pravidla. Aby bylo možno popsat povolání čaroděje, musíme vytvořit nějaké základní principy magie, abychom mohli vytvořit pravidla pro theurga, musíme popsat sféry, aby mohla vzniknout příručka kněze,

se řídí přírodními zákony podobnými našim, aby pro hráče nebylo těžké představit si jej.

O podobě duševního světa vedou moudré postavy v Dračím doupěti Plus často učené spory. Někteří soudí, že je to věrný obraz světa fyzického, jiní, že je přímo ve fyzickém světě obsažen, další jej vidí zcela mimo, a ještě jiní jej považují za pouhou abstrakci. Jak brzy uvidíš, je úplně jedno, kdo z nich má pravdu. Důležité je, že každá věc ve světě fyzickém má nějaký odraz, ať už je tento odraz kdekoliv a nazveme jej jakkoliv, a že tyto odrazy jsou navzájem spojeny vazbami.

Zcela stranou duševního i fyzického světa je 21 astrálních sfér. Jsou tvořeny hierarchickým supervědomím a pochopit jejich skutečnou podobu je zcela mimo možnosti lidského chápání. (To myslíme vážně, takže ji nedokážou pochopit nejen postavy, ale nemůžeme ji vysvětlit ani tobě, neboť leží i mimo naše chápání.) Nemá tedy smysl uvažovat o tom, jaké sféry skutečně jsou, můžeme jen popsat, jak se projevují vzhledem k ostatním částem světa. Nejdůležitější vlastností sfér je právě ono hierarchické vědomí, s nímž je možno navázat kontakt, dále démoni, které je možno povolát do fyzického světa, a především magenergie – energie sfér, která převedena do fyzického světa dokáže provádět kouzla.

Bohové jsou pak zvláštní entity schopné prostupovat všemi ostatními částmi světa. Svou moc čerpají z duševního světa a pomocí ní pak dokážou ovlivňovat fyzický svět a sféry. Přestože se smrtelníkům zdá moc bohů nekonečná, ve skutečnosti se také řídí přísnými pravidly a zákony.

Všechny části světa jsou pak spojeny vazbami, kterými se navzájem ovlivňují a které z nich dělají jednotný a neoddělitelný systém. Podívejme se teď na jednotlivé části světa podrobněji.

Fyzický svět

Fyzický svět je to, co mohou postavy vnímat svými smysly kolem sebe. Zdánlivě by tato definice mohla pro hru stačit, časem bys však možná mohl narazit na otázky, na které bys marně hledal odpověď. Z čeho se skládá hmota? A jak je to s živým organismem? Jak je to s rychlostí světla a teorií relativity? Mohly by postavy ve tvém světě vyrobit tank? Nebo baterku? Nebo počítač? Nebo raketu? Předpokládáme, že by sis ve svém světě takové technické vymoženosti nepřál, ale proč je lidé nesestrojí? Nestačí jim k tomu vědomosti? Nebo technologie? Nebo jim v tom někdo brání? Přijdou na to časem? Nebo to opravdu z principu nejde?

Nabízíme zde poměrně jednoduchý přístup, který je možno zvolit. Nevnucujeme ti jej, ale doporučujeme pro svou jednoduchost a přehlednost. Budeš-li chtít, můžeš do něj vložit další zákony, které teprve čekají na své odhalení, ať již budou skutečné nebo smyšlené, myslíme si však, že to není potřeba. Hra dává dostatečný prostor pro hledání pravdy v neprozkoumaném světě duší, sfér a bohů, netřeba jí tedy ještě navíc komplikovaného světa fyzického.

Jak tedy vypadá onen jednoduchý model fyzického světa? Fyzický svět funguje přesně tak, jak jej mohou postavy kolem sebe vidět. Hmota se řídí zákony Newtonovské kinematiky a dynamiky, tedy běžnými zákony, jak je můžeme pozorovat kolem sebe – fungují principy páky a kladky, setrvačnos-

ti, tření a podobně. Rovněž platí základní hydrodynamické zákony pro tekutiny. Celá Einsteinova teorie relativity nemá smysl, rychlost nehmotného světla je nekonečná – Newtonská mechanika platí pro všechny rychlosti. Nevstoupí-li do hry okolní světy, platí zákon zachování energie i termodynamické zákony. Neplatí však na úrovni mikročástic jako v našem skutečném světě, ale čistě na úrovni hmoty, ať již pevné, kapalné nebo plynné.

Hmota se tedy neskládá z žádných malých částic, ale vyplňuje prostor spojitě. Neexistují žádné základní stavební prvky společné všem látkám (jako jsou mikročástice). Vidíš-li v nějakém prostoru železo, pak je tento prostor vskutku vyplněn hmotou železa. Jednotlivé formy hmoty mezi sebou mohou přecházet na základě nějakých zákonů, které nazveme alchymistickými – oproti chemii však nejsou dány vnitřní strukturou látky, ale jsou samostatným principem. Tedy to, že voda ztuhne v zimě v led, není dáno žádnou krystalickou mřížkou, ale prostě to tak je. Stejně je to se všemi chemickými reakcemi. Alchymistické zákony tedy není možno pochopit, pouze zkoumat, i když nějaké souvislosti v nich vysledovat lze. Běžné alchymistické reakce jsou podobné jako chemické reakce v našem světě, i když je jejich příčina jiná. Kdybychom je totiž nenechali fungovat, narazili bychom na velké problémy v běžném životě.

Elektrická energie vůbec neexistuje – živé bytosti fungují na jiných principech, blesky jsou projevy sfér, případně bohů. Co se týče magnetických sil, neměly by nejspíš také existovat, neboť úzce souvisí s elektrickými jevy, ale nebude na škodu, necháme-li je působit nezávisle.

Problém gravitačních zákonů je třeba řešit už v souvislosti se skutečnou podobou světa. Zde necháváme tvůrce světa volnou ruku – může vytvořit planetu nebo systém planet, desku, nekonečnou pláň, ostrovy plovoucí v nekonečném oceánu nebo dokonce volně v prostoru, systém paralelních světů propojených branami, nebo cokoliv si bude přát. Dobré by však bylo, aby vždy nějaká síla způsobovala, že upuštěný předmět spadne dolů a že postavy mohou chodit po zemi, aby vůbec existoval nějaký směr dolů. Není však přitom nutné, aby se navzájem nějakou neskutečně malou silou přitahovala dvě jablka na stromě. Z uvedeného také plyne, že astronomii zatím zcela vypustíme, tvůj svět může mít slunce a měsíce, kolik chce, případně vůbec žádné, dobré však bývá zachovat pro hráče aspoň něco z běžné představy o světě (i kdybys měl na nebeskou klenbu pověsit aspoň obří lucernu).

Základním stavebním prvkem živých bytostí můžeme (ale nemusíme) ponechat buňku. Elektrochemické děje v buňkách probíhající nahradíme nějakými obecnými zákony života, způsobujícími, že je živý organismus schopen funkce. Životní orgány pak mohou mít podobný význam jako v našem světě – srdce krevní oběh, plíce dýchání (ať již tělo potřebuje vzduch z jakéhokoliv důvodu), trávicí soustava příjem potravy a její zpracování atd. Význam mozku a nervové soustavy si vysvětlíme později.

Podobně přistupuj ke všem ostatním fyzikálním zákonům, na které narazíš. Pokud nemáš fyzikální vzdělání a něčemu z výkladu jsi nerozuměl, ignoruj to – fyzický svět zkrátka fun-

guje přesně tak, jak jej lidé kolem sebe vidí. Kromě toho, že je to jednoduché, to má ještě další, velice důležitý význam:

Svět Dračího doupěte Plus je plný velice mocných a moudrých bytostí, ať již jde o postavy na vysokých úrovních nebo o téměř nekonečná vědomí sfér a bohů. Pokud by v něm bylo možno štěpit atom, vyrábět elektrickou energii, semtex nebo spalovací motor, patrně by zákonitě došlo k tomu, že by se to někomu povedlo. Že nikoho zatím nenapadlo pokusit se o to, to je argument, který těžko obстоjí sám o sobě, natož až jej budeš vysvětlovat postavě, která se právě o toto bude snažit. Že nestačí technologie, to je argument ve světě s fungující magií a bohy také nedostatečný. Jednoduché a v principu bezesporné však bude říci, že to zkrátka neumožňují fyzikální zákony. Ve světě s takovými intelektuálními možnostmi by totiž jen těžko bylo možno utajit nějaké nové, zcela odlišné přírodní zákony. Proto předpokládejme, že lidé žijící ve světě DrD+ jeho fyzickou stránku více méně celou znají (samozřejmě, že různé národy mohou být na různém stupni vývoje, od těch, co ještě ani nevynalezly kolo, až po ty, které dokážou vyrábět úžasné mechanické hračky nebo třeba hodinky).

Takže stručně řečeno: fyzický svět funguje přesně tak, jak se zdá, že funguje. Možné je v něm právě to, co v něm dovolíš. Postavy fyzikální zákony přinejmenším na intuitivní úrovni znají a hráči nemají problém se do hry vžít. Můžeš sice zákony pozměnit, ale pokud budou hráči celou hru muset myslet na to, že ve tvém světě je trojnásobná gravitace a že světlo se v něm šíří rychlostí 40 mil za hodinu, pak se nebudou moci pořádně soustředit na vlastní hru.

Duševní svět

Abychom vnesli do hry mystický prvek, rozšířili jsme fyzický svět o svět duševní. Jde o to, že každý předmět, skupina předmětů a především každý živý tvor nebo společenství má svůj odraz a mezi těmito odrazy pak existují různé vazby. Duševní svět je pak svět těchto odrazů.

Podoba duševního světa

Duševní svět není tvořen žádným prostorem. Vyžaduje velkou míru abstrakce uvědomit si to a pochopit to. Duševní svět je zkrátka jen množství odrazů navzájem propojených vazbami, které však nikterak nejsou umístěny v prostoru. Je jedno, kde je v duševním světě umístěn odraz matky a kde je odraz jejího dítěte. Nemá vůbec smysl mluvit o tom, kde je něco umístěno v duševním světě. A co se týče umístění ve fyzickém světě, vazba mezi dítětem a matkou bude stejně silná, ať jsou v sousedních místnostech nebo na různých kontinentech.

Z toho důvodu se také liší představy duševního světa. Od konkrétní představy odrazů plovoucích v jakémsi prostoru a propojených pavučinami vazeb (kdy však vůbec nezáleží na délce vlákna, ale na jeho síle), přes abstraktní představu jakéhosi seznamu odrazů, z nichž u každého jsou odkazy na odrazy další, až po praktickou představu, že žádné odrazy vlastně skutečně neexistují a neviditelné vazby existují přímo mezi objekty. Všechny tyto představy jsou vlastně správné a pravidla jsou postavena tak, že na konkrétní představě nebude záležet.

Struktura odrazů

Existují tedy odrazy každého objektu fyzického světa (a i jiných objektů, ale to až později). Existují vazby mezi těmito odrazy. A každý odraz má navíc ještě jednu vazbu – vazbu se svým vzorem ve fyzickém světě (nebo jinde, není-li vzor z fyzického světa). Situace se teď může zdát celkem jednoduchá, ovšem jen do okamžiku, kdy se nad ní podrobněji zamyslíme.

Představ si dům. Má tento dům svůj odraz? Nejspíš ano. Ale má také odraz každá cihla, ze které je postaven? Má odraz každá jeho zeď? Má odraz každý jeho pokoj? Je odraz domu souhrnem odrazů všech cihel a ostatního materiálu ke stavbě použitého, nebo je to nějaká další kvalita?

Skutečnost je taková, že odrazy předmětů jsou velice komplikovanou strukturou. Svůj odraz má jak každý mikroskopický úlomek cihly, každé zrníčko prachu, tak celý dům. Svůj odraz má i dvojice domů stojících naproti sobě v ulici, i celá ulice, celé město, celá země, celý kontinent. Dalo by se říci, že svůj odraz má libovolný kousek reality, kterou ve fyzickém světě najdeš, ať je jakkoliv velký či malý. Pravdou však také je, že tento odraz je tím silnější, čím více je realita ve fyzickém světě spoutána nějakým významem. Hromada cihel tak má mnohem slabší odraz, než dům. Cihla a na ní sedící brouk mají jako objekt také svůj odraz, ale tak slabý, že o něm ani nemá cenu mluvit – mnohem slabší, než odraz každého z nich jednotlivě. Teoreticky by se dalo mluvit třeba o odrazu všech židlí na světě, ale také tento odraz by byl tak slabý, že ani nejzkušenější mysl by jej nedokázala najít.

Stručně řečeno nejsilnější odrazy mají věci, které lze v našem světě jednoznačně určit a pojmenovat jako samostatný celek – nějaký konkrétní člověk, rostlina, zbraň, dům nebo třeba hora. O dost nevýraznější odrazy mají věci tvořící součást něčeho nebo souhrn něčeho, jako například loket, list stromu, kroužek drátěné košile nebo také družina pěti dobrodruhů, jezdec na koni, vesnice nebo mísa koláčů. Zcela zanedbatelné jsou pak odrazy věcí netvořících prakticky žádný logický celek, jako například bojovník a jeho levá bota, strom a jelen, který jde právě kolem, nebo dokonce pravé ucho králova rádce a všechna stromořadí kolem cest širších než tři sáhy (takové odrazy existují asi tolik, jako se v našem světě gravitačně přitahuje patník u silnice z Adamova do Blanska s tučňákem v Antarktidě – nedá se říci, že vztah neexistuje, ale je tak bezvýznamný, že se nijak neprojeví).

Zanechme však planých teoretických úvah. Většina lidí totiž vědomě nepřijde s duševním světem vůbec do styku. Ti, kterým je tato výsada umožněna, se většinou setkají pouze s dušemi, to jest s odrazy vědomí inteligentních živých bytostí (ještě se k nim vrátíme). A ti úplně nejlepší a nejcitlivější pak mohou nalézt odrazy některých významných a jednoznačných předmětů. Navázat kontakt s odrazem nějaké nejasně definované části fyzického světa není umožněno prakticky nikomu.

Duše

Zmínili jsme duši jako zvláštní druh odrazu, řekněme si o tom nyní něco více. Živý tvor má totiž vlastně dva odrazy – jeden

z nich je odraz jeho těla jako hmotného objektu, druhým z nich je jeho duše. Duše je odraz vědomí. Duši má každý inteligentní živý tvor. I neinteligentní živí tvorové mají něco jako duši, tedy odraz jejich primitivního vědomí, slovem duše se nazývá jenom odraz vyššího, inteligentního vědomí.

Duše je výjimkou v tom, že neodráží žádnou hmotnou realitu, ale vědomí. To ve skutečnosti není částí fyzického světa, ale nachází se v astrálních sférách (toto je příklad odrazu, jenž má vzor jinde než ve fyzickém světě – v tomto případě ve sférách; podobných druhů odrazu bude ve světě DrD+ více). Až se budeme bavit o sférách, rozebereme tuto skutečnost podrobněji. Zároveň je však duše svázána i s tělem, ke kterému patří. Tím je vlastně možno říci, že duše plní roli vazby mezi tělem a jeho vědomím. Protože však duše není odrazem těla, je teoreticky možno vazbu mezi tělem a duší přerušit (u vazby předmětu a jeho odrazu je to nemožné). Tím je umožněno uvolňovat svou nebo cizí duši a dokonce ji přenášet a ukrývat do jiných objektů.

Zvídavé myslí se nabízí hned otázka – k jaké části těla se duše váže? Co když bude člověk rozčtvrcen, která z jeho částí duši vypustí? Odpověď je zároveň i odpovědí na otázku, proč vlastně mají živí tvorové mozek. Ano, je to právě funkční mozek, jehož úkolem je poutat vědomí k tělu. Proto po úderu do hlavy může živý tvor ztratit vědomí – naruší se funkce mozku a oslabí se tím vazba. Kromě toho se mozek stará o běžný chod organismu. Pokud je tedy spojení těla s vědomím narušeno nebo ztraceno, organismus sice bude fungovat správně, avšak bez jakékoliv inteligence, bez myšlení, bez hlubokých citů. To vše je součástí vědomí. (Víme, že je dokázáno, že mozek ve skutečnosti pracuje na principu elektrochemických reakcí a předávání signálů mezi neurony, elektřina ani chemie však přece ve světě DrD+ neexistuje. Přesto by byla škoda vzdávat se hlavy jako sídla vědomí, proto jsme zvolili toto řešení.)

Vazby

Ještě se musíme zmínit o vazbách. Vazby jsou totiž jediným způsobem, jak s duševním světem pracovat, jedinou možností, jak přistoupit k odrazu. Existují dva druhy spojení fyzického světa se světem duševním – vazby mezi předměty a jejich odrazy a vazby mezi tělem a duší. Už jsme se zmínili o tom, že vazba mezi předmětem a jeho odrazem je nezrušitelná a nepřenositelná. Oproti tomu vazba mezi tělem a jeho duší již tak pevná není a je možno ji přerušit. Často se tak dokonce dočasně nebo natrvalo stává (říká se tomu bezvědomí nebo smrt). Obě tyto vazby jsou velice důležité pro vytváření vazeb dalších.

Kromě toho jsou navzájem spojeny vazbami jednotlivé odrazy. Tato spojení mezi odrazy jsou obecně tří druhů: strukturální, citová a umělá.

Strukturální spojení nalezneme mezi odrazy hmotných objektů, ale taky u tvorů s vlastní vůlí. Spojení mezi odrazy (mrtvé strukturální vazby) odrážejí hierarchii jejich vzorů ve fyzickém světě – dům má strukturální spojení jak s ulicí či městem, jehož je součástí, tak s kameny, ze kterých je postaven. Strukturální spojení se udržují i poté, co vztah ve fyzickém světě přestane platit, i když časem slábnou. Najdeš-li opraco-

vaný kámen, teoreticky bys mohl sledovat vazbu mezi ním a odrazem domu, z jehož zdi pochází, a dokonce i slabou vazbu k odrazu skály, ze které jej na stavbu domu vzali. A dokonce existuje velice slabá strukturální vazba mezi kamenem a nástrojem, kterým byl opracován. Vazby mezi tělem a duší, jakož i vazby, kterými proudí životní síla, se nazývají živé strukturální vazby. Více se o nich dovíš při popisu toho, co je vlastně život. Mrtvé strukturální vazby jsou však velice slabé a pro většinu postav vůbec nemá smysl se jimi zabývat; živé strukturální vazby jsou sice silné, pro většinu postav ale velice těžko uchopitelné a manipulovatelné.

Citové vazby vznikají mezi duší a odrazem neživého předmětu nebo mezi dvěma dušemi. Citové vazby vytváří člověk na každém kroku – aniž si to uvědomuje, zaujímá nějaký postoj ke všem věcem, které vnímá nebo na které myslí. Stačí pohled na strom u cesty a vytvoří se citová vazba mezi odrazem stromu a duší člověka, i když velmi slabá a prakticky nezaznamenatelná. Posadí-li se na židli, vytvoří okamžitě slabou vazbu mezi odrazem židle a svou duší, i když si ve skutečnosti sedátko pod sebou ani neuvědomuje. Mnohem silnější vazby vznikají mezi člověkem a předmětem, který často užívá. Tak sedává-li hrdina v hospodě na své oblíbené židli u stolu v rohu a hledí zamyšleně z okna, vznikne citová vazba mezi ním a židlí, ale také mezi ním a stolem, a dokonce i mezi ním a oknem, ze kterého se dívává. Takovou vazbu je již schopna citlivá mysl sledovat.

Obvyklou citovou vazbou, která se takto utváří, je vazba mezi duší člověka a odrazem jeho pracovního nástroje, ať již je to dřevorubcova sekera, rolníkův pluh nebo žoldákův meč. Podobně silná je i vazba mezi člověkem a předmětem jeho práce – umělec má silnou vazbu ke svému dílu, ale také kameník k opracovanému kvádru, krejčí k ušitému oděvu, pekař k upečenému pečivu. Nejsilnější vazby pak člověk mívá k odrazům různých památečných předmětů, darů od milovaných osob, amuletů a talismanů. Nutno však říci, že stejně silnou citovou vazbu si lidská duše vytváří i k předmětům, které nenávidí – tak může chlapec toužící po hrách venku nenávidět knihu, kterou ho nutí číst, a vytvořit si k ní silnou vazbu.

Citová vazba se také utváří mezi dvěma dušemi. Pozor, stejně jako vazba duše-předmět je i vazba duše-duše jednosměrná. Pokud se dva lidé milují, pak mezi nimi vzniknou vazby dvě. Dovedeš si však jistě představit mladého muže, vyhlížejícího každou neděli dívku z bohaté rodiny na její cestě do kostela. Mladík se šíří láskou a dívka o něm přitom ani neví. V takovém případě má mladík k dívce velice silnou vazbu, zatímco dívka k němu jen velice slabou, pokud si ho kdy v davu vůbec všimla. Nejsilnějšími citovými vazbami jsou láska, ať již mateřská nebo milenecká, a nenávisť.

Umělá vazba je vazba vytvořená člověkem, znalým mentálních praktik, za nějakým účelem. Vytvořením umělé vazby naváže člověk kontakt s jinou duší nebo odrazem a umožňuje mu pak ovlivňovat nebo zkoumat mysl nebo předmět. Tak je možno provozovat většinu běžných parapsychických schopností – telepatii, hypnózu, telekinezi a podobně. Dalším významem umělé vazby je, že je možno sledovat vazby vedoucí z cílové mysli a svou vazbu pak „přepojit“ na jiný

odraz. Vytvářením umělých vazeb a jejich používáním se budeme podrobně zabývat v kapitole o mentálních praktickách, uveďme si však už zde pro ilustraci příklad:

Příklad: „Zapřisahám tě, najdi mi mou dceru, najdi mi mou dceru,“ spínal ruce prošeďivěly muž. Klečel přede mnou na kolenou a po tvářích mu stékaly slzy. Chtěl jsem mu pomoci, nejsem žádný netvor. Konec konců, zaplatil více než slušně.

Co jsem měl k dispozici? Jen nůž, který ztratil jeden z únosců. A, pravda, také toho dobrého muže. Nejprve tedy spojení s jeho myslí. Nebylo to těžké, představoval jsem pro něj naději a jeho vazba ke mně byla dost silná. Pro jistotu jsem však postoupil až k němu a rukou pevně stiskl jeho rameno. Tím se mi podařilo vytvořit vazbu více než slušnou. Pokračovat dál, k myslí jeho dcery, bylo také snadné, ten muž ji měl opravdu rád. Rychle jsem s ní vytvořil vazbu. Jen ze zvyku jsem se podíval po nějakých vazbách, které by mohla mít dívka k okolí – žádné jsem nenašel, ale to jsem ani nečekal. Jen těžko by si tak rychle vytvořila nějaké vazby, které bych byl schopen zaznamenat. Pak jsem nakrátko vstoupil do jejích očí. Viděl jsem jen tmou, drželi ji někde zavřenou. Nakonec jsem zkusil najít nějakou nenávistnou vazbu k jejím věznitelům. Nejprve jsem nemohl najít vůbec nic. K čertu, ta dívka je tak nevinná, že nedokáže ani pořádně nenávidět! Pak jsem však jednu vazbu zaregistroval, sice slabou, ale zkusil jsem to. Podařilo se mi navázat chatrné spojení s myslí jednoho z jejích věznitelů – patrně ji uhodil nebo jí nějak ublížil. Byla to však vazba velice špatná, nedokázal jsem vstoupit do jeho myslí ani do jeho očí.

Na čele se mi perlily krůpěje potu, když jsem se vrátil do reality. Muž na mě vydešeně zíral, patrně ještě nikoho neviděl pátrat ve světě stínů. Pokynul jsem mu, aby mě nechal o samotě. Jeho dcera neví, kde ji drží, a dál se touto cestou nedostanu, nebudu ho již tedy potřebovat. Mohl bych sice vstoupit do vědomí dívky a pokusit se přinutit ji přemýšlet o svých věznitelích a naučit ji nenávidět je, to je však velice náročná praktika a navíc bych přitom mohl nenávratně poškodit duši dívky. Radši zkusím něco jiného.

Podíval jsem se na nůž, který jsem držel v ruce. Doufám, že ho měl jeho majitel rád. Pevně jsem stiskl rukojeť, zavřel oči a našel jeho odraz. Bylo to slabé spojení a špatný začátek. Přesto jsem zkusil najít vazbu k jeho majiteli – výsledek však nebyl o mnoho lepší než cesta přes duši dívky. Zaklel jsem a otevřel oči. Musím začít lépe. Opatrně jsem se rozhlédl. Byl jsem v sále sám. Vyhrnul jsem nohavici, zatnul zuby a přejel si ostřím dýky po stehně. Okamžitě se objevila červená stružka. Zavřel jsem oči, plně si uvědomuje bolest, stisknul rukojeť dýky, a vytvořil tak silné spojení. Je to osvědčená metoda, i když se oficiálně nevyučuje. Nyní se mi již podařilo navázat jejího majitele celkem slušnou vazbou. Vstoupil jsem do jeho myslí a po chvíli jsem věděl, kde dívku hledat. Otevřel jsem oči a pomalu se belhal ke dveřím, nohavici nasáklou krví. Byl jsem strašlivě unaven.

Na závěr uveďme ještě jednu důležitou věc – odraz zaniká společně se svým vzorem, ale přetrvává dále. Rychle zaniknou jeho vazby k ostatním odrazům, vazby ostatních odrazů k němu se však chovají normálně – přetrvávají a slábnou. Tak tedy je teoreticky možno nalézt hrad dávno ztracený v propadlišti dějin z jednoho kamene z jeho zdi nebo z myslí člověka, který o něm zná legendu. Teprve zeslábnou-li všechny vazby natolik, že jsou nepoužitelné, je odraz definitivně pohřben v hlubinách duševního světa. Je jedno, zda v něm dále existuje nebo z něj zmizí, jakmile nemá žádnou vazbu, není žádným způsobem dosažitelný.

Astrální sféry

Ve světě Dračího doupěte Plus nemohou chybět ani astrální sféry, které jsou původem všeho magického a nadpřirozeného (přijmeme-li možnost manipulovat se světem odrazů za přirozenou). Astrální sféry jsou mimo duševní svět, a jak jsme již řekli, nemají žádnou lidskou myslí přijatelnou podobu. Z toho důvodu si je každý, kdo se s nimi naučí komunikovat, představuje jinak, neboť lidská mysl je uzpůsobena tak, že i abstraktním pojmům přiřazuje obrazy. Není však důležité, jak si je kdo představuje, důležité jsou jejich vlastnosti.

Struktura astrálních sfér

Astrálních sfér je přesně dvacet jedna a jejich základem je hierarchické supervědomí. První, nejslabší a z našeho světa nejlépe dosažitelná sféra je malou částí tohoto supervědomí. Druhá sféra je pak tvořena větší částí tohoto vědomí a vědomí první sféry je v ní obsaženo. Třetí sféra je pak ještě větší část vědomí zahrnující v sobě vědomí tvořící druhou sféru, a tím vlastně i první sféru. Tak jsou uspořádány všechny sféry, jako matřičky, ruské dřevěné panenky obsahující jedna druhou, od nejmenší až po největší. Poslední, jednadvacátá sféra je tedy tvořena celým supervědomím a obsahuje v sobě vědomí všech ostatních sfér.

Astrální sféry jsou obývány démony (ať již slovo obývány znamená cokoliv). Prostě řečeno, při styku s astrální sférou je možno navázat kontakt s démony. Říkáme-li, že démon pochází z nějaké sféry, pak mluvíme o nejnižší sféře, ve které se nachází. V souladu s tím, jak vyšší sféra obsahuje všechny nižší, se i démon nachází ve všech sférách vyšších než ta, ze které pochází. S rostoucí sférou roste jeho síla. Tedy démon z páté sféry se nevyskytuje ve čtvrté a nižších sférách, můžeme jej však najít ve sféře šesté, kde se jeví o něco silnější, i ve sféře sedmé v ještě silnější podobě atd. V jedenadvacáté sféře pak můžeme potkat démony všech sfér v těch nejmocnějších podobách.

Mluvíme-li o podobách démona, nemáme na mysli jeho vzhled, ale jeho vlastnosti. O vzhledu démona v astrální sféře, která není tvořena žádným vnímatelným prostorem, nemá smysl mluvit. Pouze povolán do fyzického světa může nabýt démon nějakého tvaru. Nutno ovšem podotknout, že démon přitom stále zůstává ve své i ve všech vyšších sférách. Nenech se také zmýlit představou, že démon má v každé vyšší sféře nějakého silnějšího bráchu. Jde stále o téhož démona a to, co dělá či co se s ním děje, se projevuje zároveň ve všech sférách, které obývá (i ve fyzickém svě-

tě, je-li do něj povolán). Tedy především démon spoutaný v našem světě trpí i ve všech svých sférách.

I démoni mají svůj odraz v duševním světě. Je to specifický druh odrazu, nejvíce podobný duši. Démon, stejně jako duše, pochází ze sfér a je nositelem svébytné vůle.

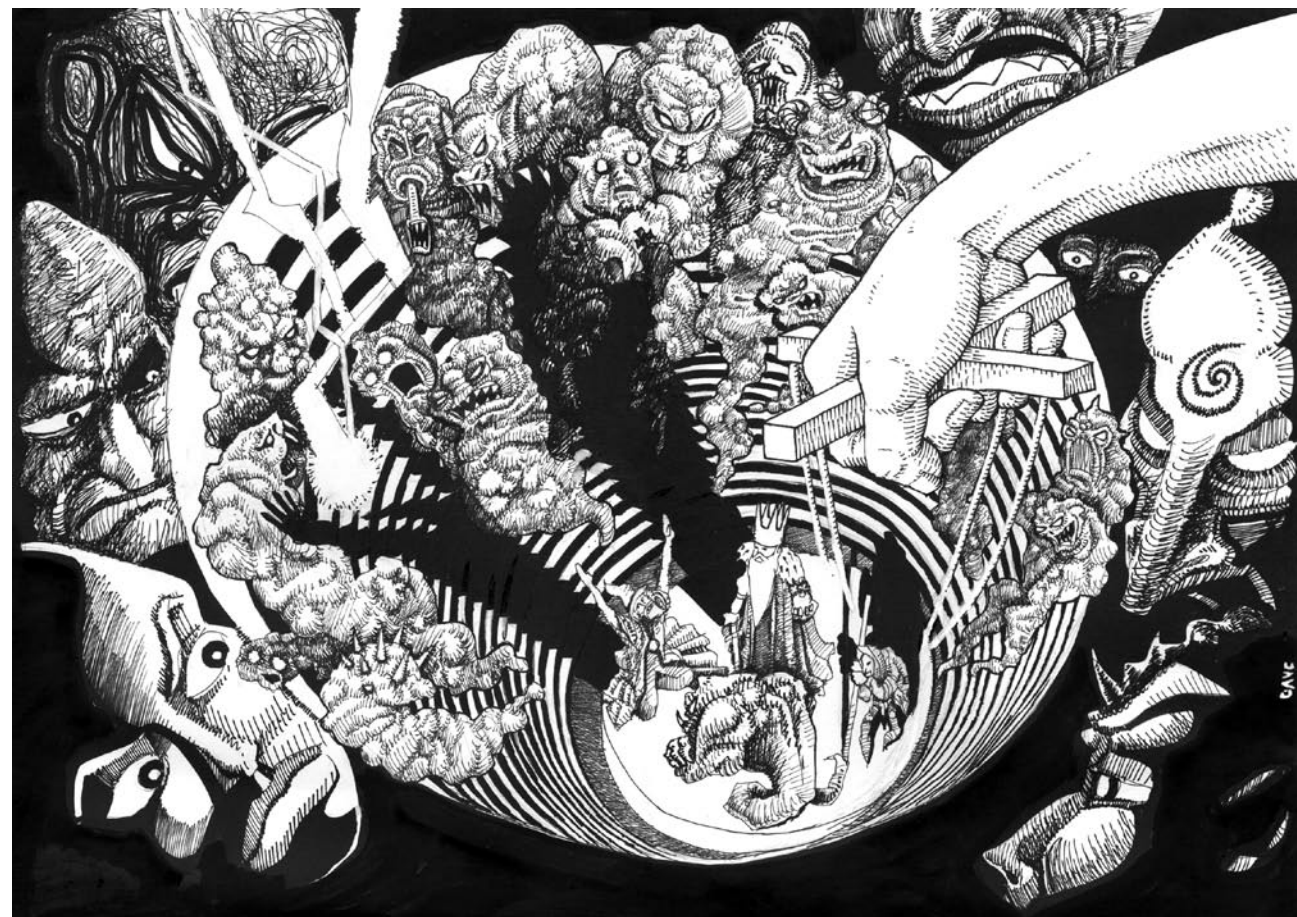
Duše a úroveň

Vědomí je někdy označováno jako dar sfér. Vědomí inteligentního živého tvora vznikne tak, že se izoluje část vědomí první sféry (která je skutečnému světu nejbližší). Izolovaná část sféry má jen velice omezené možnosti a prakticky žádné znalosti. Současně vznikne odraz tohoto vědomí v duševním světě – duše tvora. Duše naváže spojení s hmotným tělem (přesněji jeho mozkem), a je sama odrazem vědomí, a vlastně je tak spojuje.

Řekli jsme, že vědomí tvora je izolovaná součást první astrální sféry. Tvor však může své vědomí během života rozvíjet – jeho vědomí pak může nabývat vyšších kvalit a posouvat se do vyšších sfér. Po smrti se pak vědomí začne pomalu rozpouštět ve vědomí sféry, ve které se právě nacházelo, až s ní zcela splyne. Současně, jak se vědomí rozpouští, zaniká jeho odraz v duševním světě. Zároveň však pro duši platí to, co jsme řekli o zániku jiných odrazů – dokud jediný člověk uchovává k duši zesnulého citovou vazbu, duše zcela nezanikne a vědomí není zcela rozpuštěno. Tak mocní a slavní vladaři, architekti monumentálních staveb nebo autoři nezapomenutelných vědeckých či uměleckých děl zajistili své duši nesmrtnost.

Pořadové číslo sféry, ve které se právě nachází vědomí tvora, nazveme úroveň tvora. Pro tvora je důležité, že díky své duši vlastně má spojení s astrální sférou odpovídající své úrovni. Toho využívají především čarodějové, theurgové, do jisté míry však i jiná povolání.

Duše (jelikož je odrazem vědomí, které je součástí sféry) umožňuje navázat spojení se sférou, jejíž součástí je, a také se všemi sférami nižšími, ne však se sférami vyššími. Dobrou představu může poskytnout dobová rytina Divadlo světa od Mistra Coneáše, která představuje sféry jako velký amfiteátr. Na svou dobu to bylo dílo velice přesné a navíc názorné. Jeviště dole je rozděleno na dvě poloviny, na skutečný svět a svět stínů (to jsou alternativní názvy pro fyzický a duševní svět). Jednotlivá patra amfiteátru jsou pak jednotlivými sférami. Herci ve fyzické polovině, to jsou lidé na zemi. Nás budou zajímat spíše jejich stínové odrazy v druhé části jeviště, jejich duše. Jednou nepřirozeně dlouhou rukou se drží svého těla, druhou sahají do své sféry. Povšimni si, že stín krále sahá do poměrně vysoké sféry, stín žebráka jen do nejnižší (to je samozřejmě velice tendenční, ve skutečnosti může mít žebrák i vyšší úroveň než král). Povšimni si také, že stínová ruka se skutečně šplhá po všech stupních amfiteátru až po ten, kam patří – tvor může navázat spojení se všemi sférami až po tu, která odpovídá jeho úrovni. Také si všimni klečící postavy ve špičatém klobouku a blesku mezi roztaženými pažemi jeho stínu. Je to čaroděj zaostřující vůli a vrátíme se k němu za chvíli.



Červovité stvůry sedící na sedadlech amfiteátru, to jsou démoni. Povšimni si, že začínají na různých stupních, jsou však také různě dlouzí, takže vedou vždy až do posledního patra, kde mají největší a nejrůznější obličej. Jeden z démonů je i na jevišti – pozná se podle toho, že nemá žádný odraz v jeho stínové části. Není zde zachycena skutečnost, že tento démon zároveň zůstává ve všech svých sférách, neboť to je záležitost poměrně neznámá. Velké hlavy, které do amfiteátru shlížejí zvenčí, to jsou bohové. Někdy bývají bohové označováni jako dvaadvacátá sféra, vyjádření Mistra Coneáše je však přesnější. Povšimni si, jak jeden z bohů rukou ovlivňuje dění na jevišti.

Obraz je do značné míry neúplný – chybí na něm zcela vyjádření vazeb mezi dušemi navzájem, odrazy neživých předmětů na jevišti a především vazby mezi bohy a dušemi, jak se o nich dočteš později. Přesto je však jedním z nejvýstižnějších děl zabývajících se strukturou světa.

Magie – projev energie sfér

Důležitou vlastností sfér, kterou dokážou využívat především čarodějové, je jejich energie. Umožňuje jim vyvolávat kouzla, a proto se jí dostalo názvu magenergie.

Magenergie je skutečně pouze energií sfér, ve fyzickém světě vůbec existovat. V okamžiku, kdy by měla přejít ze sféry do fyzického světa, okamžitě se přemění v nějaký jiný druh energie – provede kouzlo. Jaké kouzlo to bude, to záleží na způsobu, jakým byla do skutečného světa přivedena, a na tom, ze které sféry pochází. Celé umění čarodějů tedy spočívá v tom, povolát magenergii tím správným způsobem ze správné sféry.

Navázat spojení se sférou je však činnost velice náročná a zdoluhavá. Správné povolání magenergie do našeho světa a její usměrnění do kouzla je činnost také velice obtížná. Zkombinovat obě najednou by bylo téměř nemožné a navíc neprakticky zdoluhavé. Proto čarodějové vyvinuli techniku zaostřování vůle a oddělili ji od samotného sesílání kouzel. Při zaostření vůle čaroděj vstoupí do sféry a tam „pobere“ tolik magenergie, kolik dokáže. Avšak místo aby ji povolal do fyzického světa, vytvoří pouze spojení mezi svou duší a touto energií. Energie tedy zůstává ve sféře, čaroděj je s ní však ve spojení. V duševním světě má magenergie svůj odraz. Mezi tímto odrazem a duší čaroděje vede umělá vazba. Theurgové tomuto spojení říkají vlákna, neboť tato umělá vazba je spletena z více částí, jako je provaz spleten z vláken. Teprve v okamžiku seslání kouzla čaroděj skutečně magenergii povolá – využije k tomu svých vytvořených vláken.

Nutno podotknout, že se dlouho nevědělo, jak vlastně mechanismus zaostření vůle funguje, a spousta čarodějů se dosud domnívá, že při zaostření vůle skutečně získá nějakou energii, která pak čeká v jejich mysli. Z hlediska čarodějů je to ovšem jedno – důležité pro ně je, že mají magenergii připravenou k použití, nezáleží na tom, odkud ji přitom povolávají. Podívej se znovu na rytinu Mistra Coneáše, na postavu čaroděje zaostřujícího vůli. Mistr si představuje, že magie přitom proudí ze sféry přímo do čarodějovy hlavy. Správně by mělo být při zaostření pouze navázáno spojení – a to mezi duší a sférou. To, co je na obrázku vidět, vlastně

spíše popisuje akt seslání kouzla – energie proudí ze sféry do fyzického světa prostřednictvím čarodějovy duše. Některí pozdější Coneášovi příznivci se dokonce snaží tvrdit, že Mistr zobrazil právě seslání kouzla, odmítající přiznat jeho pokrokovým názorům být jen špetku nepřesnosti.

Existuje i takzvaná přirozená magenergie, které hraničáři říkají aura. Je to odraz energie sfér stejně jako čarodějova magenergie, je však více chaotický a méně systematicky uchopitelný, proto je jeho použití na nějakou opravdickou magii nemožné; nějaké slabší praktiky pomocí ní ale jdou provést. Přirozenou magenergii má po dostatku odpočinku automaticky každá duše. Na rozdíl od čarodějské magenergie má ale, jak bylo řečeno, trochu jinou strukturu a vede k ní ne umělá vazba, ale živá strukturální vazba. Čaroděj svým zaostřením vůle svou přirozenou magenergii ztrácí ve prospěch umělé magenergie.

Aby zůstala celková energie sfér a fyzického světa zachována, „vyzařuje“ celý svět energii zpět do sfér, kde se mění v magenergii. Tento jev se nazývá astrální disipace. Co se tedy děje, sešle-li čaroděj kouzlo? Magenergie, kterou navázal, někde v příslušné sféře zmizí, objeví se v našem světě, kde něco vykoná. Současně se však z celého našeho světa nějaká část energie ztratí a vrátí se sféře. Ve fyzickém světě se to nikterak viditelně neprojeví – představ si, že například teplota celého světa se náhle sníží o nepatrný zlomek stupně.

Tento způsob používání magenergie je také důvodem, proč sféry čaroděje více méně nemají rády. Takto vyvolaný koloběh energie totiž čaroděj ani sféry nemohou nijak usměrnit a zpracovat, takže neustále vyvolává ve sférách magické víry a narušuje jejich řád. Velice pěkně to vyjádřil ve svých spisech Demilukes, jeden ze zakladatelů moderní theurgie a nesmiřitelný odpůrce čarodějů:

„Nelze se tedy diviti, že démoni nenávidí mágiu. Ta emoce jest i lidem veskrze pochopitelná a spravedliví z lidí museli by mágiu souditi pro jejich bezohlednost. Ač jest to nemožno, zkus přece představit si v úloze démona. Přimysli si poklidný večer a dubový stůl, na něm pečínky a roztodivné pochoutky. Posad své blízké kolem stolu; to budou druzí démoni. Dřevo stolu pak magií jest, neboť věz, že tak běžná ve světě démonů magie jest, jako v našem světě dřevo.

Aj tu přijde mágius chtivý magie, aniž zaklepal, aniž otázel se. Jakmile spatří stůl, popadne jej a kvapně se vzdálí. Nevidí již, jak pokrmy a nápoje na zem popadají, talíře a číše se rozbíjí. Nespatří ani, jak všelíkerá polena a třísky navracejí se pak démonům zpět, na hlavy jim padající a celý dům zaneřádíující.

Oč raději pak démon přivítá theurgia. Ten práh překročí, jen jest-li vyzván, zaklepav předem slušně. Pokorně se po dřevu táže a démoni pak do kolny jej odkáží, kde dřevo pro něj nachystáno jest. Sami tak vše umně zařídí, že dřevo se jim zpět navrátí v povoze a rovně naskládáno, jako jej byl theurgius odvezl...“

Text je samozřejmě silně zaměřen proti čarodějům a také názor, že návrat energie použité theurgem je bez problémů, je pouhou demagogickou smyšlenkou. Přesto je však v něm hodně pravdy a vystihuje i důvod, proč nikdo nemůže současně provozovat theurgii i magii.

Jev astrální disipace nastává i samovolně – v situacích, kdy se nashromáždí množství volné energie. V takovém případě tato energie nekoná práci, jako v našem světě, ale vyzáří do sfér, kde způsobí různé nežádoucí jevy. Podobně, jestliže v astrálním světě nastane přetlak energie, ta vyzáří do fyzického světa.

Důsledkem toho, že samovolná astrální disipace nastává (a důvodem, proč jsme ji vlastně vymysleli), je, že není možné vytvořit fungující technologii. Stroje v našem světě jsou založeny na tom, že nashromážděná energie (ze spalování benzínu v spalovacím motoru, z tlaku páry v parním stroji, ze spalování střelného prachu v střelných zbraních) koná práci. Ve světě DrD+ se ale nic takového nestane – energie se neuvolní, ale přejde do sfér. Proto můžeš jako PJ klidně spát, kdykoli se družina pokusí o výrobu nějaké moderní technologie, ty můžeš prohlásit, že nepracuje. Postavy ve světě DrD+ mohou efektivně využívat jen své druhy energie – životní sílu a magii. Vrcholem technologického pokroku jsou mechanické hodinky, větrný a vodní mlýn, případně balón.

Důsledkem samovolné astrální disipace v opačném směru jsou náhodné a chaotické jevy ve fyzickém světě, například počasí. Stejně můžeš ve svém světě vytvořit „magická místa“, kde to jiskří a občas se stávají nepředvídatelné věci – to jsou místa, kde disipuje astrální energie do fyzického světa.

Nakonec upozornění – astrální disipace je pouze jemné vyrovnávání přebytků energie mezi fyzickým a astrálním světem. Neměla by do chodu světa nijak viditelně zasahovat, je tu jen jako mechanismus, kterým můžeš ozvláštnit svět a který chrání jeho technologickou nevyspělost.

Seslané kouzlo, tedy projev magenergie, má v duševním světě také svůj odraz. Tenhle odraz je „virtuální“, nemá totiž nikde vzor. Není odrazem žádného předmětu, nýbrž je odrazem jevu, kterým se energie sfér projevuje ve fyzickém světě (paralelou ze světa počítačů může být běžící program – ten taky nikde jako samostatný uchopitelný objekt neexistuje; existuje samozřejmě zdrojový text programu, což je v našem světě nejspíš theurgická formule; existuje i soubor s výsledným spustitelným programem, čemu by odpovídaly čarodějské způsoby „tvarování magenergie“ a jejich popisy v čarodějnických učebnicích; ale „běžící program“ jako takový nikde neexistuje). Všechny projevy magie, tedy nejen kouzla čarodějská, ale taky kouzla theurgická nebo i kouzla z úplně jiných, neznámých zdrojů, mají stejný typ odrazu (v paralele s počítači „proces operačního systému“, tedy spuštěný program). Kouzlo má v čase provádění vazbu ke všemu, co ovlivňuje, tedy k odrazům předmětů z fyzického světa, k duším a podobně. Proto je ho možno zpozorovat; čarodějové mají například schopnost „zaslechnutí kouzla“. Odraz kouzla existuje po celou dobu provádění (a může existovat i posléze, vytvořily-li se k němu nějaké vazby, které přetrvávají).

Když už jsme se dotkli theurgických formulí, dokončeme to: theurgické formule jsou částí sfér a mají taky svůj odraz. Vznikají na theurgův pokyn při jeho „návštěvě sfér“ a obsahují postup, podle jakého má proběhnout kouzlo. Mezi duší theurga a odrazy jeho formulí vedou umělé vazby. Theurg pak může tyto formule seslat, čímž se vytvoří kouzlo. Toto

kouzlo pak bude vykonávat ten postup, který je uveden ve formuli.

Shrňme tedy poznatky o magenergii či magii vůbec: Magenergie je energie obsažená ve sférách. Říkáme-li o něčem ve fyzickém světě, že to obsahuje nebo má magenergii, pak tím míníme, že to má spojení s odrazem energie nějaké sféry, tedy že to má vlákny navázáno určité množství magenergie. Pokud je tato magenergie použita, je vlastně pomocí vláken povolána do skutečného světa. Začne se provádět kouzlo, které má také svůj odraz. Kouzlo je možno vytvořit i jinak, například theurgové nejprve stvoří ve sféře formuli (popis, co má kouzlo udělat), která má rovněž svůj odraz, a na jeho základě pak v momentu seslání formule vznikne kouzlo a začne se provádět.

Moc a záměry sfér

Jaký je smysl existence a jaké jsou záměry supervědomí tvořícího sféry, to nikdo z lidí netuší, a i kdyby mu to sféry vyjevily, nedokázal by to pochopit, tak vzdáleno je toto supervědomí lidskému. Mohlo by se zdát, že sféry jsou všemocné a ovládají život ve skutečném světě. Dokonce byl objeven spis zmiňující se o raném díle Mistra Coneáše, kde byl svět znázorněn jako loutkové divadlo – na stupňovitém ochoze stáli démoni a na provázcích v jejich rukou visely loutky představující lidi. Coneáš tak vyjadřoval tehdy rozšířený theurgický názor, že lidé jsou ovládáni sférou odpovídající jejich úrovni. Pozdější Coneášovi příznivci to však pokládají spíš za podvrh, neboť zmíněná rytina se nikdy nenašla. Poukazují na výstižnost Divadla světa, ve kterém jsou sféry znázorněny pouze jako diváci, stíny herců k nim však vztahují ruce o pomoc.

Většina theurgů a ostatních moudrých se dnes domnívá, že sféry jen zřídka zasahují do záležitostí fyzického světa, neboť po tom nikterak netouží. Jen málo z nich prosazuje názor, že sféry ani nemohou samovolně do světa zasáhnout, pokud je o to někdo nepožádá – a to jsou ti, kteří mají pravdu. Sféry mají poměrně velkou moc zasahovat do dění na zemi, nemohou ji však využít jinak než prostřednictvím člověka, který je o zásah požádá.

Stejně tak magenergie samovolně nepřechází ze sféry do fyzického světa (kromě nikým neřízeného procesu astrální disipace), pokud ji někdo nebo něco nepovolá. Ani pak není podřízena vůli sfér, ale toho, kdo ji povolal. A ani démon nemůže samovolně přecházet mezi světy – může však být na fyzický svět povolán theurgem. Pak je většinou vázán pravidly a přáním svého pána. Nežádá se však stan, že theurg neudrží moc nad démonem, a ten se osvobodí. Démon se pak chová svévolně a nevypočitatelně, není to však nikterak v souladu se záměry sfér. Nutno si uvědomit, že vědomí démonů není součástí vědomí sféry, démon je samostatná bytost s vlastní vůlí (často spíše zvůli). Je tedy dobré ujasnit si, že „vědomí démona“ je vlastně démon sám, a tělo, jež obývá, je buď nějaký ubohý posedlý živý tvor, nějaký předmět, nebo, u silnějších démonů, tělo stvořené magií (které se nesprávně slovem démon označuje). Démon vlastně není „povolán do fyzického světa“. Zůstává ve sféře, ale je připoután k nějakému tělu z fyzického světa.

Sféry se řídí pravidly či zákony, jejichž podstata je lidem neznámá. Během staletí však theurgové za cenu mnohých obětí některá z těchto pravidel vypožadovali a naučili se jich využívat. Často své postupy nazývají smlouvami a domnívají se, že to má co do činění s etikou sfér, ve skutečnosti však sfér využívají tak, jako lidé u nás spoutali sílu páry, elektřiny nebo atomu. Jejich práce je však nebezpečnější v tom, že vše se děje rovnou naostro a každá chybička se může vymstít – stejně jako by se vymstila chyba mechanikovi spravujícímu přístroj za chodu a pod proudem.

Bohové

Jak již bylo řečeno, bohové jsou mimo uvedené světy a prostupují jimi všemi. Ať již jsou legendy o jejich vzniku či původu jakékoliv, důležité je, že jejich současná podoba a moc je odrazem myšlenek smrtelníků, kteří v ně věří. Uvedme nejpravděpodobnější teorii o jejich vzniku, která vychází přímo z toho, co jsme už o světě uvedli. Tato teorie nám totiž mnoho řekne o jejich podstatě.

Původ bohů

Tato teorie je založena na faktu, že lidé tu byli dříve než bohové. Avšak svět, který primitivní národy obklopoval, záranky života a smrti, střídání ročních období, počasí a podobně, to vše zanechávalo v duších lidí silný dojem. Vzpomeň, jak jsme říkali, že co zanechá v duši silný dojem, k tomu se automaticky vytvoří citová vazba. Jenže kam může směřovat citová vazba člověka, jenž se bojí bouře? Ne k jedné konkrétní bouři, ale k bouřím jako principu. Takové vazby většinou vedou do neznáma, k odrazům tak slabým, jako by ani neexistovaly. Pokud však je vazeb do stejného místa mnoho a dostatečně silných, staneme se svědky neobyčejného jevu – zrození boha. Bůh je pak odrazem nějakého principu našeho světa – ohně, počasí, života, smrti, zvířat, moří a podobně, ale také třeba pomsty, války, lásky, spravedlnosti atd.

Řekli jsme, že citových vazeb k principu musí být opravdu mnoho, aby daly vzniknout bohu. Důležité také je, že musejí mít všechny víceméně stejný cíl. Ani milión izolovaných jedinců vystavovaných strašlivým bouřím nedá vzniknout bohu bouře. Každý z nich si totiž personifikuje bouři jinak a jinam zaměřuje svou vazbu, svůj strach. Teprve uděláš-li z jedinců národ, umožníš-li mezi nimi komunikaci, jejich představy se začnou sldřovat a zaměřovat do jednoho místa – pak teprve může vzniknout bůh.

To je také důvod, proč zvířata nemívají své bohy (existují výjimky, ještě se k nim vrátíme). Podmínkou vzniku boha a víry v něj je komunikace mezi věřícími. Dále je pak důležité, že vytvoření boha je záležitost velice pomalá a zdlouhavá, zdaleka neproběhne za života jedné generace. Rovnou se vzdej nápadu, že tvá družina založí novou víru a vytvoří si svého nového boha.

Tato teorie také odpovídá na otázku, která mohla napadnout zvědavého čtenáře již při popisu vazeb – je možno vytvořit si vazbu k principu? Je možno si například vytvořit citovou vazbu k čokoládě jako takové, ne k nějaké její konkrétní tabulce? Odpověď zní – ano, taková vazba pak vede kamsi do prázdna, k místu, které by mohlo být odra-

zem všech čokolád, co nejen jsou, ale i budou či mohly by ve světě být. Kdyby však takových lidí bylo mnoho a jejich vztah k čokoládě byl dostatečně silný, kdyby tito lidé založili kluby a o čokoládě spolu rozmlouvali, pak by mohli časem dát vzniknout bohu čokolády – patrně pomenšímu, obtloustlému a velmi dobrosrdečnému.

Zmínili jsme se o zvířecích bozích. Jak je možné, že něco takového vznikne? Zvířecí bohové jsou tvořeni strachem o život a jsou zosobněním konkrétních šelem a dravců. Pudořvě předávaný obávaný obraz lišky je v mysli zajíce silně zakoreněn, takže se zajíc se silnou vazbou již narodí. Jenže ostatní zajíci mají představu velice podobnou. A navíc v okamžiku, kdy se liška objeví, reaguje zajícova mysl tak intenzivně, že tuto reakci vycítí i ostatní zajíci s ním svázaní citovými vazbami (a, bohužel, také liška). Strach se tak vlastně stává prostředkem komunikace a výsledkem je zosobnění principu lišky, liščí bůh tak strašlivý, jak jen si jej dokážou zajíci představit, superliška, obří esence všeho liščího se zlýma očima a obrovskými tesáky. Podobně mohou pobíhat po zemi zosobnění vlků, tygrů či lvů, v oblacích orlů či sokolů, pod vodou štik a žraloků. Všechno to jsou tvorové úctyhodných proporcí, nesmrtelní a neporazitelní, zjevující se jako přízraky. Paradoxní přitom je, že dravci sami vlastně žádné bohy nemají. Na druhé straně není těžké představit si boha-lovce s lidskou podobou, vždyť i člověk je v přírodě predátorem.

Zvířecí bohové jsou však jen poměrně malebnou možností systému a nemusíš možnost jejich vzniku ve svém světě vůbec připustit. Pokud ji však přijmeš – nemusejí v takového boha věřit jen zvířata, ale v okamžiku, kdy jednou vznikne, mohou je uctívat i celé primitivní národy, vždyť i ony bývají často obětmi vlků či tygrů.

Podoba a možnosti bohů

Jakmile bůh jednou vznikne, stává se samostaným subjektem. Jeho podoba a schopnosti zpočátku přesně odpovídají myšlence, která jej stvořila. Většina lidských bohů je inteligentních, někteří jsou zlí, jiní dobří, další bezcitně neutrální. Jejich podoba bývá odvozena z lidské podoby.

Mluvíme-li však o podobě, musíme říci, že bůh není nějaká konkrétní bytost nacházející se ve fyzickém světě. Bohové leží zcela mimo světy – nepatří do sfér, do fyzického světa ani do světa duševního. Svět duševní jim dává moc a sílu, bohové jej však nedokážou ovlivňovat. Bůh čerpá moc z vazeb ke všem věcem, které jsou součástí jeho principu, a to i k věcem neexistujícím.

Příklad: Tsepmet je bůh bouří. Jeho moc plyne z množství a síly vazeb přímo k němu (těch je minimum), vazeb ke každé probíhající bouři, vazeb ke všem bouřím, které již skončily, a i vazeb k bouřím, jež ještě nenastaly nebo se o nich jen „eventuelně“ uvažuje (námořnické „doutám, že nepřijde bouře“ i rolnické „už dvacet dní ani kapka, ať konečně přijde pořádná bouře“).

Další příklad: Notwen je bůh gravitace. Jeho moc plyne z množství a síly vazeb přímo k němu (těch je ještě méně než přímých vazeb k Tsepmetovi) a vazeb ke každé-

mu působení gravitace, existujícímu nebo smyšlenému. Bohužel pro Notwena, většina tvorů, i když zakopne a ublíží si, nemá k této události vazbu jako k působení gravitace. Svou moc proto čerpá hlavně z duší učenců, kteří o gravitaci přemýšlejí (duše studentů nenávidí spíše profesora, školu nebo systém, ne však gravitaci, i když z ní mají mít zkoušku).

Notwen by ale mohl být i silným bohem, kdyby měl vybudován kult u primitivních kmenů. Pokud by se u příslušníků kmene tradovalo, že jen díky mocnému bohu Notwenovi neuletí všechno živé do vesmíru, ale je přitahováno k zemi, budou tito lidé myslet na gravitaci jako na gravitaci, a to mnohem častěji a silněji než oni učenci.

Ještě další příklad: Kis je bohyně nemoci. Její moc plyne z množství a síly vazeb přímo k ní (těch není mnoho), vazeb ke každému konkrétnímu případu jakéhokoli onemocnění, vazeb ke všem překonaným nebo nepřekonaným případům nemoci, vazeb ke všem předpokládaným výskytům jakékoli nemoci (Kis má ráda hypochondry), vazeb ke každé nemoci jako takové, vazeb ke všem epidemiím, probíhajícím nebo skončeným (veliké epidemie se zapisují do historie a stavějí se morové sloupky) atd. Její moc neplyne jenom z vazeb nemocných a jejich blízkých, ale například i z vazeb léčitelů.

Díky moci, kterou jim vazby dávají, však mohou zasahovat do světa fyzického i do astrálních sfér. Fyzický svět může bůh ovlivňovat dvěma způsoby – přímo a prostřednictvím sfér. Někteří bohové dávají přednost jednomu způsobu, jiní druhému, každý bůh má však otevřeny obě možnosti.

Ovlivňuje-li bůh svět přímo, pak do něj vstupuje. Právě tehdy na sebe bere fyzický tvar, který odpovídá představě lidí o něm. Povolání ovládající mentální praktiky by při pokusu o proniknutí do jeho duše nejspíše uviděla něco jako „dokonale uzavřenou duši, do níž není možno vstoupit“. Bůh však není díky této podobě nikterak vázán na jedno místo – může se současně objevit na různých místech, a třeba i v různých podobách, pokud mu lidé možnost měnit podobu přisoudí. Proto se říká, že bohové jsou všudypřítomní.

Nepřímým ovlivňováním pomocí sfér pak rozumíme více méně kouzlení – bůh pošle nějaké množství magenergie ze sféry na zemi a efekt podřídí své vůli. Ani bohy démoni nikterak nemilují, na rozdíl od čarodějů však proti nim nemohou nic dělat.

V obou případech ale platí, že zasahování boha do reality ho stojí velkou část jeho síly. Bůh, který zasáhne do běhu světa, na to využívá svou moc, kterou čerpá z vazeb na věci patřící jeho principu. Vykoná-li tedy změnu reality, všechny takovéto vazby o něco zeslábnou. To, kolik bůh na svůj zásah do reality spotřebuje své moci, plyne z toho, jak velkého efektu chce dosáhnout. Vždycky ale platí, že moc, kterou zásahem do reality eventuálně získá, je menší než moc, kterou na příslušný efekt spotřeboval. Stručně řečeno, zasahuje-li bůh do reality, je v okamžitém efektu ztrátový; proto musí zvážit, stojí-li jeho investice za případnou pozici získanou dlouhodobě.

I přesto, že je jednou zrozený bůh samostatným subjektem, nestane se nezávislým na myšlenkách, které jej stvořily. Pokud se vyvíjejí názory lidí na jeho schopnosti, mění se pomalu i bůh. Na počátku většinou zaznamená bůh rychlý vzestup své síly i svých schopností. Jakmile však víra začne upadat, bůh pomalu ztrácí na síle. Také zánik boha trvá mnoho generací, takže panteon může obsahovat i zapomenuté bohy, kteří se pomalu ze světa vytrácejí.

Obvyklá představa lidí o bohu je taková, že bůh může prakticky cokoliv, co si zamane. Proto také většina bohů může dělat cokoliv. V souladu s vírou lidí se však bůh většinou specializuje na určitý obor – válku, oheň, vítr a podobně. To jsou pak domény, kde je moc boha mnohem větší, a bůh skutečně mnohem radši působí v těchto svých oborech než v oborech jiných bohů.

O podobě zvířecích bohů jsme se již zmínili. Dodejme ještě, že pokud jde o boha čistě zvířecího, na jehož vzniku ani proměnách se lidé víceméně nepodílejí, pak nebývá tento bůh v pravém slova smyslu inteligentní, neboť zvířata si takovou inteligenci ani neumějí představit. Je neuvěřitelně rychlý, silný, má absolutně dokonalé smysly a lovecké instinkty, ale není inteligentní.

Víra

Víra je stručně řečeno vazba mezi duší tvora a bohem. Je to vazba zcela nové kvality, není to běžná citová vazba, jakou cítí válečník ke svému meči nebo třeba žena ke svému muži. Víra může nabývat nejrůznějších podob a podrobně se o tom dočtete v příručce kněze.

Víra umožňuje tvorovi „rozmluvat“ s bohem – tvor se dobrovolně vzdá části své suverenní duše (zřejmě té, která ho právě nejvíce tíží) a přijme do daného prostoru „božskou esenci“. To je jediná věc, kterou může bůh v duševním světě dělat (i když vlastně jen přijme nebo odmítne žádost). Nejběžnějším druhem takového to mísení duševní hmoty je modlitba.

Jak se božská esence projevuje, už bůh nemůže ovlivnit. Božská esence ale většinou působí na tvora vyrovnaně a bezproblémově a navíc přinutí duši tvora více se zabývat právě principem boha, myslet na něj, hledat odpovědi z jeho pohledu atd. Tím vznikají nové vazby k principu nebo věcem z principu a nebo se staré vazby posilují. Tvor se vírou zbavuje svých trablů a bůh může získat o něco větší moc.

Zároveň to vysvětluje, proč se bůh mění – věřící mu odevzdávají část své duše, ve které jsou i předpoklady o jeho schopnostech.

Kněží

Kněží jsou takoví věřící, kteří povýšili službu bohu na první místo. Za to jim bůh dodává esenci vyšší kvality. Tuto vyšší esenci se kněží naučí cíleně využívat, z čehož plynou jejich schopnosti.

Běžní lidé obecně nepatří k žádnému božskému principu, kněží se ale dobrovolně stávají součástí principu svého boha. Kněz svému bohu slouží aktivně, tedy vyvíjí činnost, která stále upomíná na jeho princip a způsobuje, že vazby k němu se množí a posilují. Kněz ale slouží svému bohu i pasivně – tím, že se dobrovolně stal věcí, která patří principu, získává

bůh sílu i ze všech vazeb, které vedou ke knězi. Kněz musí pracovat na tom, aby tyto vazby jiných lidí k sobě udržoval stejně jako vazby k jiným věcem patřícím k principu – tyto vazby totiž slábnou při každém zásahu boha do reality.

Lidé a bohové

Základní podmínkou, aby na lidi božská esence působila (aspoň statisticky) tak, jak si bůh přeje, je to, že všechno, co jsme si řekli, lidé nevědí. Kněží sice hodně z toho tuší, ale to také nejsou běžní věřící lidé (a navíc ani oni neznají, jak bohové vznikli a jak nenahraditelné a životně důležité pro ně vazby k součástí principu jsou). Přečti si, co se píše o víře u kněží, pochopíš tak mnohem lépe to, co jsme zde jen naznačili.

Lidé si bohy vytvořili proto, že je potřebovali. Tato touha zosobňovat si bezcitný svět kolem sebe patří k lidské přirozenosti a usnadňuje jim přetpět velké bolesti a neštěstí jen pomocí své víry. Přestože bohové vznikají a zanikají, nejspíš se nikdy nestane, že by je lidstvo přestalo potřebovat a že by zanikli všichni a úplně.

Bohům bude věnována celá sekce v kapitole zabývající se pravidly pro kněze. Dočteš se v ní, jak vytvořit svůj vlastní pantheon bohů a náboženství, která se k němu vážou. Bohové pak dodají hře mystickou atmosféru, budou-li v ně postavy z tvé družiny věřit, a bude-li některý z tvých hráčů hrát kněze, vybere si z nich toho, kterému bude sloužit.

Čas

V našem skutečném materialistickém světě často bývá čas označován jako čtvrtý rozměr. Ve světě Dračího doupěte Plus bychom však s tímto modelem neuspěli, neboť čas není jen součástí prostoru, ale též součástí sfér, bezrozměrného prostoru duševního světa, a podléhájí mu svým způsobem i bohové. Čas je tedy zvláštním fenoménem obsaženým ve všech součástech světa.

Tok času

Čas plyne ve všech částech světa jedním směrem, od minulosti k budoucnosti, a je to přímo jeho podstatou. Není tedy možno z principu tok času nikterak obrátit. I kdyby se o to někdo nesmírně mocný pokusil, mohl by nanejvýš změnit ostatní zákony, směr toku času by však vytrval jako mocný pilíř, na němž leží celistvost světa. A co vlastně tento směr od minulosti k budoucnosti v praxi znamená? Vyplyvá z něj jeden základní zákon, či spíše princip – princip příčiny a následku. Má-li nějaký děj svůj následek, pak se tento následek stane v čase stejném nebo pozdějším než děj. Má-li nějaký děj svou příčinu, pak tato nastala v čase stejném nebo předešlém než děj samotný.

Povšimni si, že tato definice povoluje, aby se příčina i následek odehrály ve stejném čase. To proto, že jak si možná pamatuješ z části o fyzické části světa, šíří se ve světě DrD+ světlo nekonečnou rychlostí, tedy kupříkladu záblesk uvidí postava přesně v okamžiku, kdy vznikne (kdybychom akceptovali teorii relativity, našli bychom problémy už v tom, že bychom nebyli schopni říci, co se stalo dříve a co později). Stejně tak mají nekonečnou rychlost i další šířitelé informace – vazby mezi dušemi a okolními částmi světa.

Tok času nevnímají všechny entity ve světě obsaženém stejně. Lidé jej vnímají jako nepřetržitý stále stejně rychlý proud uchopující budoucnost, proměňující ji v přítomnost, aby ji v příštím mžiku zanesl do minulosti. To platí jak pro jejich těla, tak pro duše v duševním světě a stejně čas vnímají dokonce i démoni. Supervědomí sfér je však mnohem mocnější, neboť je nekonečně rychlé. Tok času proto vnímá jako oddělené úseky své nečinnosti. Neboť toto vědomí v jednom okamžiku zpracuje veškeré informace, které jsou mu dostupné, a přesto by dokázalo zpracovat ještě libovolné množství informací dalších, aniž by se čas pohnul. Proto musí ve své činnosti ustát a nechat čas o kousek popojít. Pak zase v mžiku zpracuje nové podněty a nechá čas znovu se pohnout. Dalo by se říci, že supervědomí vlastně není možno přistihnout, jak přemýšlí, neboť všechny jeho myšlenky probíhají v nekonečně krátkých okamžicích. Nebo jinak řečeno: čas nemá pro supervědomí žádný význam, důležitá pro něj je jen souslednost dějů – co bylo dříve a co později, bez ohledu na dobu, která mezi tím uplynula.

Vědomí bohů pak sice není nekonečné, bohové však dokážou jeho rychlost přizpůsobovat svým záměrům. Tedy potřebuje-li to bůh, odehrává se vše kolem něj neskutečně pomalu a on má dost času vše důkladně zvážit, na druhé straně se však bůh může zastavit a nechat proběhnout celé věky během jediné své myšlenky. Navíc je vědomí boha mnohočetné – v jednom okamžiku může existovat vícekrát. Díky tomu může bůh sledovat spoustu věcí na celé zemi a navíc se na několika místech najednou po zemi procházet. Bohovi nedělá žádné potíže, že se jeho vědomí neustále větví a zase spojuje, přičemž se kombinují informace získané jeho různými částmi.

Cesty v čase a další sci-fi

Konečně se dostáváme k otázkám, které jsi jistě od této kapitoly očekával. Je možno cestovat časem do minulosti i do budoucnosti? Může se tam člověk potkat? A co když zabije svého předka nebo dokonce sám sebe? A co když se podívá do budoucnosti, zjistí, co bude dělat zítra, pak se vrátí a schválně to neudělá?

To jsou problémy, které radši přenecháme autorům sci-fi literatury. Konec konců, už se o to pokoušejí dlouho a vymysleli spoustu modelů chování času, které se sice napsány v knize krásně čtou, ve hře by však byly nepoužitelné. Obvyklým přístupem je, že čas je zkrátka jen jeden, a ať člověk dělá, co chce, ve všech možných časech, nakonec vše do sebe pěkně zapadne, včetně lidí, kteří zjistili, že jsou zároveň svými rodiči a svými syny, a kteří pokud možno nakonec v nějakém čase zavraždí sami sebe. Netřeba příliš vysvětlovat, že tento přístup použít rozhodně ve hře na hrdiny nemůžeme. Autorům zmíněných příběhů dá vždy spoustu práce, aby vše tak pěkně vyšlo (kromě Douglase Adamse, který největší problém s cestováním časem vidí v nových slovesných tvarech angličtiny). A teď si představ, že bys to měl na starosti ty, jako PJ. Což o to, příběh bys jistě vymyslet dokázal, ale jak pak budeš vysvětlovat postavám, že zkrátka musejí jít na tu schůzku, kterou samy se sebou zorganizovaly v minulém dobrodružství v budoucnosti?

Jiným přístupem je větvení vesmírů. Každou cestou do minulosti se zkrátka celá realita rozštěpí – v jedné z nich pokračuje vše, jako by se nic nestalo, druhá pak začne od okamžiku, do kterého se cestovatelé vrátili. Tím vznikne celý bohatě rozvětvený strom vesmírů a světů, který je sice zajímavý pro studium alternativních historií i budoucností, ne však pro hru. Představ si sám sebe, jak se probíráš tlustými složkami, ve kterých eviduješ jednotlivé alternativní světy, a snažíš se v tom udržet nějaký pořádek.

Takže výsledek? Budeme muset volné cestování časem tam i zpátky zakázat. Pokud chceš, můžeš jej přidat do historie země nebo do legend, v žádném případě však nedovol, aby se k němu jakýmkoliv způsobem dostaly postavy. Zakázat ti to samozřejmě nemůžeme a ani nechceme, pokud si troufáš, klidně postavy do budoucnosti či do minulosti puš, ale dávej si přitom důkladný pozor, aby ti v celém světě zůstala aspoň špetka logiky. A znovu ti radíme, raději se tomu vyhni.

Výlety do budoucnosti jsou samozřejmě zcela vyloučeny, protože jak jsme řekli, budoucnost v rozumném modelu zatím neexistuje. Jedinou variantou cesty do budoucnosti by bylo na nějakou dobu přestat existovat – to je teoreticky možné. To však těžko nazvat výletem do budoucnosti, protože není možno se z ní zase vrátit (byla by to vlastně cesta do minulosti).

Na druhé straně by byla škoda vzdát se fenoménu času docela a nechat jej jen tak plynout, vůbec nevyužít možností, které nám nabízí. Proto jsme vymysleli model časové stopy, který vnese do hry něco nových prvků, umožní však zachovat jen jediný svět a nebude dělat problémy s příčinami, které se stanou později než jejich následky.

Časová stopa

Časovou stopu si můžeš představit jako pásek animovaného filmu, který právě zruční animátoři kreslí. Snímky, které již mají nakresleny, to je minulost. Snímek, který právě kreslí, to je přítomnost. A budoucnost, ta neexistuje.

Jistě jsi někdy viděl nebo sis dokonce sám nakreslil takovou malou animaci na rozích několika po sobě jdoucích listů sešitu, knihy nebo bloku. Jednalo se o soustavu několika obrázků, například stylizovaného panáčka, přičemž na každém následujícím obrázku byl v trochu posunutě poloze. Mohl sis prohlížet obrázek po obrázku nebo pustit listy jeden za druhým v rychlém sledu, a vyvolat tak pro nedokonalé lidské oko dojem pohybu. Takováto animace nám poslouží k demonstrování dalších úvah.

Představ si nyní, že mezi každými dvěma stránkami s odlišnými pozicemi je další mezipozice. Dostaneš tak dvakrát tolik listů s jemněji fázovanou animací. Proved' to znovu – mezi každé listy nové animace vlož další. Postup neustále opakuj, přidávej další a další stránky a zjemňuj tak animaci. Kdybys to udělal nekonečněkrát, rozdrobil bys časový úsek, po který se scéna odehrává, na nekonečné množství nekonečně jemných časových okamžiků. A dostal bys celkem věrný model času.

Časová stopa, to je tedy záznam minulosti; to, co se už odehrálo – papíry, které jsme již v animaci odlistovali. Přítomnost, to je papír, který právě leží nahoře, aby však byl okamžitě vystřídán dalším, který zas v nekonečně krátkém

okamžiku nahradí další. Někteří filosofové tvrdí, že díky neustálé změně přítomnosti v minulost vlastně přítomnost vůbec neexistuje, a my se s nimi o to nebudeme přít.

Zamysleme se raději, co všechno nám časová stopa umožňuje, co si s ní mocné postavy, démoni nebo bohové mohou dovolit dělat. První, co tě asi napadne, bude prohlížet si zpětně minulost. Prohlížení časové stopy vskutku patří k nejpoužívanějším hrátkám s časem. S tím se samozřejmě hned pojí další možnost: jistě si dokážeš představit lidi, kteří nikterak netouží, aby si zítra někdo prohlížel, co dnes dělali. No a není nic jednoduššího než vzít barvu a na několika starších snímcích zamalovat svou postavu nebo nějaké jiné místo, aby si jej už nikdo nemohl prohlédnout. Zamaskování časové stopy je vskutku další možností, co s ní je možno provádět. A tak jako zamalování několika starších snímků nikterak neovlivní děj probíhajícího animovaného filmu, nezmení ani maskování časové stopy přítomnost.

Rozvíjením uvedených manipulací s časovou stopou dostaneme další a další možnosti – stavění různých bariér znemožňujících dostat se k starším snímkům a jejich překonávání, maskování minulosti a její odkrývání nebo dokonce pozměnění časové stopy (zkrátka tam namalovat něco jiného).

Nejmocnějším zásahem do časové stopy je vrácení času. Představ si, jako kdyby někdo vzal posledních několik snímků animace a zkrátka je vyhodil do koše. Animátoři by však nezaváhali a začali by kreslit znovu od místa, které zůstalo poslední. Možná, že by děj pokračoval stejně, možná by jej nakreslili o trochu jinak. V každém případě to, co je vyhozeno, už nikoho nemusí zajímat, tato větev je navždy uzavřena a už se nebude dále rozvíjet.

Mocná kouzla vracející čas budou jistě velice náročná a zdá se, že vlastně ne moc užitečná. Dobrá, mocný čaroděj udělal chybu a hodinu poté to zjistil. Vrátil tedy čas o hodinu zpět – a udělal chybu klidně znovu. Uvědom si, že čaroděj nevrací sebe v čase, ale čas celý. Nemůže tedy potkat sám sebe – v minulosti, do které čas vrátil, bude existovat ve stavu, v jakém se tam nacházel. Mějme našeho panáčka z animace, představujícího postavu. Přehraný kousek animace znázorňuje uplynulý čas. Pak se tato postava rozhodne čas vrátit. Nalistuj několik stránek zpět – a postava se ocitne v pozici, v jaké se tam tehdy skutečně nacházela. Toto kouzlo má smysl jedině tehdy, pokud si mysl čaroděje zachová informace ze „skartované“ doby. Taková kouzla skutečně existují a jsou to nejmocnější kouzla časové magie. Uveďme si příklad, jak takové vrácení času může vypadat.

Příklad: Postavy se blíží k temnému vchodu jeskyně. Vtom čaroděj skočí a strhne k zemi hraničářku těsně před tím, než z tmavého ústí vyletí šíp a proletí místem, kde před chvílí stála. Tak vidí situaci všichni ostatní. A co si pamatuje čaroděj? Šli k jeskyni, když v tom z ní vyletěl šíp a zasáhl hraničářku do krku. Čaroděj vyvolal mocné kouzlo a vrátil čas. Opět se blíží k jeskyni. Na stejném místě čaroděj skočil k hraničářce, ale opozdil se a šíp znovu proklál něžné hrdlo. Čaroděj sprostě zaklel (nediv se, zaklínání je obvyklá činnost čarodějů) a znovu se pokusil o totéž

kouzlo. Znovu se blíží k jeskyni, tentokrát však čaroděj strhnul hraničářku včas. Možná až příliš brzy, neboť šíp nezasáhl hraničářku ale střelec zvolil za cíl jinou z postav překvapenou čarodějovým nečekaným chováním. Potřetí vrátil čas a konečně se mu podařilo strhnout dívku k zemi ve správný okamžik.

—

Možná ses teď zhroutil. Cože, takhle že budou probíhat vaše dobrodružství? Nemusíš mít strach, takové kouzlo je velice náročné a nejspíš se ani postavě na vysoké úrovni vůbec nepodaří je seslat. A navíc jsme ti neřekli zásadní věc – toto kouzlo sice působí na fyzický a duševní svět i na sféry, nikoliv však na bohy. Ti si, stejně jako mysl čaroděje, pamatují zrušenou část reality a uvědomují si vrácení času. A nemají to příliš rádi. A není pro ně problém zjistit si, kdo si takhle zahrává. Takže čaroděj, který by vyvolal předcházející scénu, by s tím mohl mít celkem problémy.

Ale psst, postavy o tom, že vrácení času neplatí na bohy, nevědí. Tobě to ale dává možnost stihnout čaroděje, který příliš často taková kouzla používá, nějakým prokletím – třeba, že se mu kouzla časové magie přestanou dařit.

Nakonec ještě dodejme, že zmíněné cesty do budoucnosti jsou skutečně možné – tvor nebo předmět přestane na nějakou dobu existovat a objeví se v budoucnosti. Může to však mít fatální následky, pokud na místě, kde by se měl objevit, již něco je.

Shrnutí

Celý svět sestává ze své fyzické a duševní (jinak též skutečné a stínové) složky, z astrálních sfér a z bohů.

Ve fyzickém světě platí přírodní zákony, a to právě tak, jak se navenek zdá, že svět funguje. Z jevů našeho světa funguje jen to, co dovolíš. Výsledek by měl vyvolat stejný dojem, jako vyvolával náš skutečný svět na středověké úrovni.

Duševní svět, ať již si jej představujeme jakkoliv, obsahuje odrazy všech úseků fyzického světa. Nejpatrnější jsou odrazy jasně vytyčených a pojmenovatelných objektů a především duše živých tvorů, které jsou odrazem jejich vědomí.

Mezi odrazy předmětů existují mrtvé strukturální vazby kopírující jejich hierarchii ve skutečném světě. Kromě toho může duše navázat citovou vazbu k jinému odrazu, ať již jde o odraz živého či neživého objektu. Citová vazba je jednostranná (jde-li o opětovaný cit, vzniknou vazby dvě). Každý odraz je kromě toho spjat nezrušitelnou vazbou se svým vzorem ve fyzickém světě. Duše je spjata jak s tělem ve fyzickém světě, tak s vědomím v astrální sféře. Její spojení s tělem je přerušitelná živá strukturální vazba, její vazba k vědomím je nepřerušitelná. Odraz existuje tak dlouho, dokud k němu mají ostatní odrazy nějaké vazby.

Kromě strukturálních a citových vazeb mohou postavy pomocí mentálních praktik navazovat vazby umělé, které slouží jak ke zkoumání a ovlivňování duší a odrazů, tak ke sledování jejich vazeb.

Jedenadvacet astrálních sfér je tvořeno hierarchickým supervědomím, přičemž vědomí každé sféry obsahuje vědomí sféry předchozí. Sféry nemají žádný tvar a jsou obývány démony. Démon příslušný k nějaké sféře se zároveň vysky-

tuje i ve všech vyšších sférách, ovšem v silnějších podobách. Navíc démon může být povolán do fyzického světa. Démon je však stále jen jeden a jeho chování se pak odráží zároveň ve sférách i fyzickém světě.

Vědomí živých tvorů s vlastní vůlí je ve skutečnosti izolovanou částí vědomí první sféry. Během života tvora může jeho vědomí postoupit do vyšších sfér – postoupit na vyšší úroveň. Odrazem vědomí je duše, která tak zajišťuje jeho spojení s tělem. Pro postavu má její úroveň význam v tom, že určuje nejvyšší sféru, se kterou může navázat spojení.

Magenergie, energie sfér, nemůže existovat ve fyzickém světě. Její povolání do fyzického světa se projevuje kouzly. Kouzelníci používají metodu zaostření vůle, kterou navážou předem určité množství magenergie nějaké sféry pomocí takzvaných vláken na svou mysl. Teprve až magenergie potřebují, skutečně ji povolají a usměrní do požadovaného kouzla. Tento postup je sférám nepříjemný, a proto se snaží čarodějům bránit.

Sféry mají sice nekonečné vědomí, nemají však právo zasahovat do běhu světa, pokud je o to někdo nepožádá. Theurgové objevili již dost ze zákonů sfér, aby dokázali požádat sféry o služby, případně aby povolali některého démona do fyzického světa. Ne vždy se jim to podaří a může to pro ně i jejich okolí mít fatální následky.

Bohové vznikají v duševním světě na místě, kam se po dlouhou dobu upírají citové vazby mnoha lidí, na místě odrazu nějakého obecného principu. Jeho síla odpovídá počtu věřících a čistotě a síle jejich víry, jeho schopnosti pak schopnostem, které mu lidé přisuzují.

Bohové mohou ovlivňovat astrální sféry. Fyzický svět pak mohou ovlivňovat buď skrze ně (podobně jako kouzelníci) nebo svou osobní přítomností. Bohové mohou existovat najednou na více místech a zabývat se velkým množstvím informací, takže se lidem zdají všudypřítomní. Duševní svět však bohové nemohou vůbec ovlivňovat, proto je pro ně těžké zajistit si víru, jakou potřebují. K tomu jim slouží různé náboženské organizace a kněží.

Čas plyne ve všech částech světa neustále jedním směrem, od minulosti k budoucnosti. Zanechává za sebou časovou stopu – časová stopa je minulost, její prozatímní konec přítomnost a budoucnost teprve čeká na své vytvoření. Nikdy se nemůže stát, aby následek v čase předešel svou příčinu. Pro vědomí sfér čas plyne nekonečně pomalu, bohové mohou rychlost svého plynutí v čase ovládat. Směr však principiálně není možno změnit.

Teoreticky je možno časovou stopu číst, maskovat i měnit. Nejmocnější zásahem je zrušení času od současnosti až po určitý okamžik v minulosti. Vše, co se odehrálo v této době, je nenávratně zapomenuto, jako by se to nikdy nestalo – ví o tom pouze ten, kdo návrat času způsobil, a bohové (což o nich lidé nevědí). Cesty časem možné nejsou, pouze je teoreticky možné pozastavit na nějaký čas svou existenci.

TĚLO A VĚDOMÍ

V této kapitole popíšeme podrobněji záležitosti související s vědomím, dušemi a životem. Duše je, jak ses už dozvěděl výše, odrazem vědomí tvora, které se nachází v astrálních

sférách. Jako každý odraz se duše nachází v duševním světě. Má vazbu s odrazem mozku tvora ve fyzickém světě a jelikož je odrazem vědomí, tak i vazbu s jeho vědomím v astrálních sférách. To všechno je pravda, ale pouze částečná – takto to totiž platí jen pro většinu tvorů.

Funkci vědomí totiž mohou kromě odrazu vědomí z astrálních sfér zaujmout i jiné typy odrazů. Poněvadž slovo duše má pro mnoho lidí jiný význam, nechejme ho tedy nezměněný a jakýkoliv odraz, schopný zaujmout funkci vědomí, nazvěme slovem *anima*.

Animu má mnohem víc tvorů než pouze příslušníci inteligentních ras. Jsou to například rostliny, zvířata, nemrtví či magické příšery. Duše je ve skutečnosti pouze jedním z možných výskytů animy – pro živé tvory, kteří mají vědomí v astrálních sférách.

Skutečnou podstatou animy je to, že je odrazem vědomí příslušného tvora (tj. síly, která ho ovládá, která obsahuje jeho pohnutky, myšlenky, vzpomínky a tak dále), a tento odraz má vazbu k příslušnému tvorovi. Tato vazba vede k jeho tělu nebo části jeho těla, která je právě na toto spojení specializována (budeme ji nazývat orgán vědomí), stejně jako je mozek v případě humanoidů.

Mezi tělem nebo orgánem vědomí a animou, a rovněž i směrem opačným, vedou živé strukturální vazby.

Druhy animy

Jak již bylo řečeno, je více druhů anim, neboli odrazů schopných zaujmout funkci vědomí.

Odráz vědomí z astrálních sfér (astrální anima)

Toto je nejvyšší druh vědomí. Vědomí je částí astrálních sfér (ze začátku pouze částí první astrální sféry) a je schopno tvořivé činnosti, intelligence a podobně. Navíc je takovéto vědomí schopno zvyšovat svůj stupeň, dokáže pronikáním do vyšších astrálních sfér získávat nové schopnosti a posílit tím i tělo tvora.

Část vědomí cenózy (anima života)

Cenózou rozumíme společenství živých tvorů. Cenóza může přebírat funkci vědomí – podobně jako sféry izoluje část svého vědomí a dá vzniknout animě života. Cenózy si probereme podrobně později.

Odráz démona (artificiální anima)

V tomto případě je duše spojená s nějakým démonem, který funguje jako vědomí příslušného tvora.

Různí tvorové, různé animy

Ve skutečnosti může být na tvora navázaných víc anim, vědomí tvora je potom kombinací působení jednotlivých vědomí. Když se animy nemohou dohodnout, nastávají různé poruchy vědomí, duševní nemoci (postižení) nebo i smrt. Nastává-li tento souboj mezi duší a démonem, nazývají to kněží mylně „posednutí duše démonem“ a jsou přesvědčeni, že démon je nějakým způsobem navázán na duši.

Animy života jsou navázané na každého živého tvora, právě jejich přítomnost tvora řadí mezi živé bytosti. Právě anima

života přináší do chování živého tvora základní silnou touhu – touhu množit se (druhá často citovaná touha zachovat svůj život je jen důsledkem touhy množit se – kdo déle přežije, více se namnoží). Živé strukturální vazby mezi animou života a odrazem živého tvora (nebo jeho orgánu vědomí) se také nazývají vazbami života. Animu života mají rostliny, zvířata, příslušníci inteligentních ras i všechny cenózy kromě nejvyšší, Gaii, která je životem samotným. Mohou, ale nemusejí ji mít i některé magické příšery¹. Vazeb života má živý tvor (respektive jeho orgán vědomí) většinou víc a jsou navíc natolik dynamické, že se s nimi v podstatě nedá manipulovat.

Astrální animu mají ti tvorové, kteří jsou inteligentní a mají vlastní vůli. Jsou to proto především příslušníci inteligentních ras, ale i všechny cenózy a mnoho zkušenějších zvířat.

Artificiální animu mají všelijaké „umělé“ bytosti, magické příšery a nemrtví. V tomto případě supluje funkci vědomí řídící démon. Toto spojení mají i demony posednutí živých tvorů.

Vazba animy a těla

Je rozdíl v tom, jak je anima napojena na tělo tvora. Toto spojení může mít tři podoby:

Spojení s tělem

Toto spojení je utvořeno tak, že anima má vazbu přímo k odrazu těla. Je tedy „přímější“. Dá se však použít jen na méně komplikované druhy těl. Výhodou tohoto spojení je, že pokud se tělo nějakým způsobem rozseká (ale úplně nerozemele), každá částice (nebo aspoň velká část z nich) bude skrz odraz původního těla spojena se svojí starou animou. Tyto částičky jsou potom schopny fungovat dál a stát se novými tvory. Při tom probíhá takzvané dělení anim, aby každý nový tvor měl svoji vlastní. Noví tvorové si zčásti, ne však úplně, pamatují i vzpomínky původního tvora, ale jak nová anima přebírá kontrolu, vazby ke staré se zeslabují. Daní za tuto regeneraci je ovšem fakt, že astrální anima utvoří takovéto spojení velmi těžko,² a proto mohou takovéto tělo v převážné většině případů mít pouze nižší formy vědomí.

Spojení s orgánem vědomí

Tento druh spojení vypadá tak, že z animy vede jedna opravdu silná vazba do odrazu části těla, která je specializována na spojení s animou (tzv. orgán vědomí, u zvířat a inteligentních ras je to mozek) a která potom pomáhá konkrétní příkazy vědomí realizovat. Výhodou tohoto spojení je to, že odlehčuje animu od starostí o celé tělo, a proto toto spojení vytváří jednoduše jakákoliv anima. Nevýhodou je, že takovéto tělo je mnohem složitější a zranitelnější. Spojení animy s tělem přestane fungovat, když je z jakéhokoli důvodu vyřazen nebo nefunkční orgán vědomí, respektive toto spojení nefunguje stoprocentně v případě poškození tohoto orgánu³.

Spojení se společenstvím

Tento druh spojení je specialitou cenóz. Vědomí cenózy je velice rozsáhlá astrální anima, která se na žádné konkrétní

tělo neváže. Místo toho však má, podobně jako sféra, schopnost izolovat svou část; na rozdíl od sféry je ale tato izolace mnohem volnější a nestálější. Tak vzniká anima života, která se pak váže dál na jedince tvořící cenózu.

Různí tvorové, různá spojení

Spojení s tělem používají rostliny, stromy a houby, nižší nemrtví a různé „oživené předměty“. Spojení s orgánem vědomí používají zvířata, příslušníci inteligentních ras, vyšší nemrtví či jiné magické příšery. Spojení se společenstvím používají cenózy.

Cenózy – společenství živých tvorů

Cenózy jsou superorganismy, tj. jsou to živí tvorové, které reprezentují společenství jiných živých tvorů. Cenózy nemají samozřejmě tělo v obecném slova smyslu – v souvislosti s cenózami budeme hovořit hlavně o jejich animě. Cenóza může být celkem malá (například jako menší les či hájek), ale jsou i cenózy větší, a navíc existuje jedna cenóza ze všech největší a nejsilnější – Gaia, skutečný superorganismus, jehož součástí je všechno živé na světě, která je vlastně esencí vlastnosti „být živým tvorem“.

Cenózy jsou uspořádány hierarchicky. To znamená, že každý živý jedinec je součástí nějaké cenózy, ta součástí další (větší) a tak dále, a na konci tohoto řetězce se bez výjimky nachází Gaia. Právě tato příslušnost ke Gaie definuje, že je tvor živý. Přesnější mechanismy budou popsány níže.

Při pohledu z fyzického světa se na cenózu dá nahlížet jako na územně ohraničený ekosystém. Pro úplný pohled je ještě nutno zjistit, jak funguje cenóza v duševním světě. Jak již bylo stručně řečeno při popisu spojení se společenstvím, cenóza je velice rozsáhlá astrální anima (tedy vlastně duše, protože cenóza je taky živý tvor, i když trochu netypický). Od astrálních anim jednotlivců se ale liší právě tím, že nemá tělo, ale má schopnost dynamicky izolovat nějakou svou část. Tato část pak tvoří animu života. Vzhledem k tomu, že živí tvorové mezi cenózami putují, vznikají a zanikají v každém okamžiku myriády anim života. Každá z anim života je pak spojena buď s tělem jedince, s orgánem vědomí jedince nebo s jinou cenózou nižší úrovně⁴.

Existují čtyři druhy cenóz, které rozlišujeme podle velikosti. Vždy platí, že cenóza vyššího druhu se skládá z cenóz nižšího druhu (a jedinců).

Gaia je nejvyšší a nejsilnější cenóza a zároveň úplně nejstarší dosud žijící živý tvor. Gaia je v podstatě nesmrtelná – zanikne, teprve až zanikne všechn život, jako například po nějakém opravdu vydařeném Armageddonu. Gaia sdružuje všechn život na světě. Z tohoto pravidla neexistují žádné výjimky – co žije, je součástí Gaii. Gaia je v tomto ohledu výjimečná, protože pro nižší cenózy platí různé bariéry. Gaia je nesmírně mocná, drží se však v pozadí. Podle ní nejsou lidé nic jiného než mírná anomálie, která jak přišla, tak i odejde. Při své velikosti je trochu setrvačná, jelikož má svůj nadhled. Je velký rozdíl mezi tím, jak se na pokácený památný strom dívá lokální druid, jak obyvatel kraje, jak král, který krajinu dobyl a dal strom nemilosrdně porazit a jak Gaia, pro niž je to jen součást věčného cyklu zrodu a smrti.

Biom je velmi velká a silná cenóza, tak trochu speciální. V každém světě DrD+ (a koneckonců i v našem) je biomů právě sedm (i když některý může být jednoznačně převládající, jako třeba Desertus, pouštní biom, na Arrakis). Každý biom je zosobněním jistého obecného druhu přírodního prostředí – lesů, pouští, atd. Níže vyjmenujeme typy krajiny, které ve světě DrD+ existují – každé území musí patřit pod nějaký typ krajiny a každý typ krajiny patří pod některý z biomů. Biomy nejsou tak setrvačné jako Gaia. Silva, biom lesů, už nebere onen násilně pokácený památný strom z předchozího odstavce tak flegmaticky. Každý biom má svoje jedinečné schopnosti a svoji osobnost.

- Silva reprezentuje všechny druhy lesů.
- Saltus reprezentuje všechny louky, stepi, prairie, pampy a podobně.
- Viddar reprezentuje všechny tundry.
- Desertus reprezentuje všechny nehostinné oblasti (pouště, zmrzlé pláně a podobně, ale i zastavěná lidská sídla).
- Flumina reprezentuje všechny podoby sladkých vod.
- Marina reprezentuje všechny podoby slaných vod.
- Ager reprezentuje všechna pole, zahrady, sady a vůbec všechny podoby „kulturní krajiny“.

Region už není příkladem nepředstavitelně silné a obrovské cenózy. Region je v podstatě jeden z celků, které spolu tvoří daný biom. Regiony jsou územně ohraničené shora například takovými giganty jako Doriath či Temný hvozď a zdola například Lórienem či Starým hvozdem. Každý region reprezentuje pouze jeden typ krajiny.

Habitat je malá cenóza. Je to prostě cokoliv, co už je kolektivním vědomím, ale ještě to není regionem. Jako příklad může sloužit mýtina uprostřed lesa, oáza v poušti nebo městský park. Habitaty se už dál dělí pouze na jedince, z kterých se skládají, a toto složení se někdy dost dynamicky mění (ale cenózy i jedinci jsou na takovéto časté změny už dávno zvyklí). Habitat samozřejmě reprezentuje jen jeden typ krajiny.

Dynamika vazeb života

Už jsme uvedli, že cenózy jsou hierarchicky uspořádány, že živý tvor má většinou víc vazeb na animu života a že jsou tyto vazby de facto nemanipulovatelné. Všechny tyto věci spolu úzce souvisí skrz mechanismus zvaný dynamika vazeb života.

Za prvé platí *pravidlo zabezpečení* – živý tvor má vazbu života nejen na nejnížší cenózu (respektive její část tvořící animu života) v hierarchii, ale i na všechny vyšší. Stejně tak má anima cenózy (respektive její část tvořící animu života, už to nebudeme opakovat) vazbu života nejen k nižším cenózám, ale i ke všem živým tvorům, které jsou v nich obsažené.

Příklad: Bojovník Veskim stojí na cestě v lese. Mozek Veskima má vazbu života k animě cesty (cenóza), k animě lesa (vyšší cenóza), k Silvě (zosobnění všech lesů na světě) i ke Gaie. Anima cesty má vazbu života k animě lesa, k Silvě a ke Gaie; ze strany těla k mozku Veskima (a k mnohým dalším mozgům a tělům). Anima lesa má vazbu života k Silvě a ke Gaie; ze strany těla k animě cesty a k mozku Veskima (a k mnohým dalším animám cenóz,

mozkům a tělům). Silva má ze strany vědomí vazbu života ke Gaie; ze strany těla k animě lesa, k animě cesty a k mozku Veskima (a k mnohým dalším animám cenóz, mozků a tělům). Anima Gaie má ze strany těla vazby k animám všech cenóz a k tělům nebo orgánům vědomí všech živých tvorů (tedy i k Silvě, animě lesa, animě cesty a Veskimovu mozku).

Dynamika vazeb života znamená, že vazby vznikají okamžitě, jakmile začnou mít smysl a už existují nějakou oklikou. Stejně tak, když nějaké vazby života přestanou mít smysl, okamžitě zanikají.

Příklad: Když se Veskim rozhodne ukrýt se do keřků na kraji lesa, přestane být vazba mozku Veskima k animě cesty opodstatněná, a proto okamžitě zanikne, podobně zanikne neopodstatněná vazba animy cesty k mozku Veskima. V tom samém okamžiku však začne mít opodstatnění vazba Veskimova mozku k animě maliní (jako k nižší cenóze, na jejímž území se Veskim nachází). Veskimův mozek má vazbu života k animě lesa a ta má zase vazbu života ze strany těla k animě maliní (které je součástí lesa). Tím pádem jsou splněny obě dvě podmínky (vazba má smysl, existuje nějakou oklikou), takže se okamžitě vytvoří. Podobně začne být opodstatněná i vazba opačná – tj. z animy maliní ze strany těla k mozku Veskima. Ale anima maliní má vazbu života k animě lesa a ten má vazbu života ze strany těla k Veskimovu mozku. I v tomto případě jsou splněny obě dvě zmíněné podmínky, takže i tato vazba se okamžitě vytvoří⁶.

Z předcházejícího příkladu se dá pochopit, proč se pravidlo zabezpečení⁶ jmenuje právě tak a ne jinak. Kdyby někdo nebo něco zrušilo nějakou vazbu života, díky pravidlu zabezpečení by existovala nejedna cesta oklikou, takže kdyby zrušená vazba měla stále smysl, vznikla by okamžitě znovu. Toto je i důvodem, proč jsou vazby života v podstatě nemanipulovatelné.

Vztah života a inteligence

Popřemýšlíme-li trochu o možnostech animy, dojdeme k zajímavému, ačkoli nepřilíš překvapivému výsledku – to, co má astrální animu, je skoro vždy živý tvor⁷. Ve světě DrD+ tedy nemohou existovat žádné davy inteligentních⁸ robotů. Astrální anima, jak už bylo řečeno, jen velmi těžko vytváří vazbu přímo na odraz těla. Tato anima musí mít, až na výjimky, ze strany těla buď spojení se společenstvím (tedy je to cenóza a ta je vždy živá), nebo s orgánem vědomí. Tento orgán budou mít ve většině světů DrD+ pouze těla živých bytostí⁹.

Na druhou stranu, jak už bylo řečeno, má-li tvor animu života, nemusí mít astrální animu (tj. duši – duše je astrální anima živého tvora). Dokonce velká většina živých tvorů duši nemá¹⁰. Týká se to téměř všech rostlin a hub, hmyzu, červů a podobně. Avšak i mezi těmito živými tvory se mohou nacházet tvorové s duši, například staré stromy či královny úlů a mravenišť. Vyšší druhy zvířat také nemají hned při narození duši¹¹, ale zakrátko astrální animu první úrovně, duši, získají.

Živý tvor, který nemá duši, ji získá vždy „na žádost“ ostatních živých bytostí. „Na žádost“ znamená, že pokud má takovýto živý tvor silný odraz (tj. vede k němu hodně silných vazeb), může dostat duši od sfér samovolně. Když však silné bytosti (Gaia, nižší cenózy, druidi) chtějí tomuto tvorovi duši dát, vlastně poskytují malý kousek svého vlastního astrálního vědomí jako stavební kámen vědomí nového, takže sféry, přidávající tak menší díl, poskytnou duši mnohem ochotněji¹².

MENTÁLNÍ PRAKTIKY

Svět, to je mnohem více než hmota kolem nás. Vše, co se v něm děje, se tedy neodehrává jen ve fyzické rovině, ale zároveň se to odráží v ostatních rovinách. A naopak – co se stane v ostatních částech světa, odráží se ve fyzické složce. Proto se mohou důležité části dobrodružství odehrávat i jinde než ve hmotném světě. Pro běžné smrtelníky je nejlépe dosažitelný duševní svět – tam lze navázat spojení s dušemi jiných tvorů nebo dokonce s odrazy předmětů a ovlivňovat je.

Následující kapitola podrobněji rozepíše, jak vlastně z hlediska hry duševní svět vypadá a co se v něm může dít. Činnosti, které mohou postavy provádět v duševním světě, nazýváme mentálními praktikami. Řekneme si zde stručně, jaké mentální praktiky používají jednotlivá povolání, podrobnosti o nich však hledej v jejich příručkách.

Struktura duševního světa

Již víš, že duševní svět je tvořen odrazy všech hmotných objektů či struktur a především odrazy vědomí živých tvorů s vůlí – dušemi. Tyto odrazy jsou navzájem spojeny vazbami. Odrazy předmětů jsou spojeny vazbami strukturálními, duše pak může vytvořit k jinému odrazu vazbu citovou. Kromě toho je možno pomocí mentálních praktik navázat s jiným odrazem umělou vazbu. Prostřednictvím umělé vazby pak lze zkoumat či ovlivňovat cíl – provádět další mentální praktiky. My se budeme v následujících textech zabývat především dušemi – neboť jen ony mohou mentální praktiky provozovat a většinou jsou právě ony jejich cílem.

Brány duše

Duše, jako nejvyšší forma odrazu, má zvláštní strukturu – některé z jejích částí jsou přístupnější, jiné dobře skryté. Tato skutečnost je velice důležitá, proto si ji nyní vysvětlíme. Mentální praktiky totiž spočívají právě v ovlivňování či zkoumání jednotlivých částí duše, musíme tedy vědět, které to jsou a co přibližně se v nich dá dělat a zjistit.

Duše je zvláštní druh odrazu. Má vazbu jak k vědomí tvora v astrální sféře (jsouc jeho odrazem), tak k jeho hmotnému tělu ve fyzickém světě. Proto je rozdělena na dvě části – na část vědomí a na část těla. Každá z těchto částí se pak ještě skládá ze čtyř vrstev, které jsou umístěny jedna vedle druhé. Použijme kresbu z knihy Theurgica Magna, jedné z nejlepších učebnic theurgie. Na ní vidíš lidskou mysl jako hrad na vysoké skále. Skála jej zároveň rozděluje na dvě části, spojené pouze můstkem mezi nejvyššími věžemi.