

## Asterion – svět pro hry na hrdiny

Jan „Čenis“ Galeta

Co jsou to hry na hrdiny (anglicky *role playing games*, zkratka RPG), ví asi každý zvědavý čtenář Legendy a pokud je přímo nehraje, jistě se s nimi alespoň setkal. Velká většina těchto her, založených na představách a fantazii, se odehrává v prostředí plném magie, draků, elfů a krví potřísněných čepelí. Tedy ve fantasy světech, které se v různé míře inspirovaly literaturou tohoto žánru, Tolkienem a Howardem počínaje a Feistem či Goodkindem konče. Příprava takového smyšleného světa je věc pracná a časově náročná, a proto si Pánové jeskyní mohou v tomto směru usnadnit práci tím, že si pořídí nějaký již předem vytvořený svět. Stejně jako si můžete koupit různá pravidla, samostatná dobrodružství nebo figurky, nabízejí se vám i hotové světy. Ve fantasy hrách na hrdiny jsou snad nejrozšířenějším a nejznámějším prostředím *Forgotten Realms*, které se vydávají ke hře *Dungeons and Dragons* a za nějakých dvacet let existence k nim vyšly desítky rozšíření, románů a také mnohé počítačové hry, včetně proslulé *Baldur's Gate*. Z dalších zahraničních světů pak můžeme jmenovat *Ravenloft*, *Dragonlance* nebo třeba svět, vytvořený pro německý herní systém *Das schwarze Auge* (objevující se v počítačové hře *Stíny nad Rivou*). V České republice doposud vyšlo několik světů pro fantasy hry na hrdiny, a to díky nakladatelství Altar, které již vydalo samostatný svět *Dvanáct sošek Almiru*, *Tarii* (zatím tři knihy) a *Asterion* (zatím devět knih). Za zmínku ještě stojí další rozsáhlý český projekt *Srdce Erinelu*, který jeho autoři publikují na internetu.

My se na tomto místě budeme ale věnovat hlavně *Asterionu*. Jde o zatím nejrozsáhlejší a nepodporovanější původní český fantasy svět pro hry na hrdiny. Krabice s názvem **Hlavní modul**, obsahující základní informace o *Asterionu*, se poprvé objevila na trhu v roce 1999 a od té doby se musela již jednou dotiskovat a nyní se plánuje nové, přepracované a rozšířené vydání. Další knihy pak vycházejí bez krabice a nazývají se moduly. Zatím vyšly kromě hlavního modulu tyto: **Dálavy** (v současné době jsou již vyprodány), **Nemrtví a světlonoši**, **Písky prorocství**, **Vzestup temných bohů**, **Z hlubin zelené a modré**, **Zlatá pavučina**, **Obloha z listí a drahokamů** a **Falešná apokalypsa**. Až dosud platilo, že se střídavě vydávaly dva typy modulů, a sice geografické a tematické. Geografické se zabývají hlavně popisem nových oblastí, národů, ras a kultur na nich žijících, jejich historií a společenskou situací, a daly by se tak přirovnat k zeměpisným a cestopisným publikacím. Tematické moduly se pak zaměřují na určitý zajímavý aspekt *Asterionu*; zatím vyšly knihy o nekromantech a nemrtvých, náboženství, obchodu a zločinnosti a o magii, plánují se moduly například o vojácích, přírodě či astrálních světech. Dalo by se říci, že zatímco geografické moduly obohacují *Asterion* do šířky, tematické se noří do hloubky, neboť akcentují jen určité charakteristiky světa a detailně se jimi zabírají. Součástí každého modulu je kniha s hlavním textem (ta mívá cca 90 stran), dále pak bestiář s detailním popisem nestvůr, ukázkové dobrodružství pro *Dračí doupe*, mapy a další případné doplňky. Zapomenout se nesmí na aplikaci pravidel *Dračího doupe*. Na rozdíl třeba od *Forgotten Realms* není *Asterion* tak pevně svázán s žádnými konkrétními pravidly a nikde v hlavním textu nenarazíte na jediný pravidlový údaj, všechny jsou obsaženy v samostatném sešitu. Doporučeno je ovšem hrát podle pravidel českého systému *Dračí doupe*, a proto je součástí modulu aplikace těchto pravidel na *asterionské* reálie a podmínky. Právě aplikace je někdy zdrojem problémů a nejasností ze strany hráčů, neboť občas bývá extrémně těžké popsat některé jevy na *Asterionu* řečí pravidel. Je to tím, že svět je psán bez ohledu na to, do jakého herního systému se později bude převádět. Do budoucna se chystá také oficiální aplikace na *Dračí doupe Plus* a na systém *D20* (ve kterém je například hra *Dungeons and Dragons 3<sup>rd</sup> Edition*), čímž by se měl *Asterion* stát zase o něco univerzálnějším a použitelnějším.

*Asterion* má své příznivce i odpůrce a to, co mu jedna strana vytýká, druhá zase naopak chválí. Příkladem budiž poměrně častá výtku, že *Asterion* je tak popisný a jde natolik do detailu, že omezuje fantazii Pána jeskyně. Z jistého úhlu pohledu to může být pravda, ale nikdo netvrdí, že koupíte-li si určitý modul pro *Asterion*, musíte se přesně držet toho, co je v něm napsáno. Texty o *Asterionu* nejsou svaté ani nedotknutelné (byť to někteří zlí jazykové tvrdí). Můžete si s nimi dělat, co chcete, upravit si *Asterion* podle sebe, někde něco vynechat, jinde něco přidat. Nebo proč koneckonců nepoužít *Asterion* jen jako inspiraci pro svůj vlastní svět. Obecně platí, že *Asterion* není jen jeden, ale je jich tolik, kolik družin na nich hraje. *Asterion* také nejsou jen strohá fakta, naopak by se dalo říct, že má do určité míry literární charakter a dá se číst i jen jako pěkná fantasy kniha a ne pouze jako pravidla ke hře. Vždyť se podívejte, jak znějí jen samotné názvy modulů! A nedílnou součástí těchto modulů jsou i povídky na zpestření a přiblížení *asterionských* reálií.

Účelem tohoto článku je seznámit s *Asterionem* především ty, kteří ho dosud neznají, a upoutat právě jejich pozornost. V následujících číslech Legendy se objeví další články, které už se budou zabývat konkrétními

moduly, které zatím vyšly. Doufáme, že Vám tyto řádky pomohou zorientovat se na našem malém trhu s hrami na hrdiny a jejich světy a budete-li muset volit, že pro svou hru vyberete právě Asterion.