

### JAROSLAV "OGGYSU" VRBA

Jak možná již někteří z vás zaregistrovali, na pultech se po více než roce čekání objevil nový asterionský modul. Jeho vydáním dosáhl počet dosud publikovaných modulů magického tuctu.

Na tomto novém přírůstku do asterionské rodiny se v plném rozsahu ukazují změny, předznamenané modulem *Za závojem stínů*. Pokud by se mne někdo zeptal zda se jedná o modul tématický či geografický, na něž jste byli dosud zvyklí, musel bych na obojí odpovědět záporně. To, na co se totiž zaměřila Rukověť především, jsou samotní hráči, kteří až dosud mohli PJům jen závidět jejich hromádku Asterionských modulů. Rukověť dobrodruha je určena hlavně, ale nejen, jim.

Co může hráčům nový modul nabídnout? Věřím že mnoho a pokusím se vás o tom přesvědčit. Po povinném úvodním slovu, které jsme pro vás napsali společně s Čenisem, následuje většina nosných textů této knihy. Ty se postupně věnují všemožným aspektům tvorby a hraní postavy a ačkoliv je využit rámec Asterionu, jedná se povětšinou o obecně platné principy, které mohou uplatnit i neasterionští hráči a Pánové jeskyně.

S vědomím toho, že většina hráčů začíná tvorbu postavy výběrem povolání a rasy, jsme si i my vytvořili fiktivní skupinu šesti postav, definovaných pojmy jako „elf válečník“ či „šlechtična zlodějka“.

Každou část modulu uvozuje krátká povídka, která je věnována jedné z postav a na které jsou ukázány všechny důležité věci z následující kapitoly v praxi. Hlavní hrdinové povídek jsou pak více rozebráni v „životopisech“, jejichž cílem je ukázat čtenáři, jak lze vytvořit živoucí postavu založenou na archetypálním výběru.

Teď už ale dost řečí, pojďme se raději podívat, na co se vlastně můžete těšit.

Hned první kapitola nese název *Kdo jsi?*, ale nebojte se, nejedná se o žádnou složitou filosofickou otázku, na niž bychom vás nutili odpovídat.

Stačí říct třeba: jsem elf. Nebo trpaslík, ork či severan, to je už na vás. Pak si jen nalistujete patřičnou pasáž a můžete se pustit do čtení. Je jasné, že rasám jako lidé či elfové je věnováno více prostoru než třeba hobitům nebo divochům. Příčinou nejsou rasové předsudky žádného z autorů, ale fakt, že za tyto rasy hraje obvykle nejvíce hráčů.

Přesto se ani hráči „minoritních“ ras nemusí obávat, že by byli o něco ošizeni. Text modulu je přímo nabit důležitými a nosnými informacemi a ani oni nepřijdou zkrátka.

Za nejnosnější pasáže považuji především ty, které popisují integraci ostatních ras mezi lidi a cestičky osudu, jež je vedou za dobrodružstvím. Tato část modulu nepřímou nabízí spoustu nápadů pro originální a uvěřitelné uvedení vaší postavy do světa dobrodruhů.

Na své si přijdou také hráči, kteří mají rádi podrobně rozpracovanou minulost svých postav. V Rukověti dobrodruha najdou vše, co k tomu potřebují. Tak se vlastně dostáváme k další kapitole, která bude pro zmíněné hráče přímo zlatým dolem. V kapitole *Odkud jsi vzešel?* vám umožníme procestovat všechny vrstvy lendorské společnosti, aniž byste opustili pohodlí svého domova.

Že si moc nedokážete představit jak by se takový žebrák mohl stát slavným bojovníkem? Nebo nějaký hloupý vidlák čarodějem? Pak si přečtěte pozorně příslušné pasáže. To, co se teď na vás možná tváří jako nějaké vědecké pojednání z oboru sociologie, jsou ve skutečnosti osudy stovek živých duší a vy je můžete s Rukověti objevit. Nenásilně vás zahrneme takovým množstvím nápadů, že ani nebudte vědět, zda chcete hrát nejdříve člena podsvětí, který se pokusil zbavit „rodiny“ a teď mu jdou po krku bývalí bratři, obchodníka skrývajícího se mezi chudinou kvůli dluhům, hrabátko, které se dostalo na Taru a utrhlo se rodičům ze řetězu, či vyhořelého umělce, hledajícího novou inspiraci a smysl života.

Ale třeba jste hráči, které spíš zajímá, jak co nejvíce namunchkinovat svého válečníka a předchozí text jste znuděně přečetli nebo úplně přeskočili. Inu pak by se vám mohla líbit kapitola *Co si přinášíš?*, ve které se můžete pořádně vyřádit. Budete moci využít systému, který pro vás připravil náš aplikátor Nazarei, a vytvořit si opravdu výjimečnou postavu dle svých představ. Především pak v řeči čísel. Na kostkách vám padlo málo a vy jste přesto chtěli mít pořádného siláka? Jednoduchý systém výhod-nevýhod přináší snadnou možnost. Proč si nevzít výhodu kolohnát? Nebo rovnou obřík, komu je to málo. Vždyť stačí „jen“ zaplatit, kupříkladu koktáním nebo špatnou prostorovou orientací. To se vám zdá jako snadné? Pak zkuste pár herních sezení pouze koktat... Jako vždy jde ale především o dobrou zábavu, a proto se jistě rádi vyřadíte na těchto „drobnůstkách“, které rozšíří vaši hru o další rozměr a zároveň vás postaví před pár těžkých rozhodnutí. Mám si vzít tu citlivost na magické počasí, nebo se raději stanu oblíbencem salů?

Pokud máte i tohle za sebou, je na čase se přestat ohlížet dozadu a zamyslet se, *Kam kráčíš?* Ano, sice jsme vykradli v názvu Stankiewiczze, ale na co by bylo příhodnější se ptát se ve chvíli, kdy si máte zvolit, kam se vaše postava má dále ubírat? Stane se válečníkem nebo si přeci jen zkusí to kněžství? A aby to rozhodování bylo o něco lehčí, přichystali jsme vám několik typicky asterionských vychytávek pro každé z povolání. Munchkinové si právě nalistovali příslušné pasáže, ale pro ostatní by mohl být zajímavý i zbytek textu. Tam se totiž mohou dozvědět o množství škol, kde se jejich „řemeslo“ vyučuje, nebo se seznámit s legendami v oboru. Komu nic neříkají jména jako Rodgar Sokolí oko či skřítek Učej, ten si jistojistě pozorně tuto kapitolu přečte.

Takže už víte, kdo jste, odkud pocházíte, co jste si sebou přinesli i kam jdete. Nyní se dozvíte, *Jak plyne čas...* Pokud jste u předchozích kapitol podle názvů poznali, o čem daná část pojednává, pak si myslím, že teď bude většina z vás na vážkách. Nebojte se, nezbláznili jsme se do nekonečného seriálu Tak jde čas a nechceme vás zlákat k jeho sledování. Po slově úvodním, které vám oznámí, že nic není takové, jak se zdá na první pohled být, asi začnete pochybovat o tom, jestli vás náhodou celou dobu nevodíme za nos. Několik následujících krátkých příhod vám ukáže, že tak možná skutečně činíme, především však díky nim poznáte, že nic není černobílé. O historii a všemožných povídkách to platí dvojnásob. Nenásilnou formou se seznámíte s posledními asterionskými klepy, světodějnými událostmi i naprosto nedůležitými sděleními, která vám třeba jednou zachrání život v nějakém hostinci, až se dostanete do bouřlivé debaty s ostatními podnapilými hosty.

Nyní trochu odbočím a vrátím se k na začátku zmiňovaným postavám a povídkám, protože následují *Vzpomínky na mládí*. Pokud jste tedy u minulých modulů ty „hloupé povídky“ přeskakovali, radil bych vám tentokrát udělat malou výjimku. Jednotlivé povídky uvozující kapitoly totiž tvoří dohromady příběh šesti dobrodruhů, které svedl osud dohromady a mnohdy si s nimi pěkně pohrál. Názvy kapitol jsou zároveň i tituly povídek, které vždy ukazují daný problém v herním prostředí. S elfem Lamawim tak budete pátrat po tom, kým vlastně je a možná budete udiveni, jak to může takový elf mít mezi lidmi těžké. Budete moci být u dobrodružných počátků ovčáka Borka a jeho věrné fenky Sojky. Zjistíte, co si přinesl trpaslík Trym ze své pohnuté minulosti, která ho dostihne i v temných žalářích pod Novým Amirem. Z pohledu beztarostné skřítky Lajdy prožijete nejedny trable, až se budete ptát kam to s ní celé vlastně spěje. Abychom vás ještě trochu napjali, uděláme si odbočku s hraničářem Darenem, abyste viděli, jak snadné je stát se obětí něčích lží. V konečném finále pak hraběnka Katarzina zažije perné chvílky, na které však bude s přáteli po letech se smíchem vzpomínat... Pokud jste pozorně četli předchozí odstavec, potom jste právě poznali šestici našich postav, které od počátečních elfů válečníků a venkovských kněží ušli celkem dlouhou cestu. Pokud vás zajímá jakou, nezbude vám než přečíst si jejich životní příběhy v této šesté kapitole. A malá perlička na konec: pro ty opravdu nejlenivější se nabízí možnost sestavit si právě z těchto šestice předpřipravených postav vlastní družinu.

Myslím, že obsah modulu by měl být nyní všem více než jasný. Poslední věc, jež stojí za zmínku, je skupinka lidí, která celou Rukověť dobrodruha spáchala. Na prvním místě se skví jméno Emila Hače Hančáka, jenž je duchovním otcem a iniciátorem Rukověti. Po boku ostřílených veteránů, jako jsou Gilgalad, Čenis a Zdeněk Beneš (kteří odvedli, jako ostatně vždy, skvělou práci – a proto je nesmíme nechat zpychnout), se objevuje skupina nováčků. Těmi jsou (v abecedním pořadí) Jan Gwaihír Láník, Michal Nazarei Vraštil a Miloš Zaoral s jejichž pracemi jste se již mohli na stránkách Pevnosti seznámit v minulém roce. Právě jim by měl patřit nemalý dík, protože ačkoliv jsou teprve ve svých tvůrčích začátcích, odvedli skvělou práci. Dále jsem se pod Rukověť podepsal i já, Jaroslav Vrba, a to nejen jako koordinátor. Poslední, nikoli významem, jsou pak ilustrátoři Roman Kýbus, který stvořil obálku spolu s novým rámečkem a logem, a Jana Žižková, tvůrkyně vnitřních ilustrací, na nichž se budete moci sami podívat do očí našim šesti hrdinům.

Sice se mi přičí citovat dalšího klasika, ale: Koupit či nekoupit, toť otázka. Odpovědět na ni si už musíte sami.