

Asterion – svět pro hry na hrdiny, část 2.

Jan „Čenis“ Galeta

Minule jsme si na stránkách Legendy představili svět Asterion jen velmi obecně. Zařadili jsme si kam patří, řekli si, jak je vydáván a co obsahuje balení každého takového asterionského modulu. Nyní se trochu podrobněji zaměříme na **Hlavní modul**. Ten nepatří ani k tématickým ani ke geografickým modulům, spojuje v sobě totiž informace obou typů. **Hlavní modul** je, dalo by se bez nadsázky říct, základním kamenem celého Asterionu. Obsahuje totiž velké kvantum informací a motivů, na které pak další, rozšiřující, moduly navazují a které dále rozvíjejí. A co je tedy vlastně jeho obsahem? Na začátku knihy je krátká část věnovaná tomu, jak může pán Jeskyně uvést hráče na Asterion a také jaké informace mohou hráči vůbec znát. Dále pak následuje popis ras, povolání, část která se nazývá Řád světa a kde jsou popsány hlavní principy, na kterých Asterion funguje, dále pak popis božstev, historie, následuje zevrubný popis jednotlivých oblastí Asterionu a nakonec popis významných cizích postav a organizací. S pomocí těchto informací získá Pán jeskyně poměrně dobrý celkový přehled o Asterionu, ale dozví se jen málo konkrétních informací. Například je zde uveden seznam základních bohů (takzvané Sedmnáctky) ale konkrétní informace o jejich minulosti a budoucnosti, a hlavně o jejich kněžích a chrámech přináší až samostatný tématický modul **Vzestup temných bohů**.

Podívejme se teď na některé zajímavé aspekty Asterionu. Je třeba si například uvědomit, že Asterion není velký svět. Při srovnání například se Zemí, nebo světem *Forgotten Realms* je jeho glób mnohem menší (ikdyž o tom že je vlastně kulatý ví na jeho povrchu málokdo). A Asterion také není příliš zalidněný, co do počtu obyvatel. Nečekejte zde tedy žádné rozsáhlé pláně velikosti Asie, na kterých se prohánějí miliónové kmeny nomádů, ani bitvy statisícových šiků. Pokud se na Asterionu utkají dvě armády, celkově o více jak tisícovce mužů, lze to považovat za opravdu velkou bitvu! Co ale chybí na počtu obyvatel, to je na Asterionu nahrazeno růzností. Na Asterionském povrchu žijí desítky různých ras a stovky různých národností. A tyto rasy i národy mají velmi pestré spektrum vlastností, náboženských praktik, zcela rozličné životní způsoby a návyky, styly odívání i boje, prostě jsou si v mnohém nepodobné, ač patří třeba k jedné rase. Zvláště to pak platí pro nejrozšířenější rasu na povrchu – pro lidi, a nejrozšířenější rasu v podzemí – pro orky. Ano Asterion totiž není obydlen jen na povrchu, má i svou Podzemní a Podmořskou říši. Tedy prostředí zcela odlišné od toho které běžně známe. Podmořská říše, její obyvatelé a zákonitosti byly popsány v modulu **Z hlubin zelené a modré**, Podzemní říše pak bude v budoucnu popsána ve vlastním rozšiřujícím modulu.

Další výraznou změnou oproti běžným fantasy světům je *tvárnost* (je popsána v **Hlavním modulu**). Je to vlastnost kterou má každý inteligentní, živý tvor na Asterionu a v jednoduchosti řečeno tvárnost ukazuje jak se kdo v životě chová. Pokud tvor koná tak, že jeho skutky odporují Řádu světa, tvárnost postupně mění jeho vzhled, tak že vypadá čím dál hrůzněji. Tvrdne mu kůže, rostou drápy a tesáky a podobně, až se nakonec zcela změní v nestvůru. V nestvůru zvanou skřet. Ano, skřeti na Asterionu nejsou běžná rasa! Nerodí se, ale vznikají. Z toho jasně vyplývá, že jich na Asterionu není mnoho a že jsou nebezpečnými protivníky a ne odpadem, který hrdinové zabíjejí po stovkách. Na druhou stranu, pokud někdo koná jen v zájmu Řádu světa, nenarušuje ho, ale naopak pomáhá udržovat, může se mu dostat toho vyznamenání, že ho některý z bohů povýší na svého hrdinu a propůjčí mu mnohé znalosti a schopnosti. Ty z něj pak dělají doslova „supermana“, jednoho z nejmocnějších tvorů na Asterionu. Hrdinů je ovšem ještě mnohem méně než skřetů a je velmi nesnadné toho dosáhnout. Ne ale zcela nemožné, vždyť i dobří bohové Sedmnáctky, nebo ti zlí patřící k pantheonu Temné desítky, byli kdysi lidmi, elfy či jinými tvory.

Poslední o čem se zmíním jsou právě elfové. Na Asterionu žije několik národů této rasy (jejich popis je v modulech **Písky proroctví**, **Z hlubin zelené a modré** a **Obloha z listí a drahokamů** a některé elfí národy zatím ještě popsány nebyly), přičemž mnohé z nich se už na pohled liší od klasického fantasy klišé elfů. Například jejich jazyk a jména nemají ani zdaleka nic společného s panem Tolkienem a jeho elfy, jak tomu většinou bývá, ale mají základ v pozemské středoafričské svahilštině. Setkáte se mezi nimi se jmény jako Mkwamba, Kibonge, nebo M'Tubaka. Podivné a nezvyklé což? Ale rozhodně svým způsobem originální a to je jen dobře. Takzvaní pouštní elfové pak díky staletím stráveným na poušti mají černou pleť a bílé vlasy (ale pozor nejsou to žádní záporní elfové, jako drowové z *Forgotten Realms*!) a lesní elfové zase mají zcela zvláštní rodinné vztahy, kdy mnohem důležitější než pokrevní pouto je pro ně pouto s elfy kteří patří ke stejnému stromovému znamení. Všichni elfové pak různě vnímají čas. Pro pouštní je nejdůležitější budoucnost (umí skvěle věštit a jsou známí svými proroctvími), pro lesní je důležitá přítomnost (nehledí tolik na sliby, které dají s tím že je splní v budoucnu, ani na to co je potkalo v minulosti, žijí pro okamžik který je „teď“) a vznešení elfové pak čas dalo by se říci přizpůsobují své představě.

Tady tento článek ukončíme, pokusil jsem se vyzdvihnout některé zvláštnosti Asterionu a ukázat ho v dobrém světle, doufám že se mi to daří. Můžete se v další Legendě těšit na pokračování a mezitím můžete třeba navštívit asterionské oficiální stránky na www.asterionrpg.cz, kde najdete mnoho informací o jednotlivých modulech, včetně ukázek, ale třeba také diskusní auditorium.