

Jan „Čenis“ Galeta

Tak se už po třetí setkáváme na těchto stránkách nad článkem, představujícím nejrozsáhlejší česky psaný svět pro RPG. V této třetí části se blíže podíváme na dva první doplňující moduly, které k Asterionu vyšly – tedy na moduly **Dálavy** a **Nemrtví a světloňši**. Jelikož **Dálavy** vyšly hned pár měsíců po **Hlavním modulu** (tedy v roce 1999) a **Nemrtví a světloňši** o rok později, a jelikož nebyly zatím znovu vydány v dotisku může být nyní již značně obtížné sehnat je. Obzvláště to platí pro **Dálavy**, které jsou již zcela vyprodány a běžně je nelze v obchodech zakoupit (ovšem právě proto se nyní připravují znovu k vydání, byť ve zkrácené podobě a ne jako samostatný modul, ale jako kompaktní součást nového a přepracovaného vydání **Hlavního modulu**).

Předtím, než se ale vrhneme na oba moduly, si dovolím napsat ještě stručně něco vysvětlujícího o historii Asterionu. Na jeho povrchu leží dva známé kontinenty, severní Lendor a jižní Tara. Kdysi byly oba kontinenty jedním, a na území toho co je dnes Tarou prosperovaly říše mocného národa Arvedanů, zvané Devět knížectví. Tyto říše byly jedna po druhé vyvráceny temným pánem Asterionu – Kharem, zvaným Démon. Poslední uprchlíci v naději že tím Khara zastaví rozlomili jeden kontinent na dva a ukryli se na Lendoru. Tam se smísili s místními pohanskými kmeny a vytvořili několik říší, z nichž se postupem času vyvinuly dnešní Čtyři království (centralizovaný Almendor, ekonomicky silný Keledor, v různá knížectví rozštěpená Danérie a tak trochu barbarské Storabsko). Poté co na Lendoru byly konečně Kharova vojska poražena, rozhodli se vládcové Čtyř království znovu dobýt a kolonizovat Taru, dědictví jejich předků. Právě modul **Dálavy** pak popisuje kolonii Almendoru.

Dálavy jsou modulem geografickým, zabývající se oblastí Tary, která byla doposud nejhustěji kolonizována lidmi z Lendoru. Hlavní obsah modulu je věnován popisu jednotlivých oblastí, měst a vesniček ve Východní dálavě (samostatná kapitola je věnována hlavnímu městu Albireu). Tento popis působí někdy možná až suchopárně a příliš podrobně (právě tato podrobnost bývá Asterionu mnohdy, byť neprávem, vytýkána). Ačkoliv následujících geografických modulech, byla snaha nepsat je tak jako **Dálavy**, právě z výše popsaného důvodu, jsou přesto **Dálavy** nejoblíbenějším geografickým prostředím a většina hráčů začíná a hraje právě zde (ačkoliv, řekněme si to na rovinu, popisují **Dálavy** dosti standardní a neoriginální hrací prostředí, oproti modulům následujícím). **Dálavy** popisují na jednu stranu již dosti civilizovanou oblast, a na stranu druhou divočinu která ji obklopuje. Je zde spousta konfliktů, kupříkladu v modulu **Dálavy** je formou deníku popsána vzpoura obyvatel (pod vedením lorda Firuna a organizace Orlí poutníci) proti koloniální vládě. Ta proběhla úspěšně a tak jsou v době kterou modul popisuje Dálavy rozděleny na královskou Východní dálavu a Svobodná města.

Zde musím udělat malou odbočku k další odlišnosti Asterionu. On to totiž není statický svět, je dynamický. No, jinými, možná jasnějšími, slovy řečeno: Asterion se v čase vyvíjí! Každý geografický modul, **Písky prorocství** počínaje, obsahuje kroniku let budoucích, kde jsou ve zkratce popsány události vždy na tři léta do předu. Kronika obsahuje jak události světového významu, tak zcela banální události. To umožňuje autorů řešit staré konflikty a vytvářet nové, vnášet do již známých a popsaných míst nové děje a představuje to přece jen reálněji žijoucí svět, než pokud by byl zaklesnutý jen v jednom časovém místě, navždy neměnný. Navíc všechny další moduly jsou již psány podle nových událostí, takže například popis reálií v **Dálavách** a v **Obloze z listí a drahokamů** je od sebe vzdálen celých šest let asterionského času. Ovšem ani ona kronika let budoucích není závazná, pokud nechcete nemusíte se jí vůbec řídit, nebo můžete z ní použít jen něco, záleží na vás. Koneckonců kronika představuje jen jak to vidí s budoucností „svého“ světa autoři, nikoliv jak to musí být na tom „vašem“ Asterionu.

A abych se teď vrátil k **Dálavám** a vysvětlil smysl své odbočky: v modulu **Z hlubin zelené a modré**, v kronice k roku 850 se dozvíte že Svobodná města padla, lord Firun byl zabit a Východní dálava byla opět sjednocena pod vládou almendorské koruny. Což jasně ukazuje vývoj Asterionu a funkci kroniky v akci a dává to možnost hráčům zasáhnout do těchto světodějných událostí a účastnit se bitvy na jedné ze stran. Je třeba ještě poznamenat, že nové vydání **Hlavního modulu** plánované na tento rok, ve kterém bude zkráceně popsána i oblast Dálav, bude oproti starému vydání posunuto do adekvátního časového období.

A zaměřme ještě svůj pohled na modul **Nemrtví a světloňši**. Oproti **Dálavám** jde o modul tématický a zabývá se, jak z názvu jasně vyplývá, nekromancii a bojem proti ní. První část je věnována popisu Umrlčího království, tedy říše nekromantů, kde bádají pod vedením toho kdo toto umění na Asterionu jako první objevil, tedy pod dohledem Vieena Nešťastného. Proti nekromantům se bouří samotná příroda, protože jejich konání je proti řádu

světa, a tak na území jejich malé říše, narazíme na pouště, ledovce, lesy i bažiny, což je důsledkem toho jak sám svět se snaží nekromanty vypudit a zničit. Je zde popsána jejich říše, hierarchie, jejich frakce, které spolu neustále bojují i jejich sousedé, ať už spojenci, nebo nepřátelé (vždyť nekromanti se hnusí i samotnému Temnému pánovi Kharovi, který s nimi svádí lité boje). Druhá část se věnuje popisu Oblačného města, centra vědění na Asterionu, které leží daleko v západním moři a kam se dostane jen málokdo. Tam se soustřeďují světloňosi a jiní bojovníci proti nemrtvým.

Co je ale pro mnohé hráče a Pány jeskyně nejdůležitější na tomto modulu, je Aplikace pravidel Dračího doupěte, která přináší mnohá rozšíření. Je to hlavně povolání nekromanta, které, byť bylo původně zamýšleno jen pro nehráčské postavy, se i mezi hráči těší velké oblibě a také různé nekromantické postupy, například způsob jak vyrobit nemrtvého. Díky těmto pravidlům už nikdy nepotkáte dva kostlivce se stejnými parametry, neboť nyní jim může nekromant dát schopnost šlehat blesky, být odolný proti magii, nebo třeba znalost neviditelnosti. Variací je mnoho a jistě se s nimi dá užít spousta zábavy, neboť dělají i z nižších nemrtvých nevypočitatelné stvůry a ne jen maso na porážku.