

*Jan Čenis Galeta a Zbyněk Gilgalad Holub*

Pokud se vám při zaslechnutí slova Asterion vybaví krétský mínotauros, hvězda v souhvězdí Honících psů, nebo dokonce spoj tří lebečních švů či nedej bože americká Q loď, ale již nic dalšího, pak sice velice obdivujeme vaše historické, astronomické nebo medicínské znalosti, ale musíme říci, že máte fatální nedostatky ve vědomostech na poli RPG.

Abychom to napravili, připravili jsme pro vás tento článek. Asterion je totiž krom toho všeho, co jsme vyjmenovali v předešlém odstavci (a ještě mnoha dalších věcí) také název největšího a nejpropracovanějšího komerčního fantasy světa pro RPG, který vychází v České republice.

Vy, kteří jste již o Asterionu něco obecného zaslechli, ale nic více o něm nevíte (možná jste slyšeli jen samou chválu nebo strašlivé nebo pomluvy, příp. jste si kdysi koupili jeden modul a ten vám nyní slouží jako podložka pod stůl), stejně můžete číst dál. Nijak vám to neublíží, alespoň v to doufáme. Takže se ničeho nebojte a směle s námi pokračujte dál.

Článek podobného zaměření již vyšel před lety v zaniklém časopise *Legenda* a před nedávnem také v *Pevnosti*. A protože se nechceme opakovat, a tak se milé děti usadte, pohodlně se uveleďte, vezměte si do ruky pytlík popcornu a poslouchejte pohádku.

V jedné daleké předaleké galaxii (no dobře ne zrovna v té, však vy víte které) existuje taková příjemná hvězda, asi jako naše Slunce. Okolí obíhá pět planet a druhá z nich se jmenuje Asterion, jehož věrným souputníkem je Modrý měsíc. Ten s Asterionem tvoří dvojplanetu, protože je skoro stejně veliký. Asterion je mnohem menší než Země, má ale dýchatelnou atmosféru a žijí tam lidé, jak tomu již ve fantasy světech bývá, tak nejen oni.

Hned za Asterionem leží na oběžné dráze planeta Arveda, která kdysi byla domovem rasy Arvedanů (všimli jste si té posedlosti písmenem "A", kterou trpěli první asterionští tvůrci?). Byli to lidé, ale takoví ti hepčí, tedy lepší. Mocní, dlouhověcí, krásní, báječní a bohatí, mladí a neklidní, ale taky divocí a občas zlí (a to uměli být hodně, jako každý člověk když se rozzlobí). A i když byli tak úžasní (nebo možná právě proto), tak si zdevastovali vlastní planetu natolik, že jim nezbylo, než za pomoci své vyspělé magie a technologie uprchnout na Asterion – nejen aby přežili, ale aby měli zase co devastovat.

Usadili se na Asterionu, kde byl v té době jediný kontinent (táhnoucí se přes jižní pól z jedné polokoule na druhou) a spousta ras a lidských národů na mnohem nižším stupni vývoje. Arvedané si založili své Císařství a ostatní národy a rasy, které žili okolo, prostě (a někdy i sprostě) ovládli. Neutlačovali je, neponižovali, nevyužívali, naopak jim přinesli nové znalosti, lepší životní podmínky, vzdělanost a tak vůbec (alespoň tak se to praví v dochovaných kronikách). Přesto mezi domorodci a Arvedany existovalo tření a pnutí, čehož využil jeden Arvedan jménem Khar Démon (tak ho samozřejmě nepojmenovala jeho maminka, ale protivníci, poté, co zjistili, čeho všeho je tento pán schopen).

Khar podněcoval nepokoje, vzpoury a nakonec odešel se svými věrnými z Císařství a založil Východní říši, kde domorodcům sliboval rovnost, svornost a takové ty věci, které se běžně slibují. Místo toho se ale z Khara pomalu ale jistě stával temný mocipán.

Když nabral dost sil (jedl hodně vitamínů), poprvé udeřil na Císařství plnou silou. Arvedané se mu ubránili, ale Khar to zkoušel dál a ještě několikrát, až se mu jednou přeci jen podařilo zvítězit (to víte, musíte to stále zkoušet a hlavně se nevzdávat).

Od té doby to s Arvedany nevypadalo dobře. Khar je vytlačoval na sever, a protože se stihl stát jaksi nesmrtelným, měl na své válečné hry přebytek času.

Teď poposkočíme o několik tisíc let kupředu, protože o asterionských dějinách bychom si mohli vyprávět mnoho dlouhých nocí a nestihli bychom dnešní Večerníček. A z toho by naše maminky určitě neměli radost.

Abychom neměli noční múry o krvavých bitvách, krutých skřetech a ze spaní nás nebudili divoké představy hrdinných reků a spanilých málo oblečených slečen, povíme si nyní také o tom, kým se v tomto světě můžeme při svých dobrodružstvích stát a koho můžeme potkat.

Během válek Khara s Arvedany se původní jeden velký kontinent roztrhl na dva menší, severní Lendor a jižní Taru.

Na Lendoru dnes leží civilizovaná lidská království, zatímco Tara byla po dlouhé věky ve skřetím područí. Zůstaly tak na ní mnohé ztracené a dosud neobjevené Arvedanské památky, z nichž některé jsou stále v celkem slušném stavu – i bez péče památkářů.

Co je však hlavní, v podzemí ztracených hradů, chrámů či měst, v ruinách klášterů kdesi vysoko v horách či na dně moří se ukrývají poklady a předměty nedozírné historické, magické a jak už to tak bývá, pro dobrodruhy především finanční hodnoty.

A protože se lidé na Lendoru množili a potřebovali nová pole, aby měli mouku na dobré makové buchtý nebo lesy na kácení, aby si mohli znepřátelit co nejvíc elfů, trpaslíků nebo třeba druidů, vypravili mořeplavce a přes Vnitřní moře dopluli na Taru.

Dobrodruzi na Asterionu tak dnes mohou pocházet z řad lidských přistěhovalců z některého lendorského království nebo se mohou již na „novém“ kontinentě narodit jako potomci prvních kolonistů.

Na Lendoru žijí také elfové, hobiti či trpaslíci, a i oni se vydali přes moře objevovat nebo rabovat bohatství Tary. Také z jejich rodu vzešlo mnoho hrdinů, kteří brázdí povrch Asterionu.

Na Taře sice vládli skřeti, ale kromě nich tu také žilo mnoho dalších ras, z nichž některé si dokázali uchovat částečnou nebo i úplnou nezávislost.

Po pláních nám tu pobíhají (nebo alespoň donedávna ještě pobíhali) hrdí válečníci z rasy hevrenů, kteří se statečně a krutě bránili snahám kolonistů sebrat jim jejich domov a proměnit ho v pole a pastviny. Zatímco hevreny však zdobily statečnost a odhodlání bojovat do posledního muže, přistěhovalci nasadili do boje všechny možnosti, které moderní civilizace skýtá (rozumějte na poměry fantasy světa, žádné kulometry ani výsadky po vzoru US Rangers se nekonaly), a tak to s hevreny nevypadá dobře. I díky této záslužné činnosti lidí z Lendoru si můžete zahrát za příslušníka ohroženého druhu (chcete-li menšiny), do kterého si každý rád kopne nebo si na něj alespoň plivne.

Na Taře žijí také elfové, a to ne jen tak ledajací. Zatímco jejich příbuzní z Lendoru jsou klasičtí elfové, jak si je zřejmě většina z nás představí, ti z Tary se dělí na horské, pouštní a lesní a každá z těchto podskupin nabízí zajímavé možnosti pro originální postavu.

Např. černí pouštní elfové jsou tajemní, mystičtí a rádi hledí k věštbám a budoucnosti, lesní jsou zase nestálí, proměnliví, večer vám nabídnou číši vína jako nejlepší přítel a ráno vás podříznou ve spánku – třeba jen proto, že se jim něco ošklivého zdálo. Horských je pak ještě méně než chudáků hevrenů a jsou to odolní, přírodou zocelení válečníci, kteří se rádi vyhýbají společnosti a jsou spíše samotáři.

Zahrát si můžete i za některého z příslušníků ras Podzemní říše (protože na Asterionu se dá hrát nejen tam, kde běžně chodíte, ale i hluboko pod zemí nebo pod vodou – také pod asterionskými moři to jenom žije, a to i bez jaderných pokusů, takže by měli všichni biologové radost) třeba za orky, kteří jsou známí jako šikulové, o něž štěstí doslova zakopává (ano, na Asterionu nejsou orci ti velcí zlí, ale naopak menší, někdy spíš legrační a ti praví pro alchymisty, mechaniky nebo jiné koumáky).

No a pak jsou tu třeba skřítci. Rasa malých lidiček, kteří obývají Zlatý les – těm se říká lesní, a potom Skřítčí vrchy – zde žijí horší skřítci.

Skřítci jsou veselé bytosti, jejichž jazyk se podobá ptačímu štěbetání a písmo rozsypanému čaji. Milují čaj, lenošení, přírodu a když se některý z nich usadí v nějakém lidském městě, většinou z něj mají místní obyvatelé velkou legraci.

Proto je s podivem, že nejbližší sousedi skřítků, lesní elfové z Červeného lesa a trpaslíci z Khelegových hor, z nich mají poměrně hrůzu. Dokonce si o nich povídají jako o „krvelačných bestíích“.

Kdoví, co je na tom všem pravdy? Na Asterionu můžete hrát za mnoho dalších zajímavých postav, v tomto článku jsme ani zdaleka nevyčerpaly všechny možnosti. Maminky by nás ale asi už hnaly, protože je čas říct si dobrou noc a jít na kutě.

Třeba si v nějaké další pohádce řekneme o některých zajímavých místech na Asterionu, něco více o trpaslících a národech Podzemní či Podmořské říše, o nestvůrách, kterým se říká myšlenkové bytosti, o skřetech, subotamských mniších, lovcích přízraků, eldebranských rytířích a valkýrách nebo eldebranských katech, o Stínovém světě a o salech... ale teď si raději nechtě něco pěkného zdát, třeba i o Asterionu.