

### A. JAN ČENIS GALETA

Minule jste si mohli přečíst vážně nevážený úvod představující Asterion víceméně z historické a demograficko – kulturní stránky. Dnes, v tomto navazujícím článku, se (více vážněji) zaměřím spíše na to, abych Vám představil krajiny a země, kde se na Asterionu mohou odehrávat dobrodružství.

Nejdříve si ale dovolím malou úvahu která je s představováním Asterionu propojena. Alespoň v mých očích. Poslední dobou jsem se kvůli obálce připravovaného povídkového sborníku, který vyjde u Strak na vrbě, hodně napřemýšlel nad tím, co je pro Asterion typické. Co jej vystihuje jediným slovem a obrazem, prostě symbol, nejlépe s velkým "S" (znáte to Silmarilly = Středozem, Draci = Dragonlance, písečný červ = Duna, lodička na moři = Zeměmoří a podobně). A zjistil jsem, že nic takového na Asterionu není. Nějaký čas mě to trápilo, bral jsem to, jako by Asterion neměl svou identitu, nebyl ničím osobitý. Jenže pak (jen se divím, že mi to trvalo tak dlouho), se mi v mysli objevil příklad za všechny příklady. Naše rodná planeta Země. Ta přece také nemá žádný jasně definovatelný symbol, který by ji celou vystihoval (napadly mě sice teda dva takové symboly, člověk a pohled na planetu z vesmíru, jenže oba jsou pro Asterion nepřijatelné, první neboť tam zdaleka (jak už víte z minula) nežije jen lidská rasa a druhý protože nikdo z jeho obyvatel ještě Asterion z kosmu neviděl). Země je tak "velká", tedy rozmanitá, různorodá, barevná, variabilní, nesourodá, určitě chápete co chci říct, že to žádný jediný symbol nemůže pokrýt. A Asterion je také takový. Je to komplexní svět. Každý jeho kraj, každý národ, každé město a vesnice, každé zákoutí i každý příběh z jeho dějin a mýtů, jsou tak rozmanité, každé má něco svého, že to nejde sloučit a unifikovat v jeden universální symbol, který by jej vystihl celý. A musím říct, že při téhle myšlence je moje trápení dávno pryč a naopak jsem hrdý, že se mohu podílet na takovém projektu. A samosebou tím nechci říct, že třeba Středozemě není komplexní svět, jen mi prostě přijde, že její osud je určen symbolem, zatímco osud Asterionu spíše tisícovkami malých symbolků.

Ale dost už mých zamotaných úvah a filozofování, vrhněme se na věc. Jak bylo řečeno minule, jsou na Asterionu dva kontinenty (ač mudrcové a cestovatelé neustále debatují a hledají tajemný Třetí kontinent). Severní Lendor je dnes centrem civilizace, alespoň lidé, kteří tam žijí si to myslí. Nejen díky tomuto jejich myšlenkovému pochodu, ale i díky stylu života, architektuře a kultuře je můžeme připodobnit k pozdně středověké a raně renesanční Evropě. Asterion není nijak velký svět (už nevím k jakému číslu jsme dospěli, když jsme počítali jeho obvod na rovníku, ale bylo to něco k třetině či polovině obvodu Země - a ne neptejte se mě, jak se tam udrží dýchatelná atmosféra a proč je tam zhruba pozemská gravitace, Asterion je fantasy a ne sci – fi) a vodní plocha zabírá většinu povrchu. Takže tam není zas až tolik státních útvarů a kupříkladu bitvy stotisícových armád jsou neproveditelné. Mluvím o tom proto, že onu "civilizaci" na Lendoru představuje v podstatě pět zemí, které teď kolonizují jižní kontinent Taru.

Lendor je brán jen jako jakýsi "background" pro kulturní a historické vazby, ale zatím nebyl a nejspíše ani nebude zpracován jako prostředí pro samotné hraní dobrodružství. Důvodů je proto několik, jedním z nich je právě jeho "civilizovanost" a velká osídlenost, čímž nedává dobrodruhům takové uplatnění, jako mohou najít na Taře. Ta je na Asterionu brána za hlavní prostředí pro hru a dobrodružství a na ni jsou veskrze zaměřeny informace poskytované v modulech, časopiseckých článcích a na našem webu ([www.asterionrpg.cz](http://www.asterionrpg.cz)).

Už jen to přináší změnu proti zavedenému fantasy klišé, které káže zasazovat příběhy do severské krajiny. Tara totiž leží z velké části v tropickém a subtropickém pásu, najdete na ni spíše džungle, tropické pralesy, savany, stepi, polopouště a pouště, než smrkové lesy a zasněžené pláně. Samosebou, že i ty tam jsou, na Taře jsou velehory s ledovci a stále

zasněženými vrcholky a čím víc na jih jdete, tím se podnebí umírňuje, až je nakonec podobné tomu ve Střední Evropě a celý kontinent zasahuje až hluboko na jižní pól, kde není nic než krajina ledu, sněhu a větru.

Lidé z Lendoru ale kolonizují hlavně sever Tary, kde se potkávají s primitivními domorodci s černou pleť a tak se připravte spíše na dobrodružství mezi palmami a ve vedru, a jestli máte rádi snůh, budete si muset nechat zajít chuť. V zimě maximálně pořádně prší. Jih s mírnějším podnebím je v rukou těch "zlých" tedy Khara (viz minulý článek) a jeho služebníků, drakolidí (to jsou magičtí mutanti, kteří se umí přeměnit v draka, ne lidi s dračí hlavou). Tím pádem se tam asi většina dobrodruhů jen tak nedostane (předpokládám že většina hraje naopak za ty "hodné").

Z výše uvedeného vyplývá, že Tara leží na jižní polokouli Asterionu a to přináší další zajímavost, ale také problém. Roční období jsou tam převrácené oproti Lendoru (a tedy i proti Evropě). Takže když je severní kontinent pod sněhem na jižním pólí ta největší vedra sahající ke 40°C (ne že by na Asterionu měl o panu Celsiovi kdokoliv tušení). Problém je to proto, že běžnému Středoevropanovi se to plete a tak už se i autoři párkrát seklí a dopustili chyby.

A teď se vrhněme na letný popis oblastí, které zatím byly popsány ve vyšlých modulech. Asi stále nejoblíbenější destinací, kde PJové a hráči prohánějí své družinky jsou takzvané Dálavy (popsané detailně ve stejnojmenném, dnes vyprodaném modulu a také v poněkud menším rozsahu v modulu Čas temna – ten byste si určitě měli koupit jako první, chcete-li na Asterionu hrát). Tato oblast zahrnuje největší kolonii lendořenu, konkrétně z království Almendor. Je to území zhruba dvakrát tak velké jako Česká republika. Z půlky jde o stepi, z půlky o kopce a vrchoviny pokryté stále zelenými lesy a celým územím se jako tepna vine mohutná Královská řeka. Najdete tam ale i bažiny, džungle, propasti, oblast jezer a další přírodní krásy (turisticky zajímavé jsou hlavně Velké vodopády, Dlouhá trhlina, Modré jezero a další).

Hlavním městem je Albireo, vystavěné jako většina jiných měst v oblasti na ruinách starých arvedanů. Je to vyhlášené centrum vědy, umění i obchodu. V současné době v něm dokonce pobývá almendorský král Walden, neboť osobně dohlíží na správu své kolonie a na válku s národem hevrenů, která už několik let probíhá. Od moře Dálavy dělí Džungle padlých stromů a na jihu přecházejí do rozlehlých stepí a plání. Osídlení je zde ve formě malých vesniček mezi nimiž leží několik měst. Lidé jsou zde svobodomyšlní a rekrutuje se z nich mnoho dobrodruhů. Ač je to stále divočina, čím dál tím více začínají Dálavy připomínat kultivovanou krajinu Lendoru. Přesto je zde stále mnoho neobydlených míst a desítky starých arvedanských, skřetích i domorodých ruin, kde se dá hledat dobrodružství i poklady.

Na západ od Dálav leží velká poušť jménem Mar'Nub (neboli Rychlé duny), která je víceméně ze všech stran sevřena horami. V poušti žijí elfové, o kterých byla řeč minule, kromě nich dokáže v moři písku přežít málokdo. Východem pouště protéká mohutná řeka Duren. Okolo ní se rozkládá kolonie království Danérie. Západní dálava, sevřená pouští a Zelanskými vrchy je mnohem menší a méně lidnatá než její východní sused. A zatímco Východní dálava je tak jako celý Almendor centralizovaná, ta západní je stejně jako Danérie rozdělena do různých knížectví. Jejich pánové se mezi sebou neustále hádají a hašteří (většinou o úrodnou půdu a vodu) a vládnu pevnou rukou nad poddanými, často nevolníky. Centrem kolonie je přístavní město Rilond, považováno díky univerzitě za centrum vzdělanosti. V pravdě je ale celé město v období mocenského i ekonomického úpadku.

Na sever od pouště se pak rozkládají Jantarové stepi obývané domorodými kmeny, které jsou proslulé svými šamany. Další domorodé kmeny žijí v pobřežních horách na západě. Co ještě určitě stojí za zmínku je u pramene Durenu položené podzemní město Derteon. Postavili jej arvedané a dodnes je neprozkoumané a plné pokladů. A proto je cílem dobrodružných výprav. Tato oblast je popsána v modulu Písky prorocství.

Na sever od prvně zmíněné Východní dálavy se rozprostírá také zmíněná Džungle padlých stromů táhnoucí se podél pobřeží přes půl kontinentu. Je domovem primitivních kmenů, divých šelem i mnoha dalších tvorů. Záhadných a mocných s nimiž doposud nemají kolonisté mnoho zkušeností. Možná by se hodilo říct naštěstí. Na východě džungle se rozkládají zbytky kdysi mocné domorodé říše Asari Kasim ovládané kněžími a podél pobřeží, mezi džunglí a Vnitřním mořem leží desítky osad a městeček. Ty patří kolonistům z Keledoru a tvoří takzvanou Jižní dálavu (kolonie – dálavy se jmenují podle umístění domovského království na Lendoru, nikoliv podle jejich vzájemné polohy, proto leží Jižní dálava nejseverněji na celé Taře). Jejím centrem je největší koloniální město na jižním kontinentu vůbec. Jmenuje se Erin a rozkládá se na mnoha ostrůvcích propojených mosty a plavebními kanály. Erin je námořní velmocí a obchodním centrem celé kolonizované Tary a vládnu mu (stejně jako celému Keledoru) kupecké a magnátské rody a gildy, které kdysi dávno v revoluci porazily šlechtu. Město je pověstné pokleslou morálkou a krví, která v soubojích o čest každý den teče v ulicích.

Moře na sever od Tary se jmenuje Vnitřní (odděluje od sebe oba kontinenty) a leží v něm tři velká souostroví. Hlavní život ale leží pod vodní hladinou. Rozkládá se tam takzvaná Podmořská říše obývána několika inteligentními rasami. Ty si žijí ve vlastním světě bez vzduchu a kontakty s povrchem jsou velmi omezeny. Celá tato oblast je popsána v modulu Z hlubin zelené a modré.

Poslední oblastí, která je zatím detailně popsána je západní část Obrovského hvozdu a to v modulu Obloha z listí a drahokamů. Zaměřuje se na Červený les, Zlatý hvozď (tyto dva lesy na západě sousedí s Východní dálavou) a Skřítčí vrchy. Ty jsou domovem lesních elfů a skřítků, kteří byli zmíněni v minulém článku. Krom toho bydlí v této oblasti také trpaslíci, kteří si vyhloubili dvě města v Khelegových horách. Jedná se o odpadlické trpaslíky, kteří nežijí podle přísných tradic a zákonů svých příbuzných. Od těch koneckonců utekli z Lendoru na Taru.

Východně od Skřítčích vrchů leží Les padajících stínů. V tom se střetávají zájmy skřítků, elfů, trpaslíků, ale také lidí, kteří tam pronikají z jihu a východu a skřetů, kteří se snaží toto své historické území udržet. Celý les je tak oblastí neustálého boje, které zde vedou malé skupiny po partyzánském způsobu (v podstatě družiny dobrodruhů). Krom toho se do toho všeho pletou druidi a dryády, pro které je les jediným domovem. I tato oblast má své centrum, je jim jedinečné samostatné město Minkor. Zatímco v lese si jdou všechny rasy vzájemně po krku, v Minkoru žijí pospolu v jedinečné a až nepřirozené harmonii a jednotě.

Nu a to je vše. Možná tenhle článek nebyl tak zábavný jako ten minulý, ale snad jste se z něj aspoň něco dozvěděli. Doufám, že k představení našeho (a snad brzy i vašeho) Asterionu to stačilo a někdy příště snad na tomto místě navážeme dalšími, konkrétnějšími články o něm.