

PEDAGOGICKÁ FAKULTA UNIVERZITY KARLOVY

KATEDRA PEDAGOGICKÉ A ŠKOLNÍ PSYCHOLOGIE

**DRAČÍ DOUPĚ: VÝVOJ HRY PODLE VĚKOVÝCH
IDENTIFIKACÍ HRÁČŮ**

PŘÍLOHOVÁ ČÁST DIPLOMOVÉ PRÁCE

Vypracovala:
Vedoucí diplomové práce:

Hana Vaňková
PhDr. Miloš Kučera, CSc.

SEZNAM PŘÍLOH

PŘÍLOHOVÁ ČÁST A: UKÁZKY Z TVORBY HRÁČŮ VE VĚKU 11-14 LET

Příloha 1/A: Osobní deník hráče	
Počet stran.....	2
Příloha 2/A: Mapa Pána jeskyně	
Počet stran	1
Příloha 3/A: Ukázka záznamů Pána jeskyně	
Počet stran	9

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B: UKÁZKY Z TVORBY HRÁČŮ VE VĚKU 15-19 LET

Příloha 1/B: Osobní deník	
Počet stran.....	1
Příloha 2/B: Background	
Počet stran	4
Příloha 3/B: Mapy fiktivních světů	
Počet stran	2
Příloha 4/B: Popisy fiktivního světa	
Počet stran	7
Příloha 5/B: Výtvarná tvorba hráčů	
Počet stran	8
Příloha 6/B: Deník se záznamy o průběhu hry	
Počet stran	6
Příloha 7/B: Kronika odehraných příběhů	
Počet stran	4
Příloha 8/B: Poesie	
Počet stran	3
Příloha 9/B: Nekrolog	
Počet stran	3

PŘÍLOHOVÁ ČÁST C: UKÁZKY Z TVORBY HRÁČŮ VE VĚKU 20-25 LET

Příloha 1/C: Background	
Počet stran	2
Příloha 2/C Kronika odehraných příběhů	
Počet stran.....	4

PŘÍLOHOVÁ ČÁST D: PŘEPIS ROZHOVORŮ S HRÁČI

Počet stran	48
-------------------	----

PŘÍLOHOVÁ ČÁST A: UKÁZKY Z TVORBY HRÁČŮ VE VĚKU 11-14 LET

Příloha 1/A: Osobní deník hráče

Počet příspěvků.....	1
Počet stran.....	2

Příloha 2/A: Mapa Pána jeskyně

Počet příspěvků.....	1
Počet stran.....	1

Příloha 3/A: Ukázka záznamů Pána jeskyně

Počet příspěvků.....	1
Počet stran.....	9

PŘÍLOHOVÁ ČÁST A, PŘÍLOHA 3/A, PŘÍSPĚVEK 1

Komentář: hráč 14 let, pokusy o vytvoření prvního fiktivního města, naznačení světa

Krow

Krow má jednoho primata Krow jako dnes prezidenta.
Primat žije v přístavu Roudě = nejvyššího kměste v
Krow. Krow má ještě další dvě velká města a to Kasiv
a Moulon. Primat je královu bratranec a všechna
kměsta mu patří, starosty žijících kměst jsou

Moulon - 1. syn primata

Kasiv - 2. syn primata

Roudě - primat

Vzhledem k tomuže je primat královu bratranec
je celá země poměrně hodně bohatá

řeky: Ganga: říká se že je otrávena

Ebra: normální velká řeka

skály: Eonské skály. Nic se o nich netraduje,
nepojmenované skály. Říká se že zde žijí podivní
bytosti které vypadají jako by upadly z
hororu. Ve skutečnosti zde žije mnoho
hetopýřů obřích a těch velkých. Obr. lidožrout.

OBR lidožrout:

životy: 47

uč: 1 + 6 + obourčak = 6 + 7 (+1) = 13 + 1

oc = 8 (0 + čtyřská zbroj)

Velikost: C

pohyblivost: malá

přesvědčení: 2mž

peklady: 10 - 3000 v doupení

ževřehost: 350

současní počet životů: 47, , , ,

ženy: Kroward je celkem bezpečný než od
ostatních živočichů

Wermersbach: je velmi krásná vesnice. 10 km

Stodolná: k tomu až němu s tím nic říkat

Stáje: Je ~~je~~ tam 10 koní, kteří patří celé vesnici, takže když někdo chce kůň s sebou koně vypůjčit ale doufá je stolehým starosty

Chlévy: je zde s ovci s krav > každý má svou vypuštěný hz pastvu

škola: Fug!!!, ne. Učí se tu základní věci pro život, dokonce i boj atd, učí se tu děti až do 12. let

Obchod s potravinami: co se vypěstuje tráví zde. Vše zadarmo

Hřbitov: o úpínku se tam nikdy nechoď: je i kvůli tomu zavřen

Slavnosti sál. vesnice: konají se zde např. dostudovat svatby no přestě

jedním slovem slavnosti

Zapleťka / příběh: Jednou, když byla celé město na slavnosti - dostudování všech studentů v 6. ročníku, Blita tam usilovali vesničane až na rodice kouzelnika, tak přestě v tu dobu křácl zliději vykradli všechny domy vesničanu a sebrali sarku jezírku z kostela. Křácl byli rozžalobeni že je vykradli a taky ZABILI KOUZELNÍKOVY RODICE.

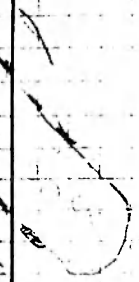
Slavnosti

Thor: $C_3 = 13 + 0$
OC 10

Zloto: 60
60, 58, 40, 30, 60

Thor: V jeho jeskyni je stadion ve kterém
bydlí a trénuje (trénuje tu i jeho zloději
asi se zde utká Thor s družinou

Loupčnicki: Jediní (stejně jako Thor) pouze
to co si uloví. Bohatí
také moc hejsou.
Jeden má u sebe přibližně
Třicet zlatých, hčáci dokonce
jen 20 zlatých.



ale když přinesete hlavu 5ti zlodějů dostane
1000 zlatých

Dva polokruhy = hlídka strážní, po dvou lupičích

Aladin (nevinný člověk)

OC: 9 + 1 (úřec) 6 + 1 (Dlouhý) Luk
OC: 11
Zl: 1, 2, 9, 11, 44, 10
11 + 12

20, 2, 20
20, 1
20, 1
20, 1
20, 1
2
3

Kingsdom - Nekromanti a královská státní

1. Tato země je nejvíce na ^{východním} ~~západním~~ břehu, vládnou jí králové na 36 úrovní. Získal ji tak že za dlouhých bojů porazil se svými přáteli Sicem a Pyroforem 3 jejich armády Nekromanta. Východní byli tehdy na 35. úrovni. Nekromant, ovládl celou zeměkou, jak západní, tak východ. Bitva konečně se stala na území dnešní Rundy. V tu dobu ešte nebyl východní ostrov rozdělen na úřady. V této době na jedinou nekromant zemi se už se nikdy nevrátil. Západní ostrov se rozdělil na říši sicca a Pyrofora. Když se jednou ota dva sešli kvůli obchodnímu jednání byly zabití. Na západním ostrově nyní je x zemí a každé vládá někdo jiný. Nemají krále svého ostrova. Na východní ostrově vládne král který sídlí v Kingsdom skelinné paláci. Svůj ostrov také rozdělil na x zemí a také vládne v každé někdo jiný ale kdykoliv se rasou zaslou může koronou sesadit. Hlavní město Kingdom je Eons. Eons je jediné královské město na tomto ostrově a možná i na celé zemi. Povolaří krále nikdy nezná, jediné co se o něm ví je rasou člověk. V Kingsdomu jsou ještě další velká města: Bourne, Seel, Magnar, Dus. Tyto města patřily královským věitelům a pod jejich je také král pojmenoval. Eons se jmenuje proto že ho tak pojmenoval král který tu žil ešte před nekromantiem. A nový král to jméno městu nechal z důvodu vzpomínky na svého otce krále. Další jsou v Kingsdomu různé město vesničky (ty nejsou ani na mapě) větší vesnice (ty jsou na mapě). Ani malé ani velké nejsou pojmenovány. K Kingsdomu patří různé ostrovy.

Na ostrovech Mida, Ostrovky, Mada z ostrovu Ks. Na ostrovech
les se nazývá. Teží dřeva a uvnitř nikdy nikdy nebyl.
O ostrovu Key-Maro nikdy nic neví. Ten kdo tam jel
se totiž nikdy nevrátil. A ostrovy Mida jsou poměrně
hodně osídleny. ~~Jsou tam~~ 2 vesnice. Protéká tam
řeka Ga-ga a Ebro (v Kingdomu). O Ga-ga je říka že je otráve
ná. Na území Kingdomu jsou 2 Hvozdy: Nepojmenovat
a Roudský. Jsou tam 2 hory: Pohorí Kange a
Eonské skály. Na tomto území jsou také savany,
které skoro nejsou osídleny. Hvozdy jsou velmi ne-
bezpečné. ~~Kingdom~~ má na rozdíl od ostatních
měst jen jednu **Kingdom-Eons**,
Dráhu. V Kingdomu Eons je největší palác
na východním ostrově. Až na palác hraběte
draculi ve Hušským lese. Má víc pater ale pro
ted' stačí když nakreslíš jedno. Hospoda hotely.
Hospoda dole je nejlevnější, 1 zlatý = večere, nocleh = 1 zlatý
Hospoda uprostřed poleve strany je o něco dražší:
1 zlatý = večere, 3 zlaté = nocleh
Hotel Etery je hrozně zlá klášterem je nejdražší:
4 zlaté = večere, 3 zlaté = ubytování. Zle vandráky
dovnitř nepouštějí - mají tam strážce a ty je vykopou.
Stánky: ve stáncích na náměstích prodávají velké
kylmožnosti, ale skoro vždy jsou nekvalitní levně.
Lepší je koupit si něco v obchodech v pravé
části města Eons. Zbraně dole jsou dražší o jeden
zlaták než ty nahore. Skoro na každém rohu ve
městě jsou vojáci. Když chceš něco do města
vojáci mu odeberou všechny zbraně [až na dýky].
Do prostoru vyhrazeného pro vojáky nesmí nikdo

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B: UKÁZKY Z TVORBY HRÁČŮ VE VĚKU 15-19 LET

Příloha 1/B: Osobní deník	
Počet příspěvků.....	1
Počet stran.....	1
Příloha 2/B: Background	
Počet příspěvků.....	2
Počet stran	4
Příloha 3/B: Mapa fiktivního světa	
Počet příspěvků.....	2
Počet stran	2
Příloha 4/B: Popis fiktivního světa	
Počet příspěvků.....	4
Počet stran	7
Příloha 5/B: Výtvarná tvorba hráčů	
Počet příspěvků.....	3
Počet stran	3
Příloha 6/B: Deník se záznamy o průběhu hry	
Počet příspěvků.....	1
Počet stran	2
Příloha 7/B: Kronika odehraných příběhů	
Počet příspěvků.....	1
Počet stran	2
Příloha 8/B: Poesie	
Počet příspěvků.....	4
Počet stran	4
Příloha 9/B: Nekrolog	
Počet příspěvků.....	1
Počet stran.....	2

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 2/B, PŘÍSPĚVEK 1

Komentář: hráč 16 let

Mormacar

Pamatuji si ten den, jako by to byl včerejší večer, kdy se to stalo... Pamatuji si tu chvíli, jako by se odehrála před pěti minutami...

Je to něco málo přes deset let, kdy jsem s matkou, jež mne, sotva sedmiletého špunta, vedla za ruku, kterou držela tak pevně, že mi ji div nerozdrtila, prchal z naší vesnice. Po několika kilometrech jsem se přestal ptát, proč; tak nějak jsem ale tušil, že to souviselo s návštěvou starosty u nás v chaloupce... Tentokrát nebyl milý a úlisný jako většinou, a s matkou se zjevně nepohodli, i když nevím, o čem hovořili... Výrazům „milenka, vydržovat, a perverzní prase jsem tehdy ještě nerozuměl. Neodpovídala, jen s hlavou skloněnou a pohledem upřeným k zemi vždy zrychlila krok... Možná proto si nevšimla...

Můj výkřik přišel pozdě; vrazila do něj...

Pohlédl jsem na ni a zůstal jsem zděšeně stát.

Velký... Ten muž byl tak velký... A jeho vlasy... v měsíční záři se zdály být stříbrné, ale i když měsíc zašel za mraky, ve tmě svítily dál...

„Neboj se,“ řekl spěšně, neboť si všiml, že se matka nadechuje, aby začala křičet.

„Nic Ti neudělám... Proč jsi v tuhle dobu na cestě ?? Bez věci... A s dítětem ??“

Chvíli mlčela, ale ačkoli jeho plášť byl dole zastříkaný zaschlým blátem a pár dní se očividně neholil, nakonec se zřejmě rozhodla, že je hoden důvěry... Tak, jak byla, si na místě sedla uprostřed cesty, a začala vyprávět. Opět jsem spouště věci nerozuměl, ale pochopil jsem, že v tom příběhu hraje velkou roli starosta a můj mrtvý tatínek...

Nakonec se muž zvedl, a pođíval se na mou matku.

„Pomohu Ti... ale zadarmo to nebude.“

„Děkuji pane... Ale stejně bych Ti nemohla zaplatit... Nic nemám.“

„Nechci peníze. Chci toho chlapce.“

Raději jsem se schoval za širokou matčinu sukni, tak jsem neslyšel, co odpověděla; pak jsem opět uslyšel jeho hlas.

„Bude se mít u nás dobře... Ostatně pojď taky... Chybí nám kuchařka; a to co vaří Bladdak se už nedá jíst...“

A tak jsem se dostal na Parth Galen, na Amon Muin – Skrytý kopec.

Poprvé jsem se dozvěděl, kdo jsou Zaklínači... I o mnoha dalších věcech, o kterých mne do té doby ani nenapadlo přemýšlet. Chtěl jsem být jeden z nich, ale matka viděla proměnu jednoho chlapce, se kterým jsem občas cvičil, a prohlásila, že by mi nikdy nic tak bolestivého nedovolila...

Matka ale asi po čtvrt roce zemřela; nesvědčil jí ten chladný, vlhký, do skály vytesaný příbytek, i když si nikdy nestěžovala – a tak byla, krutým způsobem sice, ale přece – odstraněna poslední překážka toho, abych se mohl stát Zaklínačem.

Ještě ten večer jsem vypil lektvar...

Bolelo to. Bohové, jak to bolelo !!

Dodnes nechápu, jak jsem to mohl přežít, jak jsem mohl nezešílet bolestí...

Pak přišel výcvik. Boj jednoručním mečem, obouručákem, bastardem, holí, tiché zabíjení dýkou...

Když výcvik skončil, zůstal jsem ještě několik měsíců na Amon Muin... Občas jsem se přidal k někomu ze Starších, ale čím víc jsem se toulal lesy a po okolních cestách, tím víc mne to táhlo ven... pryč, někam dál, poznat něco nového...

Tak jsem se jednoho dne vydal na cestu a od těch dob se toulám. Nemám rodinu ke které bych se vracel, nemám nic, co by mi mohl někdo vzít...

Shrnutí :

Historie : Dětství prožil v malé vesnici, zaměřené na zemědělství; poté co zemřel jeho otec (údajně zabit starostou, který Elfy nenáviděl a nedokázal snést, že by jeden z nich spokojeně žil v jeho vesnici) a jeho matka denodenně vzdorovala starostovým návrhům, z vesnice utekli; na cestě se setkali se Zaklínačem z jeskyní na Amon muin; středisku, kde Zaklínače cvičili mladé chlapce jako své nástupce.

Matka umírá, Macar se stává Zaklínačem, absolvuje výcvik a odchází do světa.

Rasa : PůlElf

Povolání : Zaklínač

Speciální schopnosti : Všeobecně oplývá výhodami plynoucími z požití Zaklínačských lektvarů; kupříkladu vidí ve tmě.

Zbraně : Dýka, jednoruční meč; štít většinou nepoužívá.

Dobré vlastnosti : Obětavý, vstřícný, věrný.

Nemá rád bezpráví, dokáže se rychle nadchnout pro zajímavý nápad. Někdy mívá truchlivé nálady, zamýšlí se nad světem a nad svým osudem a není mu z toho nejlépe.

Je bystrý, někdy nerozumí tomu, co jiní považují za legrační, má specifický smysl pro humor. Pokud si někoho oblíbí, dokáže být tím nejlepším přítelem, který nikdy nezradí.

Nenechá se koupit. Dokáže být citlivý k ostatním. Snejí se ostatním nahlédnout do duše a nalézt tam něco dobrého.

Špatné vlastnosti : Popudlivý, ale snaží se ovládat. občas trochu hypochondrický a sebelitostný. Někdy má pocit, že žije spíš pro druhé, na sebe nebere tolik ohledů.

Popis :

Věk : 20 lidských let

Výška : 187 coulů (cm)

Váha : 79 kg

Vlasy : Dlouhé, rovné a bílé, vzadu stažené černou stuhou.

Oči : Vlivem Zaklínačských lektvarů vypadají žlutozelené a jakoby „kočičí“.

Tvář : Výrazné, ostře řezané rysy v nichž není moc vidět Elfí dědictví; většinou se na ní zrcadlí jakási tvrdost, odhodlání a odtažitost, rozhodnutí jít svou vlastní cestou

Postava : Poměrně vysoký a štíhlý, dlouhé, pevné nohy –je výborný běžec-.

Vzhled :

Obvykle bývá oblečen celý v černém. Hedvábná košile, těsné kalhoty z pevného plátna, kožené boty ke kotníkům, plášť s kápí; na zádech nosí vak z černé kůže.

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 1/B, PŘÍSPĚVEK 2

Komentář: hráčka 17 let

ANVALIAN

Anvallian se narodila před sto šestnácti lety v drow elfím podzemním městě Urza. Její matka Sargul byla sice členkou poměrně významného rodu Va'Arpa, pocházela ale z nedůležité pobočné větve a ani její partner Dnebechor nepatřil mezi významné osoby. Porod se bohužel nečekaně zkomplikoval a Sargul i dítě při něm málem zemřely. Posléze se ukázalo, že Sargul už dětí mít nemůže. Rodiče svoji dceru pojmenovali Char a doufali, že z ní časem vyroste zdatná členka rodu, která by pro svoji rodinu získala patřičný respekt a vliv. Patronátu nad Char se ujala Tharamil Va'Arpa, hlava rodu, která chtěla osobně dohlížet na výchovu všech dcer svých příbuzných. Záhy se však zjistilo, že Char očekávání svých rodičů, a potažmo všech Va'Arpů, zklame. Dítě se ukázalo jako „zcela neschopné, zaostalé a hloupé“, alespoň podle drow elfích měřítek. Tichá a plachá Char s prvními příznaky duševní choroby se nedovedla mezi svými sestřenicemi prosadit, a co hůře, dokonce ani mezi svými bratrance. Když jí bylo padesát let, nedokázala ani podříznout hrdlo provinilému otrokovi, čímž rozlítla svoji tetu Tharamil do té míry, že ji chtěla zabít. Sargul se nakonec podařilo Tharamil přesvědčit, ať dá Char ještě šanci. Tharamil se nakonec uklidnila a rozhodla, že když Sargul převezme za dívku zodpovědnost, nechá ji žít. Sargul souhlasila, i když jí bylo jasné, že Tharamil má v hlavě zřejmě myšlenku na proměnu Char v dridera. Aby nebyla ostuda rodiny příliš nápadná, zakázala Char její matka vycházet z domu a našla jí místo v kuchyni, kde nebyla na očích. Zabránit škodolibým pomluvám se sice nepodařilo, ale přes veškerou hanbu měla Sargul své jediné dítě ráda a snažila se Char alespoň částečně chránit před útoky okolí. Ze však Char čeká ošklivý osud, bylo Sargul naprosto jasné, protože Tharamil na „toho mrzáka“ nezapomněla a příležitostně dávala Sargul najevo, co si o její dceři a potažmo i o ní myslí. Char tedy vyrůstala v kuchyni mezi domácími pracemi a v opovržení druhých. Hloupá a zaostalá však nebyla a časem se naučila pohybovat se dostatečně nenápadně po domě i mimo něj, aby unikla trestům a bití. Zlom v jejím životě přišel krátce po jejích devadesátých prvních narozeninách. Tehdy se odehrávala oslava dospělosti jedné z jejích sestřenic a rozjařená zlatá mládež v domě za blahosklonného přihlížení dospělých uspořádala divoký večírek. Skupinka chlapců vnikla v rámci jedné z her do kuchyně, kde našli zaskočenou Char, která se jim už nestačila uklidit z cesty. Mladíkům ihned došlo, koho mají před sebou, protože o Char se mluvilo se škodolibostí snad v každé rodině. Vědouce, že v případě Char nehrozí za nepřístojné chování žádný postih, chytili ji a jeden po druhém ji znásilnili. Pak ji v šoku nechali ležet plačící v kuchyni a odebrali se zpět mezi své přátele. Zoufalá a ponížená Char ještě téhož dne utekla z domu a v slzách opustila i Urzu. K užítku jí přišla její schopnost pohybovat se nepozorovaně, protože se jí podařilo proklouznout strážím u vchodu do jeskynního systému a utéci na povrch. Urza leží poměrně vysoko v horách a naprosto nepřipravenou a špatně oblečenou Char zaskočil sníh a mráz. Přesto se odhodlaně pustila pryč od Urzy, ačkoli se bořila do sněhu a brzy začala omrzat. To nejhorší však mělo teprve přijít – den. Když vyšlo slunce, přestala se drow elfka Char zcela orientovat a slepá, vyčerpáná, hladová a omrzlá se potácela krajínou, dokud nepadla vyčerpáním. Měla štěstí. Průsmykem, kde zůstala ležet, totiž ten den procházel na své cestě ze shromáždění druidů starý druid Tanelorn. Jaké bylo jeho překvapení, když se z malé černé tečky na sněhu vyklubalo nejprve lidské tělo a potom spoře oděné drow elfi dítě s ještě zřetelnými známkami nedávného znásilnění. Tanelorn chvíli váhal, ale když zjistil, že dívka ještě dýchá, zaball ji do houně, magicky ji zajistil před dalším promrzáním a s pomocí přivolaného medvěda ji snesl do údolí. Tam se rozhodl po zbytek zimy zůstat u svého přítele Svahasila, protože děvče by další cestu nejspíš nepřežilo. Několik týdnů se Char v horečkách potácela mezi životem a smrtí, nakonec ale zvítězila drow elfi houževnatost a Char se z komatu probírala – němá. Tanelorn se o ní začal i přes Svahasilovy pochybnosti starat a brzy zjistil, že dívka je vděčná za jakékoli dobré slovo. Dal jí elfi jméno Anvallian, protože němá Char nedokázala říci, jak se vlastně jmenuje. Když přišlo jaro, vydal se Tanelorn s již zdravou Anvallian na cestu do svého lesa. Tam s ní žil zhruba půl roku. Anvallian mezitím díky lesnímu klidu a vlivnému zacházení znovu začala mluvit a učila se i obecnou řeč.

1) Jakého je postava pohlaví?
Žena.

2) Jaký je fyzický vzrůst postavy?
Anvallian je průměrně urostlá drow elfka. Měří 140 cm a váží 45 kg.

3) Jaké má postava vlasy a oči a jakou barvu má její pleť?
Anvallian je drow elf a také tak vypadá, i když patří k méně častému typu. Její pleť je zcela černá a v měsíčním světle získává stříbrný nádech. Vlasy má Anvallian stříbrné a dlouhé až do půlky zad, oči světle šedé. Rty, jazyk a ostatní části těla, jež lidé mají červené, má Anvallian šedivé.

4) Jaký je všeobecný vzhled postavy?
Anvallian chodí vzpřímeně, ale její chůze i postoj jsou chůze i postojem drow elfa, nikoli člověka. Obléká se do obyčejných zálesáckých šatů a nepotrpí si na žádné šperky ani drahé oblečení. Dává přednost praktičnosti před luxusem. Je sice hezká a po bližším seznámení snad i sympatická, ale první pohled na ni způsobí asi spíše šok, protože drow elfů se většina přičetných bytostí bojí. Proto Anvallian raději nosí plášť, kápl, rukavice a masku a vysvětluje to tím, že je popálená.

5) Kde se postava narodila?
Narodila se v Urze a její dětství nebylo šťastné. Většina okolí ji považovala za méněcennou a podle toho se k ní i chovala. Její otec Dnebechor se k ní prakticky nehlásil a matka Sargul jí sice měla ráda, ale byl to drow elfi druh lásky – emocionální chlad, hluboké nepochopení a fyzické tresty byly na denním pořádku a citlivá Anvallian (tehdy ještě Char) se tím více uzavírala sama do sebe. Největší strach měla z tety Tharamil. Když pak u Tanelorna poznala zcela jiné

zacházení, pochopila, v jak zrůdném systému její blízcí vlastně žijí. Traumatické zážitky z dětství a z období dospívání nepochybně také sehrály svoji roli při vývoji její duševní nemoci.

6) Kolik je postavě let?

Na elfi i drow elfi poměry je Anvallian sotva odrostlé dítě – je jí 116 let.

7) Z jaké rodiny postava pochází?

Rod Va'Arpa, z něž Anvallian pochází, je v Urze poměrně významným mocenským hráčem. Sargul Va'Arpa však pocházela z pobočné větve, která nikdy neměla na rodovou politiku velký vliv, a ani její partner Dnebechor Sjimix nebyl nijak důležitou osobou. Když začalo vycházet najevo, že Anvallian je „postížená“, raději se s ní i se Sargul přestal stýkat. Tharamil Va'Arpa, hlava celého rodu, se k Anvallian chovala nepřátelsky a malá Char se jí velmi bála. Její sestřenicí a později i bratrance jí pravidelně šikanovali.

8) Založila postava svou vlastní rodinu?

Rodinu nezaložila a zatím to ani nemá v úmyslu. Vzhledem k traumatickému zážitku znásilnění to není ani příliš pravděpodobné.

9) Kde nebo jak získala postava své vzdělání?

Nejprve ji spolu s ostatními sestřenicemi vychovávala a vzdělávala teta Tharamil, avšak to brzy přestalo. Jistou výchovu jí posílze tajně vštěpovala matka Sargul, ale Anvallian se v mnoha ohledech jevila jako „nevzdělavatelná“. Nebyla však hloupá a jako dobrá pozorovatelka za léta v kuchyni také leccos pochytila. Opravdové výchovy a vzdělání se jí však dostalo až v péči Tanelorna. Ten ji naučil hrát na harfu, vyrábět hudební nástroje, chovat se k lidem, žít v přírodě, číst a psát, orientovat se v mytologii apod.

10) Živila se postava někdy něčím jiným?

Vlastně ne. Její práce v kuchyni nebyla živobytím v pravém slova smyslu a u Tanelorna také nepracovala vyloženě pro obživu.

11) Co politické názory a náboženská víra postavy?

Ačkoliv se s mladou Char počítalo původně pro kněžskou dráhu, jak je u drow elfích dívek z dobrých rodin obvyklé, brzy se zjistilo, že tudy cesta nepovede. Anvallian cítila k náboženství odpor, protože to znamenalo krvavé rituály a bezohlednou službu Lolth. V životě sice byla nešťastná, ale teprve po svém útěku k Tanelornovi pochopila proč. Její vlastní národ žije zcela zaslepen v nesmyslném a násilnickém systému. Proroctví však hovoří o jeho konci a Anvallian se chce na svržení nenáviděné Lolthiny theokracie podílet.

12) Jaké jsou morální zásady postavy?

Anvallian věří v obecný princip dobra jako jediné cesty k záchraně pro drow elfi národ (tady Tanelornovy teorie o rovnováze věcí nepadly na úrodnou půdu). Zatím nikdy nikoho nezabila, ale zároveň je jí jasné, že v divokém světě za hranicemi Tanelornova lesa bude muset sáhnout po tvrdších prostředcích než je pouhá harfa. Sice se většinu situací snaží urovnat nekonfliktně, ale v případech nutnosti po zbraní sáhne. V nesmiřitelného odbojáře se mění, když se jí naskytne příležitost k oslabení či podkopání drow elfího systému. Její chování je také závislé na fázi maniodepresivního cyklu.

13) Má postava nějaké cíle?

Anvallianiným vysněným cílem je příchod krále, svržení theokratické diktatury a vyvedení drow elfů zpět na zem mezi ostatní národy. Netuší sice, zda se toho dožije, ale proroctvím pevně věří. Jinak chce poznat svět a ukázat ostatním, že existují i jiní drow elfi, než jaké znají.

14) Proč se postava vydala na cesty?

Aby poznala svět a svým dílem přispěla do skládačky, jež jednou povede k naplnění proroctví. A také je docela obyčejně zvědavá.

15) Jakou má postava osobnost?

Projevy Anvallianiny osobnosti do značné míry závisejí na fázi maniodepresivního cyklu. Stále sice platí, že věří v dobro a ráda pomůže druhým, ale její chování se mění. Ve stavu mánie je velmi činorodá, společenská, veselá a někdy až přehnaně sebevědomá. Během deprese jako by z ní vyprchala všechna jiskra. Je zamklá, má blízko k pláči a očividně trpí. Nebýt víry v proroctví, zřejmě by v některé z depresí sama ukončila svůj život. Je-li deprese obzvlášť silná, není Anvallian schopna pohybu a jen leží, aniž by vnímala své okolí.

16) Jaké zvláštní kvality má postava?

Anvallian má mnoho zvláštností. Některé vyplývají z její rasy (např. vrozená magie), jiné z Tanelornovy přírodní výchovy. Disponuje neobyčejně podmanivým hlasem s nádherným tónem a zabarvením. V očích se jí zřejmě odráží něco z její duševní poruchy. Pokud se Anvallian nachází v manické či depresivní fázi, má ve svých šedivých očích část šílenství, jímž právě prochází. Když se v takovém stavu na někoho upřeně dívá, dotyčný obvykle značně znejistí. Zvláštním poznávacím znamením by mohly být jizvy na zápěstích, které zůstaly poté, když se Anvallian pokusila hliněným stěpem podřezat.

17) Existují jisté věci, které postava prostě nedokáže?

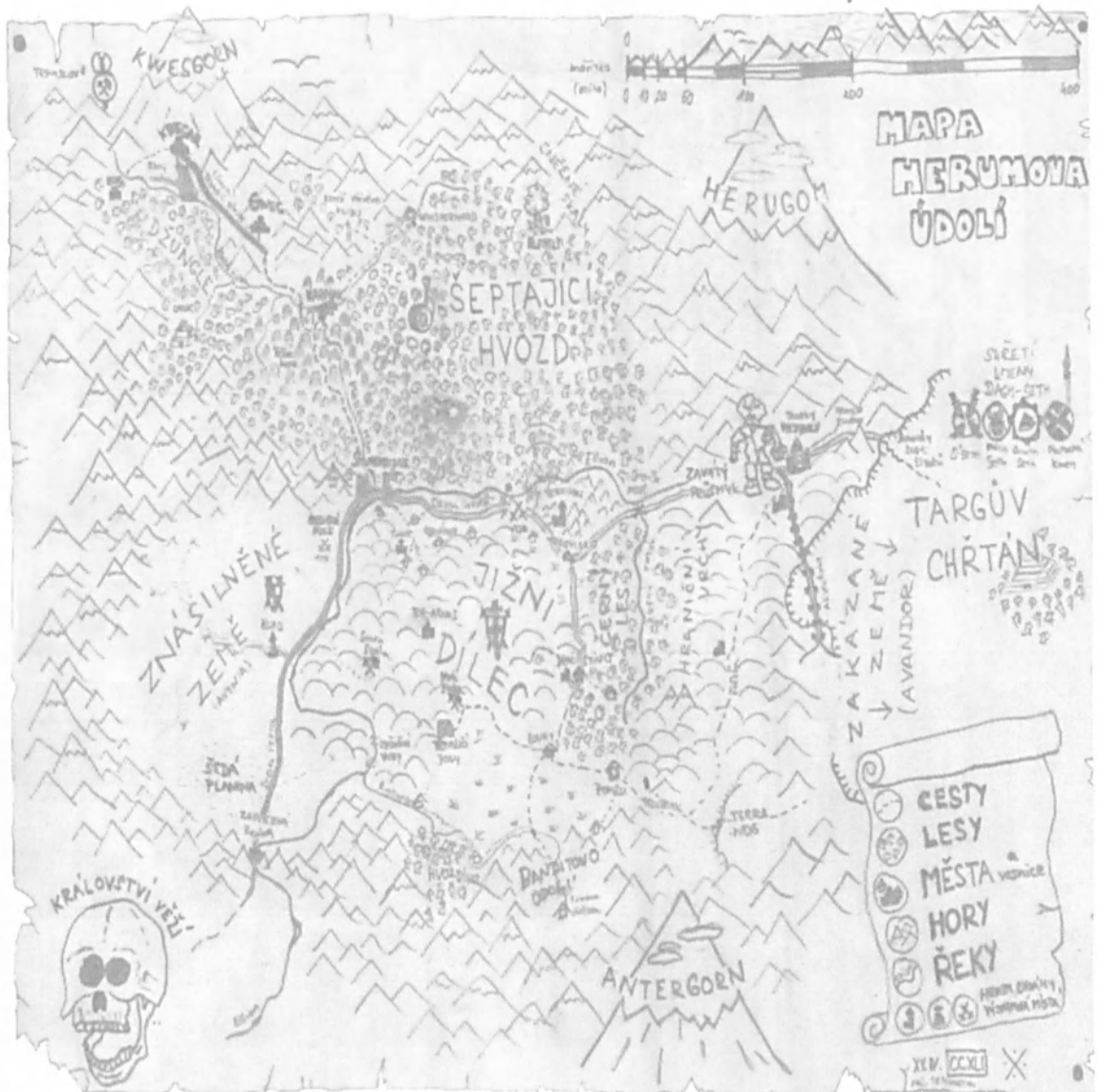
Nedokáže se smířit se situací, v níž se nachází drow elfi národ. Diktaturu je třeba zlomit. Jen s vypětím všech sil dokáže přetřpět fyzickou blízkost neznámých bytostí, obzvláště mužů. Není schopna pohlavního styku; alespoň zatím. Ostatní věci se mění podle toho, zda je Anvallian v pořádku.

18) Co postava nesnáší?

Upřímně nesnáší drow elfi politické a náboženské zřízení, jejich bohy, a potažmo zlo jako celek. Traumatické vzpomínky má na Tharamil. Nemá ráda fyzické důvěrnosti a z představy sexu se jí dělá špatně. Obojetný vztah má Anvallian ke dni, světlu a slunci. Na jednu stranu je jí sice světlo nepřijemné a oslepuje ji, na druhou stranu proroctví hovoří o vyvedení drow elfů na povrch mezi denní tvory. Přesto se však ostrému světlu raději vyhýbá. Nerada používá jméno Char, i když se za něj nestydí.

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 3/B, PŘÍSPĚVEK 1

Komentář: hráči ve věku 17 let



PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 3/B, PŘÍSPĚVEK 2

Komentář: hráč 19 let



Vratniborské baronství je domovem půlčiků a kudůků. Rozprostírá se v jihozápadním koutu země, od jihu chráněno Prvolesem, od severozápadu Pluqem a od východu Toušnými vrchy. Sídlem baronů jest prastará pevnost Vratnibor, kteráž byla vystavěna k ochraně Velké východní cesty. Kraj je malebný a hustě osídlen.

Jižní pláně se rozprostírají severně od Šiptoku. Ze západu jsou obepnuty Toušnými vrchy a Větrnými horami. Jsou zemí širokých a plochých stepí, od dob krále Nemícy domovem rychlých bugů. Jejich pánu byl dán slavný Ledvách, znovu obnovené město. Bugové se živí kočovným pastevectvím, proto v tom kraji není dalších stálých měst.

Poříční marka je jižním pohraničím. Táhne se od brodů ve Větrných horách po východní močály v deltě Šiptoku. Řeka je od časů krále Vodce vroubena pevnostmi a hradisky, z nichž nejmocnější střeží Brody a největší jménem Zeměnost je sídlem Pána marky, jenž je vojvodou jižních vojsk. Poříční marka je domovem krollů, trpaslíků a lidí.

Vnitromoří je krásnou zemí na jihovýchodě Erimu. Je teplé a slunné, proslavené svými květinami. Odedávna rival Bukového listu. Lid Vnitromoří je převážně čeledi rybářské či rolnické. Knižecím sídlem jest přístav Renavar. Ten kraj lemuje pobřeží Vnitřního moře od šiptocké delty po Dračí vrchy. Lid Vnitromoří je lidského a elfího původu.

Střední Erim je kraj bohatý půdou. Rozkládá se od Žitoměře k Motosu, na západě ohraničen Jestřábníkem a Botnými vrchy, na východě Svobodnými přístavy. Na jihu sousedí s Jižními pláněmi a na jihovýchodě s Dračími vrchy. Lid jest převážně lidského či hobitího původu, zabývá se převážně obděláváním půdy.

Severní pohraničí. Za starých časů byl Kamenný most středobodem severního pohraničí. Dnes zůstává jeho srdcem, toto území je však omezeno na kraj jižně od Pluqu. Pod správu Pána od Mostu tak spadá země od Bukového luhu na východ až k plucké deltě. Na zelenobrodsku převažují hobiti, v okolí Kamenného mostu lidé. Na sever od řeky přežívá dosud několik hradišť.

Svobodné přístavy Sto plachet, Pěnvěž a Bílá tříšť se nacházejí na severním pobřeží. Jsou to svobodná města, v jejichž čele stojí volený soudce, jenž je zároveň jedním z Desíti. Obyvatelstvo je elfího a lidského původu, v nevídané míře zde žijí půlelfi. Bohatství těchto měst tvoří obchodní a rybářská flotila.

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 4/B, PŘÍSPĚVEK 2

Komentář: hráči 16-19 let

O kalendáři

Kdyžtě bohové stvořili Svět, milý Athi, umístili na oblohu Slunce a Měsíc. O povaze těchto nebeských těles vedou učení neustálé spory. Je nepochybné, že v sobě obsahují nemalý díl magie bohů, neboť jak jinak by mohly dosahovati tolik úchvatné harmonie a jedinečné pravidelnosti v tomto chaotickém světě, zmítaném rozmary bohů a neustále proměňovaném výslednicí působení sil bohů, Rozumných, Nerozumných, zvířat, rostlin a živlů? Věz, že přes všechny věky, kam paměť moudrých sahá, kdy byla mnohokrát změněna tvář Světa, tisíce generací a nespočet tvorů přišel a odešel, přes pády a vzkříšení bohů, ano i přes samotného Draka vychází vždy slunce na východě a zapadá na západě, čímž nám plynutím dnů dává povědomí o plynutí času. Měsíc, bledý souputník Slunce, pak zemře a znovu se zrodí přesně za dvacet osm dnů: toto období je proto zváno jménem měsícem. Vždy 28. noc v měsíci jest měsíční Světlo v plné síle, Měsíc je v úplňku. Od toho dne pomalu umírá a 14. noc v měsíci zemře a je znovu zrozeno. Tomu dni se říká měsíční nov. Toho však není dosti: věz, že dvanáct měsíců tvoří jeden rok, neboli jeden cyklus Slunce. 21. června je v poledne na obloze nejvýše, ten den je zván slunečním úplňkem neboli letním slunovratem a je nejdelší v roce. Zimní slunovrat neboli sluneční nov nastává 21. prosince, slunce je toho dne v poledne na obloze nejnižší a noc je nejdelší v roce, den naopak nejkratší. 21. září a 21. března je den a noc v rovnováze, Slunce je v polovině svých sil a hovoříme o rovnodennosti.

Všimni si, milý Athi, že zatímco kotouč Měsíce umírá spolu se slábnutím magie měsíčního Světla, sluneční kotouč se stále jeví jako celistvý, ačkoliv síla jeho magie je zmenšena. Praví se, že v některých prokletých zemích daleko na severu Slunce během roku opravdu umírá a je znovuzrozeno. Děkuj bohům, že ses narodil v této požehnané zemi, kde svítí slunce po celý rok. Nižší tvorové pociťují sluneční cyklus jako změnu tepla slunečních paprsků, avšak v rovině magie je tento posun stejně zřetelný. Z toho vyplývá i rozdíl mezi magií Slunce a Měsíce. Až se naučíš uvidět Světlo Slunce, nikoliv to viditelné, ale to magické, které uctíváme a čerpáme z něj svoji sílu, porozumíš těmto změnám hlouběji. Pro tuto chvíli si však bedlivě vstip do své hloupé hlavy tyto veliké údaje, neboť z nich bude odvozena tvá budoucí síla kněze Světla.

1 měsíc = 4 týdny = 28 dní
1 rok = 12 měsíců = 48 týdnů = 336 dní

21.6., 21.12. - Slunovrat 21.3., 21.9. - Rovnodennost
28. noc měsíce - Úplněk 14. noc měsíce - Nov

Pondělí	1	8	15	22
Úterý	2	9	16	23
Středa	3	10	17	24
Čtvrtek	4	11	18	25
Pátek	5	12	19	26
Sobota	6	13	20	27
Neděle	7 14 21 28			

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 4/B, PŘÍSPĚVEK 3

Komentář: hráči 16-19 let

O bozích

Nespočet božstev povstalo z Prázdnoty. Zlomek z nich obývá Plán tohoto Světa a zlomek z tohoto zlomku tento Svět sám. Někteří z bohů jsou smrtelníkům neznámí. Jiní jsou tušení, a jen malá část bohů se dává Rozumným zjevovat. Nejznámějšími mezi bohy jsou pak tito:

Inden Neochvějný rytíř je bohem spravedlnosti a čestného boje. Miluje rytíře a statečné bojovníky. Je soudcem všech spravedlivých zápasů a sporů, bohem bojovníků a králů. Uctívači Indenovi se shromažďují v městských arénách, které bývají Indenovi zasvěceny. Uctívají svého pána tím, že mezi sebou zápasí. Pokročilejší z nich se stávají Indenovými rytíři, ti pak jsou povoláni chránit Rozumné a bojovat proti Nečistým rasám. Nejlepší z nich Inden odměňuje silou a udatností. Někdy přichází do bitev v podobě rytíře ve stříbrné zbroji nebo jako stříbrný lev.

Sistamun Obmyslný zabijec je Indenovým dvojčetem. Je bohem zákeřného boje, lži a zrady. Je obávaný a uctíváný Nečistými rasami, avšak i mezi vrahy, žoldnéři a krolly má mnoho stoupenců. Sistamun Chlemtač krve přijímá od svých uctívačů prolitou krev a odměňuje se jim dary obratnosti a vychytralosti. Moudří předpokládají, že Zrádce nyní sídlí na Ztracené zemi, kam jej vyhnal jeho bratr. Zjevuje se jako sicco s pichlavýma očima nebo jako krkavec. Práví se, že čas od času bojuje se svým bratrem Indenem. To jsou časy, kdy se mění Svět, časy velkých válek a změn. Od počátku světa nezískal žádný z bohů nadlouho převahu, avšak je psáno, že jednou jeden z dvojčat svého bratra zabije a tehdy nastane konec Světa.

Maidra Matka je bohyní plodnosti, zrna, mateřství a koní. Je matkou Snarniho a Tolskuta. Ochraňuje děti a rodiny. Hospodyně jí obětují drobtý spálené v ohni a mléko v misce u prahu a ona jim odplácí zdravými dětmi a dostatkem jídla. Rolníci uctívají Maidru o letním slunovratu obětí chleba z loňského obilí. Bugové v Ledváchu zasvěcují Maidře nejsilnějšího býka. Maidra se zjevuje v podobě kypré tmavovlasé barbarky nebo v podobě mohutné černé klisny.

Letamia milosrdná je matkou Zabijeců a Rytíře. Je bohyní nesobecké lásky, lásky mateřské a pečovatelské. Letamiini stoupenci často budují starobince a lazarety, kde pečují o nemocné a staré. Své stoupence obdarovává Letamia mocí vracet zdraví a život. Někteří Moudří ztotožňují Letamii s životodárným sluncem. Prochází zemí v podobě vysoké šedovlasé ženy.

Yagd Smrt je bohyní smrti, zmaru a konce věcí. Obětujeme jí zlatou minci pod jazyk zemřelého. Jiných obětí nepřijímá, své si vezme sama ve svůj čas. Její říše skrytá ve hvězdách je příbytkem duší zemřelých Rozumných. Není

jisté, co se děje s dušemi Nečistých ras, mají-li tyto rasy vůbec duše. Yagd Smrt přilétá na okřídleném plazu, jenž není z dračího plemene a z něhož mají strach i sami draci. Yagd Smrt nemá chrámů a o uctivače nedbá.

Chru Mumin je bůh zlodějů. Bývá spatřen v hospodách a na bazarech v podobě mumina - Rozumného malého hrošíka. Chru je bohem šibalství, je dobromyslným ochráncem taškářů a zlodějů. Práví se, že palác Chruův stojí v džungli v daleké Farice. Jeho oltáře bývají často vztyčovány a zřídka navštěvovány, neboť se stává, že modlíciho se prosebníka z žertu promění do podoby mumina. Z takovéto proměny není cesty zpět.

Tolskut Zručný je bohem kovářů a stavitelů. Přijímá podobu rudovousého trpaslíka. Je největším umělcem z bohů, z jeho rukou vyšly ty největší divy Světa. To on vytvořil pouta, kterými je spoután Drak. O skutečných rozměrech Tolskutovy moci nemají Moudří mnoho zpráv, neboť vědomosti o něm drží trpaslíci v tajnosti. Jisté však je, že největším Tolskutovým darem Rozumným je mitril, nejvzácnější kov.

O rovnováze Světa

Plán našeho Světa je obýván zástupy bohů - někteří jsou mocnější, jiní méně mocní. Všichni mají dostatek moci, aby mohli tak či onak zasahovat do života smrtelníků. Je však také pravdou, že nejmocnější smrtelníci mohou zasáhnout i do životů bohů. Mezi mocemi bohů se brzy ustanovila rovnováha, která dala vzniknout živým bytostem. Jakékoliv porušení této rovnováhy je však smrtelníkům velice nebezpečné: pokud by se stalo, že by některá ze skupin bohů získala příliš navrch, mohla by se pokusit skoncovat s ostatními bohy a zmocnit se vlády nad tímto Plánem. Proto se všichni bohové od počátku snaží zvětšit svoji moc, nebo přinejmenším si ji udržet a nedopustit růst moci svých soků. Veškerá moc tohoto Plánu je dána objemem Představ, které jsou v něm vázány. Vše na tomto Světě je více či méně nositelem Představ, myslící bytosti pak více než ostatní hmota a Moudří první mezi myslícími. Někteří bohové se proto snaží naklonit si rozumné tvory na svoji stranu sliby a dary. Jiní poutají své uctivače strachem a hrůzou a ještě jiní - a praví se, že nejméně mocní - si rozumných tvorů vůbec nevšímají nebo je nechávají jít svou cestou. Dokud bude působit rovnováha mezi bohy, bude Svět sídlem smrtelníků. Jakmile se však rovnováha příliš nakloní na tu či onu stranu, bohové vytáhnou do války a Svět zanikne. Někteří Moudří soudí, že právě smrtelníci nakonec budou kamínkem na miskách vah, který rozhodne válku bohů. Možná je to jen sebeklam. Jisté je, že co je Svět Světem, je třeba počítat s bohy a snažit se nekřížit jejich cesty, neboť jsou mocní a snadno se rozhněvají.

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 4/B, PŘÍSPĚVEK 4

Komentář: hráči 16-19 let

Letopisy

Seznam událostí, králů a znamenitých činů, tak jak po sobě následovali v řece Času

Věk zrození

O věku zrození není mnoho známo a letopočty se nedochovaly.

Věk oceli

- 526. Luz Tlustý sestoupil z Karmejí a dobyl Luzii
- 832. Fuzem Husté obočí zakládá Voltii v Osretu
- 1225. Noliest s pěti lodmi odplouvá z Nolise v Mandu
- 1228. Noliest doplul do Wime
- 1229. = 0 v.m. Objevení Severní hvězdy

Věk mitrilu

- 1. Kurk do Wirne přiváží mitril
- 1735.=0 v.or. Bork objevuje Čtyři želvy

Věk orichalku

- 650. povstal Hlab ve Voltii
- 685. Purmi vystopuje Hlaba
- 1130 Olgum přemohl Hlaba
- 50 př.D.=1210. příchod Draka na Svět
- 35 př.D.=1225. Reptam Pěti tváří vyzývá k dobytí Erimu
- 28 př.D.=1232. Reptam překračuje Šiptok, založení Ledváchu a Renavaru
- 26 př.D.=1234. založení Motosu
- 20 př.D.=1240. Reptam vyhlašuje Království Erimské, o letním slunovratu korunován na krále
- 8 př.D.=1252. příchod trpaslíků do Geynovy Akademie
- 0 D.=1260. o jarní rovnodennosti spoutání Draka

Věk Draka

- 8 D. překročení Pluqu, začátek kolonizace Severního Erimu
- 12 D. do Erimu přicházejí trpaslíci, Borut Měděvous zakládá Argozar
- 17 D. Vylodění Sta plachet
- 22 D. Reptamův odchod. Sněm deseti, trůn získává Posteb z Žitoměře, později zvaný První.
- 50 D. Král Posteb I. umírá, korunován jeho syn Pěnik Chrabré oko
- 65 D. Hordy rivonských bugů vedené Chawrpou Jezdcem vpadávají do Lebitie. Král Verthob žádá Pěníka o pomoc.
- 23.6.bitva pod Esinou, vítězství spojených armád Lebitie a Erimu. Král Pěnik zraněn.

- 68 D. Pěnik umírá na následky zranění. Na trůn usedá jeho bratr Posteb II. zvaný Masojed.
- 92 D. Král Masojed umírá v plném rozkvětu sil. Korunován jeho syn Nemíca.
- 105 D. Nemíca umírá na horkou nemoc. Korunován Vencěr, druhý syn krále Masojeda.
- 106 D. Král Vencěr vypravuje flotilu proti Mandu. Po tři roky o něm není zpráv.
- 106 až 109 D. První regentství, říši spravuje králův bratr Dobřich.
- 109 D. Druhý Sněm deseti. Dobřich povolán na trůn.
- 123 D. Dobřich řečený Rozvážný umírá milován rozumnými všech ras. Trůn přechází na jeho syna Dobřicha II.
- 140 D. Druhý vpád bugů do Lebitie. Dobřich zprvu váhá s pomocí králi Regonvorovi. Lebitie poražena na hlavu.
- 142 D. bugové překračují Šiptok. Dobřich je donucen k boji.
- 143 D. 12.5. Ledvách vypálen a srovnán se zemí.
- 5.8. Bitva na ledvašských polích. Dobřich zabije Bolchwora, náčelníka bugů.
- 23.9. Dobřich zahání bugy zpět za Šiptok.
146. Dobřich umírá. Na trůn jeho syn Nemlich.
160. Nemlich zahyne na lovu. Druhé regentství. Mladého krále Nemícu II. zastupuje Kilkali Mlynář.
172. Konec druhého regentství
179. 27.11. Kilkali umírá, uzavření Mlýna v Byrozdulu
186. Lebitští bugové pod vedením Rowloutha znovu překračují Šiptok.
- 17.4. Nemíca vyžaduje podřízení se jeho majestátu. Zároveň nabízí bugům zemi.
- 28.7. přísahá Rowlouth Nemícovi věčné poddanství. Bugové se usidlují v jižním Erimu. Znovuvystavění Ledváchu.
191. Král Nemíca umírá. Na trůn usedá jeho syn Nemlich II. Nemrava.
204. Král Nemrava umírá. Korunován jeho syn Pěnik II.
205. Král Pěnik se jmenuje Nádherným. Marnotratně rozhazuje majetek trůnu, pořádá velkolepé hostiny a nestará se o chod země.
207. Třetí sněm deseti. Král donucen odstoupit. Na trůn korunován jeho bratr Vodec.
257. Král Vodec, řečený Uzdravovatel, se po padesáti pozeňnaných letech panování dobrovolně vzdává trůnu ve prospěch svého syna Vencěře. Ten korunován pod jménem II.
299. Vencěr II. umírá. Korunován Vodec II.
- 303-304. První válka o thorelijský meč
- 304, 7.3. Čorzen Čowlen zajímá Verghize I. Kovadlinu
318. Vodec II. umírá. Na trůn Posteb III. řečený Rychlý.
321. Mladý král umírá na následky pádu z koně bez mužského potomka či bratra, který by byl oprávněn převzít trůn. Konec panování dynastie Postebovců. Sněm deseti volí nového krále. Hargol zabíjí Čorzenu Čowlena, + Hargol. Králem zvolen Oblík řečený Hobit, zakladatel vratniborské dynastie erimských králů
- 327-331 Druhá válka o thorelijský meč.
337. Oblík umírá. Na trůn jeho syn Žufánek Vratniborský.
355. Král Žufánek umírá. Na trůn Oblík II. zvaný Rybář.
379. Oblík se vzdává trůnu ve prospěch svého syna Slunky.
- 385 D. začátek Třetí války o thorelijský meč
- 387 D. Vyplenění Reptamova kláštera
- 388 D. konec Třetí války o thorelijský meč.
- 405 D. Slunka Medvěd umírá bezdětný. Sněm Deseti potvrzuje na trůnu regenta Feriola Stříbrovlasého. Trůn získává dynastie Stříbrného buku.
- 411 D. král vyhlašuje Dobývání divočiny
- 425 D. masakr osadníků na Gejlomské přeji. Začátek Války o Divočinu.
- 429 D. Vítězství u Ašlaku
- 432 D. Vítězství na Deltě
- 437 D. Vítězství u Tarmahu

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 5/B, PŘÍSPĚVEK 1

Komentář: hráč 18 let



PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 5/B, PŘÍSPĚVEK 2

Komentář: hráč 18 let, kresba vlastní herní postavy



PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 5/B, PŘÍSPĚVEK 3

Komentář: hráč 18 let



PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 6/B, PŘÍSPĚVEK 1

Komentář: Některé hráčské skupiny zaznamenávají důležité okamžiky ze hry do deníků. Ty mohou následně sloužit k vytváření literárně zpracovaných příběhů z odehraných dobrodružství (viz příloha 7/B). V uvedeném příspěvku záznamy hráčů ve věku 17-19 let.

- 1
 2
 3
 4
 5
 6
 7
 8
 9
 10
 11
 12

1	600	
2	630	Vyprávíme k loze Sobolím, hledat Xandash,
3	700	- Plni čísel - historie, jako vyprávění - ulož
4	730	den vesky - druhé vesky ubytování na
5	800	statku - Dátová 2 dny vesky furt stěží
6	830	Zhruba 4 dny v hor.
7	900	- Zabili jsme ježerka - rozchod - šli
8	930	me doprta - vedle osce na rozcestí,
9	1000	den dolevo - tunel - v noci tráva
10	1030	na uličce potkala oblažet - v tunelu
11	1100	je vyhledání, když se do uhlénu
12	1130	ráj jevíne dá se projít - je to
13	1200	uá zeme Sialaf od - chci spátky
14	1230	tv uenichu - Pak me ugerali do k jelem
15	1300	Večer me dorasili k nástetku na
16	1330	podlehu, Na slvet dsud ilin jedme
17	1400	ka ne uagy obeti, Na zájed od jezer
18	1430	Vnaminie basna - uprostred mesto efi
19	1500	kdo by se van čivari - ... egera ta
20	1530	poj egi' lide'
21	1600	Je sme kate Suvine - ušli sme tan
22	1630	tajnou chodba - 2 chodky - na upad;
23	1700	na Suet (vítada) - potkali sme (vobí
24	1730	Söcha kralu - mal k slepých - přezdn
25	1800	Vodopadu - v jedny místnosti sule
26	1830	ušli vsmenou - Nabaldu - chci alizme je
27	1900	přinesli 2 zbejvaci lavy - stvebky vodopadu
28	1930	- Bojaky proti neodstaneji - uelmothey - simi
29	2000	nic jin neděláme (as 2. den) na 3 dny
30	2030	Pasti - ... - posledni die pasti - sp, st - chod
31	2100	eme stekli (já var)
	2130	

Poj s k...
 Poj s...
 ↑
 ↓
 ↑
 ↓

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA 7/B, PŘÍSPĚVEK 1

Komentář: hráč 15 let

Za Chaldejáčkem

Ve Stonefallu a Justeru kolovaly pověsti o prastarém artefaktu, o Chaldejském meči, jenž by měl být uschován na Západním ostrově říše Chaldéjů. Nikdo z Družiny neváhal ani chvíli, během dne bylo vše připraveno a všichni se vydali do Stonefallu, aby se nalodili. Do cesty se jim připletla docela velká banda loupežníků, kterých se ale rychle zbavili. Mág byl však vážně raněn a byl nucen zůstat ve městě. Za peníze nalezené v loupežnické skrýši byla koupena rozpadající se brigantina a najata posádka. Do Chaldeje, hlavního a nyní už jediného města Chaldécie, se nebylo lehké dostat. Nepřátelství mezi Salamonii a Chaldécií přetrvávalo, i když... válka nezuřila. Kapsy dobrodruhů se ale nakonec ukázaly hlubší, než bylo při jednání s Chaldejskými úředníky zapotřebí. Ve městě se pouze zastavili aby doplnili zásoby, zaparkovali loď a nakoupili. Sei-ling se mezitím od místních dozvěděl, že by měl jít na západ, kde je podle pověsti v údolí bohyně Amabis prastarý chrám, kde je meč ukryt. Dráp si také domluvil prácičku u jednoho místního alchymisty, Druga. Ten se totiž dozvěděl, kam že to Družina míří. Válečník měl za úkol přinést Drugovy dračí vejce, od, podle něj, "malého dráčka, sídlícího v chrámu". Družina vyrazila na cestu ostrovem na západ.

Tak tedy Družina vyrazila. Dostala se do údolí i do chrámu Amabis. K Chaldejáčku ale ne. Jak jsem se v popisu tohoto artefaktu zmínil, v chrámu sídlil mág Maurix, syn Wolgery Temné Bouře z Ledové hory, a ten všechny členy Družiny zajal. Původně je chtěl využít při svých magických pokusech, napadla ho však jiná, zajímavější myšlenka. Na samém východním okraji provincie Salmonisu stála kuželovitá věž, postavená ve Věku probuzení. Zde přebýval jeho největší nepřítel Tarxis (známý jen jako Mág z Temné věže). Poslat tam Družinu bylo ideální řešení... (Zabití dvou much jednou ranou, jak by jistě poznamenali naši bystří spoluobčané)

Družina se tedy vrátila do města Chaldeje a chystala se na cestu. Při cestě zpět přes Stonefall (tam vyzvedli uzdraveného Órbrina) do Justeru se kroll Krim nepohodl s ostatními. Hádky skončili až útekem zbytku Družiny z Justeru přes Černoles, když ho zanechali spícího v hospodě. Krim se samozřejmě vydal za nimi a přísahal pomstu. Družina mezitím v Černolese znovu málem přišla o Órbrina.

Jen díky místním bělovlasým lesním elfům se dostali z Černolesa živí. Čekala je ovšem ještě bitva s mágem v Temné věži. Krim dorazil k věži pouze o pár hodin později i když byla jeho cesta mnohem delší než Družiny. Na jeho tváři šel poznat vítězný úsměv. Nesl si s sebou artefakt nesmírné síly, jímž chtěl Družinu zničit a který získal od svého nového "pána". Nevěděl, že pouze slouží jeho sobeckým zájmům... Krim přišel, Krim vybuchl, Krim "zvítězil". Ale díky němu se povedlo Družině zabít mága a vyříznout jeho srdce, po kterém Maurix tolik toužil. Následovala cesta zpět...

Samozřejmě že to Krim nák přežil a dokonce s Družinou setkal. Ale dopadlo to jinak než předpokládal. Nezbyvalo mu než Družinu sledovat zpátky do Chaldeje.

Po návratu do údolí Amabis byl kroll zase zbit a svázán. Tam také vznikla legendární zbraň - pochodeň pobitá hřeby. Totiž, když se kroll rozvázal a vydal se za Družinou, neměl už žádnou zbraň. A proto mu velmi přišla vhod pochodeň a hřebíky.

Mezitím utrpěla Družina v labyrintu chrámu Amabis velkou ztrátu. Barbar Iason byl rozdrčen prastarou kamennou pastí. V labyrintu se také setkali s tygrodlakem nebo s družinou podivných elfů, kteří na ně zaútočili. Bitvu v úzké chodbě vyřešila až Sei-lingova pověstná vynalézavost. Pak konečně dorazili k mágovi Maurixovi a předali mu srdce Tarxise. Po sejmutí prokletí, které na ně bylo uvaleno minulé setkání (domluvená odměna), Družina mága usmažila blesky ze svých prstenů. Mága se tedy zbavili, ale kde je Chaldejský meč nevěděli. Ještě, že našli pergamen s plánem labyrintu a tam také tajný vchod do teleportační místnosti. Pak už jen následoval boj s pekelným psem a... A pak vyzvednutí meče...

"... Otočil se směrem k barbarovi. Přítel ležel na zemi s četnými popáleninami. To ho však nesmělo zastavit. Měl důležitější poslání. Pomalými kroky se blížil k onomu světlu na vrcholu schodiště. Ano, je to on. Ta příčina veškerých útrap. Zhoubu, která stála Iasona život. Jeho smrt ale nebyla zbytečná. Vždyť je přímo u svého cíle, jen natáhnout ruku. Pomalým pohybem obnažil špici čepele, jenž spočívala v objetí chladné skály stovky, snad tisíce let. Zbraň se znovu zaleskla ve světle pochodní a on pocítil sílu, tu všeobjímající moc, jíž svíral ve svých malých ručkách. Žádný z malého národa se nikdy takto necítil..."

Chaldejský meč byl tedy jejich. Určitě si však nemyslíte, že by Chaldéjští vládcové nechali tak mocný artefakt hlídat jen ohnivou potvůrkou, se kterou se vypořádá kdejaký lumpík. Ona se totiž Síň Meče začala zatápět vodou. Cesta zpět se uzavřela a tak následoval útěk větrací šachtou před vodou. Její konec ústil do malého údolí na vršku hory Amabis, které bylo mimochodem doupětem žlutého draka. Málem jsme mohli jsme Starou Družinu přejmenovat na Zvfritovnou Družinu. Pak už je čekala jen cesta zpět do údolí Amabis (mezitím Dráp vybral doupě žlutého draka/dračice aby splnil úkol chaldéjského alchymisty), kde na Družinu čekala vystrašená posádka jejich lodí (mezitím se totiž vozový, tedy pardon loďový park rozrostl na tři brigantiny - Sei-lingovu, Drápvou a Krimovu), že prý zlí skřeti se chystají dobýt Chaldej a že vlajková loď skřetů a pár dalších plavidel se pokusí překvapit Chaldejany z jihu.

Tak se tedy dostáváme k námořnímu bitvě se skřety. To už je ale jiný příběh

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA B/B, PŘÍSPĚVEK 1

Komentář: hráč 17 let

List...Život

List pergamenu slova lásky skrývá,
ruka s perem jemně se chvěje,
realita s fantazií snadno splývá,
ano není život bez naděje.
Živote kampak to všechno spěje?

List svitku zprávu nese radostnou,
tak jídlo a pití na stoly noste,
srdce zvonů odbíjejí píseň milostnou,
na svatbu sjeli se zvaní hosté.
Živote jakto že je to tak prosté?

List kroniky starou legendu sděluje,
drak ve sluji náhle ze spánku procitnul,
kde kdo rodinný krb pro slávu obětuje,
oheň z tlamy ve chvilce jej sežehnul.
Živote proč jen Tebou pohrdnul?

List lilie bez vody náhle uvadá,
malé dítě v kolébce hlasitě brečí,
zlá zpráva a matka do mdlob upadá,
děd před krucifixem v komoře klečí.
Živote nemohls jim život udělat lehčí?

List závěti jenž dotyk pera nepoznal,
v domě dnes již jiní lidé bydlí,
hladomor dítěti život s klidem vzal,
žena a stařec v prachu ulice sídlí.
Živote trápíš Ty jež jiní mydlíš?

List stromu na náhrobek se snáší,
zamysli si čím jsi a oč usiluješ,
vítr po zemi listy nadšeně plaší,
otevři oči a koukni na to co miluješ.
Živote proč tak kruté lekce uděluješ?

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA I/B, PŘÍSPĚVEK 2

Komentář: hráč 16 let

Kamarád volající z bitvy

Už nemůžeš spát,
procházíš temným táborem,
a přemýšlíš, co ještě může stát,
válka pod stříbrným praporem.

Zastavíš se a pohlédneš do dáli,
vždyť už svítá.

Strach a oddanost králi
se v tvé mysli zmítá.

Žal, nejistota a klam
pořád ti srdce svírá,
a najednou toužíš odejít tam,
kde víš, že se neumírá.

Moc dlouho stojíš a vzpomínáš
na dobu, kdy byls malý hoch,
a bezděky se nad tím usmíváš,
když zaslechneš signální roh.

Seržanta poznals po hlase,
však nevíš, co povídá,
ale už bylo načase
nehloubat v záhadách

Do tváře začne ti vítr vát
a ty zatoužíš bít se za nebe,

za ty, co měl jsi tak rád,
za ty, co chtěli teď stát vedle tebe
Šavle zbarvené od krve,
jiskřící ocel, hořící trám,
vždyť je to stejné jak prve,
jen teď jsi tu sám

A když dalšího z černých posíláš na
věčnost,
zazdá se ti, že uslyšíš
hlas, který vždycky zpíval si pro radost,
hlas tvého přítele, kterého nevidíš.

Snad šlo by to líp,
jak strnul jsi v otočení.
Vystřelený šíp,
okamžik překvapení.

Srdce divoce buší,
na nebe se podíváš,
cítíš tolik zmatených duší,
a dojde ti, že umíráš.

Koukáš nahoru a padáš na záda,
pak znovu uslyšíš
hlas svého kamaráda,
ale teď už mu rozumíš

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA I/B, PŘÍSPĚVEK 3

Komentář: hráč 16 let

PŘÁTELSTVÍ

**KAŽDÝ Z NÁS SNAŽÍ SE JÍ CELÝ ŽIVOT DOBRAT,
ZJISTIT, JAK TO VŠECHNO VLASTNĚ JE.
ONA BOHUŽEL SE UMÍ HODNĚ DOBŘE SKRÝVAT,
NE MOC ČASTO MEZI LIDMI PUTUJE.**

**KAŽDÝ MĚL BÝ POZNAT TEN KRUTÝ POCIT,
KDÝ SE CÍTÍ OBELHÁN A BEZ PŘÍTELE.
JÁ TO POZNAL A NENÍ ČÍM SE CHLUBIT.
NEVÍŠ, CO MÁŠ DĚLAT, ULEHNEŠ DO POSTELE.**

**MNO TVÍ JE JAKO BÁRKA VRATKÁ,
PAK HO NOCÍ BEZESNÝCH TĚ POTKÁ
A JE JEN JEDEN ZPŮSOB, JAK TO VÝŘEŠIT.
PŘÁTELS JE OVŠEM NUTNĚ JI VYVÁŽIT.**

**VÝDAL JSEM SE HLEDAT PRAVDU,
A TAKÉ JEJÍ SESTRU LÁSKU.
NEVÍM, ZDALI ÚSPĚCH MÍT BUDU,
KLIDNĚ ŽIVOT BYCH VLOŽIL V SÁZKU.**

**NE KAŽDÝ NA TĚTO CESTĚ USPĚJE,
ALE O TO VĚTŠÍ MÁ PAK RADOST.
U SRDCE KRÁSNÝ POCIT HO ZAHŘEJE
A MÁ S KÝM DĚLIT SE O RADOST A STAROST.**

**NEHLEDAL JSEM CELÝ ŽIVOT, PŘESTO JSEM SE DOBRAL,
ZJISTIL, JAK TO VŠECHNO VLASTNĚ JE.
PŘEDE MNOU UŽ NEMUSÍ SE SKRÝVAT,
VŽDYŤ VE MNĚ SAMÉM NÝNÍ PUTUJE.**

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA I/B, PŘÍSPĚVEK 4

Komentář: hráč 18 let

Chtěl bych

Země krví zbrocená,
zablácená má duše v prachu ztracená.
Ve strachu sleduji
naklánějící se miský vah.
ANO! Vím, že to chceš slyšet.
Mám strach!
Jen jeden chybný tah...
...a šach

Poslední pohled po bitevním poli.
Na dohled žádná pomoc.
Jen mrchožrouti, jež neberou ohled.
U srdce bolí.
Ne kvůli roztržené ruce.
Ne kvůli díře v břichu.
Důvod?
Okolí. Táhne se průvod
zbědovaných duší,
každý z nich tuší,
že krev dnes tekla zbytečně.
Ale jen netečně
projevují smutek a přísahají...
Skutek utek. Krev budou prolévat věčně...

Já rád
věděl bych proč lidé musí umírat.
Chtěl bych znát důvod,
vždyť každý lidský život
musí všechno zlato světa stát.
Tak proč?
Proč lidé musí umírat?
Proč člověk je bratru svému kat?
Chtěl bych...
...mat

PŘÍLOHOVÁ ČÁST B, PŘÍLOHA I/B, PŘÍSPĚVEK 1

Komentář: hráč 16 let

Óda na Orgina

Fangur stál na úpatí homole, která se nad ním tyčila do výšky asi půl míle. Na ní stála památka velmi slavného lavuanského hraničáře.

Když Fangur vystoupil na vrchol, poklonil se nejprve východu, jihu, západu a nakonec složil zbraně, poklekl na koleno a severu zapěl:

Elmorino, matko Orginova,
co záříš od soumraku do svítání
stůj nad ním a ochraňuj svého syna,
od vítání do vítání. *

(na severu září totiž po celý rok hvězda Elmorina, pojmenovaná podle nejslavnější válečnice lavuanského lidu, Orginově matce Elmorině)

Když dozpíval přešel zpět k mohyle, poklonil se Orginové památce, opět poklekl a poté jasným hlasem zapěl ódu na slavného pána hraničářů, svého děda, Orgina, syna Atrarena a Elmoriny:

Tam na kopci Ag-nunume,
kde se vítr prohání
ční kamená mohyla
se zlatým kováním.
Tam památka Orgina dlí
tam moje teskná píseň zní

Ty, Orgine statečných, lavuanských
hraničářů vůdce,
dobrá na tomto krutém světě tvůrce.
Odpočivej zde v pokoji a klidu,
pane lavuanského lidu.

Třeskl meč o štít,
ránu stihla rána,
bitva krutá, slavná
dnes zdá se být prohraná.

V tom na kopec Ag-nunume
Orgin vystoupil,
každý nepřítel
před ním ustoupil.

Rozséval zkázu
do nepřátelských řad,
každý bojovník náš
měl Orgina rád.

Ty Orgine, statečných, lavuanských
hraničářů vůdce,
dobrá na tomto krutém světě tvůrce.
Odpočivej zde v pokoji a klidu,
pane lavuanského lidu.
Když nepřátele hnal
rudý blesk ho sklál,
temný bůh Vyvrhel
Orginovi duši vzal.
Plakali všichni přátelé,
druzí radovali se,
však za duši Orgina
zaplatili draze.

Tam na kopci Ag-nunume,
kde vítr chladný vane
stojí kamená mohyla
nad tebou Orgine!

Tam na kopci Ag-nunume,
kde vítr chladný vane
stojí kamená mohyla,
tam mé srdce zůstane.

Narodil se 25. 3. 5489 ve městě Inowral v jižním Lavuanu. Ihned po narození ho otec odvezl s uprchlíky z města, protože to bylo již 3 roky obléháno. Jeho matka Elmorina, která velela obráncům odmítla odjet i z mateřských důvodů a dva roky na to zemřela při poslední obraně města.

Orgin vyrůstal v malém městečku Alomanu. Již v dětství rád poslouchal příběhy o krásné zemi Lavuan. Nechápal, proč se tam nevrátí. Když se zeptal otce a dozvěděl se, že Lavuan je již asi deset let pod nadvládou zlých Askonů velice ho to zarmoutilo. Jeho představa krásného Lavuanu náhle zšedla, když si v ní vybavil zlé Askony. Jeho láska k Lavuanu rok od roku rostla a s ní rostla i nenávisť k Askonům.

Nicméně se v dvaceti letech oženil s krásnou Aijne, ozdobou Alomanu.

V dvaceti sedmi letech, když byl již zkušený hraničář a se svým psem Germem již prošli mnoha dobrodružstvími zjevila se mu ve snu jeho matka a poručila mu, aby zpět dobyl Lavuan. Orgin, kterému jeho představa s dospělostí zmizela náhle pocítil velkou nutnost Lavuan zpět dobýt.

A tak se stalo, že dne 14. 6. 5516 vyjelo vojsko čítající 250 Lavuanských hraničářů; 300 jízdních elfů a 300 elfích lučištníků ze země krále Garibalda, jež vedl sám Garibald, s nímž Orgin navázal opět staré spojenectví a slíbil mu (pokud vyhrají) část pohraničí; a 450 trpasličích bojovníků z Krystalových Hor, kteří měli za vítězství slíbený celý poklad Askonů, který najdou, z brány Atolakanu, hlavního města říše, kam se přestěhovali lavuanští hraničáři po pádu Lavuanu.

První srážka s Askony skončila díky Orginově výborné strategii vítězstvím pro "koalici". Zpráva o postupu šla před nimi, a tak dobyli 3 významná města velmi hladce. Orgin začínal mít pochybnosti a neustále nabádal své bojovníky i spojence k ostražitosti. Při dobýjení města Helmung padl král Garibald. Byla to těžká ztráta.

9. 7. 5516, když projížděli údolím vrchu Ag-nunume napadla je velká armáda Askonů a sevřela je v údolí. Orginovi a několika ostatním bojovníkům, především jízďe se však podařilo prorazit a vyjet až na vrchol Ag-nunume, tam Orgin pozvedl meč a sjížděl dolů do údolí. Spojenci, povzbuzeni tímto počinem, jali se bojovat s ještě větší odhodlaností a odvahou. Orgin sám se svým Germem pobyl mnoho bojovníků a Orgin svou čepelí, která se později stala legendou, zabil vůdce Askonů Dobraga. Teď aliance sevřela Askony v údolí.

V tom se rozhněval bůh Vyvrhel, který byl v tajném spojení s Askony. Z nebe sjel blesk a Orgin padl na zem mrtev. Ani tento počín proti zákonům nesmrtelných už nestačil změnit výsledek bitvy. Dne 9. 7. 5516 zemřela většina Askonských bojovníků v Lavuanské říši.

Zbytek tažení proběhl hladce. Nejlepší Orginův přítel Felklas se ujal vlády v Lavuanu a nastolil pořádek a řád. Země krále Garibalda dostala pohraničí bohaté na horniny a dřeviny a poklad, který získali trpaslíci byl mnohokrát větší než sami očekávali. Lavuanský lid se všechen vrátil do lavuanských lesů a horečnatě napravoval škody, které za sebou Askonové nechali. Orginova žena Aijne 6 měsíců po jeho skonu porodila syna Angura. Orginovi vystavěli velkou mohylu na vrcholu Ag-nunume, která tam stojí dodnes a oslavuje slavnou bitvu i velkého válečníka.

Zemřel na 16. úrovni, ve věku 27 let, povoláním pán hraničářů (mistr zbrani). Měl husté, černé vlasy, černé oči a husté, černé obočí. Měřil 187 coulů a vážil 91 kilogramů. Měl přítele orla Germa a krásnou manželku Aijne.

PŘÍLOHOVÁ ČÁST C: UKÁZKY Z TVORBY HRÁČŮ VE VĚKU 20-25 LET

Příloha 1/C: Background

Počet příspěvků.....	1
Počet stran	2

Příloha 2/C Kronika odehraných příběhů

Počet příspěvků.....	1
Počet stran.....	3

PŘÍLOHOVÁ ČÁST C, PŘÍLOHA 1/C, PŘÍSPĚVEK 1

Komentář: hráč 25 let

Background Uglůka, velitele Skurut-Hai, tzv. Bílé ruky

Narodil se neznámo kdy v zatuchlých skřetích doupatech kdesi na jihu Mlžných hor. Pocházel z vlivné a dobře situované rodiny (jejich doupě se totiž nacházelo na křižovatce starých trpasličích chodeb a vedly z něho tedy podzemní cesty k doupatům všech ostatních skřetích rodin, které musely za průchod ke svým domovům věru draze platit) a dalo by se snad říci, že má modrou krev - ovšem pouze obrazně řečeno, jelikož jeho krev byla ve skutečnosti tmavou břechkou a odporně páchla po něčem, čeho je nebezpečné se dotýkat byť jen špičkou boty.

Uglůkova matka byla ženou velkého skřetího náčelníka svobodného kmene, než byl tento, poté co se jeho kmen dobrovolně přidal (dobrovolně znamená po zabití asi 90% bojovníků) k elitní jednotce Skurutů, zabit. Velitel těchto Sarumanových skřetů ze Železného pasu, familiérně zvaných „železnáci“, se jí velmi zalíbil (neodolala mu poté, co jí vášnivě ukousl pět prstů a položil nůž na krk, aby se necukala) a tak mu posléze porodila našeho Uglůka.

Z pohledu skřetích pamětníků (jednoho přestárlého, asi čtyřicetiletého oplzlíka), měl pro své budoucí povolání ideální dětství - rodiče mu zabili elfové, dcery znásilnili a poté odeslali na pravdu boží trpaslíci (nejspíše to byl trpasličí kmen zvaný „pajzlové“) a o bratry se postaral sám, podle pravidla „kdo nežere, ten zaváhá“ nebo tak nějak - viz historka: „O bitce o kus červivého masa“, psaná na shnilé zlobří předkoži. Díky svým skvělým povahovým rysům (jeho heslem už od malička bylo doslova: „Slabšího umlať hnedky, silnějšího uškrť nebo votrav pozdějc, třebaš když chrní“) šla jeho kariéra prudce nahoru. Poté, co se svou malou, asi dvoutisícipětisetosmdesátidvoučlenou jednotkou vyplenil vesnici elfů na okraji posvátného lesa Lothlórienu a z mírumilovných obyvatel udělal půlelfy, v některých případech dokonce čtvrtelky, zatímco se jeho muži ve volných chvílích bavili narážením přestárlých na kůl, zahrabáváním dětí do mravenišť a znásilňováním žen jako o závod (na manželku elfího předáka, jakéhosi Celebimbora, dokonce stáli frontu), neboť elfí bojovníci byli tou dobou velmi daleko, což zařídili šikovní zrádci v jejich řadách, přesvědčení pádnými argumenty (krátké, cca. 12-ti hodinové mučení), svými vybranými způsoby a protřelou taktikou velmi zaujal nadřízené a především jednu zvláštní osobu. Ta mu velkoryse nabídla místo velitele zvláštních odloučených jednotek (ZOJ). Uglůk se oním tajemným nechal nakonec přesvědčit (kouzlo znehybnění a kus žhavého železa) a stal se lojtnantem oddílu Skurut-Hai, vyslaných do mokřin poblíž Hithaiglinu-Mlžných hor. Když byli trpaslíci jdoucí na mordštreku jeho elitními bojovníky („elitní“ u skřetů znamená něco jako vyjimečně a pro některé naprosto nepochopitelně střízlivý) zahrnutí do bažin, utopení, zašlapání do bláta a obrání o kvalitní zbroj (dobrá zbroj = dobrá kořist = hodně peněz, chlastu a ženských), získal si další pozornost svých nadřízených a především pána Šarkana (skřetí jméno pro Sarumana)

Jeho ctižádost a mamon jdoucí ruku v ruce s krvelačností a zvláštním talentem v různých způsobech zabíjení zašly později už tak daleko, že dokonce na vlastní pěst se svými „železnáky“ pod pohružkou znásilnění trpaslic (to se u skřetů hodnotí jako znak

té úplně nejotrlejší a nejtvrděší náтуры, mnozí blekotají dokonce něco o hrdinství v pravém slova smyslu) vyhnal i nejzatvrzelejší trpaslíky z Mlžných hor a hnal je na sever až k pramenům řeky Anduiny na úpatí hor Šedých. Tím předčil i ty nejhorší představy svých nadřízených a rázem stál nečekaně, ve svém mladickém věku, v čele Šarkanových Skurutů a dostal dokonce kancelář ve slujích velmi blízko základům věže Orthank, kde jeho mocný pán sídlil. Ten si ho později oblíbil takovou měrou, že Uglůka a jeho skřety používal výhradně ke zvláštním operacím typu: „Najdi hobitky a přines pánečkovi“ nebo populární „trhej šmudlo“. Volný čas v těch dobách Uglůk trávil v podzemí Železného pasu, kde pomáhal s výcvikem nových rekrutů stylem „ručička sem, nožička tam“.

Jednoho roku na podzim byl svým pánem vyslán se silným oddílem do Mlžných hor, kde plnil radostné úkoly od přepadávání pocestných a jejich znásilňování bez rozdílu pohlaví, až po plnění horských spížíren tunami zlobřího a všelijakého jiného masa. Kuchařina, zvláště při přípravě solených, obalovaných a v leccems namáčených plátků masa (po kterých stékala šťáva - proto jim Uglůk jako první na světě začal říkat „stejky“) mu činila opravdu zvláštní potěšení, ale další úkol mu byl svěřen dříve, než se mohl stát opravdovým skřetem mistrem kuchařským. Velmi ho to však mrzelo a od těch dob byl dost citlivý na narážky ohledně vaření, které slychal od svých mužů (někteří jeho rukou potupně zhynuli, když před ním neomaleně používali přezdívku „řezník“). Šarkanův posel přinesl zvláštní zprávu o jakési tajné výpravě několika zoufalých pobudů z jihu a tak začal své skřety pohánět k horečnatým přípravám.

Prostě, toho osudného dne se brzy zrána probudil, v poledne se probral z kocoviny a k večeru si konečně nechal přinést svou zbroj, výzbroj, dozbroj, podzbroj a zázbroj a kdovíco ještě a šel čekat na vrchol nejvyššího hřebenu, kde měl připravené, hobití kožešinou vyložené křeslo a odkud měl krásný výhled na celé Údolí smrti a své pilně pracující otroky na přípravách všelijakých pastí, podezřeje se viklajících viklanů na okraji strží a zcela přirozeně vzhlížejících kamenných valů - budoucích závalů.

Odpočíval a přemýšlel, jak to uměl jen on (chrápal jako prase). Věděl, že jeho chvíle ještě přijde. A ona opravdu přišla...

PŘÍLOHOVÁ ČÁST C, PŘÍLOHA 1/C, PŘÍSPĚVEK 1

Komentář: hráč 22 let

Nurnská družina

...Život v Liscannoru tak nějakou dobu plynul kupředu tempem vola, který vidí, že jej hospodář vede na jatka. Až tu náhle se přiblížil slunovrat.

Slunovrat. Od nepaměti věků svátek radosti a veselí. Jen slunovrat zná nejlépe, jak dokáže víno rozpálit krev v žilách. Jen slunovrat má moc nad lidskými srdci. O něm se dějí zvláštní a nepoznané věci. Slunovrat má vlastní magii.

„Tak št'astný pořízení, Krochto. A za těch pět stováků, co ti Lynhaard dát z obecní pokladny co nejvíc rachejtli koupit nezapomenout". „Jo, jo", odbyl svého bývalého studenta pan Krochta Moskyt z Bažiny a pobídl koně vpřed. Na svého žáka mohl být právem pyšný, vždyť kromě čtení a psaní naučil Lynhaarda i tvořit rozvitě věty. Bývalý vůdce krollí smečky a nynější starosta liscannorský se ještě chvíli díval za člověkem, jenž jej jakž takž zasvětil do tajů psaného slova a pak zašel do domu Rollandy Rhyderské, v němž ještě donedávna bydlel. Tam si zrovna oba synové nebožtíka Jacoba Rugorského hráli s jednou z mnoha koček, tíhnoucích k domu Herberta z Álfheimu. Právě nic nedbali varování své matky, která jim už několikrát důrazně připomínala, že trápit kouzelníkovu kočku se nemá, protože nikdo nikdy neví, co na to taková kočka může udělat, a rozpustile své mourovaté oběti přivazovali na ocas plechový hrnek. Z řinčení nebohého zvířete měli náramnou bžundu, až konečně kočka vyskočila na parapet otevřeného okna a s nešťastným mňoukáním prchla do zahrady. Lynhaard na oba nezbedníky vlídně zahrozil ukazovákem. Zatímco starší Eriadann se vzhledem podobal spíše své sličné matce, na Rhynnovi se začaly projevovat krollí geny a jeho vysunutá brada i ústa, opatřená mohutnými pysky dokazovaly, že to chlapec v životě nebude mít lehké. Už teď, když mu táhne na třetí rok, na něj jeho bratr tu a tam pokřikuje: „Ušatec! Ušatec!". Za pár let mu to Rhynn vrátí i s úroky. Lynhaard se obrátil k domovu. Zašel do bývalého Torpova domu, který nedávno vyženiil, a vystoupal do podkroví. Tam, za dveřmi, na něž neumělá krollí ruka namalovala hlinkou rudé srdce, seděla na posteli kudůčka Wenora. Srdce drsného krolla vždy zjihne, když ji vidí, s kopretinou vetknutou do zvlněných vlasů, ojíněnou měkkým světlem, pronikajícím do komůrky skrze záclony, svatebním to darem Rollandy. Ruce složené v klín, maličko zvednutý nosík a dlouhé řasy na očích jak studánky se v Lynhaardově duši usadili navždy. Sedne si vždy na postel vedle ní, jak ona složí ruce do klína a vypráví jí o svém životě. Zamilovaně na sebe hledí, dokud slunko nezapadne, a jen ten jejich podkrovní pokojíček jim dělá společnost.

Krochta se vrátil do Liscannoru pozdě odpoledne. Dvě bedýnky plné rachejtli svěsil z koně a zašel s nimi do hospody U Hrocha. Z pěti set zlatých, které mu důvěřivý starosta na koupi noční zábavy poskytl, sice nemalou část strčil do vlastní kapsy, nicméně i tak to bude večer jistě báječná podívaná. „Tý jo, pěkněs to tu vyšperkoval, Jeremy, jen co je prauda", prohlásil uznale, když uviděl sváteční výzdobu výčepu. „Přivez sem ty petardy". Kroll Lynhaard se hned začal hrnout ke krabicím, které mezitím Krochta složil na stůl. „Je k nim i návod, takže zábava bude bez problémů", pokračoval Krochta a okázale vyndal z kapsy podlouhlou krabičku s cizokrajným

nápisem. Otevřel ji a nabídl z ní každému podivnou hnědou tyčinku. „Doutníky“, dodal na vysvětlenou. „To se kouří a je to teď velká móda“. Ukousl špičku a zapálil sobě i ostatním. „Huh, uh, uh, a to by nám měl ten návod huh, uh, starosta přečíst, když už to teď umí, uhm“, dostal ze sebe s pokašláváním Timon Tchan Či, přivíraje své šikmé oči před štíplavým kouřem. Leč Lynhaard nikdy nečetl veřejně a teď se strašně styděl. „Víte, až jindy. Lynhaard dneska nic nečíst, až jindy“, dodal na vysvětlenou a sklopil zraky. Ostatní hosti se ještě chvíli pochechtávali a hostinský natočil Lynhaardovi další pivo, aby mu povzbudil kuráž. S přibývajícím večerem tak stoupala nálada tempem přesně odpovídajícím úbytku alkoholu z Jeremiášova sklepa.

„Pijme, pijme, všichni druzi!“, zanotoval rozjařený Yalled Erinský a s pohledem na různorodý obsah okolostojících pohárů dodal i druhou sloku: „Ať každý do sebe co právě má vrazí!“. „Třeba kudlu“, zasmál se alchymistický adept, kudůk Kilián, a poplácal po zádech smutného trpaslíka Páina, který se tu ukrýval před zlou tchýní. „Nebreč, malej“, jal se mu domlouvat přiopilý Yalled. „A dej si na to svý neštěstí eště paňáka!“. „Já přece nebrečím, to mi akorát slzej voči z těch zatracenejch Krochtovejch doutníků“, zaprotestoval trpaslík a usrkl piva, jehož pěna už stačila spadnout. Yalled se mezitím vypoťoval ze dveří na čerstvý vzduch a zavolal otevřenými dveřmi na své kumpány uvnitř: „Jéé.. škyt, jede sem Hlůva, náš.. škyt, listonoš, a má s sebou ten svůj vynález!“. Na ta slova se valná většina halasících liscannorských opilců vyvalila z hospody na náves, právě včas, aby spatřila Hlůvu, jenž dostal minulý týden od městské správy nového pomocníka. Stal se jím vratký vehikl o dvou kolech, jedoucích za sebou a spojených břevnem, které pošťákově sloužilo zároveň jako sedlo. Na tomto dopravním prostředku teď překonával Hlůva, usilovně se odrážející nohama od země, dlouhé vzdálenosti, na nichž roznášel listy, zprávy, poselství a depeše. Jelikož však jeho stroj nebyl opatřen brzdou, byl pohled na Hlůvu, řítícího se strašnou rychlostí dolů po hlavní nurnské třídě, jen pro otrlé. Mnohé hospodyně, jež měly z Hlůvy, který s šíleným výrazem v očích brzdil okovaným podpatkem na nurnském dláždění a troubícího zuřivě na erární trumpetku, odznak svého úřadu, málem smrt, zavalily v příštích dnech radnici stížnostmi a nářky. Nurnští radní též zvažovali, že by mohl Hlůva své pochůzky objíždět na koni, ale pak kdosi moudře poznamenal, že by věčně opilý Hlůva to nebohé zvíře do týdne jistojistě umohl hladem a žízni, a tak byla kováři Thindaffovi zadána zakázka.

Hlůva opilec se už přiblížil až k hostinci U hrocha, zastavil, sesedl a vehikl nechal padnout na zem. „Dřevěnej kůň!“, zakroutil hlavou Lynhaard, zatímco ostatní zatáhli pana Hlůvu do lokálu. Ten znaveně klesl na židli a vděčně přijal nabídku Tchan Čiho na společnou pitku. Za chvíli byly rozdíly ve střízlivosti setřeny a Hlůva si konečně vzpomněl na pravý cíl svojí návštěvy. „Helejte, je tady nějakej pozůstatej po Yorgovi z Erinu, co umřel před lety v Merionu?“, zeptal se Tchan Čiho. „No, jenom ten Yalled, ale to je bratranec z druhýho kolene“, odpověděl východňan a ucucl pálenky ze sklenky. „Hm, tak to nic. To nejní blízkej příbuznej. To bych měl vopletačky se zákonem“, zavrtěl hlavou Hlůva. „Listovní tajemství, vědí? Moc přísný nařízení“. Hlůva se zatvářil odmítavě a chystal se načít další láhev. Tchan Či, o němž kdosi prohlásil, že ho „alkohol jednou zničí“, se ale nikdy tak snadno odbýt nenechal. Objednal stranou od Jeremiáše několik lahví laciné pálenky, s jejichž pomocí se mu celkem hravě podařilo listovní zásilku z milého Hlůvy vydolovat. Tou dobou si už celá hospoda šuškala, že pošťák donesl psaní adresované již několik let mrtvému erinskému hraničáři. Všichni byli napnutí jak odsouzenci na skřipci, co se za tím skrývá, pouze Lynhaard, zástupce státní moci, varovně prohlásil: „Jestli Hlůva prozradit listovní tajemství, Lynhaard

PŘÍLOHOVÁ ČÁST D: PŘEPIS ROZHovorŮ S HRÁČI

Počet příspěvků.....	7
Počet stran	48

PŘÍLOHOVÁ ČÁST D, PŘÍSPĚVEK 1

Hráč: OI (19,6 let)

Datum uskutečnění rozhovoru: 12. 10. 2004

Doba hraní: 4 roky, aktivní hráč

Intenzita: 1-2x týdně

Průměrná délka jednoho setkání: 8 hod.

Místo setkání: u hráčů v bytě

Herní skupiny: různé, obměňuje

Jak jsi se dostal k hraní Dračího doupěte?

Už jako malý kluk jsem měl sklony k tomu pořád si hrát na hrdinu, ale pak jsem na to nějak zapomněl. Zajímaly mě sporty a takové věci, ale zhruba v devadesátém sedmém roce jsem se dostal k jedné počítačové hře, která byla právě taková, kde člověk bojovav proti různým nepřátelům. To prostředí bylo podobné. Byla to hra, kterou vymysleli Japonci, z čehož vyplývá, že tam byly prvky fantasy i techniky zároveň. Je to takový příběh, který nejdříve začne takovým drobným konfliktem a pak to vyvrcholí až problémem o budoucnost světa. Na internetu jsem se dozvěděl, že existují podobné hry, které se na rozdíl od toho odehrávají ve fantazii. Tak jsem si koupil základní pravidla Dračáku. Já když jsem začínal hrát, tak jsem nesehnal hráče, kteří by byli už s tou hrou obeznámení. Takže ty první mé pokusy byly takové, že jsem si shromáždil nějaké lidi, řekl jsem jim zhruba o co se jedná a dělal jsem Pána jeskyně hned na ostro, což nemohlo být v žádném případě dobré. **Ani z mé strany ani z jejich, protože oni o tom v podstatě také nic nevěděli, teď vidím jako problém, že byli všichni o dva nebo i tři roky mladší.**

Ono se říká o Dračáku, že když někdo už jednou dělá Pána jeskyně, tak už nikdy nemůže dělat hráče pořádně, ale to se ukázalo, že to není pravda, protože jsem si potom zahrál i jako normální hráč a myslím, že by mě to tak ani nebavilo, kdybych už neměl předchozí zkušenosti jako Pán jeskyně.

Čteš a četl jsi v té době fantasy literaturu?

Nejdřív jsem se dostal ke hře a teprve potom k fantasy literatuře. Já teda většinu knih, která vychází z fantasy literatury moc neberu, abych se přiznal, protože je to brak. A těch kousků, které opravdu stojí za něco, tak těch je opravdu málo. Určitě je to Tolkienovo dílo ze kterého jsem teda četl jenom tu trilogii a Hobita. Dále co mě zaujalo a četl jsem byl Sapkowského Zaklínač. To považuju asi za nejlepší vůbec, protože oproti Tolkienovi mi ten Zaklínač připadá takový živější, že je takový živý jako reálný.

Jaké bylo složení členů vaší skupiny?

To bylo pět členů plus já jako PJ, **mě bylo k šestnácti a jim tak třináct nebo čtrnáct.**
Pamatuješ si na první hru?

Tak to jsme postupovali podle pravidel, já nevím, jak se v tom orientuješ, ale to byly jedna pětky, v té době nejnovější a tam nebylo rozepsáno, **jak hrát takový správný roleplaying, takže to bylo možné chození po nějakých jeskyních nebo uzavřených Dungeonech. Oni ti hráči ani o nic jiného nestáli. Prostě jsem vytvořil nějakou jeskyni, naházel jsem do toho nějaké nestvůry, jedy a pasti a byla z toho hra. Ale nic moc z toho nebylo, abych se přiznal, protože jednak jsem to moc neovládal a jednak jsem si nebyl schopný sjednat dostatečnou autoritu, takže v tom byl celkem chaos. A zároveň ani hráči neměli dost zápalu pro nějaké inteligentní úkoly, jediné co je zajímalo, nebo co je vytrhlo z takové letargie bylo, když jsem jim řekl, že se před nimi postavili tři kostlivci, a oni se na ně vrhli s tím, že je pobijí, což s opravovým hraním na hrdiny má máloco společného.**

My jsme se pokoušeli párkrát pár dobrodružství hrát, ale nestálo to za moc. Byl jsem z toho zklamáný. Já vždycky když jsem šel na tu seanci, tak jsem tam šel prostě s nadšením, že jo, nemohl jsem se dočkat, a odcházel jsem s tím, že to nesplnilo mé očekávání. Takže jsem s nima hrál, potom chvíli jsem potřeboval, abych se vzpamatoval, protože jsem z toho byl znechucen. Potom znova jsem se nějak nadchnul pro to, ale s nima to prostě nestálo za to, s tou první družinou. To mělo víc důvodů. První důvod byl ten, že neustále jenom toužili po tom někoho pozabíjet a pořádně se vyzbrojovat. A taky jsem měl pro to dejme tomu trochu větší zápal než oni, tak jsem pročítal i jiné zdroje než jsou jenom pravidla a nedokázal jsem jim nějak předat ty svoje poznatky, které jsem nabyl. Prostě tak nějak podvědomě jsem věděl, že se to nevyvíjí. Prostě jsem jim to nepředával a oni tak i mou chybou nebyli schopni rozvíjet svůj hráčský potenciál, když to tak řeknu.

Co se týká toho prvního dobrodružství, tak tam šlo prostě o to, že jak to bývá klasické, jseš někde v hospodě a zaslechneš, že někde poblíž je ruina nějakého hradu nebo něco podobného a že tam prostě leží nějaké zakopané poklady a že se tam vydala spousta dobrodruhů a nikdo se nevrátil, jo. No a pak se tam vydali, koupili si nějaké vybavení, které mohli potřebovat, takové třeba pochodně, nebo zbraně. Pak se vydali dolů, tam prostě prošli nějakými pastmi a na konci je čekal prostě nějaký bos, závěrečný týpek nějaký, kterého nemohli porazit. Já jsem to udělal tak, že byl silnější než oni, ale pak ho přemohli, pak posbírali poklad a šli domů.

Bylo to takové kliše. Takhle jsme se pokoušeli hrát asi rok, s nějakými přestávkami, ale k ničemu to nevedlo. Takže potom s některými, které jsem si vybral, že by mohli mít zájem o jiné hraní, jsme udělali novou skupinu. Takhle, potom přišel ten Pán prstenů, což některé nadchlo a chtěli, teda takhle našli v sobě tu chuť to hrát. Takže s některými z nich jsem se domluvil a ještě jsem to doplnil jinýma lidma, se kterýma jsem se seznámil na netu, a který už předtím hráli Dračák. A Pánem jeskyně se stal někdo jiný tehdy, protože já jsem ho nechtěl dělat, já jsem si chtěl zahrát a stal jsem se hráčem.

Já jsem se dohmátl takového textu, který mi přinesl jeden známý. Tam bylo hodně o kosmologii světa a tak podobně. Ten kluk mi to vytiskl všechno do takové brožury. On to byl tedy hráč, ale už bývalý, takže už to nepotřeboval, tak mi to prostě dal. Já jsem si o tom něco přečetl a pokusil jsem se taky něco vytvořit. **Ale ona tvorba takového kompletního světa je věcí naprosto šílenou. Takže ať jsem se snažil sebevíc, vždycky to nakonec skončilo tak, že jsem se v tom utopil. Že jsem tam pořád vytvářel tolik a tolik nových věcí, že jsem v tom prostě ztratil přehled.** Já nevím, jestli třeba viš o světě, který vytváří to nakladatelství, které vydává Dračí doupe

pravidla. Altar se jmenuje a ten svět je Asterion. Tak to je takový komplexní svět. To jsou svazky, toho je strašně moc. Dělá to prostě tím lidí. A já jsem takový maximalista, já nic nedělám napolovic. A taková práce pro jednoho člověka, to je opravdu na dlouhé lokte.

Dobře se ten svět dělá, když to můžeš dělat spolu s těma ostatníma lidma. Že se nejdřív vyrobí vlastně jen takový nástin světa, kde jenom takovou malou oblast propracuješ trochu detailněji a do toho nejdříve umístíš ty hráče. Tak se to území detailní postupně zvětšuje a propracovává. Tak tohle jsem dělal a chtěl jsem dojít až k tomu kompletnímu světu, ale dopadlo to vždycky dost špatně. Ale na druhou stranu já jsem takový dost přelétavý člověk, takže jsem si vytvořil svět s nějakými zákonitostmi a pak jsem si třeba přečetl nějakou knížku a začaly se mi líbit nějaké zákonitosti, které jsou třeba podobné jako v té knize. Tak jsem začal znova a pořád dokola. Takhle asi třikrát nebo čtyřikrát jsem se o to pokoušel a je to strašně těžké. Teď jsem třeba zase někde jinde, takže třeba by to vypadalo zase jinak, ale mě třeba ten Asterion posledních pár měsíců hodně sedí, takže nemám teď proč si vymýšlet svůj vlastní svět.

Dovedeš říct, proč jsi tak usiloval o to vytvořit svůj svět?

Ono když ten Pán jeskyně dělá to dobrodružství, nebo ty jeskyně když připravuje, tak to není vyslovene ta jeskyně jenom o pastech a tak dále. To je jenom takové. Jak bych to řekl. Třeba jenom ta příprava té jeskyně mě nebavila. Bavilo mě třeba když ty lidi se v tom mořili a nešlo jim to, teda i když jim to šlo, samozřejmě. Nejsem takovej ten, co by si dělal zářezy, kolik zabil těch postav, to ne. Ale to tvoření světa vlastně jakýmsi způsobem rozvíjí fantasmii. Takže chápeš. **Vkládám do toho své nějaké představy nebo sny a tak. To je třeba stejné, jako když si třeba Tolkien nebo kdokoliv jiný vytvářel svůj vlastní svět, jo. Myslím si, že v tomhle tom je ta radost, když si vytváříš svět podle toho, jak se ti líbí.** Když se rozhodneš tvořit ten svět, tak ho ještě nemáš v hlavě. Je to jako postupné objevování něčeho nového. A to mě na tom fascinuje. Fascinovalo teda. Když se mi to pak nevedlo, tak jsem všechny ty podklady zmačkal a vyhodil. Je to možná škoda, ale já když něco přestanu dělat, tak se k tomu pak už nehodlám vracet.

Jaký byl ten tvůj svět?

To je těžká otázka. Byl to svět kde byli bohové. Teda jednou tam nebyli. Takhle. Já jsem byl vychovaný v křesťanské rodině a postupem času jsem se od toho trochu odrodil, od tej křesťanské výchovy v tom dogmatickém slova smyslu. A když mě to tehdy chytlo, když mi bylo těch patnáct, šestnáct, tak jsem chtěl prostě svět bez bohů. Ale potom jsem došel k tomu, že ty bohové do toho fantastického světa nějakým způsobem patří, nebo aspoň do těch mých světů. Protože tam umožňují nadpřirozený zásahy a to je fantasy, to nadpřirozeno. Kdyby tam nebylo nadpřirozeno, tak to není fantasy.

Jinak jsem se snažil, aby ten můj svět byl hodně reálný v tom, že jsem až tak neinklinoval k tomu, aby tam vždycky zvítězilo dobro. Třeba ten Tolkienův svět je udělaný tak, že vždycky to dobro je odměněno a zlo potrestáno. U toho Sapkowského je to zase tak, že ten hrdina se celou dobu žene za nějakou vidinou dobra, ale nakonec ho

to dobro vytrestá. Takže takhle nepreferuju nějak příliš, aby ten svět byl spravedlivý a dobrý. I když teď jsem začal číst Platónovu Ústavu a tam se rozebírá spravedlnost a zase by se dalo říct, co to je spravedlnost, protože tam to rozebírají ze všech stran. Takže v tom světě nebylo jenom to dobré. On ten základní princip toho světa byl v tom, že to dobro a zlo bylo v rovnováze. Neexistuje, aby jedna z těch stran vítězila, nebo jako dlouhodobě. Ti hráči musí umět rozlišovat a sami si určit, k čemu se přikloní.

Používali jste v té první skupině přesvědčení?

Třeba ti hráči, když měli ty svoje postavy, tak chtěli hrát většinou takové ty skoro hodné. Kdybych to přirovnal k těm přesvědčením, tak zmatené dobro. A já jsem jim třeba říkal, proč nikdo nechce hrát to špatné. Ale ono je to pak špatné zase v tom, že když hrají zlé postavy, tak se ta družina buď pozabíjí, nebo se rozpadne. Když jsme to hráli poprvé, tak jsem jim to chtěl určit, nebo aby si to vylosovali, jak to bylo v pravidlech. Ale pak jsem si na druhou stranu uvědomil, že když je ta postava zákonně dobrá nebo zlá, tak z toho nemůže vzniknout nic dobrého. Oni ani nechtěli hrát nějaké přesvědčení, které se jim nelíbilo. Potom jsem jim už teda nechával vybrat a vůbec jsem byl hodně benevolentní k tomu, jak si určovali charakter a tak dále. Později jsem od přesvědčení upustil úplně, protože mi přišla hodně nevyhovující. Potom později, když už jsem byl hráč, tak jsme to dělali tak, že si hráč a pán jeskyně spolu popovídali o charakteru té postavy, jaké má zájmy, cíle a tak. Také jsem zjistil, že sám bych nechtěl hrát nějaké přesvědčení, které mi není vlastní, protože tu postavu si vybíráš hodně na tělo a je nesmysl určovat k ní přesvědčení, které sám jako hráč neuznáváš.

Vytvářel jsi background postavy?

Třeba s tou první skupinou ne. V těch katakombách to s nimi bylo zbytečné. Tam je to úplně nanic. To se uplatnilo až později s tou druhou skupinou, při těch dobrodružstvích, kde už to můžeš uplatnit. Já jsem na tom trval i u té první skupiny, vždyť říkám, že jsem zkrátka maximalista, ale nebylo to využité a hráči to odmítali. Později jsme právě vytvářeli ty charaktery. To znamená, jak se třeba ta postava chová v určitých situacích, jaké jsou její hodnoty, jestli je v té družině dominantní, nebo spíš dělá to, co jí řeknou ostatní. Ono je to těžké v tom, že v pravidlech máš několik základních možných kombinací postav. A aby ta postava, každá z nich, byla unikátní a vyhovovala tomu hráči, tak si ta pravidla musíš přizpůsobit.

Já když jsem hrál člověka, když jsem hrál hraničáře, tak jsem do toho hodně moc vkládal ze sebe. Hodně jsem si jí představoval jako sebe, byl to takový můj fantasy dvojník. Možná kdybych jí hrál teď, tu stejnou postavu, tak to dělám i teď, tomu bych se asi neubráníl. V poslední době jsem zkusil hrát postavu, která je jiná než já. Abych si to zkusil být někdo jiný. Ono to nejde ze dne na den. Ze začátku i když jsem si vytvořil postavu, která byla jiná než já, tak jsem jí stejně hrál jako sebe, pořád to k tomu sklouzávalo. Prostě jsem to nedokázal nějak oddělit, jo. Ale to pak přišlo s postupem času, souvisí to myslím se zkušenostma, nějak zjistíš, že je to vlastně lepší.

Ze začátku jsem měl problém s tím, že jako bývalý Pán jeskyně oddělit třeba to, co už jsem znal z té příručky Pána jeskyně. Že jsem třeba věděl, jak je některá příšera silná a jak na ní útočit. Ale ono to lepší zábavu nezaručí, oproti ostatním hráčům to nese nějaké výhody, ale to nejdě říct, že je to výhoda. Ale teď už se od toho oprostít dokážu. Důležité totiž je, že každá hra na hrdiny, která je takto naživo, tak to se nedá vyhrát, to se dá jenom hrát. Protože, víš co, když se člověk dostane daleko na úrovních, třeba na třicátou pátou, tak zjistí, že nejlíp mu bylo někde na té dvacáté. Ne že bych se do té třicáté páté úrovně dostal vždycky postupně, někdy to bylo skokem, ale nikdy to nemělo ten kýžený efekt, že by ta hra byla lepší. Já jsem slyšel takový pěkný výrok v časopise, který se zabývá hrami na hrdiny a tam byl takový výrok, že když bojuješ s příšerou, která má obrané číslo dvacet s mečem, který má útočné číslo dvacet, tak to je stejné, jako když ta příšera má obranné číslo pět a ty útočné číslo pět. Kdybych to měl nějak říct podle toho, co jsem odpozoval u sebe a u jiných hráčů, tak mi ten svět na hrdiny, to jejich hraní připadá jako taková křížovka, která ti ukáže spoustu cest a ty si můžeš vybrat, kudy se dáš.

Jaké pro tebe bylo hrát postavu?

Pro bývalého Pána jeskyně a potom hráče je potom trošku problém překlenout, nebo alespoň pro mě byl, že jsem měl už nějaké představy o vedení hry. A každý Pán jeskyně to vede jinak. Takže ne vždy se mi to líbilo. Tedy když jsem to pak v téhle své nové skupině hrál poprvé podruhé, tak jsem byl nadšený, že si pořádně zahraju, ale možná s postupem času jsem zjistil, že to není úplně ideální. **Měl jsem velké požadavky, aby ten svět byl věrohodný a všechno probíhalo jako v reálném. To mi přijde důležité, aby si člověk mohl z té hry něco odnést. Když je to hodně realistické, tak ti to umožní dozvědět se něco o sobě.**

Já nejraději hraju povolání, která se zabývají bojem zbraněmi, takže jsem dlouhou dobu hrál postavu člověka hraničáře. Teď jsem teda schopný hrát už jakoukoliv postavu, ale dlouho to byl tento člověk hraničář. Něměl jsem příliš rád ty kouzelníky nebo vůbec všechna ta povolání, ke kterým patří kouzlení. Ale jak říkám, on když člověk potom proniká do těch tajů hraní na hrdiny, tak si uvědomuje, že to není o tom jakou rasu a povolání hraje, že tam jde o něco úplně jiného.

A o co teda jde?

No jde o ono často skloňované a to je roleplaying. Takže teď, když jsem k tomu došel, si klidně rád zahraju toho alchymistu nebo čaroděje. A může být třeba velice zajímavá smíšená družina, kde hraje krol, kouzelník a hobit válečník.

Já jsem nikdy nechtěl hrát postavu svatého rytíře nebo paladina, protože u nich je určitým archetypem, že žijí život v určité askezi od všeho. Stejně tak jsem nemohl hrát třeba nějakého čaroděje knihomola nebo tak, protože já jsem chtěl jakousi volnost té postavy, která si dopřává volnosti a užívá si života. Která má takový volný život, který já mít nikdy nebudu, jako normální člověk. **Třeba ve svém normálním životě jsem vždycky snil o tom, že budu žít svůj život bez nějakých jakýchkoliv omezení a díky té postavě jsem to mohl zažít. Myslím tím jakékoliv omezení, jako třeba konvence,**

že když se pro něco rozhodnu, tak to udělám. Jestli ti jde o to, jestli si v té hře na hrdiny splňuju nějaká přání, tak splňuju.

Splňuje ti hraní na hrdiny ještě nějaká přání?

Já mám jedno takové velké přání, které se mi nikdy nemůže splnit a to je to, že bych prostě stál a přede mnou byl svět plný neprobádaných věcí, plný zla, které je třeba potřit a já stál s mečem v ruce. To je takový dětský sen, který mám odmala, když jsem chtěl být rytířem třeba co osvobozuje princeznu od zlého draka. Samozřejmě, že se to časem mění, ale ten základ tam je. Jde tam v tom snu o to něco dokázat, ale je tam důležité právě to stát s tím mečem. Já mám totiž velmi vřelý vztah k chladným zbraním. Chtěl bych se tomu začít nějak věnovat, třeba v nějakém sportu, jako je třeba šerm. Ale ten svět fantasie mě prostě láká takový jaký je. Nemusel bych v něm dokázat zase něco moc velkého. Třeba moje první pocity, když jsem šel na film Pán prstenů poprvé. Tak oni mi ještě udelali takovou hnusnou věc, tak když tam byly ty traillery na začátku - jak jsou tam vždycky avíza na nové filmy, tak tam byly ukázky mojí oblíbené série Hvězdné války. Ted' tam byl ten trailer na to, na ten svět, který se odehrává ve světě techniky a tak dále. A já když jsem na to koukal, tak jsem si říkal, že se nemůžu dočkat, až to bude za ty tři měsíce v kině, ale jak ted'ka se mám přepnout do toho světa Tolkiena, to nejde. Ale pak tam byla první scéna v té bitvě a já jsem si řekl. No ted' se ti tady koukám dost odhaluju, takové niterné pocity. Ale tak jsem si řek, když jsem to viděl, tyjo tam bych chtěl být v té bitvě. Jenom kdybych tam mohl být hodinu v té bitvě a pak by mě zabili, to je jedno, ale chtěl bych tam stát. To je neuvěřitelné, ale mně běhal mráz po zádech, když jsem to viděl. Prostě bojovat za něco, bojovat s mečem v ruce, to je druhá věc a klidně za to položit život. To by prostě stálo za to. I ta hodina by mi za to stála, kdybych v tom světě byl.

Z toho co říkáš mám dojem, že tenhle skutečný svět není pro tebe tak zajímavý.

Nějakou dobu mi to tak přišlo, že ten reálný svět je na nic. Ale ted' zjišťuju i tady se najdou možná věci, za který bych položil život. Tak třeba. Zase já už tady mluvím fakt hodně osobně, když nad tím tak přemýšlím. To tam budeš jako publikovat? No to je jedno. Jak jsem říkal, tak jsem člověk trochu přelétavý, tak když mě chytne třeba nějaké poblouznění nějakou slečnou, tak si hned představím, že bych klidně hned dokázal být třeba rytíř kulatého stolu, ať už je to třeba Lancelot, to je jedno a klidně bych za tu holku hned riskoval život. A druhá věc, za kterou bych položil život. Takhle – dřívě jsem vůbec nebyl nějaký vlastenec. Dřívě mě to vůbec nějak netáhlo, říkal jsem si, že až dospěju, tak tuhle zemi klidně opustím. Ale postupně jsem tím vlastencem nějak začal být a myslím, že za vlast bych také položil život. Třeba jako voják. Takhle – kdyby se ten konflikt netýkal naší země, tak bych tam nešel, třeba jako vojáci vyslaní do nějaké zahraniční mise. Ale kdyby šlo o tuhle zemi, tak budu držet zbraň. Já jsem si jednoho času i myslel, že půjdu na vojenskou vysokou, ale pak mě ta škola odradila tím, že je jakýmsi symbolem řádu a disciplíny a to mně nevyhovovalo. Tak jsem se přihlásil na filozofickou fakultu, která je vším možným, jenom ne řádem a disciplínou. A právě proto jsem možná na té archeologii, protože to je vysloveně bádání. Ale dejme tomu, že je to možná nebo určitě dobrý základ pro to, abych se někdy v budoucnu mohl zabývat fantasy profesionálně. Ať už třeba jako spisovatel, nebo třeba jako tvůrce těch her. Když

máš třeba ten svět jako je Asterion, tak to si nemůžeš jenom tak vycucát z prstu. Na to potřebuješ mít jakési znalosti. A nebo si třeba někdy v budoucnu založím fantasy hospodu, nebo historickou hospodu. To si představuji jako hospodu, takovou napůl, která bude provedená v takové středověko-fantasy stylu. Čili že tam budou dřevěné stoly, zbraně na stěnách, vymalováno třeba nějakými draky, mapy na stěnách. Budou tam třeba stoly přizpůsobené vyslovene hraní na hrdiny a nebo jiných, třeba karetních her, jo. Chtěl bych psát v budoucnu také fantastické povídky, ale to je problematictější. Já jsem se o to pokoušel, ale chtěl jsem psát takové fantasy povídky, aby měly nějaké poučení, nebo něco, co by si člověk mohl vzít do našeho života. A fantasy by bylo jenom jakousi kulisou a všechno by se odehrávalo v jakési metafoře. Ale pro to člověk potřebuje nějaké životní zkušenosti a ty já ve dvaceti asi ještě nemám. teď už jsem z toho zoufalý, protože chci něco napsat. Mám vyslovene pro to chuť, ale mám strach, že napíšu něco poutavého, ale nic nedávajícího. Na knihu se zatím necítím, snad později. Všichni spisovatelé fantasy to psali až ve zralém věku, takže mám čas.

Já jsem hodně rád v tomhle fantasijním světě, je to znát třeba i na tom, jakou hudbu poslouchám, třeba i na tom, jak se ubírají moje myšlenky. **Já třeba jdu po ulici – teď ti budu třeba připadat jako nějaký maniak – ale já nepřemýšlím nad nějakýma normálníma věcmi, teda nevím, jak kdo přemýšlí, ale jak třeba budu dál rozvíjet tu svou postavu, nebo o sobě a co bych mohl zlepšit nebo když jsem třeba zrovna ve světě toho Dračího doupěte, tak přemýšlím, jak tu postavu povedu dál.** Nebo třeba když čtu nějakou knížku, nějakou fantasy knížku, tak nejsem schopen nějak se od toho oprostít a přemýšlím pak pořád nad tou knížkou. Jak by se mohl ten děj dál vyvíjet, jak bych to udělal já, být tou postavou. **To funguje i obráceně, když jsem měl tu svou postavu v Dračáku, tak jsem přemýšlel, jak by třeba vyřešila tu situaci ona, protože měla nějakou vlastnost, kterou já nemám a tak.**

Máš kromě hraní her na hrdiny ještě jiné zájmy?

Řekl bych, že mou druhou takovou životní láskou je počítač. A potom hudba. Dělal jsem hodně sportů, ale to spíš jako dítě.

Mohl bys mi vyprávět nějaké dobrodružství, které se ti líbilo?

Velice dobré bylo dobrodružství z modulu, který se jmenuje Dálavy. Bylo to dobrodružství pro nízké úrovně, ale vůbec to nevadilo. Bylo to pedfektně udělané a také PJ to dobře zahrál tehdy. Šlo o to, že v hlavním městě jedné oblasti, byl vládcem lord, který tomu městu velel. A jemu byl ukraden kůň. Po celém městě bylo vyvěšeno, že se kůň ztratil a že kdo ho najde, že dostane odměnu 3000 zlatých. A teď šlo o to, že ta družina, jako my, jsme se najali, nechali najmout. Dostali jsme určitou oblast, ve které máme pátrat. Teď začalo to tím, že jsme začali pátrat, začali jsme shromažďovat nějaké informace ve městě, zjišťovali jsme, jestli o tom nikdo něco neví. Zjistili jsme nějaké informace, dostali jsme se dál, honili jsme ho po celé té oblasti, které se říká Dálava, se spoustou peripetií a dobrodružství, potkali jsme spoustu cizích postav. Naše tehdy dobrodružné postavy zachránili nejednu bytost před smrtí, až jsme se teda nakonec domákli kdo to udělal. A teď šlo o to, že bratr a sestra se vydali ze starého kontinentu na Taru, protože žili se svými rodiči a nemohli je uživit. Tak se vydají na Taru, aby tam

našli štěstí, aby už ty rodiče nezatěžovali. Hledají hledají, až najdou starou věž, která je po původních osadnicích kontinentu, kteří se jmenují Arhmedáni. A v těch ruinách najdou takový kámen, který je úplně nádherný. Tak si ho vezmou. Ale vezme ho ten kluk, ale jakmile se ho dotkne, tak protože ten kámen je zakletý, tak zkamení. No a ona je z toho úplně hotová ta sestra. A oni vlastně na té Taře fungovali tak, že sloužili u jednoho čaroděje a vždycky když měli volno, tak pátrali po okolí. A ona za ním přišla, jestli jí může pomoci. On že jo, tak se tam šli podívat do těch ruin, on to tam prohlídl a zjistil, že kromě jiných kouzelných přípravků potřebují koně ze speciálního ušlechtilého chovu. a zrovna z toho chovu byl ten kůň toho lorda. On jí teda řekne, ať se vydá toho koně hledat, kromě jiných věcí tam najde magickou knihu s jejíž pomocí jí může pomoci toho koně ukrást. Jenže jemu nejde ani tak o to, aby pomohl tomu bráchovi, jako o to, že chce pomocí krve toho koně získat nějakou velkou moc. Takže on jí k tomu využije. A to jsme se během toho dobrodružství postupně dozvěděli po mnoha logických úvahách. Takže to byla taková napůl detektivka, když na to přijde. A nakonec jsme samozřejmě chlapce osvobodili, čaroděje potrestali, ale nechali ho jít, protože jsme byli dobrosrdečná družina, on měl ještě najmuté nějaké zabijáky, tak ty jsme pobili samozřejmě a šťastně jsme se vrátili domů. To je řečeno tak v kostce, samozřejmě, ale bylo to zahrané skvělým způsobem. Napětí bylo perfektně gradováno, kdy jsme se vlastně pohybovali po celém tom území dálavy, až jsme se dostali k těm ruinám, tam jsme si to celé prolezli, takže bylo spojeno to klasické prolézání jeskyní s tím, že jsme museli logicky uvažovat a v perfektním poměru s tím, že tam šlo hodně o hraní postav a byla to dobrá družina.

Používáte při hraní nějaké věci, které by navodili atmosféru?

Nevím, jestli myslíš tohle, ale pouštěli jsme třeba hudbu. Ono je to problém, protože ta situace se mění při tom dobrodružství okamžitě. To máš chvilku pohodička a najednou je to celé napínavé a tak. Ono to není zas tak jednoduché sladit ve správném poměru. Jsou kapely, které se dají uplatnit na všechno, nebo hudba, ale není to stoprocentní. Další dokreslovací atmosféry samozřejmě světlo. Když jsme třeba odehrávali v katakombách, tak k tomu patří svíčky a tma. To je potom blbé, že PJ loví v poznámkách a nemůže to najít, ale je to dobré tohle to. A dál nějaké efekty, to je vlastně taky, že když jsme měli peníze, tak jsme to neměli jenom napsané někde na papíře, ale měli jsme mince. Ono když má každý svůj měšec, tak to také vypadá jinak. Ono to nakupování může být svým způsobem samo zábavné, to handlování a tak dále. S tou družinou před třemi lety jsme třeba rádi hrávali hazardní hry. Že jsme v té hře seděli v nějaké hospodě a hráli jsme karty, které jsme ve skutečnosti hráli.

Vyskytovaly se ve vaší hře nějaké sexuální zápletky?

To spíš okrajově. Podívej, no, když jsme třeba hráli dřív v nějaké smíšené družině, když tam byli kluci i holky a byl třeba ten pán jeskyně kluk, pod holkou jsem teda zatím nikdy nehrál, tak on tam nikdy nic takového neuvedl, žádný takový prvek. No a když hrajou kluci sami, tak že by to byla vysloveně zápletko, to se říct nedá, ale něco takového ano. Museli jsme pomoci nějakému zamilovanému páru a jejich rodiče byli proti a tak. **Nebo to bylo, že se nějaká postava zamilovala do hráčské postavy nebo něco takového. Z toho pak byly zajímavé dialogy. To spíš udělal PJ na míru**

nějakému hráči, když se mu reálně třeba nevydařilo něco vztahového. Ale nebylo to v každém dobrodružství.

Oddělujete při hře mechaniku hry a dialogy postav, dění?

Že bysme třeba přímo zvedali ruku to ne, i když pro tu hru by to bylo asi nejlepší. Ale snažíme se vyloučit nějaké debaty, které nesouvisí s tou hrou. To stačí, aby někdo přirovnal určitou pasáž k nějakému filmu a už by se to rozběhlo. Jako viděl jsi ten film a toto a toto. Já osobně tohle hned zarazím a snažím se tu hru vést tak, aby tam ani nebylo znát, že tam nějaká pravidla jsou. Neprobíhá to tak, že by člověk chtěl vyrazit dveře a řekl: „Chci vyrazit dveře.“ A já mu řekl: „Tak si hod' kostkou a přičti si bonus za sílu.“ Když já bych byl třeba krok, tak řeknu: „Mám odhodlaný vyraz ve tváři a s plnou silou se vrhám proti dvěřím.“ Mezitím házím kostkou a mimoděk řeknu PJ jenom to číslo. On pak oznamuje třeba: „Dveře se s ohromným rachotem rozlétly, vytrhly se z pantů. Krol leží na podlaze, všude víří prach.“ **Dělám to prostě tak, aby když to člověk poslouchá, tak aby to bylo jako když člověk čte knížku, nebo se kouká na film.**

Přízpůsobuješ řeč konkrétním postavám?

To se snažím vždycky. Někdy je to těžké, když má třeba PJ mluvit za cizí postavy. Hned jako vetchá stařenka, potom jako cizinec, který se lámaně domlouvá, takže mluví s nějakým přízvukem. Takže o tohle se snažím. **A ještě jedna věc, důležité je neříkat jenom to, co ta postava říká, ale mluvit třeba o tom, když to není tajné, co si myslí, jak se u toho tváří, jaké má pohyby a tak dále. Aby to bylo co nejživější.**

Dovedl bys srovnat hraní na hrdiny s hraním počítačových her?

U těch počítačových her je to jiné. Tam třeba také někdy přemýšlím nad tím, jak se bude ten můj charakter rozvíjet, ale myslím jen na tu budoucnost, tam jde jen o ty čísla. **Ale když přemýšlím nad tou svou postavou u té živé hry, tak mě ty myšlenky mohou obohatit.** U té počítačové hry, tam je to opravdu jen shluk nějakých čísel, které se snažím získat vyšší. A to je opravdu ztracený čas. Ta hra živá nějak rozvíjí mé myšlení a i mě to nějak přivádí na myšlenky ohledně mého pohledu na svět a tak dále. Jo, že mi nepřímo, jakýmsi způsobem. To se teď těžko popisuje, musíš si myslet, že jsem teď úplný magor. **Ale když jsem hrál tu svou oblíbenou postavu, tak jsem nad ní přemýšlel a tím jsem vlastně přemýšlel nad sebou.** Já se o tom nějak nebavím normálně, ale v rámci té skupiny to jde. Když se bavím s cizím člověkem, se kterým ale máme společné zájmy, tak se mluví o fantasy hrách, nebo si říkáme, co se děje na Asterionu a tak dále.

Jinak mi přijde, že ostatní věci se s tím hraním na hrdiny nemůžou srovnat. protože všechno ostatní je něčím omezeno. Ať už je v té počítačové hře seberozsáhlejší svět, tak pořád má nějaké hranice. Ty hry na hrdiny to je vlastně simulace reálného života, jenom vlastně v jiném prostředí, takže mi to přijde neporovnatelné. I vlastně ty larpy jsou omezené tím, že můžeš udělat jenom to, čeho jsi ty sám schopen. Ale ty světy, které se odehrávají ve tvé fantasii, ty jsou skutečně bez hranic.

Můžeš říct, co ti hraní her na hrdiny přináší?

Mě osobně rozšiřuje obzory, dozvídám se leccos o sobě, taky v tý skupině jsou takové blízké vztahy a jde si leccos vyzkoušet, nějak se chovat a pozorovat, co to udělá, jak na to budou reagovat. A pomáhá mi to také při studiu, když na to přijde. Protože spousta věcí na které se tam naráží, tak jsou odněkud převzaté. Obvykle z historie, nebo z religionistiky, to je jedno. Zlepšuje to také určité komunikační schopnosti, protože člověk, pokud teda nechce pořád koktat v té hře, tak je to nutné zlepšovat. Já jsem třeba člověk ostýchavý a díky té hře si jde nacvičit různé způsoby vyjadřování a jednání s lidmi. Další věc, kterou to pomáhá, i když to není tak důležité, jsou kupecké počty. Když hraješ podle těch pravidel, tak pořád počítáš.

PŘÍLOHOVÁ ČÁST D, PŘÍSPĚVEK 2

Hráč: Ho (25,3 let)

Datum uskutečnění rozhovoru: 28.3.2004.2004

Doba hraní: 12 let, aktivní hráč

Intenzita: nyní pouze příležitostně

Průměrná délka jednoho setkání: 8 hod.

Místo setkání: u hráčů v bytě, na chalupě

Herní skupiny: různé, obměňuje

Hraješ ještě DrD?

No už na to není moc čas, takže se sejdem jednou za čas. Třeba na svátky jsme udělali takovej týden, kdy jsme ho celej věnovali Dračímu doupěti a pařili jsme jenom tuhle hru. Já jsem tam přijel pozdějc, protože jsem byl nějakej nachcípanej, oni už to hráli asi dva dny, tak jsem tam přijel a přidal jsem se k nim se svojí postavou a další čtyři dny jsme hráli v podstatě non stop. **Užíváme si to, je to naprostý odreagování, pěkně tě to propláchne. Necháš za sebou všechno co tě tady sere, všechny starosti a úplně se do toho položíš a když se pak vrátíš do normálního života, třeba za pár dní, tak jsi úplně odpočatej, samozřejmě unavenej, protože se toho moc nenaspí, ale odpočatej uvnitř.**

Jak jsi se k hraní dostal?

Na základce. **To jsme nejdřív měli ty menší jeskynní dobrodružství, kde je to hlavně o boji, nestvůrách a hrdinech.** To máš čtverečkovanej papír, vytvoříš jeskyni. To je nejjednodušší a tím snad každej tehdy začínal. I boj je tam jednoznačnej. To je vlastně v těch pravidlech.

Důležitý je, že je hlavní organizátorská postava, který se říká Pán jeskyně. Ten vymyslí jeskyni, zápletku a vlastně zastupuje veškerý postavy a cizí nestvůry, se kterýma ostatní vyjednávaj nebo bojujou. No a ostatní hráči maj postavy, ke kterým si vytvořej svůj vlastní profil kombinací rasy a povolání. Každá ta rasa má svoje specifický vlastnosti a každé povolání zas umožňuje určité schopnosti, který pak postupně posiluje a rozvíjí. Panuje v tom určitá náhoda, protože ty tabulky udávaj určitý rozsah, a ta míra záleží na hodech kostkou. Ty kostky jsou šestistěnný a desetistěnný. Pak se taky vymýšlí charakter a historie postavy, to vymýšlí hráč, PJ to může dělat s ním, aby se mu ten jeho charakter hodil do té zápletky, nebo si to i dělá sám a PJ tu zápletku přizpůsobí. To jsem ale nedělal hned, spíš až na tý střední. Já jsem to vymejšlel radši s nima, to mi přijde lepší, protože to PJ pak neomezuje v konstrukci toho dobrodružství – má pak volnější ruku. Tak se dá říct, že nejzákladnější klasická zápletky na začátku je, že třeba ta postava – máš barbara válečníka, kterému vypálí vesnici, on zůstane sám a tak se tak jenom s mečem potuluje, až přijde do vesnice do hospody. Takhle začínala většina dobrodružství. Tam se třeba setká s kouzelníkem, kterej třeba něco ví o zakletým hradě, kterej je nedaleko od vesnice a domluví se s ním, že se tam spolu vydaj. Takhle se k nim může přidat i víc postav, to záleží na počtu hráčů – může tam být třeba hraničář a tak, který se k tý skupince taky připojí. No a když se

takhle vytvoří ta družina, tak jdou spolu třeba do toho zakletýho hradu pod nějakou záminkou – třeba bohatství, že si myslej nebo se dozví, že tam je nějaký velkej poklad, nebo někdo zakletej – klidně princezna, kterou když osvobodí, tak je za ní půl království a tak. No a vyrazí. Očima i ušima je PJ, kterej jim řekne třeba: „Máte před sebou hustý křoví“. A barbar řekne: „Beru meč a prosekám cestu křovím“. No a má určitou pravděpodobnost, že se mu to povede. To záleží na tom, jakou pravděpodobnost určí PJ a taky na zkušenosti a schopnostech toho barbara – když je to nějaký naprostý nemehlo, tak se mu může stát, že se do toho křoví zamotá a zaplete a vůbec se mu nepodaří se jím prosekát. Tak když se třeba zaplete do trní, tak to PJ komentuje – popisuje, co se mu stalo, jestli je zraněnej a může mu za to sebrat nějaký životy. No a takhle ty postavy jdou do tý jeskyně a všechny ty jejich úkony probíhají nějak jak jsem to popsal na tom případu. PJ má kompletní mapu tý jeskyně, prostoru a ostatním líčí, co vidí. Družina – tem je vždycky někdo, kdo kreslí postupně tu mapu podle toho, jak jí popisuje PJ a jak postupují. **To jde do detailů, do naprostýho věrnýho popsání reality, ale to ty hráči nezachycujou, všechny tyhle vychytávky.** Maj prostě čtverečkovanej papír a tam taznamenávají trasu, kterou jdou a případně důležitý věci, který potkaj. Je určený, kdo ten papír nese, stejně je určený, řekne se, kdo jde jak za sebou. Pořadí je důležitý – třeba barbar válečník jde vzadu, aby mohl odrážet útoky na skupinu. Může jít ve předu třeba kouzelník a nýst mapu, ale když se něco semele, když třeba jde útok ze předu, tak samozřejmě musí bránit, ale to obnáší, že musí nejdřív pustit mapu, připravit se na seslání kouzla a všechny tyhle úkony zaberou nějakou časovou jednotku. To všechno se děje v těchle časových jednotkách, každá činnost ti něco zabere. Když třeba má hobit lucernu, nebo pochodeň, tak ta lucerna může svítit jenom určitej čas. Ta doba se většinou počítá na kola – to se používá většinou v boji. Jedno to kolo je asi deset vteřin. Kolo je sekne on seknu já. Soslání kouzla třeba trvá dvě kola. Když třeba uplyne jedno kolo a někdo na toho kouzelníka zaútočí, tak se to kouzlo třeba vůbec nemusí povést. Někdo do něj sekne, tak poruší kouzelníkovi jeho koncentraci a to kouzlo už nemůže dokončit. Pak je druhá časová jednotka, kterou taky hlídá Pán jeskyně a to je směna. Na ty směny se řídí třeba právě ty lucerny. Ty můžou svítit jenom určitou dobu. Oni si sebou vezmou třeba měchy s olejem a do těch lamp si musej ten olej dolít, když dochází. Tak ta družina pak může si říct – jo je to OK, olej nám vpohodě vystačí. Ale pán jeskyně jim to může klidně zkomplikovat – třeba když dojde k boji, tak řekne: „Úder se ti povedl, zasáhl si skřeta, ale když padal k zemi, tak ti rozbil lucernu.“ No a pak je ta družina namydlená, protože sice má dost oleje, ale lucerna je rozbitá, tak si musí nějak poradit ve tmě. Takhle to PJ může v klidu ovlivnit.

No a takhle postupují, setkávají se s nepřátelema, s kterýma musí bojovat, ale můžou potkat i postavy, který jim můžou nějak pomoci – třeba osvobodí nějakýho zajatce a ten se tam vyzná a může jim ukazovat cestu, třeba kolem nějaký propasti, do který by jinak vltlí. Nebo to je dobrej způsob, kterým se někdo novej může připojit do dobrodružství. PJ ho tam umístí třeba právě jako toho zajatce – družina ho osvobodí a on se k nim přidá. Stejně lehce se může někdo vyřadit z toho dobrodružství, když třeba už hrát nechce – PJ to udělá tak, že se třeba ztratí a ta družina už pokračuje bez něj. V tom je ta úžasná flexibilita týchle hry – jde tam udělat v podstatě cokoliv, když to pěkně začleníš do kontextu. No je to jak říkám obrovská flexibilita, která záleží na schopnostech PJ a těch hráčů, ale hlavně na PJ.

Na konci toho dobrodružství – když ho úspěšně dokončí, tak je čeká odměna. Je to ta věc, kvůli který tam šli – třeba hledali královskou korunu. Tak jí najdou, odnesou jí

zlato. Nebo z ní vyloupou diamanty, no to záleží na nich, jak s tím naloží. Nějaký odměny můžou získat už cestou. Můžou narazit na nějaké poklady skřetů, můžou někomu něco ukrást, nebo tak. To je zajišťuje materiálně. To, co je ještě důležitý a co dostávají jsou body zkušenosti od PJ. Ten jim přidělí nějakou větší sumičku když dokončí dobrodružství, ale může je přidělovat a přiděluje je i v průběhu za nějaký jednotlivý činy. To, kolik jich přidělí a za co, závisí jenom na PJ. Když ta postava získá nějaký daný množství těchto bodů, tak může takzvaně přestoupit na vyšší úroveň. Vlastně se stane v životě té postavy to, že když má dost bodů zkušenosti a peněz, tak si najde a zaplatí nějakýho učitele, kouzelník nějakýho věhlasnýho mága, kterej tu postavu naučí nový kouzla, pomůže mu zlepšit jeho schopnosti a tak. Postupování po těchto úrovních ovlivní pán jeskyně tím, kolik bodů přiděluje. Je dobrý, když těch bodů dá tolik, že ta postava může po prožití nějakýho delšího dobrodružství postoupit na vyšší úroveň. Tím, že má nové schopnosti, může PJ zase dát do dobrodružství nový cizí postavy, příšery, který vyžadují už větší schopnosti, aby je postava přemohla. Ten postup na vyšší úroveň je důležitý hlavně k tomu, aby se postavy mohli setkávat a utkávat v pořád obtížnějších situacích. Tím to pro ně je pořád nový a neupadne to do nějakýho stereotypu. Po pěti úrovních je ve vývoji té postavy taková křížovatka. Když překročí tuhle pátou úroveň, tak se postava může rozhodnout, jak se bude dál specializovat její povolání.

To znamená, že třeba válečník se rozdělí na bojovníka a šermíře. Jedno z toho si vybere. To pro tu postavu znamená, že se specializuje a zdokonalí ve svých schopnostech. Třeba šermíř se zdokonalí v ovládnání zbraní – je rychlejší a přesnější – třeba během dvou kol stihne tři útoky, třikrát stihne zaútočit zbraní. Z kouzelníka se zase může stát mág, kterej dokáže rozvíjet mysl a třeba mentální útoky a kouzelník, kterej dál rozvíjí praktickou magii, blesky, fire bally a tak dále. Prostě postupně získávají zkušenosti postavy i hráči a ta jejich fantazie už je hodně uzpůsobená té hře.

Mění se postupně i ta hra. Když před tím PJ řekl: “Objevili se před váma dva skřeti.“ Tak třeba ten bojovník řek: “Jdu po něm, útočím.“ A pak se házelo kostkou na to, kdo vyhraje, kdo bude jak zraněnej a tak. Postupně s tím, jak se dostáváš do toho světa, tak se ta hra dostává do nové dimenze – hráči spolu daleko víc komunikují, ten dialog je zajímavěj, ty rozmluvy, kdy každej mluví řečí své postavy. No to posouvá tu hru jinam. S tím souvisí i to, že ta hra se postupně přesune z těch jeskyní, sklepení, paláců dostává ven na otevřeněj prostor. Tam se ztěžuje hra pro postavy i PJ. Ty mapy se tam kreslej už daleko obtížněj. Hodně to záleží na těch jejich zkušenostech a schopnosti si to představit. Pro hodně dobrý hráče už stačí třeba nakreslit jenom ten kontinent nebo oblast, ve který se pohybují a říct jim odkud a kam jdou a jak to kde vypadá. Třeba PJ řekne: “Jste zrovna uprostřed mýtiny, když zjistíte, že po jejím obvodu jsou nachystaní vojáci, který na vás chtějí zaútočit. Co uděláte?“ No a nějaká z těch postav řekne: “Pojďte se postavit zády k sobě a tasíme meče.“ Kouzelník k tomu řekne: “Já se připravím na seslání kouzla fire ball.“ No a pak dojde k tomu útoku, PJ jeskyně popisuje, co dělaj vojáci, kdo na koho běží, postavy říkaj co dělaj, jestli útočí, utíkaj. Pokud je boj, tak se postupně hází kostkami a na základě toho PJ popisuje jakoby pohledem zevnějšku, jak se celej ten boj odehrává.

Jaké jsi volil postavy?

To mi přijde ohromně zajímavý, jak si ty lidi vytvářej a volí ty své postavy, jak to prožívaj. Mě na začátku nejvíc zajímal válečník, barbar. **Ale to každej na začátku si volí fakt silný postavy, protože to pak máš takovej opravdovskej pocit, já nevím moci a síly, plníš si tím své představy. Válečník mi přišel nejlepší – má obrovskou sílu a vládne mečem. Krol to už není vono, protože ten je dost primitiv. Kouzelník mi na začátku přišel zas jako docela nudná postava, ale zjistil jsem, že to tak je jenom na začátku – pozděj se stane nejmocnějším článkem celý družity. Prostě se dokáže vypracovat. Tak to jsem pozděj zjistil, že není nejdůležitější to sekání a zabíjení, že nejde jenom vo to projít a bejt vůdcem družiny a jejich nárazníkem. To bylo na začátku, když jsme to hráli opravdu jenom tak sporadicky na základce. Pak jsem byl spíš pán jeskyně, ale když už jsem si třeba vybral postavu (16-20), tak jsem si vybral podobnou jako já, buď trochu lepší nebo schválně handicapovanou. Šlo mi o tu zkušenost, o to, jak to zvládnou v takový nevýhodě. Člověk se snažil daleko víc citlivějš hrát tu postavu. A vlastně taky mu to může v něčem pomoct. Když to zvládneš v tý hře a prosadíš se přesto, že bys to normálně nedokázal, tak ti to může pomoct i v reálu, můžeš si říct, že když to dokážeš tam, tak tady to taky musí jít. Nebo i když se to nepovede a zůstaneš slabej a ustrkovanej, tak si z toho taky něco můžeš vzít. Třeba jsme se ve skupině snažili všichni svést takovou krásnou elfku, ona odolávala, pak, nějak taky neodolala. Začalo prostě jít víc o ty dialogy než o ten boj, můžeš se naučit, jak ji zbalit. Časem už to nebereš tak vážně, děláme sranda. Třeba se v jeskyni objevil obrovskej upír a já jako elf, hodnej a zbabělej jsem se postral. Na PJ k tomu řek: “Všichni jsou zaskočeni, protože v místnosti se rozlévá smrdutý zápach.” A já na to reagoval: “Ale já jsem vznešený elf a moje hovínka přece nemůžou páchnout.” Na to PJ: “Ne, ne není to smrad – místností se rozléhá opojná vůně jahod.” Jo, takže už to není o tom dostat poklady a získat co největší atributy síly, ale o ty dialogy a děj a pak sranda. Nejde o to být tou postavou, ale víc se to posouvá k tomu jejímu hraní se vším všudy. Stane se to mnohem víc divadlem, ta postava se tě postupně přestane tolik týkat. Teď už je to pro mě prostě role, kterou hraju a kterou se snažim zahrát co nejlíp. Třeba ty hendicapy. Na začátku člověk nechtěl mít žádný, pak si dával ty, který se ho nějak osobně dotýkaly a teď si dávám různý a zjišťuju, že právě hraní těch nejrozličnějších charakterů z různějma těmahle handicapama je to nejzábavnější. Když má ta postava různý plusy i minusy, tak je ta hra daleko barvitější a získává úplně nový rozměry. Já tomu říkám, že jsme už vyhraný, nedržíme se tolik už těch pravidel, spíš si to ten pán jeskyně přizpůsobuje tý náladě hry a ovlivňuje tu štěstěnu. Tak je to čím dál víc zábavnější.**

Takže se pro tebe hra měnila od mocných a slavných hrdinů k obyčejným postavám?

Původně určitě šlo hlavně o to mít tu silnou postavu, jak jsem říkal. Co se týče tý moci a věhlasu, tak mám pocit, že o tu člověk v tý hře usiluje furt, akorát jinýma cestama. Jestli je to na začátku ta síla, co ti dává pocit, že jsi mocný, tak teď, když to hraju rako roli tu moc a věhlas získávám hlavně tím, že tu postavu hraju dobře. Za tu hru získávám zkušenosti, ne za to, že někoho zabiju. Tím získáš i slávu – sžiješ se s tím světem a ta tvoje postava do něj vroste, získá tam nějakou pověst. Pak, když už máš

známou postavu, tak tě každéj poznává, když jdeš po ulici. Pak je to i problém v situaci, kdy máš bej někde inkognito – prostě starosti takový mediální hvězdy.

Jaký je svět, ve kterým hraješ?

Vzhledem k tomu, že to hrajem už dlouho, tak hodně propracovaný. To ti taky dává spoustu nových možností, když si vytvoříš konkrétní svět, kterej vypracuješ. **To je práce PJ, ale hráči se na tom taky zásadně podílí.** Když něco uděláš, tak to zasáhne do historie toho světa a vlastně spoluutváříš tu jeho historii. Když uděláš nějakou věc, tak to může úplně změnit situaci v celým světě. Přineseš nějaký cenný artefakt, ale někdo ti ho ukradne a zneužije a můžeš rozpoutat obrovskou válku, která zasáhne celý svět. Když máš svět, do kterýho zasazuješ děje, nějak ho tím buduješ a jedinečně tak můžeš dosáhnout i třeba toho věhlasu. Pak můžeš dostat třeba i nějaký odměny za zásluhy – král ti třeba dá nějaký titul a panství. Můžeš si spravovat a řídit tohle panství, můžeš mít i svojí tajnou službu, budovat si armádu. To záleží na tvých zkušenostech, jak silnou tu armádu budeš mít. To je pak vlastně jako tvoje zbraň většího měřítka, která má podobně jako jiný zbraně určitou účinnost a sílu, s tou armádou můžeš přemoci třeba i draka. Můžeš mít třeba armádu o třiceti jednotkách po sto lidech a ta se pohybuje v těhle jednotlivých oddílech. To už je hodně složitá hra. Myslim tím pro hráče, ale hlavně pro PJ, kterej to musí všechno vykreslit a popsat.

Hraješ od začátku v jednom světě?

Když jsme začínali, tak šlo o ty jeskyňový dobrodružství. To ještě svět v podstatě nepotřebuješ. Odehrávaj se jednotlivé epizody a k tomu vytvořenej svět můžeš, ale ani nemusíš mít. Takže my ten svět vytvářeli až po několika letech hraní. To jsem začal být PJ a mě se ta myšlenka světa líbila, byl jsem nadšený, že můžu něco vytvářet a družina to pak respektuje jako realitu.

Chtěl bys v takovém světě žít?

Vlastně jsem ho vytvářel podle své představy o takovém světě, kde všechno funguje tak, jak by mělo. Je tam jasný dobrý a zlý, je v něm možný dělat velký věci a dočkat se úspěchu. **Ještě je tam co objevovat a za co bojovat, můžeš se proslavit. Ne jako v reálu, kde se narodíš jako průměrný člověk a tím i přes veškerý snažení zůstaneš. Ten modelovej svět dává všem možnost, aby byly ve středu dění a něčeho dosáhli.**

Jako PJ mě na tom fascinovala ta moje moc, schopnost vést to kam chci. Dělal jsem ten svět prostě takovej, v jakým bych žít chtěl, ale teď mi to s odstupem přijde míň cenný. **Na tom konkrétním světě moc nezáleží, je to spíš taková kulisa nebo pozadí. Důležitý je, jaký máš hráče, jak dobře hrajou postavy. Když to dělaj mizerně, tak celá hra bude na nic, ten svět pak už nic nezachrání.** Teď to vidim jenom jako něco, co dává těm příběhům celistvost a z čeho jde čerpat náměty pro další pokračování. Tyhle náměty se vlastně samy utvářej a PJ má tak o hodně míň práce.

Co je to přesvědčení postavy?

Vidíš to jsem úplně zapomněl zmínit a to je hodně, hodně důležitá věc. V pravidlech je, že přesvědčení si hráč hází, ale PJ se taky může s tím hráčem dohodnout, jaký přesvědčení bude mít. Pokud je to vzájemně vyhovující, tak se můžou domluvit, že on bude třeba dobřej. Je to hodně důležitý hlavně z psychologického pohledu, souvisí to s celým charakterem té postavy. Máš třeba kouzelníka, kterej vejde do místnosti, kde spí drak a probudí draka. A on ví, že pravděpodobně zahyne, když tam vstoupí. Ale to, jak se rozhodne koresponduje s tím jeho přesvědčením. Když je to v zájmu družiny a on je podle přesvědčení dobřej, tak tam půjde. Pak je zmatený dobro. Ten se nedá třeba uplatit, aby zradil svojí družinu, ale zase to není úplnej fanatik. Není to dobro u něj tak jednoznačný, jako u zákonného dobra, nebo zákonného zla. Ty jednaj jenom podle toho. Zmateně dobřej hned neobětuje svůj život – není to takovej blázen. Další je neutrální přesvědčení. To bejvaj často třeba trpaslíci, který si pořád akorát shromážďujou a hlídaj ten svůj majetek. Jednaj jenom na základě toho, jak se jim to hodí. Nejde to až tak daleko, že by třeba provedli nějakou úkladnou vraždu, nedá se říct, že by byli třeba sadisti. Zmatený zlo to je jako zmatený dobro, akorát v tom opačným smyslu, že je schopnej klidně někoho zradit, bodnout ti kudlu do zad, ale jenom pokud ho někdo ohrozí. Neudělá to jen tak, že ho to napadne. No a pak je zákonný zlo, a to je už takovej fanatik ten nechá klidně družinu vlízt do té místnosti s drakem a pak ho probudí a zavře je tam a nechá sežrat. Pokud to koresponduje s jeho zájmem, tak to klidně udělá.

A to je vlastně zajímavost, že pokud jde o méně zkušený hráče, tak ty maj tendenci si to přesvědčení přizpůsobovat tomu, jaký jsou ve skutečnosti. Nebo to přesvědčení volej sami, nebo na něj vůbec nehrajou. V tom je problém. Máš třeba člověka, kterej je v podstatě dobřej, nikomu nechce ubližovat, je takovej týmovej hráč, co myslí na druhý. A tenhle člověk si pro svojí postavu hodí přesvědčení zmateného zla a teď musí hrát tu roli, která je v rozporu s jeho reálným přesvědčením. Ačkoliv sám by se tak nezachoval, tak ve hře se musí chovat podle přesvědčení té postavy. Když ty lidi přesvědčení vynechaj tak je to opravdu jenom a jenom důkaz o té jejich nezkušenosti. Musim říct, že dejme tomu na té střední ještě mi to taky dělalo určitý problémy, když si vybereš nějakou postavu na tělo, tak se ti to úplně přičí, aby byla ta postava třeba zlá a ty jí chceš hrát podle sebe. Přišel jsem na to až pozdějc, teď mi to nedělá nejmenší problém a když jsem PJ, tak prostě neexistuje, aby mi tam postavy hráli jaký přesvědčení je napadne. Když maj hráči fakt nějaký vážný problémy s tím přesvědčením, tak se to nějak dá udělat. To přesvědčení se může nějakým sledem událostí i změnit – třeba jako u Gandalfa s Pána prstenů. Těch možností je hodně – můžeš třeba bejt dobřej a pak vidíš, jak ti skřeti vyvraždili celou rodinu a popadne tě děsná nenávisť vůči nim a změní to i tvý přesvědčení. Nebo tě může posednout démon. To může být i dobrá zápletka, když jseš dobřej parták v družině, ale něco se ti přihodí, posedne tě démon a ty se změníš v naprosto zlý a nevypočitatelný monstrum. Ostatní postavy si pak můžou vzít za úkol tě toho posednutí zbavit. S tím přesvědčením si můžeš vyhrát a pro zkušený hráče je to určitě jeden z nejdůležitějších prvků pro celej ten charakter.

K tomu přesvědčení je ještě důležitý to, že ostatní ho neznaj – o svém přesvědčení ví jenom postava a pán jeskyně. To dělá právě tu hru zajímavější, že ty ostatní podle toho, jak se chováš to tvý přesvědčení odhadujou. Jako v běžným životě, že to, jakěj ten

druhej je zjišťuješ podle toho, jak se zachová v různých situacích a podle toho taky můžeš odhadovat, jak se zachová příště, jestli mu můžeš dát důvěru. Jestli se předem určí, kdo bude mít jaký přesvědčení, tak by se podle toho měl chovat v celém průběhu tý hry.

Jaký je vztah mezi tebou a tvojí postavou – je ti podobná, nebo je to někdo jiný?

Tam je hrozně důležitý si uvědomit, že ta postava nejsi ty. K tomu většina dojde až postupně, já to mám takhle hozený už tak pět let. Nejdřív si vybíráš postavy, podle toho, jaký jsi nebo bys chtěl být a tak, ale to tě hrozně omezuje v tý hře. To jde blbě vyjádřit, ale když si vybereš někoho, komu se chceš podobat, tak tě to hrozně svazuje – to jak ti záleží na tom, aby se ti všechno povedlo a když prohraješ třeba nějakou souboj, tak jsi zklamanej nebo naštvanej, moc lpíš na životě tý postavy, když se v ní moc vidíš a to všechno tu hru omezuje. Taky se tím připravuješ o obrovský množství nejrozličnějších charakterů, který bys mohla hrát – máš jeden model, kterej trochu obměňuješ, ale z toho modelu se nějak nemůžeš pořát vymanit. Já jsem k tomu jako Pán jeskyně vedl ty hráče, aby to hráli jako role, jako divadelní role, nic víc. Vlastně lidi, který to byli ochotný takhle brát jsem našel až někdy v Pevnosti (20 let). Jenom když bereš tu postavu jako roli, tak si to můžeš správně užít. V tý divadelní roli, když jsem hrál Lucifera, kterej chtěl zničit svět, tak to přece taky neznamenalo, že bych svět já chtěl ničit. Jenom po tu dobu toho představení se do tý role musím dobře vžít, abych jí taky mohl dobře zahrát. Popravdě jsem to takhle taky nedokázal od začátku chápat, ale teď to tak vnímám. Máš prostě roli jako na divadle a tvoje jeviště je tvoje fantazie.

To poznáš vlastně i na tom přístupu k pravidlům. Tyhle ty hráči, který už to dokážou hrát jako role, tak si podle mně s těma pravidloma moc nezadaj. My když jsme hráli naposled, tak vlastně za celý tři dny se hodilo kostkou jenom jednou. Na těch pravidlech ti přestane záležet až když se od tý postavy a toho světa dokážeš oprostit.

PŘÍLOHOVÁ ČÁST D, PŘÍSPĚVEK 3

Hráč: Fr (25 let)

Datum uskutečnění rozhovoru: 2.1.2004

Doba hraní: 4 roky, mezi 10-14 lety

Intenzita: ve škole ve volných chvílích, cca 5 hodin týdně

Průměrná délka jednoho setkání: 1 hodina

Místo setkání: ve škole

Herní skupiny: jedna stálá skupina, spolužáci ze třídy

Jak ses dostal k hraní Dračího doupěte? Proč jsi přestal?

To už je spousta let, co jsem tyhle hry hrál. To už je tak deset let zpátky, co jsem s tím přestal. To jsem hrál když mi bylo deset až čtrnáct. Pro mě bylo začít hrát hrozně důležitý. **Já jsem v té době vrcholově sportoval a měl jsem úplně minimální kontakt se svými vrstevníky. Ve třídě to bylo takový, že když jsem usiloval o nějakou vedoucí pozici, tak jsem třeba vůbec s těma lidma neuměl jednat. Tyhle ty schopnosti, to mě nějak tak úplně mýjelo.** Já jsem ten sport dělal od raného dětství, takže jsem nechodil nikdy moc s dětma ven, furt jsem jenom sportoval – jezdil jsem na kajaku, byl jsem docela dobrej, byly tam i nějaký tituly na mistrovství Evropy a tak. A mě to přišlo, že tahle hra mi otevřela nějaký vstup do mého vnitřního světa. Do té doby jsem ten vnitřní svět moc nerozvíjel, pořád dokola jsem máchal tím pádlem do vody a touhle hrou se mi otevřel jak vnitřní svět tak vstup do světa mezi ostatní lidi – ty mé spolužáky. Už si nepamatuju přesně, jak jsem tu hru objevil, někde jsem to zaslechl, že to někdo hraje, tak jsem si to hned přál k vánocům. Rodiče mi to nadělili, tak jsem to přes prázdniny nastudoval a nabídl jsem to klukům ze třídy. Ty to hrozně zaujalo. Věnovali jsme tomu volný chvíle ve škole, někdy i nějaký celej den, kdy nebyla škola, pořád jsme to hráli, kluky to hrozně dostalo, protože jsme se u toho dostali úplně do takovýho transu a bylo to hrozně super.

Dá se říct, že ti hraní něco přineslo?

Díky té hře jsem si vybudoval mezi klukama ve třídě vůdčí pozici, o který se mi předtím ani nesnilo. Byl jsem Pán jeskyně, ale největší zisk bylo pro mě to přijetí mezi ostatníma. Měl jsem dobrý pocit z toho, že pro ně něco dělám, že spolu něco zažíváme. **A určitě mě to naučilo nějaký dovednosti komunikační, nebo jako vůbec s těma lidma vyjít, jednat.** Že jsem najednou s těma lidma víc v kontaktu a taky tam byl ten herní rámeček, kde mohli jednat ta postavy a byl to takovej modelovej svět, ve kterém jsem si mohl i něco zkoušet, co nešlo v reálu. **A to myslím, že mě hodně obohatilo, zkusit si něco co buď nejde, nebo je zakázaný v tomhle světě.**

Pak jsem přestal hrát, to bylo v době, kdy skončila ta základka, občas jsme se ještě scházeli, ale mě už to přestávalo bavit, protože najednou už jsem na tom gymplu objevil taky nový svět kterej byl reálnej ale zároveň v něm bylo hodně nového – už tam byli kamarádi a prostě všechno neprobádaný. To hraní pro mě najednou už nějak ztrácelo smysl, takže už jsem do toho víc jako neinvestoval. Už jsem to od té doby nehrál, protože jsem to přestal potřebovat. Občas si na to zavzpomínám, mám to doma někde

uložený ty hrací listy a tak a asi dvakrát jsem to vzal a tak jako nostalgicky prolistoval. A když jsem o tom pak přemýšlel – ten fantazijní svět a hrdinství, tak jsem uvažoval, nakolik mě to pak ovlivnilo dál, že mě to k něčemu nastartovalo. Mě se třeba v tý hře líbili všichni ty kouzelníci, elfové, všechny ty jiné rasy a tajemno. Já si myslím, že do budoucnosti mi tohle všechno dalo velkej zájem zpočátku o nějakou esoteriku, pak to přerostlo třeba v to, že jsem začal dělat jógu, chvíli jsem pracoval jako učitel jógy. Cítím ty kořeny, že byly už tehdy, že vznikly na podkladě tý hry. A nebo třeba na tom gymplu, my jsme tam třeba trochu experimentovali s psychodelikama a s halucinogenama. A zjistil jsem, že ty lidi i já, který jsme to dělali, že všichni jsme tyhle hry na tý základce hráli. Víš že tam mohlo bejt něco společného, nějaký společný nastavení na tu fantazii, na nějaký poznávání Nového světa a tak. Já to vidím tak, že ten vstup do modelovýho světa ti ukáže relativitu tohohle světa. Naskočili mi nějaký nový otázky, který se týkaly tohohle světa. Hledal jsem odpověď – třeba v těch drogách. Nejdřív to je tak, že tenhle svět ti přijde jasnej a nezajímavej a v tom světě – ve hře je všechno tajemný. A pak přijdeš na to, že i tenhle svět je plnej nezodpovězenýho.

A ještě tam v tý hře bylo pro mě důležitý do hrdinství, ono to máš hry na hrdiny. **Pro mě to bylo nějak hodně důležitý, ještě víc proto, jak jsem původně nebyl moc v kontaktu s těma vrstevníkama, tak jsem měl takový to – že jsem si byl hodně nejistej. A když jseš ten hrdina a v tý hře se pohybuješ mezi těma hrdinama, tak ti to určitě dodá sebevědomí.** Něco v tý hře dokážeš a máš pak pocit, jsi pak přesvědčenej, že to vítězství je tvoje vlastní. Dokázal jsi něco ve hře, ale ten pocit vítězství si odnášíš i do reality. Mám pocit, že to pro mě byl i zdroj nějakého sebevědomí. **A navíc když jsem byl ten Pán jeskyně, tak to je pocit ohromný moci – ty jsi ten, kdo vytváří ten svět a máš v moci ho i kdykoliv zničit.**

Proč jsi přestal s hraním?

Přestalo mě to tolik naplňovat, ten herní svět byl předstupeň k nějaký touze poznat ten skutečný a když jsem poznával ten skutečný, tak jsem začal přicházet na to, že je taky hrozně tajuplný, že člověk sám – jeho vnitřní svět je velkou neznámou a výzvou. Sobě samýmu aby se poznával. I v tomhle světě je spousta příležitostí, jak se prosadit, zvítězit. Důležitý je rozvíjet sebe, na to jsem přišel a už jsem tu hru nepotřeboval byla pro mě startérem do tohohle světa. Pokud jde o ty drogy, tak ten svět, kterej ti oni nabídnou, tak je mnohem bezprostřednější, daleko víc se tě týká. V tý hře víš pořád, že je to nanečisto, že žiješ život nějaký postavy, která je limitovaná. V náhledu, který ti dají ty drogy se to týká tebe samotného. Ta postava jseš ty a nikdo jinej se všema dispozicema, který máš vstupuješ do tý drogy.

Říkáš, že tě to vedlo k zájmu o jógu, s hraním spojuješ i zájem o psychodelika. Je ještě nějaká oblast zájmu, kterou jsi objevil díky hraní?

To vedle tý jógy byl zájem o bojová umění to si myslím že vychází taky ze stejného zdroje – tý hry. Je to spojený s těma bojema, s hrdinama.

Takže hraní Drd považuješ za důležité ve tvém životě, k něčemu tě přivedlo, v něčem ti pomohla a pak jsi jí přestal potřebovat?

Jo, u mě to bylo takový stupňovitý. Je to posouvání výš a výš. Dole stojí ten počátek – ta hra, a pak nad ní ta psychadelická zkušenost, jóga a bojový umění. Jak jsem stoupal výš, tak jsem tu hru už přestal potřebovat. Je to čím dál tím víc na mě a bytostněji se mě to týká, mého skutečného života. Mám pocit, že každá ta věc mi přináší nový zisk, souvisí to s věkem, v každém věku potřebuješ něco jiného. A mám ještě pocit, že je to hodně o té adaptabilitě. **Mě připadaj tyhle lidi, který si ujedou na tuhletěch hrách a hrajou to později, já nevím okolo toho patnáctého šestnáctého roku, tak mám pocit, že už je to fakt úlet, že už jsou to lidi, který na tom zastydávaj. Hrajou si, místo toho aby žili. Já to tak vnímám, jako únik. Únik před vývojovejma pobídkama. Zase to neplatí absolutně. Když se sejde skupinka dospělých lidí, který už tu hru dokážou brát jinak – není tak na tělo, tak mi to nepřipadá blbý.** Spíš jsem ale viděl kluky který to hrály kolem osmnáctky a u nich v tom nevidím nic než útěk od vývojovejch pobídek. To je že on neběhá za ženskejma, ale dál hraje tuhle hru, kde se stává tím hrdinou. Tam podle mě jde o ten pocit nízký sebejistoty, tý kompenzace, o který jsem mluvil, že mi jí to dodalo. Mám pocit, že je to obrovský hnací motor pro člověka ve vývoji. Nějaká úzkost z toho, že jsem třeba nedostačující, že nejsem moc dobrej. Takže tě to může nakopnout k tomu, abys v reálným světě dělal něco pro to, abys byl dobrej, lepší, a jdeš na to rande, i když si nemůžeš být jistá, že to bude mít úspěch, nebo budeš hrát tyhle hry, protože tě nasytěj.

Jaké jsi hrál postavy a proč?

Já jsem byl v devadesáti procentech času Pán jeskyně, takže s hraním postav tolik zkušeností nemám, asi to byl nejvíc hraničář. Ten v sobě měl nejvíc toho, co mi připadalo jako odraz hrdinství.

Je to zvláštní, jakej mají ty lidi s těma postava vztah. Je to o nějaký obrodě. **I když jak jsme to hráli my, tak ta postavy si byly dost podobný. Šlo o určitý aspekty hrdinství, který upřednostňuješ a ty pak všechny ty postavy, který hraješ nesou.** To samotný hraní to je takovej trans, to mají společný i třeba s počítačovými hrama. Stalo se ti někdy, že třeba hraješ, najednou se koukneš a je třeba ráno? Tak to je to samý a v Dračáku je to ještě hustší o to, že to sdílíš s těma lidma a je to asi lepší než ty počítačový hry.

Hrát to v osmnácti často, vrhat se do takovýho transu, to vidím jako problém. Ještě přemejšlim o tom, jak to souvisí s tím, že studuju humanitní směr. Já jsem to měl vždycky tak hozený, že půjdu na ekonomku. Ještě na gymplu jsem to tak měl, že půjdu po těch prachách. Postupně jsem zjistil, že tenhle svět není jenom o těch penězích ale o vnitřních prožitcích a prožívání těch ostatních. Tahle práce mi to hodně umožňuje. Tak v tom vidím taky kořen v tý hře, akorát nevím, nakolik je to v tý hře a nakolik je to o mý původní dispozici, která se v tý hře ukázala.

S těma staršíma hráčema vidím problém. Vnímám to spíš negativně. Pokud ten člověk (18) let používá ty herní situace cíleně proto, aby si tam vyzkoušel něco, co pak chce převést do reálu, tak to je taková berlička. Ale nevím jak může fungovat, když ten herní svět poskytuje modelový situace, ale ty reálný situace jsou jiný – no

to může být cesta do pekel nebo i přiblížení tomu ideálu. To je těžký posoudit. Já jsem to hrál když mi bylo relativně málo, takže si to těžko dovedu představit. Dovedu si třeba představit člověka, kterému je dvacet nebo víc, je zarostlej, přitloustlej, občas si chodí zašermovat, občas jde s těmahle kamarádama na pivo, ostatní ho vnímaj jako podivína, nerozumí si s těma lidma a je někde jako hrozně uskříplej. To mě děsí. Tak mi to na druhou stranu přijde, jako že to tomu člověku fakt může pomoci mít takovou svojí vnitřní postavu, Já třeba takovou svojí vnitřní postavu taky mám. Jak teď chodím třeba na ten výcvik, tak je pravda, že v nějakých situacích si říkám, co by tomu, co dělám, řekli třeba lidi na skupině. Tak si to v sobě nějak vnitřně rozehraju. Jinak třeba Egyptan Sinuhet, toho bych přizval v té obtížný situaci. Takových ideálů mám víc.

Volili jste pro hru přesvědčení?

Důležitý mi připadá, jestli člověk hraje s přesvědčením nebo bez přesvědčení. To jsou takový základní typy hry. To vidím až teď s odstupem. To už se rozliší na začátku té hry. Víš jak ta postava vzniká? To máš v těch pravidlech různé tabulky a úpravy těch jednotlivých vlastností. Ty si zvolíš nějakou rasu, nějaký povolání a u těch vlastností máš škálu, kde hodnota těch jednotlivých vlastností je vyjádřená od jedničky do nějaký dvacítky. A ty si pak napůl náhodně – hod kostkou a napůl podle tabulek, který to limitujou přiřadíš míru jednotlivý vlastností. A pak je jeden hodně důležitý hod kostkou, což je takzvaný přesvědčení. To je vlastně morální zaměření té postavy. Máš postavu která je zásadově dobrá, mírně dobrá, neutrální, trochu zlej a úplně zlej. A tam jde o morální posazení té postavy. Tady bych se hodně bál toho ideálu, protože třeba ten neutrální, tomu jde o jeho zisky, o jeho prospěch. Ten vyloženě má takovej kalkul. Ten úplně dobrej, ten se obětuje kvůli ostatním i když jde o nějakou pípovinu. Ten mírně dobrej to mi bylo takový nejsympatičtější. Ten je zasazeném morálně do toho dobra, ale ještě je místo pro nějaký rozum. To je prostě hrozně určující, limitující, jaký má ta postava přesvědčení. Já třeba jsem to zrušil to přesvědčení. Protože jednak se ty lidi blbě s tím sžívaj, protože to nebylo jejich přesvědčení, pak mi přišlo, že ty lidi, který hrajou tyhle ty blbý přesvědčení, že si to tak neužívaj. Taky ty jejich reakce, když měli jednat podle něčeho, co jim nebylo vlastní, tak byly blbý. Jde taky o to, že ty ostatní postavy o sobě vzájemně nevěděj, jaký kdo má přesvědčení. Ty vlastnosti můžou vědět, ale nikdy nevědí přesvědčení.

Nevadilo ti, že ve hře rozhoduje kostka – náhoda?

Ne, to ne. Já jsem byl pán jeskyně a to je vždycky na něm. O něčem můžeš nechat rozhodnout kostku, ale jinak je to na tobě, jak řekneš, že nějaká věc dopadla. Nenechal jsem nikdy rozhodovat náhodu, když šlo o život postavy – nenechal jsem je umřít, když jim vyšel špatně hod, to ne. Třeba míru poškození, nebo jestli se jim podaří udělat kouzlo, nebo otevřít dveře to jo, to jsem neovlivňoval. Pokud se ta postava chovala nerozumně v nějaký situaci, třeba přeceňovala svý schopnosti, tak to vedlo k likvidaci – vlastní chybou. Ale jinak ne.

Používali jste při hraní nějaké převleky, pouštěli si hudbu, vyráběli artefakty?

To ne, to mi přijde jako že ty lidi se snaží vypracovat ten svět co nejbliž realitě, k dokonalosti. To mi přijde už zase na úkor toho života. Když už sháníš tu kazetu, děláš si ty artefakty. Já mám nějaký životní styl, kterej je pro mě dobrej a na základě toho usuzuju i o ostatních, takže bych to odsuzoval, ale kdo ví, k čemu je jim to dobrý, třeba jim to může tu hru zpříjemnit. Pro mě ten člověk, kterej to hraje a je mu 25, tak z mého pohledu zakrnel, já to tak chápu. Pro takovýho člověka, ať už uvědoměle, nebo neuvědoměle, je tahle realita důležitější. Takže ta artefakta jsou pro mě manifestací toho – koukněte, moje realita je pro mě důležitější než ta vaše.

Jaký je to pocit být Pán jeskyně?

Je to úplně skvělej pocit. Velkou roli v tom hraje moc. Je to hodně opojný. Máš nad těma lidma moc i v reálným životě, přenáší se to i mimo tu hru. Získáš tím silnou pozici mezi hráčema. I z toho důvodu si teď uvědomuju, že pro mě bylo důležitý, že jsem tu hru opustil. Pro mě to byl hroznej skok v hierarchii tý třídy. Předtím jsem se s nima fakt nepřátelil, nechodil s nima ven, neuměl jsem s nima jednat. Fakt jsem to neuměl, to byla hrůza ty moje dovednosti sociální. Taky jsem v tý škole hodně nebyl. Buď jsem byl někde kvůli sportu, nebo jsem byl nemocnej – taky převážně díky tomu sportu. A pak jsem tam vždycky přišel a měl jsem samý jedničky, oni tam chodili, učili se, já tam přišel, napsal písemku a měl jsem to vždycky za jedna. Takže celkově jsem tam měl takovou blbou pozici. A díky tomuhle se to prostě dostalo na jinou úroveň. Najednou jsem udělal skok z takový černý ovce do pozice vyloženě takovýho toho vůdce. Asi bych v tý neoblíbený pozici nebyl do konce života, hodně se změnilo přestupem na gympl, kde byli lidi, nejen intelektově asi víc na výši, ale spojovaly mě s nima i jiný věci. Tak tam by se ta moje pozice asi změnila, nějak bych se sám vymanil z tý role černý ovce sám. Ale díky tý hře se mi povedlo tu mojí pozici zvrátit a to docela radikálně už na tý základce. A taky jsem díky tý hře přestal i s tím sportem. To bylo sice o celkem velkých úspěších, ale neuspokojovalo mě to. Vzhledem k tomu, co jsem do toho investoval – každej den trénink, pak posilovna, kolo nebo běhání, šest dnů v tejdnu zabíjících tímhle sportem a vlastně i celý prázdniny. Takže mi to připadalo, že se hrozně nadřu a když se zadaří, tak si pak stoupneš za odměnu na tu bednu a jseš na chvilku vítěz. Takže mi připadalo, že to za tu námahu nestojí. Pro mě bylo důležitější být s ostatníma a pak se až rozhodovat, jestli chci ten sport dělat nebo ne. Dlouho mi to nešlo, až po několika letech byly úspěchy – to jsem pak byl hrdina, cítil jsem se tak, ale bylo to příliš úsilí. To ta hra tenhle pocit naplnila rychleji a byla i tak trochu paradoxně bliž reálnému světu. Ten sport je přeci jenom hodně odtrženej od lidí. Co tam hrálo velkou roli bylo, že mým trenérem byl můj táta. Ten zisk ze sportu byl pro mě důležitěj právě kvůli tátovi, pro jeho uznání. Díky tý hře jsem poznal, že mě to jeho uznání svazuje, že ho vlastně nechci mít pořád tak blízko, že si chci dělat věci po svým, bez jeho kontroly.

Jaký byl svět, ve kterém jste hráli, chtěl bys v něm žít?

Já jsem tehdy ještě moc ten svět nezpracovával, nebyl moc promyšlený do detailů. Spíš šlo o epizodická dobrodružství, ale ty jsem připravoval pečlivě, promýšlel jsem do detailů každý úsek jeskyně. Jestli jsem v něm chtěl žít, to si nedokážu už tak vybavit. Cítil jsem určitě to opojení z té my aktivy, ve který jsem něco vytvářel. V tom světě jsem mohl vymyslet a udělat cokoliv. Teď bych tam určitě žít nechtěl, ale tehdy nevim.

Co pro tebe znamená hrdinství?

To mě hodně oslovuje oslovují mě hrdinský mýty. Neoslovují mě akční filmy, to myslím je moderní vyjádření hrdinství, které mě je hodně vzdálený. Mě oslovují tradiční mýty, ale já si to dávám do souvislosti s věkem. Myslím si, že to je osobnostní nastavení, ale mám pocit, že jak člověk prochází těma rokama a jak se mu mění ty archetypy, tak že k tomu věku dospívání nějak ten archetyp hrdiny patří. Když si buduješ to místo ve společnosti, nebo v práci, tak si myslím, že je to o tom hrdinovi, kterej má ostrý lokty, musí umět všechny tyhle různé věci. Mám pocit, že pak přichází k řeči i jiný archetypy. Myslím si, že ten archetyp hrdiny o tom je. U sebe mám pocit, že mi to kdysi poskytovala ta hra a teď mi to hodně sytí to kung-fu. Pro mě je to kung-fu něco hodně adaptabilního. Hodně poznáváš sebe, poznáváš svojí energii, má to obrovský vliv na psychiku, na zdraví a tak. Třeba ten šerm pro mě není takovej, ten šerm je pro mě spíš víc jako ta hra. Třeba ta jóga ta u mě přišla až poty Indii. Já jsem v té Indii fakt zažil takovej velkej zlom osobnostní. Tak jsem tu jógu najednou zjistil, že je to supr, ale že potřebuju něco, co je víc dynamickýho, co je víc o tom bojovat, ubránit se. I mi připadá to kungfu hodně meditativní, meditativní i podobně jako ta jóga, je to taková meditace v pohybu, takže poznáváš hodně vnitřních energií, který když děláš něco hrubýho, posilovnu, nebo šerm, nebo když jsem jezdil na té vodě, tak tyhle energie neznáš. Když děláš to Kung-fu, tak to začínáš rozpoznávat a cejit.

Mě to přijde hrozně důležitý pro nás – celá ta filosofie a historie, která s tím souvisí. Pro nás, který jsme hrozně odříznutý od tradic. Co mě třeba zaujalo byl Eliade, kdy všechno, co ty děláš, je opakováním toho archetypu. Já jsem to zažil v té Indii, kdy všechno co děláš, každým svým pohybem ctíš nějakýho boha. Připadá mi to všechno jako o nějaký existenciální úzkosti, pro člověka, kterej je teď odtrženej od tohodle, tak že je to něco hrozně důležitýho, že jseš ve spojení s velkou silou. To cítím u kung-fu a asi sem to cítil i u té hry, kdy jsem dělal ten svět. Vlastně je to totéž, co ti udělaj i ty psychodelika, hodí tě do mýtickýho času, kde vnímáš mýtický postavy, nebo nějaký vnitřní postavy. Z tohodle pohledu to vnímám, jako něco hodně moc ozdravnýho. Když se položíš do toho času, ad' už k němu přijdeš jakou koliv cestou – myslím jógou, kung-fu nebo hrou, tak je to obrovská studnice poznání. Jsou to obrovský knihovny, ve kterejch můžeš číst o sobě, o světě, ve kterejch můžeš hrozně moc odžívat a vidět. Můžeš tam přijít i prostřednictvím drog – teď mám na mysli psychadelika. Ale když si to zaměníš s realitou, tak je z toho strašnej problém. Myslím, že hry a tyhle prostředky představují určitou distribuci archetypů. V týhle společnosti je to takový zastřený a myslím, že mladý lidi se potřebujou s něčím identifikovat, potřebujou nějaký průvodce na cesty, takže si myslím, že tohlensto o tom může bejt – že se dotkneš něčeho hlubšího v sobě. Na gymplu jsem hodně čet, třeba toho Eliadeho, myslel jsem na to, že mi pořád něco chybí. Říkal jsem si, že dodělám gympl, aby rodiče neřekli, ale byl jsem přesvědčenej, že potom zmizím někde v Brazílii v pralese.

PŘÍLOHOVÁ ČÁST D, PŘÍSPĚVEK 4

Hráč: Tu (15,7 let)

Datum uskutečnění rozhovoru: 8. 6. 2004

Doba hraní: 3 roky, mezi 11 a 14 lety, bývalý hráč

Intenzita: proměnlivá

Průměrná délka jednoho setkání: 4 hodiny

Místo setkání: nejčastěji ve škole

Herní skupiny: jedna stálá, někteří členové se obměňovali

Jak často jste se hráli?

Tak jednou týdně, většinou jsme hráli ve škole přes den, někdy jsme se sešli u nás. Nejde říct, že by to mělo nějakou přesnou pravidelnost. Byl to takovej cyklus, že nejdřív jsme začínali, pak jsme do toho propadli a pak to pomalu začalo ustupovat, když už jsme byly tak v tý osmičce. Ale ve zlatých časech třeba několikrát týdně. To trvalo tak dva roky okolo tý pátý šestý třídy.

Jak dlouho trvalo jedno setkání?

Čtyři hodiny? Šest hodin? Tak nějak. V tý škole to bylo daný tím, jestli byl čas. Já jsem teda jako nebyl z těch, který by nad tím seděli třeba dvanáct hodin. Nikdy jsme třeba neudělali to, že by jsme odjeli třeba někam na chatu a tam pařili třeba dvacet hodin.

Hrál jsi postavu, nebo jsi byl Pán jeskyně?

Jednou jsem PJ zkusil, ale to mi nešlo. Normálně jsem měl postavu.

Měl jsi nějakou stálou postavu, nebo pro jednotlivá dobrodružství různé?

Jak je v Pánovi prstenů vlastně pět základních různých postav, tak já jsem byl hraničář. To je ten dost silnej obratnej, docela chytřej, žádněj tupoun. Tak toho jsem si vždycky vybíral. My jsme to neměli tak, že bysme si nějaký postavy drželi víc dlouhodobě. Oni ty postavy dost umíraj, když je ženeš do různých střetnutí. Taky to bylo proto, že jsme nehráli nějakou hru vždycky dlouhodobě. To byly takový menší příhody. On byl ten náš PJ ke konci dost vynalézavej a snažil se to nasměrovat do nějakýho světa, ale to už jsme moc nehráli. Byl takovej dost chytřej a tvořivej, takže třeba vytvořil koncepci, která vycházela třeba z reálií nějakýho historickýho období a třeba tam byly i palný zbraně, což má třeba úplně jinou kvalitu tý hry, než když máš pořád k dispozici jenom meče a šípy. Takže tím jsme to třeba na chvíli oživil. Normálně to bylo vždycky pár epizod, vždycky jsme se vybavili nějakýma zbraněma, vltli jsme do podzemí a pěkně jsme tam zjednali pořádek.

Měla ta hra vytvořenéj nějakej stálej svět?

Ne, to vždycky to dobrodružství se odehrávalo v nějakým místě. Podzemí, jeskyně a tak. To místo bylo propracovaný, chtělo to samozřejmě nějakou přípravu, kterou dělal PJ, ale žádněj svět v pravým slova smyslu jsme nedělali.

Proč sis tu hru vybral?

No mě na ní zaujala ta variabilita. Prostě ty pravidla neomezovaly člověka podobně jako třeba při nějakejch deskovejch hrách, byly teda hodně složitý, ale to se nemuselo držet, šlo to zkrouhnout. Jo, že to byl vlastně jenom takovej rámeček, hodně širokej rámeček, ve kterým se ta hra odehrávala. Bylo to takový velice pestrý, živý, supr v tom, že jsi mohl být kým chceš a rozhodovat za sebe. Hrál tam víc lidí a každej tam vnesl nějakou svojí osobnost, se kterou tam jednal, přinášel nový nápady a tak dále. Ta variabilita a volnost mě na tom nejvíc zaujala.

Kolik vaše skupina měla hráčů a odkud jste se znali?

Bylo nás tak pět, ale občas se to obměnilo, že jsme vzali někoho novýho, nebo někdo odpad. Nebyla to tak úplně sekta nějakejch vyvolenejch, který by to hráli a ostatní nemohli, ta propustnost tam byla. PJ byl můj spolužák a ještě dva kluci ze třídy, pak jsme teda ještě někoho vzali. My jsme bydleli pó tuhle dobu u lomu Amerika v Mořině, takže ty ostatní to byl třeba někdo odtud. I mimo tu hru jsme se kamarádili a tak různě něco podnikali. Jako podnikali – v rámci možností, že jo. Že bysme spolu obcházeli diskotéky to ne, to jsme ani nebyli takový typy, který by štrádovali někam na dýzy, ale mně limitovala vzdálenost geografická, když jsem chodil do školy v loděnici a to je od Mořiny třináct kilometrů.

Já jsem v tý době neměl ani moc kámošů. **Tyhle, co jsme spolu hráli, v tý komunitě, pokud to tak nazvu, tak to byli asi nějak jediný lidi, se kterýma jsem se kamarádil nějak víc.** Třeba na tý vesnici vlastně nikdo ani pořádně nebydlel v mým věku a když už jo, tak jsme ho vzali.

Jaké to bylo hrát postavu?

To byl bezva pocit být někým, kým chceš. Být tím hrdinou a dělat velký věci. Bylo to hodně akční. **To dobrodružství mělo nějakej cíl, ve kterým jsme museli uspět. Šlo spíš o ten pocit, že jsi něco dosáhl, vykonal.** Pak za to byly různý odměny, který člověk dostal za to, že zo zvládnul. Ale to už nebylo až tak důležitý. I když jo v tom, že sis pak mohl pořídit lepší vybaveníčko a mít lepší schopnosti. **Třeba o tu konkrétní postavu jsem tolik nestál. Jako že bych jí nějak propracovával a kreslil a byl nějak hotovej, když mi umřela.** Byl jsem teda hotovej spíš z toho, že jsem něco posral. Na základě toho ta postava pak umřela a mě víc vadilo, že jsem jako selhal v tom úkolu. Ten náš Pán jeskyně byl takovej v tý hře hodně benevolentní a nějak nám třeba nestrhával zkušenosti a než někoho nechal umřít, tak si to hodně rozmyslel. **O tu konkrétní postavu ani nešlo, ta se dala udělat nová, hodně podobná. Nebylo to, že bych šel domů plačky, že mi umřela postava, protože se dala celkem snadno**

do nějakýho vyššího levlu, tak máš radost, ale není to tak úplně tvoje. Už to někdo udělal a pro všechny je to stejný. Taky člověk když mu je málo, tak k tomu ani tak nemá přístup.

Četl jsi fantasy literaturu?

Hodně. Nejdřív asi Pána prstenů a potom řadu dalších, ale teď máš velký výběr. Něco je kvalitní, něco nestojí za čtení. Obecně mám tenhle žánr rád.

Účastnili jste se conů nebo dřevěných bitev?

To ne, ale zapsali jsme se do Hexaedru a tak jsme jednou vyrazili na takovej celorepublikovej sraz těch hráčů her na hrdiny a účastnili jsme se tam takový hry v přírodě v lese. Tam se jednak hrála taková hra na hrdiny v reálu za nějakých velmi, velmi zjednodušených pravidel a pak se tam uskutečnilo ještě nějaký takový setkání, že tam vystupovalo pár spisovatelů a tak. Taky se tam vyměňovali zkušenosti, obrázky, nebo připravený jeskyně a já nevím co všechno. Ale tak to bylo jenom jednou, jinak jsme si vystačili sami. To my jsme nebyli nějaký fanatici. Já to vidím, že je nějaký jádro těch nejzažranějších hráčů, který to tak šíleně prožívaj. Pak je kolem toho jádra nějaký okraj, kam spadá těch lidí víc a jsou něco jako my, že to hrajou, je to dobrý, ale zas tak to neprožívaj jako nějaký středobod vesmíru.

Nevadilo ti, že často rozhoduje hod kostkou?

Ne, takovej je život- život je jen náhoda

Jak jste homunikovali v průběhu hraní, používali jste přímou řeč?

Mezi sebou jsme jako ty postavy nemluvili. Do toho jsme takhle nepronikli, ani o to nešlo. Kdybych to hrál teď, tak bych asi normálně mluvil přímou řečí, ale my jsme jenom normálně říkali, co ta naše postava dělá a PJ nám pak řekl výsledek. Nějak jsme to komentovali ve chvíli, kdy byla akce, každý říkal, co dělá. Jako: „Tasím meč a útočím na skřeta“.

podle mě je ta hra dobrá pro nějakýho člověka, kterej má nějaký psychický problém v tom, že se nedokáže nějak zorientovat v tom reálném světě. Že je to takovej únik do jinýho světa. Jo, fakt si to myslím, že je to únik do nějakýho virtuálního světa, ve kterým může dělat nějaký věci, který tady nemůže, nedokáže, nebo se domnívá, že jich nemůže dosáhnout. Ten svět je takovej, že se v něm člověk může líp orientovat a zkusit kde co. je to svět, kterej sám vytváří, takže už kvůli tomu je snazší. Vytvořej se tam různý pravidla a mechanismy, podle kterých to funguje. Jinak je to svět nereálný. Je to nějaký únik z reality. Osobně si nemyslím, že je to vhodný pro člověka, kterému je víc jak šestnáct, protože pak se s tou postavou nějak hodně sžije, ani bych se nedivil, kdyby mu kvůli tomu vznikla nějaká schizofrenie.

Jak bys vysvětlil někomu, co je to Dračí doupě?

Řek bych mu, že je to hra na hrdiny. A pak je to těžký. Je to složitý to vysvětlit. Člověk do toho proniká postupně a nejde, abych teď dokázal někomu vysvětlit během hodiny, o čem je ta hra na hrdiny, protože ta hra je založená na tom prožitku vedení postavy. Ty máš nějakou postavu a tu vedeš, řešíš nějaký úkoly, určuješ, co dělá. ta hra je založená na tom prožitku.

PŘÍLOHOVÁ ČÁST D, PŘÍSPĚVEK 5

Hráč: Da (24 let)

Datum uskutečnění rozhovoru: 29. 6. 2004

Doba hraní: 3 roky, mezi 11 a 14 lety

Intenzita: 1-2x týdně

Průměrná délka jednoho setkání: proměnlivé, cca 1 hodina

Místo setkání: nejčastěji ve škole

Herní skupiny: stálá herní skupina

Jak jsi se dostal k hraní Dračího Doupěte?

Tak v sedmý, ne šestý třídě jsem začal číst Tolkiena trilogii Pána prstenů a jednou jsem se přes někoho dozvěděl, že existuje nějaká taková hra, která je založená tady na tom, že tam můžeš bejt tím hrdinou, tak prostě jsme se dohodli, že si to zkusíme zahrát. Tak jsme si to koupili v krámě a zahráli.

To byli kamarádi odkud?

Ze školy, vlastně z mé třídy bylo takový pevný jádro a občas s náma hrál taky brácha, kterej chodil do vedlejší třídy.

Jak dlouho jste hráli?

Tak ty tři roky zhruba do konce té základky. Teda my jsme se to pokoušeli ještě dát dohromady potom, ale tím se to nějak pokazilo, že už na to nebyl čas a možná ani chuť. Na té základce jsme to hráli i o přestávkách nebo když byl supl na nějaký hodině. Bylo to takový hodně intenzivní, možná teda tu kvalitu nahrazovala kvantita. Pozdějš po té základce už to bylo sice to hraní lepší, ale nějak to zaniklo. Bylo miň času, Martin Vlk, ten můj kámoš se někam odstěhoval a tak podobně.

Čím tě hra zaujala?

No to nevím, to musím přemyslet. No nevím, to byla vlastně doba, kdy tohleto nějak začínalo, začínaly třeba i počítačový hry. Tahleta hra měla proti těm počítačovejím takovou výhodu, že tahle hra byla taková víc interaktivní a víc tam záleželo na tobe. Člověk tam zkrátka neměl předepsaný, co má jako udělat. To se všechno dalo dohodnout dalo by se říct s těma ostatníma, prostě přizpůsobit to tomu, co kdo chtěl. Co bylo nejlepší na té hře, to bylo to dobrodružství, ale to nějak nevím, jak blíž popsat. No prostě taková interaktivnější zábava, než hrát jako jiný hry. **Když bylo to dobrodružství dobře udělaný, tak to člověk mohl jako úplně vidět, vžil se do toho, že je někým jiným a nemá žádný omezení, jako v běžným životě.** Každěj se snažil hrát podle toho, jakěj byl ve skutečnosti, nebo spíš jakěj by chtěl bejt.

S jakou hrou by se dalo Dračí doupě srovnat?

No já nevím jak to šlo za sebou, ale tehdy se hrály počítačové hry jako třeba Prince of Persia. tam to bylo jak jsem říkal taky dobrý, ale ten Dračák byl lepší. Pak jsme objevili třeba i jiný RPG, ale ty většinou, nebo vlastně vůbec, nebyly přeložené, což byl tehdy dost oříšek tomu porozumět. Ale takhle to srovnat, to asi nejde, to by muselo bejt v jednotlivých kritériích. To Dračí doupě je takový variabilnější. Podstatnou roli hraje ten Pán jeskyně, kterej tam vlastně všechno vymejší. To dobrodružství vymejší a to jak on to pojme, tak na tom záleží styl tý hry. Že jo. Dá se to ještě v průběhu tý hry měnit, dělá to vždycky taky tak, aby to ty ostatní bavilo, podle toho, co od toho očekávají ty lidi, jak to chtěj hrát. Kdežto u toho počítače, tam je to prostě daný ať děláš co chceš. Hlavně v tý době byly ta hry všechny v podstatě na jedno brdo. Ne že to bylo úplně špatný, ale člověk tam měl nějaký předepsaný věci, nějaký předepsaný možnosti, kdežto na živo to bylo něco co sám děláš, tak to bylo takový opravdovější. Chtělo to od člověka takovou větší – no teď nevím jak to říct – takovou angažovanost. Musíš se tam dohodnout s jinejma jidma, dohadovat se s nima na pravidlech, každej si něco přeje nebo nepřeje a musí se najít nějaký kompromis jak to sladit a tak. Ty lidi měly svůj názor a přesvědčovali ty ostatní o svém názoru, no. Jo třeba s divadlem by se to dalo taky srovnat v tom, že to oproti těm počítačovejím hrám bylo takový osobnější, člověk se do toho moh líp vžít.

Pamatuješ si jakou postavu jsi hrál dlouhou dobu?

Já nevím, my jsme to nehráli jako že bysme třeba dělali ty dobrodružství pořád se stejnejma postavama. Ne že bych teda hrál pořád tu samou, nebo že bych si dělal pořád tu stejnou, ale tak asi nejraděj jsem měl hraničáře a pozdějc kouzelníka. Ty vlastnosti sis nemohl nějak moc vybrat, tam se to volilo nějak jenom tím výběrem rasy a povolání. **Ty vlastnosti, to chtěl mít každej co nejlepší, aby byl správnej řízek.** Ale to se nedalo ovlivnit, protože o to se losovalo. To bylo vždycky v nějakým rozmezí. Třeba člověk měl sílu v rozmezí dvanáct až osmáct a třeba hobit šest až dvanáct nebo něco takovýho. bylo to tak vyvážený, aby každá ta postava měla nějakou vlastnost lepší a nějaký horší než ty druhý, aby byli ve výsledku rovnocenný a aby se doplňovaly. Každěj člověk když si vybral postavu, tak chtěl hrát něco takovýho, co by se mu líbilo. **Já nevím jak to říct pořádně, ale v podstatě jak jsem říkal, tak chtěl, aby to byl zkrátka dobrej řízek – aby byl co nejlepší, lepší než ty druhý.** Tím jak byly ty postavy vyvážený, jak jsem říkal, tak vlastně každej mohl bejt v něčem hodně dobrej a bejt prospěšnej tý družině. Kouzelník kouzlama, bojovník mečem a tak. Hlavně šlo každému o to, aby se v tý hře uplatnil s tím, co uměl. **A jasně taky aby si mohl tu postavu vylepšovat, kupovat věci a zlepšovat ty schopnosti. Pak bylo blbý, když ti ta postava umřela.** člověk z toho byl trochu špatnej. Spíš proto, že už jí dostal na nějakou úroveň a musel začínat znova. Nebo proto, že byl naštvanej na sebe, že udělal nějakou kravinu, kvůli který pak ta postava umřela. Ne že jako by to byl nějakej smutek, protože by člověk přímo do tý postavy byl tak vžitej. To my jsme se nějak nedostali do tý fáze, že bysme tu postavu nějak žrali, což slychávám, že někdo to takhle prožívá.

Dodržovali jste při hře přesvědčení?

No to se právě taky mělo losovat. No vono, to bylo zajímavý, bylo na začátku v tom Dračím doupěti takový doporučení, jako varování, asi aby lidi to moc těžce nenesli, až jim zabijou tu postavu, že člověk jako tu postavu hraje, ale není tou postavou. tak asi proto, aby člověk míň hrál sebe, aby prostě víc hrál. Co si člověk vylosoval, tak tím se právě taky měl řídit v tý hře. **Ale aspoň u nás sice byla tendence to losovat, ale to ještě neznamená, že by se tím ty lidi řídili. Vono je to omezený, když zlý nikdo hrát nechtěl. Takže to buď dopadlo, že se to sice naházelo, ale pak to nikdo nedržel, nebo jsme si to volili sami. Já jsem měl často hodnýho, asi optimum bylo zmateně dobřej. To bylo pro všechny tak nejpříjemnější. A pak ten úplně hodnej.**

Tam nebyl problém hrát zákonně dobrýho. Když si vezmeš ty dobrodružství, který jsme hráli, tak to ani nešlo bejt tam vlastně ani neutrální. Když jsi měla třeba klasicky úkol jít někam do podzemí a pomoct zneškodnit zlýho kouzelníka, kterej ubližoval vesničanům, tak kdybys byl neutrální. Teda taková prodejná postava, která kouká jenom jak zbohatnout, tak by to celou tu družinu i to dobrodružství rozložilo. Spolčil by ses třeba s čarodějem a celý by to bylo v háji.

Hrát nějak jinak by bylo složitý. Protože to máš Pána jeskyně a pak nějaký postavy. To vyžadovalo, aby šli v nějaký družině, společně, aby šli a ne aby tam vznikly nějaký dvě skupiny, který by proti sobě něco podnikaly. Aby chvíly hrála tahle, ta druhá mezi tím pak šla za dveře a pak se vystřídaly za chvílku. To vlastně znemožňovalo hru těm, který by třeba chtěli škodit.

Oni jsou vlastně takový dva typy těch her. Jedny jsou tyhle, kam patří třeba doupě nebo i Dungeons and dragons, kde člověk nemá tak moc na výběr, tam si aktivně volíš akorád tu rasu a povolání a každá ta rasa má nějaký vlastnosti možný a ty se nahazujou kostkou. A pak máš hry, kam patří třeba Gurps, kde si člověk může vybrat třeba tu rasu a potom si vybírá, může si vybrat ne to povolání, ale určitý konkrétní dovednosti v určitý míře jako boj z mečem nebo i plavání. A dostane nějaký určitý množství bodů, za který si může pro tu svojí postavu pořídít. Když jí ubere na nějaký vlastnosti hodně, tak vlastně „ušetří“ body, za který pak může pořídít jiný přednosti. Když si třeba vezmeš postavu s jednou nohou, tak pak máš navíc říu bodů. Ten příklad zní blbě, ale zrovna ta jednonohost tam fakt byla velice dobře ohodnocená. V tom se asi ty hry liší. V některých máš možnost volit jenom rasu a povolání, v jinech si každej může zvolit vlastně celou tu postavu jakou chce.

Pamatuješ si děj nějakého konkrétního dobrodružství?

No jak byla v pravidlech taková ukázková hra, tak to byla asi první. Ten PJ si to přečet a podle ní jsme hráli. To naše první dobrodružství bylo vo tom, že jsme šli do nějakýho podzemí a měli zabít nějakýho zlouna Ty další si nepamatuju, ale asi proto, že to bylo hrozně podobný. Časem, to byl vlastně asi hlavní důvod, proč se to rozpadlo, že to hraní upadalo, upadalo, až se to rozpadlo, bylo to, že to časem začalo bejt všechno takový na jedno brdo. Ty dobrodružství se nemohly rovnat tomu, co někdo popisuje v dobrý knížce. Mělo to vždycky charakter takovej, že vždycky byli v podzemí někde zalezlý nějaký zlouni a dobrodruzi šli a měli za úkol ho zničit. Takže to začalo bejt po čase trochu nudný.

Dalo by se nějak zhodnotit, co ti to hraní přineslo?

Asi mi to nejmíc pomohlo najít nějaký bližší kámoše. No ne, že bych byl úplně nějak bez kámošů předtím. Třeba ve třídě v tom byla nějaká výlučnost, ale ne, že bysme s tím nějak machrovali. Ale pro ty ostatní to bylo nějak zajímavý, že se pořád snažili zjistit, co to hrajem a tak. Pak to byla taková zábava, to je jedna věc a pak taky druhá věc, což je vyplnění nějakýho přání bejt dobrej řízek. A taky nějaký tvůrčí vyžití. To je asi ten rozdíl mezi tímhle a třeba počítačovejma hrama, že i když maj to zaměření stejný, tak tohle jako přináší pocit, že něco děláš, to tvůrčí vyžití, jak jsem říkal. Když byl někdo Pán jeskyně, tak musel něco opravdu vymyslet pro ty druhý, aby je to bavilo, aby to nebylo úplně stejný, jako všechno předtím.

Vymýšleli jste si nějaká nová pravidla?

No, spíš jsme něco vypustili, třeba jsme nedělali historii postav, to přesvědčení taky nebylo potřeba. taky jsme nevyužívali všechny ty druhy soubojových systémů, jenom pár. Nějaký změny jsme chystali, nebo spíš zkoušeli zavádět, ale to bylo spíš už v té době, co jsme to nějak hrát přestali. Koupili jsme si třeba jiný pravidla, nebo nám přišlo něco divnýho, tak jsme to chtěli nějak vylepšit a tak, ale postupem času se ta skupinka nějak rozpadla. Jsem si pořád tak říkal, že bych si to ještě někdy zahrál, tak jsem koupil nějaký pravidla, třeba toho Gurps, co jsem ti pučil. To byly tenkrát hodně velký prachy, protože to stálo tehdy asi šest stovek Tak taky podle toho jsme se orientovali. Takže jsme vymejšleli nový pravidla, ale nikdy jsme to nedotáhli nějak do konce a nikdy jsme podle toho nehráli. Já jsem si představoval, že každej by měl mít nějaký dovednosti, který si vybírá jak chce, ale problém je, že takový dotažení by znamenalo, že by ta hra v závěru byla hrozně složitá a nehratelná. To by měl každej děsný seznamy toho, co umí a při nějakým souboji, kde by se to mělo uplatnit, by každej měl děsný tabulky, kde by se to hledalo.

Nevadilo ti, že je soubojovej systém složitěj?

No on ten úplně základní soubojovej systém není složitěj. Je docela jednoduchej. Vlastně proti sobě stáli dva a každej jednou házel. Vzala se síla zbraně, síla člověka plus ten hod kostkou a ten druhěj to počítal přes obratnost a sílu zbroje a zase ten hod kostkou. ten rozdíl se pak odečet od počtu životů toho obránce. Což je jednoduchej systém, ale není moc realistickej. Protože ve svém důsledku to vedlo k tomu, že když měl někdo dobrou postavu, tak mohl pobít třeba padesát skřetů, nebo nějakých smradů malejch a skoro nic mu to neudělalo. Jinej si nahodil blbě a hned umřel. Tak jsem to trochu zkorigoval, aby měli všichni na začátku vyrovnaný síly. To se skutečností nemá nic moc společnýho. Třeba v tom, jak jsem na konci ty pravidla předělával, tak tam to bylo, že se nejdřív házelo na to, jestli jsi toho protivníka zasáhla a potom i jak moc jsi ho zasáhla. Ještě se to lišilo podle toho, jakou zbraň člověk měl. Když měl třeba meč, tak to mělo menší následky, když měl sekeru, tak to udělalo dalebo větší binec.

Nevadilo ti, že ve hře často rozhoduje náhoda?

To mi nevadilo. Prostě se tak hrálo. Je to přirozený, nějaká náhoda v tom bejt musí, jako je i v normálním životě. To by jinak člověk předem věděl jaký má schopnosti a vybíral by si jenom ty protivníky na který stačí a to by z toho zmizelo to napětí. A vlastně ten jednoduše systém z toho Dračího doupěte, to dost omezovalo tím, že to riskování tam taky bylo dost snížený tím, že když to byl moc silnej nepřítel, tak se uteklo, protože bylo jasný, že se to nepovede. Nějak se to nezkoušelo takový finty, jako ho obklíčit a bodnout ho do zad. To tam nebylo prostě propracovaný. Ani jsme to nedokázali v tý hře udělat, protože by byla moc složitá.

Měli jste vytvořený podrobný svět, ve kterým se ta dobrodružství odehrávala?

Bylo to v podstatě takový anonymní, že jsme to nedotáhli do nějakýho celýho světa. Bylo tam nějaký město, ale ani to nebylo nějak dobře propracovaný. Možná vrcholem bylo, že se tam nějak jmenovalo platidlo, ale jinak to bylo spíš anonymní. Ten svět měl nějaký základní charakteristiky, který byly ale daný už tou hrou. Byl v podstatě takovej až mytickej. Třeba Sapkowskyho jestli jsi četla. tak takovej podobnej ráz to mělo, renesanční nebo gotickej, něco na ten způsob. Právě mě od toho hraní pak odrazovalo to, že co jsem tak slyšel od nějakých lidí, který si ten svět vyměřšleli, tak mě přišel takovej umělej.

Jak umělej?

To se těžko říká, třeba v tom Zaklínačovi je ten svět velice takovej realistickej. Jsou tam reálie, který odpovídaj tomu období středověkýmu. Je tam ten zaklínač, kterej je takovej větší řízek než ty ostatní, pak jsou tam čarodějové. Jinak se to v podstatě velmi podobá středověkýmu světu. To samý Pán prstenů je velmi podobnej, akorát je víc mýtičtější. Člověk se tam kromě toho Hobitína nesetká s takovým tím reálným životem všechno jsou tam takový hrdinové hrozný, králové a tak. Ale ještě pořád je prostě takovej reálnej. Kdežto některý knížky jsou daleko víc nerealistický, že ta postavy tam žijou jiným životem, než je tady běžný, že prostě, no nevím. Třeba v tom zaklínačovi tam je příběh o takovým kupci, kterej normálně žije v městě, obchoduje a tak. Ale vyhlídne si ho takovej tvor, spíš měňavec, kterej na sebe vezme jeho podobu a dělá v tom zmatek. Tak v tom příběhu je vlastně jedinej fantasy prvek tenhle měňavec, jinak je všechno reálný, celá ta povídka, to je popis takovýho běžnýho obchodování. Zkrátka nerealistický tím myslím nějak moc vzdálený tomu, co je možný udělat v reálu. Myslím, že i v těch knížkách je to tak, že ty, co se stanou populárníma jsou takový ty realističtější, ty ostatní ten brak, to jsou takový moc vykonstruovaný a vzdálený.

Právě jak jsi se ptala s tím světem, tak vymyslet ten svět je hrozně složitý. **Obzvlášť když je člověk takovej mladší, tak má tendenci vyměřšlet takový píčoviny. Ted'ka bych se snažil vymyslet něco takovýho reálnějšího, ale tenkrát, to člověk zkrátka ani neudělá.** Navíc mu dlouhou dobu stačí ty dobrodružství jednoduchý, ve kterých se pořád opakuje vlastně totéž a ve kterých se nějak uplatňuje jako hrdina. I když se to s odsupem jeví jako kliše, ty příběhy, tak tenkrát nám nějak stačily.

Vytvářeli jste si historii postav?

background jsme nedělali. Ono to ani nějak nešlo k ničemu využít. Tam bylo důležité vybrat si nějakou postavičku z toho výběru, aby to mělo nějaké fantasy styl a k ní nabrat nějaký ty čísla, který se při té hře daly využít, hlavně při těch soubojích. Že bysme si někde napsali nějaký příběh té postavy, tak to ne.

Když ta postava umřela, tak jsi říkal, že tě to mrzelo proč?

Nešlo o to, že bys nějak byl smutnej, že někdo umřel. To bylo daleko prozaičtější. Člověk nebyl smutnej, spíš naštvanej, protože ty postavě věnoval nějaký čas a chtěl, aby byla nejlepší. Vymlátil sis za tu dobu na skřetech nějaký pěkný vybaveníčko, dostal ses do vyšší úrovně a posouvals to k tomu, aby to byl ten nejlepší řízek, takovej ideál ideálů. A když umře, tak si sice můžeš v pohodě vybrat novou postavu, ale začíná znova a tak jí musíš od začátku vylepšovat, zatímco ta ostatní už třeba ty své postavy maj pěkně namakaný. Tam třeba jestli něco bylo blbě udělaný v těch pravidlech, tak to byly hlavně ty věci kolem vylepšování těch vlastností. To se nějak blížilo realitě asi nejmiň. Ale nám šlo o to pozbít tam nějaký zbraně a vlastně bejt lepší než ty ostatní z té družiny. Ne že by šlo přímo o to nějak vyhrát, to u těch her nejde, ale spíš vždycky se porovnávat s těma ostatníma lidma a dopadnout líp než oni. Ta zábava na tom byla v podstatě zabít nepřátele a vybavovat se nějakýma lepšíma zbraněma. Další důležité na tom bylo jít tím bludištěm, najít cestu a řešit tam nějaký ty hádanky. takže člověk měl dobrej pocit na konci, jako že to zvládnul. Když člověku bylo kolem těch čtrnácti, tak neměl moc takovej dlech věcí, za kterýma by se mohl ohlídnout a bejt na to hrdej, prostě tohle stačilo. Hlavně když byl PJ, tak ten vlastně vytvořil celej ten příběh, tak na to mohl bejt pyšnej. Dneska má už člověk takový motivace, že mu stačí, když udělá já nevím v práci něco dobře, že ho za to oceňej. Tak se dá říct, že je to jako podobný.

Když jsem dělal PJ tak mě třeba vadilo, když v nějakých situacích to bylo hodně nereálný. Řekl jsem jim třeba: "Vstoupili jste do místnosti a jsou před váma tři kostlivci, co děláte?" No a teď oni se tam začali dohadovat, což by normálně nebylo možný.

Zahrál by sis Dračí doupě teď?

Jo, klidně bych si ho zahrál. Třeba do Propasti, jestli znáš tu hospodu, tam chodili takový lidi, který to hráli furt, co jsem se jich na to ptal, tak od té doby, co ta hra vznikla. to máš nějakých patnáct let. Ty můj kámoši na to koukali jako z jara, že jsou pěkně divný, ale mě divný nepřišli. Jak zněla otázka? Jo že bych si to klidně zahrál. Teď i už dřív jsem na to myslel, ale nebyl čas a nebylo s kým. Já si myslím, že by byl teď hodně jinej charakter té hry. Že by mě teď uspokojovalo dobře hrát tu postavu, ale čas od času bejt i ten PJ a něco dobrýho vymyslet, jako ta tvůrčí aktivita. Hrát tu postavu jako předtím by pro mě teď nebylo ono. To si člověk přečte dobrou knížku a říká si, že by něco takovýho byl schopnej taky napsat nebo vymyslet, že by to mohl do toho světa umístit. Vono napsat knížku, aby měla úspěch není tak jednoduchý, ale napsat příběh pro několik svých kamarádů to je daleko jednodušší. Mě připadne, že když to někdo hraje už třeba těch patnáct let, tak že u těch lidí už se musela změnit motivace k té hře.

PŘÍLOHOVÁ ČÁST D, PŘÍSPĚVEK 6

Hráč: Kor 25 let

Datum uskutečnění rozhovoru: 3. 9. 2004

Doba hraní: 11 let, aktivní hráč

Intenzita: 2x týdně

Průměrná délka jednoho setkání: 6 hodin

Místo setkání: u hráčů v bytě, na chalupě

Herní skupiny: hraje zároveň v několika skupinách

Jak jsi se dostal k hraní Dračího doupěte?

No my jsme těm ostatním ještě mazali deníky. Když sedíš v lavici se spolužákem, kterej to hraje a začne říkat takový nesmysly jako deset plus jedna, bráním se šest, tak člověku to nedá a vygumuje mu ten deník. Oni to tam přinesli, pak se toho chytl třetina třídy a hrálo se to tam ve dvou skupinách. Už ani nevím, kdo mě k tomu konkrétně přived. Nás to začlo zajímat, proč se tak divně chovaj a tak někoho přibrali. Tak dvě skupiny po pěti šesti lidech. Vzájemně spolu nekomunikovali, každý to hrál jinak. To jsme třeba měli PJ a když ti řeknu, že jsme během třeba dvou hodin použili třicet deníků v sedmi lidech, tak je jasný o co šlo. Tak jsme ho svrhli.

Od té doby hraješ stále Dračí doupě?

Takhle. Přestávky byly. Když třeba nebylo s kým hrát potom na střední. Nebo jsem chvíli hrál Stín meče, což byla hra na podobným principu, jenže jí bohužel nedodělali. Ten systém byl podobnej jako Dungeons and dragons, tensystem byl takovej jinej, takovej divokej. Ták částečně se tomu blíží to Dračí doupě plus. Tam si třeba házíš kostkou na zranění úplně jinak. Jeden souboj trval prostě – já nevím – čtyři pět hodin. Tam sis prostě hodila jestli ses trefila, potom jestli jsi prorazila zbroj, pak sis hodila na zranění, pak třeba jestli to nebyl kritickej zásah. A když to dělá deset lidí, tak se to dělá pět hodin.

Dokázal bys říct, co tě na tý hře zaujalo, proč sis jí vybral?

Tohodle jsem se bál. Já nevím to je takový. Představ si, že seš v nějakým neznámým světě, kterej pro tebe vytvořil PJ a ty ho musíš nějakým způsobem přelstít. Já to chápu tak, že musíš něco překonat. Virtuálního sice, ale musíš nějak vniknout do toho myšlební PJ, do toho jeskyňáka. Já znám třeba PJ a ty jeho chodby to byly střílny. Šla si třeba dlouhou chodbou na jejímž konci je střílna s malým okýnkem, aby viděl ven a zkus se tam dostat, když tam musíš.

Takže musíš znát člověka, kterej to vytvořil, abys věděl, co tě může potkat?

No je to lepší, ale pro hru je zase lepší, když to neznáš. Je to takovej kompromis prostě. Já jsem se snažil třívést teď třeba Báru a Martinu a je pravda, že je to riziko přivést

takhle někoho. Ten to nezná, PJ ho nezná, ale to záleží, co od toho ten člověk čeká. Když si to chce jenom vyzkoušet s tím, že ho to nebude bavit, tak jako máš smůlu, ale takovýho člověka, já bych ho už znova nikam nevzal. Protože tam to byla klasika, to bylo doupě dohodnutý já nevím, dva měsíce, nebo tři měsíce dopředu, že tady budou mít lidi čas. Do Uštěka, lidi se tam sešli, já jsem tam přitáhl tyhlencty dvě a dopadlo to docela smutně.

Měl jsi nebo máš nějakou postavu, kterou hraješ delší dobu?

No mě říkají Dároč. To mám takovou přezdívku, kterou jsem získal na průmyslovce, a tu používám s chutí a všude. Postav mám v poslední době velkou spotřebu, taky při tom mým stylu hraní těm Pjům ani nic jiného nezbyvá. Nejradši hraju kouzelníčka, většinou elfa. Ted'kon možná už bych si zahrál něco jiného. Ted' se snažim hrát spíš už trochu negativní. **To je tím, že mám ted' takovou skupinu, který jsou z Kladna a je jim tak asi kolem sedmnácti. A ty se všichni snaží spíš si tak pomáhat mezi sebou, všechno si rozdělujou spravedlivě a pořád se jenom v sobě rejpa. Taky to hrozně prožívaj.** Tak já jsem se rozhodl, že budu hrát prostě hamižnou postavu, která se nerada bude dělit, takže většina pokladů, který nejdou skončí u mě, takže tím pádem mam dost nízkou životnost, ještě s tím, co dělám jinak.

Je v tom nějaký rozdíl, jak jsi hrál postavu dřív a jak ji hraješ ted'?

Jako. Já todlencto nesrovnávám, protože. Nevím no, prostě. Určitě tam nějakej posun je, ale spíš jak ti to říct nevím. Protože **na začátku to bylo vlastně o kostkách, o tom deset plus jedna a bráním se deset a podobně** a dneska je to spíš o tom jako, že kostky je míra spravedlnosti. Třeba taky je to. Třeba v tý přímý řeči, tam se to taky liší, ale to je tím, že se to hraje úplně jinak. Jako že dřív jsme říkali. **Jako že jsme na začátku nemluvili za ty postavy, ded'ka je to hlavně o tom, že ty postavy tam spolu mluví,** vlastně pořád nějak mluví. Jako todlencto je dobrý. Todlencto zašlo jednou do dost slušnýho extrému, kamarád Daby, co s nim ted' hraju zase v jiný skupině, si naházel strašně hloupýho a silnýho krolla. Tak jsem mu řekl, že bude mít já nevím čtyřecet slov, že si může vybrat čtyřecet slov, kterýma může mluvit, který bude znát. Jo tak on si samozřejmě říkal, že čtyřecet slov, že je to pohoda. Tak si vybral číslo jedna až devět, pak si vybral já nevím zabít, prák a takhle, strašně nepraktický slova. No a pak vlastně s pomocí toho musel mluvit. Takže říka v hospodě jako: „Já pták, velký pták.“ Když si objednával kus pečeně v hospodě, tak prostě takovýmhle způsobem. Že prostě jako měl vobrovský problémy se vyjádřit, jako. A tohle prostě perfektní věc to byla, tohle. Pro něj taky, von se tím bavil. Nebo představ si, to už bylo takový trochu drsný. Představ si, že máš takovou skupinku sedmi lidí, kde prostě většina.. Počkej jak to bylo, já jsem byl prostě elf kouzelník, pak tam byl barbar, pak tam byla hobitka, pak tenhlencten právě človíček a ostatní byli trpaslíci. A ted' tam máš takový dovednosti, jako je svádění. A von, aby tam s nima nemusel tajtrdlíkovat, tak prohlásil, že barbarka, je lezba. A ta barbarka prohlásila taky něco takovýho, že je lezba, prostě to tam probíhalo takhle a prostě to bylo dobrý, no Pak se nějak mezi sebou svedli, prostě to bylo.. Pj musel mít radost, jako. **Tam vznikaly scény naprosto absurdní, naprosto děsivý. To ale jde, když ty lidi už to neberou ty postavy tak vážně, jako osobně**

prostě. teďka si postavu vždysky spíš nahážu, někdy jsme jí i losovali. Přejde mi to dobrý, to překvapení, jaká se ti ta postava narodí.

Jak se na to ptáš, tak na začátku to chtěl mít každej ty postavy jako maximálně silný a vybavený. No samozřejmě, že jako pak když má člověk tu postavu slabou, tak je lepší se jí zbavit. To teď jako tu slabou postavu si už zahraju. Vono potom zjistíš, že slabá postava že je větší sranda. Jo, představ si třeba kouzelníčka krolla. Krol a kouzelník, to hje naprosto.. Že by sis to dřív naprosto nevzala, to naprosto nepřipadá v úvahu. Pravděpodobnost, že úspěšně kouzlej je něco kolem pětadvaceti procent, nebo patnácti, prostě. Takže defacto nemáš šanci. Taky uvědom si, že ze začátku, to si ho nějakěj klučina nevezme. Taky, uvědom si, že ze začátku, to máš klasika . Krol – válečník, elf – kouzelník, barbar – hraničář a takhle. Takže jako podle toho, jaká kombinace je výhodná. jako že bys potkala toho krola kouzelníka, to nehrozí. To máš jako když by před tebou byl nepřítel, tak protože je to kroll, tak s magenergií nic neuděláš, takže jediný, co ti zbyde, nakonec, je, že ho umlátíš holí. Ale to je kouzelníkovi pod úroveň. Já teda osobně bych si ho dřív nevzal. Dneska jo. Až mi teď zabijou hraničáře, tak si vezmu krola – kouzelníka a bude sranda.

To tam jako nutně je nějakěj vývoj, jako v těch postavách i jak to vypadá celý to dobrodružství.

Proč hraješ tuhle hru, co tě na ní baví?

Je to zábava prostě, pobavíš se. Hlavně jak teď dělám ty postavy různý, tak to prostě vede k těmhle situacím. Prostě má to teď jako.. Že je to teď lepší, když ty postavy jsou různý i zlý, že to těm lidem nepřijde divný. I když jak kde a tak. Já to hraju s víc skupinama a tam je to prostě jiný. **Hraju hlavně ve dvou družinách, z nichž v jedný je modul a v druhý je nějakěj svět, co přines Kocour, no ale vlastně je to jedno, kde se to odehrává, to vlastně pak zjistíš, že ten svět není tak důležitěj.** Teďka třeba ta Bára a Martina, co jsem je vzal do týhle skupiny z tý druhý. Ty to prostě nebavilo, jak byly z tý družiny, kde jsou všichni takový pomáhající, takže tady nám to docela slušně kazily, protože to byly nový tváře, nikdo je tam pořádně neznal. Je pravda, že bohužel pro nás, byla jako jedna nevýhoda, že se tam s nima nikdo nebavil, jako holky bláznivý, co ještě nematurovaly, prostě. No prostě teď vony ta pravidla jsou takový, kže normálně se je člověk naučí, ale taky prostě neurčujou všechno. Některý lidi, jako třeba Ondřej to jako maj všechno v hlavě, ale jsou tam věci, na která prostě samozřejmě nejsou ty pravidla. Tam děláš spoustavěcí, který takhle nejsou v těch pravidlech jasně popsany nebo nejsou. A teď se začneš dohadovat, jestli je to proveditelný, jak je to proveditelný, jaká je to past, jak je to nebezpečný a tak podobně. Vona to byla docela dobrá hra, takhle zpětně, docela mi to změnilo pohled na Dračák taky. No prostě jsme se tam bavili celej víkend takhle. Teďka kdybych si pamatoval jména, ale prostě tam někdo taky přinesl svý novorozeně.

Teď to moc nechápu, co říkáš

No, ty tam teďka nehráli, ty tam kousek staví domek. To bylo jako normální živý novorozeně, od Davida, co ho znám docela dlouho, tak se jako už oženil a měl dítě, tak nám ho byli ukázat. No a já jsem byl z toho otrávenej, holky z toho byly otrávený a šly prostě, šly se podívat po Uštěku. Pravda je, že kdyby tam nebyli, tak jsme nikto asi

nevytáhli za tu dobu z baráku ani paty. Což je normální třeba u doupěte, když sezveš třeba v Uštěku, nebo já nevím a za celou dobu jseš, já nevím, jseš deset nebo patnáct minut, nebo hodinu venku. A to jenom proto, že většinou se řeší zase něco jinýho, nebo se řeší jídlo. A nebo se řeší, že někdo nemá připravený doupě, nebo se prostě připravuje doupě.

Teď jsme se možná vzdálili od té původní otázky, co je na tom zábavného

No právě todlencto. No představ si, že máš situaci, o který jako hráči vědí všichni. Jo, ale postavy o tom nevědí. Já nevím, já jsem teď zlomysnej občas, nebo vlastně pořád. A teď jsem hrál třeba kouzelníčka, takovýho pyromana. Takže nebezpečný ovoce, což je základní takový kouzlo. A Dáblíka. Dáblíkovi jsem dal nebezpečný ovoce a řek sem PJ, že ho pošlu někam támhle, že hospodskej má támhle já nevím seník s doškovou střechou. No tak jako co, tak řeknu dáblíkovi, aby tam dal Nebezpečný ovoce. Jenže to bylo tak, že hospodskej tam měl jedinej pokoj, kterej jsem zabral já. No a ta ostatní spali na tom seníku a tam bylo hosený to ovoce. No tak voni si tam jako šly lehnout a teď jim hrozilo, že když si lehnu na to ovoce, takže to pod nima vybuchne. Nebo taky všichni třeba prostě stáli u ohně a já jsem měl takový výbušný lahvičky z takovou látkou, že v ohni to prostě vybuchne. Tak jsem se zam zneviditelnil a přiblížil se, no řek jsem PJ, že to chci hodit jako do toho ohně. Jenže jsem si hodil fatální neúspěch. Se to nepovedlo a spadlo to vedle, takže to pokácelo strom, stom spadl na to ohniště, začalo hořet, takže ta postavy pak neměli problém jenom z vlkama, ale i s ohněm a ze stromem. No a pak třeba Dovy dostal kouzelněj prsten a začal s nim kouzlit, nějaký zelený blesky, nebo něco takovýho, který maj ale pravděpodobnost, že se třefí, nějakých šedesát procent. Jenže on si taky hodil fatál. Tak si hodil PJ, jak to dopadne, protože kostky jsou přece jenom spravedlivější než PJ úsudek. Tak zjistil, že každěj ten blest zamíří do jinýho hráče. No co, no. Takže že dva z těch blesků zamířily do mě. Čimž pádem já jsem umřel, tím ty moje spreje spadly do těch žhavých uhlíků. Tím pádem to celý blaflo a celá ta družina měla fakt velkej problém, aby z toho unikla dřív, než tam uhořej. Takže to je asi co mě na tom baví. Né vždycky můžeš všechno ovlivnit. Taky je to dobrý si to doupě udělat, nejenom že se naučíš vést ten kolektiv, ale naučíš se i hromadu věcí, že jim třeba musíš podstrčit nějakěj artefakt, kterej budou v jiný jeskyni potřeovat na odemčení. A že je do tý jeskyně musíš dostat dřív, než do tý druhý, protože by se ti taky mohlo stát, že hráči prostě prohlásej, že ti tam nepůjdou. To se pa musí vyřešit nějakým elegantním logickým způsobem.

To bys jako viděla, kdyby sis to šla zahrát. S těma malejma by tě to asi nebavilo, ale ty jak je tam Bára a tak, tak to už je docela dobrý. Akorát prostě, tam nejde s nima dělat tolik věcí, jak si pořád pomáhaj. Já jsem se dostal do takový skupiny k Kosovi. Tam to dělá Kos a je to prostě dobrý.

Jak jsi se ptala na to, jestli se ta hra nějak změnila, tak určitě, protože si pamatuju, že na průmyslovce jsem vždycky hrál ty kladný postavy. Prostě dobrý pomáhající. To bylo i v tom Stínu meče. Na pak jsme to už po tý průmyslovce začali hrát právě s tím Kosem a tam jsem poprvý si dal postavu, což byl vyslovene zlej a takovej dost inteligentní typ, i když já jí hrál dost neinteligentně, tudle postavu. Tam vlastně třeba Paladina sejmula past, protože to na něj nějak nastražila nějaká čarodějnice. No a on měl poslední život, prostě krvácel hodně. a já takový „Tak já jdu pryč“. No tak jsem odešel pryč, odešel jsem ven, jako že se vrátím. A ten hráč kvůli tomu skončil. A teď jako proč jsem mu nepomoch. A já mu jako říkám potom, on totiž viděl, že jsem měl

ještě kouzlo, že jsem ještě kouzlil. Tak proč jsem ho prej neuzdravil. A já jsem mu řekl: „no ale já jsem hrál ale zlou postavu, proč bych to dělal?“ Ten človíček se mnou já nevím potom tak tři dni nepromluvil, bral to přímo jako osobně, což by jsi takhle správně neměla brát vůbec. **Teda já jsem to asi taky bral osobně, ale právě jak jsem začal hrát i ty jiný postavy, tak to už nějak prostě neberu takhle.**

Právě s tou druhou skupinou z toho Uštěka, jo, tak tam s náma hrála holka, to byla Kubajzova slečna, fotbalistka, měla teda docela zajímavěj slovník, vona už se teda srovnala, ale ta měla jednu takovou vlastnost. Vona to teďka už tolik nedělá, ale dělá to ještě. Že když umře a ten hráč ví, kdo ho zabil. Hráč ví i proč ho zabili a tak podobně, ale ta postava to jako neví. Ta postava prostě neví spoustu věcí, který hráč ví. Jako že tydlencty maj tohlencto tánhlencto a tak třeba. A ona prostě hrozně přenášela věci do reálu. **Nebo to jako přenášela z jedný postavy do druhý. Takže to bylo, jako by vobživila stejnou postavu a jela dál. Von jí třeba někdo zabil, vona z toho byla našťvaná v reálu na toho hráče. A pak vlastně ještě prostě přišla s novou postavou do toho děje a prostě dělala, jako že se pomstila tý postavě, která jí zabila.** Představ si, že ti někdo zabije bezva postavičku. Ty bys na to měla zapomenout, jakoby. Když ta postava neexistuje, tak neexistuje a to její vědomí taky ne. A teďka některý lidi to nechtěj chápat. To znamená, jako úvaha: „Tys mi zabil postavu, s tebou já se příště nebudu bavit.“ Nebo: „Tys mi nepomoh, tys mi nechtěl pučit?“ Třeba ta Bára v tom Uštěku, to bylo podobný: „Proč se ke mně chováš tak ošklivě?“ Já jsem hrál elfa a já jsem prostě si na začátku řekl, že budu rasista, že prostě jiný rasy nebudu mít v lásce moc. a tak jsem se podle toho choval. Jenže to je prostě že maj tu postavu podobnou jako jsou, tak čekaj, že ty máš taky takhle. Pak nepochopí, že to, že se s ní nebavíš v tý hře, tak že to neznamená, že se s ní nechceš bavit v reálu.

Měl jsi to tak taky, že jsis vytvářel postavy podobný sobě a pak sis bral všechno moc osobně?

No určitě, já si nejsem jistej, jestli to dodneška někdy nedělám. Ale to musí posoudit někdo další, někdo nestrannej, protože většina lidí prostě bude tvrdit naprosto jednoznačně, že to nedělá, ale pak prostě v reálu to na ostatní působí jinak. **Tak já si teďka vybírám ty postavy takový jiný, než vim, jakej jsem, nebo si je házím. A to prostě je v tomhle lepší. Dělá to i lepší hru i je to lepší prostě v tomhle, že si to tak nebereš.** Mě teďka hrozně štve ta skupina z toho Uštěka, že si všichni tak pomáhaj a že se všichni tak spravedlivě dělí a že tam nechtěj hrát na přesvědčení..

A ty teda na přesvědčení hraješ?

Takhle. **Ze začátku, úplně na začátku, prostě, jsme na něj hráli, jako že jsme si ho házeli, ale přišlo nám to jako kravina, tak se to hned zrušilo.** Na průmyslovce jsme na něj nehráli vůbec. A prostě jako, myslim si, že dneska bych hrozně rád hrál s přesvědčením. U Kosa to jde, ale prostě v tom Uštěku ne. No vono hrát na to přesvědčení ze začátku je blbost. to je podle mě něco, co ten hráč nemá šanci udělat. Zvládnout. Si myslim, že přesvědčení oceníš až v době, kdy prostě tu postavu zahraješ. To je prostě, jak bych to řekl. Máš jednoduchou situaci, ve který by ses ty osobně zachoval, já nevím, když je to samozřejmě tvůj kamarád, nebo známej, tak mu prostě

pomůžeš. A to přesvědčení, který máš třeba zlý, ti říká, že v reálu je to tvůj kamarád, ale ve hře je to tvůj nepřítel. A nebo prostě to třeba není v tvém zájmu. Není to v té tvé motivaci se s ním rozdělit o ty lektvary. I když třeba mně to dělalo problém, jak jsme s tím začli u Kosa. Po těch malých to nemůžeš chtít.. Když seš třeba neutrální. Když jsou prostě lidi, co to hrajou na přesvědčení, tak třeba když peníze tak peníze. Já třeba i v tom Uštěku hraju na to přesvědčení, ale to jsem sám, takže to tě nikdo nepohlídá, musíš si to hlídat sám, což je strašlivě těžký.

Tomu nerozumím. Co by měl někdo hlídat?

No nepohlídá tě třeba PJ, aby si se někdy v krizový situaci nezachovala úplně jinak, než by ses normálně chtěl zachovat. Já nevím, že máš třeba.. Třeba z toho Uštěka. Tam byly dvě holky, který prostě tam byly poprvý. A já ačkoliv jsem byl lakomej, že bych se s nikým nerozdělil, jako ta postava, tak z takový snahy, aby je to bavilo, tak jsem jim pučoval prostě peníze. Právě tohlencto by měl říct PJ: "Takhlenc chlapče né." A strhnul by ti za to zkušenosti. Že se prostě nechová ta postava, jak by měla podle toho přesvědčení. Von je to problém, je to těžký. **To máš prostě jako divadelní roli. Ale zase mi to přide těžší, než ta divadelní, protože tady prostě musíš i tak myslet. Musíš prostě myslet jako, jako tupej válečník. Třeba. V tom je vlastně ale právě to Role playing game.** Že hraješ prostě podle nějaký role a nesmíš to vopustit. Příklad. Postava spadne do propasti, sjede tam po nějakým kořeni. A nahoře jeho společník, tupej válečník krol s inteligencí. A ten dole křičí: "Hod' mi lano!" Když se zachová jako inteligentní hráč, tak mu spustí lano a vytáhne ho. Když se zachová jako postava, tak mu hodí dolů celé lano.

Vytváříš si historii postav?

Ne to ne. Teda ty myslíš historii jako background? Tak to jo. Tak nějakou historii jako mám, ale v rámci mezí. To jsme si nerozuměli, já jsem myslel jako historii postav, jako ve smyslu, že jako nejdřív jsem měl tadyhlenctoho kouzelníčka, ten se jmenoval tak a tak a umřel na todlencto. Jako že bych měl mít seznam. Tak to nedělám, ani nevím, jestli si to někdo dělá. Jako když jde o tu historii postavy, ono je dobrý si jí trochu udělat. Ujasniš si aspoň trochu, jak tu postavu chceš hrát. To mi připomíná, jak jsi se ptala, co mě na tom baví, tak jsem te'dka hrál hraničáře. A to jsme byli při tom dobrodružství v hospodě a tam byl človíček, jako cépéčko, co měl slabost na kuřivo. Takže ten tam scháněl nějaký durmanový listí, což je sice v realitě naprostej nesmysl, ale budiž. No von to tam v hospodě odpálil a byla to docela síla. Tak jsem si od něj koupil nějaký tři dávky, teda bylo to dost drahý. Tak jsem si to koupil, sednul jem si někam do koutku, tam jsem to pyrokinezi všechno zapálil, zhulil jsem celou hospodu, ty tam jenom leželi a nemohli se vzpamatovat. Nebo jsme potkali jednoho hraničáře, co jsme ho najali, aby nám pomohl při boji. No a já jsem ho vzal stranou, že si jako zakouříme. Ale řek jsem PJ, že to budu jako jenom předstírat, tak jsem si na to hodil a vyšlo to. No a pak to máš, tohleto. Ten hraničář se jako zhulil a te'dka PJ s tím měl spoustu práce, jak to udělat. No todlencto mě na tom baví. Jo a jak ses ptala na to, jestli to hraju nějak pořád, tak to jsem měl jako přestávku, tak to bylo nějak jak jsem přišel na vysokou. To jsme ještě nějak hráli Dračák, pak jsme ho přestali, protože na vysoký na to prostě není čas a rozkoukávaš se. Pak přišel takovej úžasnej předmět jako

psychologie, na to byl Dragoberecký a to zrovna.. To nebyla psychologie, to bylo spíš o magii a takhle. Tak jsem hledal věci o magii, magie mě tou dobou děsně zajímala. To je nějak věkem, že se prostě asi zajímáš o tyhle věci, pak si na to třeba uděláš nějaký názor, že to třeba není, že je to blbost a takhle.

Dovedl bys porovnat Doupě s nějakou jinou hrou?

Základní je, že si uděláš nějakou postavičku, ta získává nějaký zkušenosti a to buď za nějaký příběh, nebo za nějaký questy nebo za zabití nepřátel. a za tohle získává zkušenosti, získává sílu a nový dovednosti. Což jako já si myslím, že tohleto je hlavní táhlo těchto her. To znamená, že na základě toho, že ty hraješ tu hru, tak se ti vylepšují prostě schopnosti té postavy, a když tě to chytne, tak vzápětí si říkáš, že co tě asi čeká, když půjdeš ještě o úroveň vyš, co asi můžeš mít za nové schopnosti a tak podobně.

Kdyby sis mohl vybrat, chtěl bys žít v reálném světě, nebo v tom herním?

Já bych chtěl žít v kombinaci obou. Něco z tamtoho světa bych chtěl tady. To znamená hlavně umět kouzlit. Už jenom kvůli fyzikům. To si představ, že bych takhle nějakému fyzikovi ukázal nějakou věc, nějaký nesmysl, to by byl naprosto úžasný pocit. Jak by jako koukal. To že jsem prostě takovej zlomyslný, i když zase ne tak, spíš zase nejsem tak společenskej. Ale to by třeba o mně řek zase někdo jiný něco jinýho, já nevím. Třeba i jiný věci bych potřeboval. **Že třeba ty mé postavy byly prostě víc společenský, taky jsem dělal takovou postavu jako lakomou, což mi dělá strašnej problém a zákeřnou, což je taky jako pro mě normálně problém. Ačkoliv bych to někdy jako potřeboval, což se ukazuje.**

Jak se to ukazuje?

To je jasný, že takhle když je ta postavička takovádle, tak se jí daří dobře. Já takovej jako nejsem, tak vobčas mi přijde, že mi to v životě ty věci komplikuje, pak na tobě ty ostatní tak víc parazitujou. Ale to prostě se teď nechci nějak chválit, že bych takovej byl, třeba to jenom tak říkám, že jo. Teba jsem zákeřnej.

Naučil ses něco hraním téhle hry?

No určitě, minimálně zvládnout kolektiv, upoutat na sebe pozornost ve smyslu jako.. Já nevím. Představ si, že je nějaká sporná situace, ty lidi se tam hádají, ty k tomu máš co říct, potřebuješ je jako sejmut tak, aby tě vnímali, prosadit se. Taky se naučíš počítat. Prostě to, co se na škole pomalinku ale jistě odnaučuješ. To máš jako ten matfyzáckej vtípPak se naučíš taky jednat s lidma. A taky myslet jinak než normálně. A procvičíš si taky docela slušně paměť protože ať chceš nebo nechceš, tak se ty pravidla naučíš.

Měníte pravidla?

No pravidla jsou od toho, aby si je každý ohnul podle potřeby. To znamená, já si memyslim, že by dva lidi to hráli stejně pravidla. Prostě některý to chápou trochu jinak, něco prostě vypadá takhle.. Nemusí být zrovna úplně jako.. Pravidlo není od toho, abys ho dodržela doslova. Když se ti prostě zdá, že ten svět je prostě díky těm pravidlům nevyvážený, tak prostě si to pravidlo upravíš. Když je třeba ta postava prostě nějak nevyvážená, že je prostě třeba lepší, tak třeba odečteš u bonusu jedničku a tím to třeba vyvážíš. Aby ty povolání.. Prostě nemůžeš mít povolání, kde na jednu ránu zabije draka a kouzelníčka, kterej má problém s krysou. ty povolání se musej doplňovat a musí hrát jako tým. To je taky další, co se tam naučíš. Protože ta družina.. ačkoliv třeba my teď hrajeme proti sobě, tak pořád seš tým a pořád musíš nějak jednat a nějak prostě na ně působit. Tak se prostě učíš vlastně jednat s tím kolektivem. Ještě když si prostě necháš všechno líbit, že prostě máš smůlu.

Čteš fantasy literaturu?

Jo fantasy literaturu čtu. Nějak jsem to četl, jak jsem začal hrát, pak jsem prál, pak jsem třeba četl Pána prstenů, ten byl teda pěkněj. A díky tomu, že jsem četl Pána prstenů, tak nemůžu koukat na ty filmy, páč se mi nelíběj. Ten Dračák tě naučí číst nějak tyhle knížky, protože tyhle lidi se zajímaj o podobný braky zezačátku.

Máte vytvořený nějaký svět ve kterým hrajete?

V tom našem doupěti s Kosem zcela určitě, ale už ho nějak nedomejšiime dál. Vlastně ho přines Kocour od někoho. Tam je svět, kde teďka víceméně zuří válka kvůli nám. Ona by asi zuřila stejně, podle toho, jak to měl PJ připravený, ale von nás poslal na nějakou misi, ale my jsme se z toho nějak nedokázali dostat a pak jsme to nějak nepochopili, že jsme se dostali mimo čas, teď tam někdo založil rodinu, někdo si tam postavil barák a tak podobně, já jsem si tam jako hraničář zdokonaloval blicí směs, protože jsem měl napodobit nějakou omamnou směs a jak jsme tam byli tak rok, rok a půl toho světa. Takže místní lidi jsem vždycky zmámil a vyzkoušel jsem si na nich směs. Reálnýho času to byly tak dvě hodiny. On reálnej čas to jako.. Ten herní čas se nedá nějak zobrazit do reálnýho. Neexistuje zobrazení já nevim.. Třeba že jednu hodinu toho herního času nejde zobrazit jako minutu reálnýho času, to nemůžeš. Třeba souboj, ten podle pravidel trvá směnu, což je deset minut. v reálu ten souboj trvá, já nevim, tři, čtyři, pět hodin. Ale v tomhle jsme skejsli celej víkend. Pak jsme se vrátili k tomuhle hobitovi To je taky proč mě to baví. **Protože představ si, jseš někde u řezníka a uděláš z něho vegetariána, kterej se štítí sáhnout na maso, jak to asi může dopadnout. Nebo to máš kouzelníka trpaslíka, kterej se snaží okrást zbrojaře, ale on ho pak zhyponotizoval tak že má tu sekeru nadevšechno rád. Takže on nakonec tu sekeru, která mu byla naprosto k ničemu, musel všude vláčet.**

PŘÍLOHOVÁ ČÁST D, PŘÍSPĚVEK 7

Hráč: Te (19 let)

Datum uskutečnění rozhovoru: 15. 5. 2004

Doba hraní: 5 let

Intenzita: 1x týdně, v současné době již nehraje

Průměrná délka jednoho setkání: 6 hodin

Místo setkání: u hráčů v bytě

Herní skupiny: stálá, členové se obměňovali

Co pro tebe znamená hrát Dračí doupě?

Je to prostě jinej svět, člověk se odtrhne od věci okolo a dělá, vlastně může dělat věci, který normálně nemůže, a to ve svejch představách. **Ale když by sis to představoval sám, tak to není takový, tady se na tý představě podílí celá družina.**

Kdy jsi se s tou hrou setkal poprvé?

Bylo to poměrně pozdě, asi ve 14 letech a bylo to na táboře. Byl jsem tam já, můj nejlepší kamarád, plus ještě se k nám přidal jeden praktikant. A už tehdy jsme to hráli tak do čtyřech hodin do rána, plus jsme tam k tomu ještě popíjeli, takže to bylo takový vostrý napoprvý. Tu hru tam přines ten můj nejlepší kamarád, kterej dělal pak PJ.

Pamatuješ si děj toho prvního dobrodružství, který jste hráli?

To už moc ne. Spíš si pamatuju líp nějaký pozdější hry, utkvěly mi tak dvě, protože byly nějak výjimečný. **Ty první hry mi dost splyvaj, protože se to opakovalo hodně dokola. Dostali jsme třeba za úkol najít ztracený poklad a vydali jsme se do podzemí.**

U tý hry co si pamatuju to bylo tak, že jsme se dostali do dungeonu a tam jsme složili nějaké hlavolam a vzkřísili čarodějku, která jak se ukázalo byla umrtvená z nějakýho důvodu. My jsme tím jejím vzkříšením začali zkázu světa, ale byl to už takovej boj proti ničemu, už to nešlo dát zpátky a tak nás to po nějaký době přestalo bavit, když to nešlo zachránit. Chvilku jsme prostě ještě láteřili, ale pak jsme přestali a vykašlali se na to, když se s tím nedalo nic dělat. No my jsme z toho byli nasraný, spokojenej byl asi jenom PJ, protože ten si liboval v takovejhle koncích.

A druhej příběh, to jsme hráli na Mácháči, to už bylo nějak pozdějc, to mi mohlo bejt takovejch 17. To jsme hráli na chatě, kam jsme jezdili, bylo nás tak pět. Tam jsme si přinesli nějaké chlastik Božkov a pořádně jsme to rozjeli. Já si nepamatuju nějak moc přesně ty ostatní postavy, ale spíš tu svojí. Já jsem byl šaman a ten náš PJ neměl moc rád nějaký kouzlení, tak mi uložil, že musím kouzlit jenom když při tom použiju houbičky, a tak to nejlepší co se mi poedlo byl děšť koal, proto si to pamatuju. Bylo to takový megalomanský.

Jak často jste hráli, byla to nějaká stálá skupina?

No základ tý skupiny jsem byl já s tím mým nejlepším kámošem, pak tam byl vždycky ještě někdo další, ale to se dost měnilo, protože ne každému vyhovoval náš způsob hraní a

obráceně. To je tam vždycky dovedl spíš ten kámoš, já jsem nikoho moc nescháněl. Hráli jsme tak jednou nebo dvakrát tejdně, ono to pak začalo taky bejt dost limitovaný tím, že některý dojížděli z větší dálky, tak jsme nehráli celou noc, spíš tak do 12, aby stihli ty ostatní přesun domu.

Hrál jsi nějakou jednu postavu delší dobu?

To moc ne, protože jak se měnilo to osazenstvo skupiny, tak se měnily dost i ty qesty. Tak to nešlo mít pořád tutěž, když byla na nějaký vyšší úrovni a přišel tam někdo novej, tak to nešlo dohromady, aby ty postavy byly na moc rozdílných úrovních. Ale vždycky ta moje postava měla něco společného s kouzlením – většinou kouzelník nebo mág. Hodně inteligentní. Jednu takovou postavu jsem měl třeba něco přes rok. **To je můj takovej vnitřní sen mít takový schopnosti, takty mý postavy to vždycky měly. Ty mý postavy byly mě hodně podobný, akorád byly takový komunikativnější, víc se dokázaly prosadit.** Když tam třeba bylo patnáct bitev, tak třeba pět z nich jsme vyhráli díky mně. A taky teda díky těm mým vlastnostem. Byla to zásluha hodně těch mejch vlastností, ale ty vlastnosti patřily ke mně. Ideálem pro mě byl zkrátka nějakěj čistokrevnej kouzelník, pro kterýho je nějaká fyzická síla nedůležitá, protože má tu skrytou psychickou. To pak tý fyzický síle můžeš vzdorovat jinak, jinou cestou, jseš taky silnej, možná silnější než ten druhej, ale není to na tobě hned vidět, nikdo na první pohled neví, co v tobě je. Akorát ty úplně první postavy, jak tak nad tím přemejšlím, tak to byl nějakěj hraničář, kterej byl silnej fyzicky. Ale to bylo úplně na začátku.

Říkal jsi, že ten herní svět umožňuje, abys dělal něco, co v reálu nejde. Dělal ty postavy třeba něco zlého?

Jo, to pokušení zkusit dělat něco nekalýho tam bylo. **Třeba jsem zkoušel na ty druhý nějaký manipulace ve svůj prospěch, ale pak jsem z toho byl nervózní. to mi nesesedlo a tak jsem se vrátil k tomu svému kladnému, co se mi víc podobá. Já osobně radši hraju ty kladný postavy. Spíš to byla zvědavost, co se bude dít, když budu chvíli taky svině.**

Měli jste ve hře Přesvědčení?

Ne. Na to jsme nehráli.

Proč?

No protože aby tě to nějakým způsobem neomezovalo. Když jsi normálně člověk s nějakějma hodnotama a vším, tak je dost křečovitý dělat že jsi zlej a chovat se proti tý svý přirozenosti. Kdyby mě někdo tlačil, abych byl nějakěj jinej, tak by mě to nebavilo. Tam šlo o to užít si sebe v jiným místě a časoprostoru, třeba s jiným osudem a možnostma, ale pořád sebe. Skrz tu hru spíš objevovat sebe, než aby ses tam znásilňoval nějakým předstíráním, že jsi někdo úplně jinej, když ti to ani nesesdí. Spíš už na začátku, když si člověk volil tu postavu, tak to udělal s ohledem na to, jakej je on sám. Já bych si třeba nevybral nikdy přiblblýho a silnýho krola, protože by mi to nesesedlo, špatně by se mi to hrálo.

Když jsi začal s hraním, byly na trhu nějaké podobné hry, mezi kterými jsi volil?

No co já si pamatuju, tak toho moc na výběr nebylo, bylo klasický Dračí doupe, podle toho jsme hráli jenom snad první hru, ale pak jsme se o ty **pravidla tolik neopírali, sami jsme si je zdokonalovali. Ten soubojovej systém jsme si přizpůsobili hodně, na nových pravidlech jsme se dohodli, vždycky když někdo přišel s něčím**, nejčastějc to byl PJ. Tehdy nebyly nějak rozšířený ty počítačový hry, kterých teď je fůra. Těm to je podobný. Na jednu stranu, ale na druhou tam je obrovskej rozdíl, protože tam úplně chybí ta interakce, která je v tom Doupěti důležitá. Ten počítač je moc mechanickej, neumožní ti, aby ty zážitky byly společný a nedává ti takovou zpětnou vazbu. S počítačovejma hrama jsem měl zkušenost pozdějc, ale do toho se nejde tolik vžít, pořád je to umělý. To jde špatně popsat, ale nejde s tou iluzí vůbec tak splynout, jako když hraješ naživo. Ale zase to nebylo moc jako divadlo. Tam tvoříš nějakej vnější svět – pro to, aby někdo koukal, tady je při tom hraní důležitěj spíš ten svět uvnitř. To, co, dělaj ty postavy okolo, to si aktuálně vztahuješ k tý svý postavě, vnímáš zároveň, co dělají ty ostatní. Tam není ten divák. Ten divák jsi vlastně ty a nějakým způsobem, je to tvůj zážitek, zážitek těch hráčů a né nějakých nezúčastněných lidí. **Vždycky ta skupina byla důležitá, aby ti dávala zpětně zprávy, jak hraješ, jak jim to připadá. vlastně ses z toho dozvěděla, jakej seš. Jak tě viděj ostatní.**

Jaké jiné zájmy jsi v tý době měl ?

Tak tenkrát to byl gympl, tak hodně zabrala škola a tak dvakrát tejdne nějakěj sport. O víkendech jsem byl spíš doma. To jsme třeba hráli, odpoledne normální dny jsem byl taky daleko spíš doma, nebo s tím mým nejlepším kámošem.

Často zmiňuješ svýho nejlepšího kamaráda, můžeš mi něco říct o dalších kamarádech?

No tohodle kámoše znám vlastně odjakživa, úplně od miminka, a hodně jsme spolu trávili času vždycky. Takový skoro bratři. Ty ostatní, co s náma hráli, tak to byli většinou známí přes něj, protože on byl hodně takovej komunikativní a do skupiny někoho vždycky sehnal, třeba v Ogřím doupěti. **Co by šlo o ostatní kámoše, tak to moc ne, třeba na základce jsem vlastně ani ve škole žádný nějaký kamarádský vztahy neměl, spíš jsem byl takový samotářský dítě až na tohodle kámoše. Pak jsem si vytvořil kámoše z těch, který s náma hráli.** Ted' neříkám, že bych s nima byl nějakěj extra kamarád, ale komunikoval jsem s nima v tý hře a nějakým způsobem i mimo a to mi tak nějak pomohlo umět se bavit s víc lidma, aspoň na konci tý základky mi přišlo, že jsem konečně díky tý hře středem pozornosti. a to i v tý hře a i mimo. Do mě když se někdo třeba navážel nebo si rejpal v reálu, tak jsem to neuměl třeba dobře vyřešit, nějak ho odpálkovat, ale třeba v tý hře jsem mu to mohl tak trochu vrátit, že jsem ho zas já trochu podusil.

Vždycky jsem chtěl mít kolem sebe víc kamarádů, ale tak jsem to nějak neuměl. Až v podstatě před pár lety jsem potkal takovou skupinu lidí kolem basketu, který jsou fakt hodně otevřený a hodně mi sedí. Maj se mnou hodně společnýho – teda hodně – jsou dost aktivní, pořád něco podnikaj, tak se s nima do toho zapojuju. Jsou to lidi, který jsou i schopný finančně, takový průrazný. A to já u sebe cejtím, že na to mám, taky nějak prorazit, ale zatím to mám ještě skrytý v nějakějch rezervách. No to by spíš asi posoudil někdo jinej. Ale cejtím, že to máme v podstatě společný. Taky bych chtěl něco dokázat, třeba v tý psychologii to posunout někam dál, ale zároveň si taky zajistit nějakěj zisk. Ty lidi mi vyplnili velkou část

času, takže s tím souviselo i to, že jsem přestal nějak hrát, ten čas na to už díky tomu nebyl. Začal jsem chtít spíš ty věci dělat v reálu, aby mi kvůli samý fantasii neufnkl taky ta realita.

Dá se říct, že tě ta hra něco naučila?

Asi určitě to, co jsem říkal o těch vztazích s jinejma, to asi nejvíc. Jinak mi to nějak rozšířilo fantasii, ale hlavně v tý komunikaci. Tam měl třeba člověk přijít do hospody a bavit se s hostinským. To normálně bych třeba nedělal, ale tam to nějak proběhne a pak zjistíš, že to jde. Je to takový, že se to dá pak použít i normálně, když se bavíš s někým jiným. Ale to i s jinejma postavama v tý hře, nebo i s ženskejma. V tý hře ti to nejdřív může připadat podivný, že se jako bavíš s elfkou, ale vlastně se bavíš s kámošem, kterej jí hraje. Ale divný je to jenom chvíli. To jde špatně popsat, prostě se bavíš s elfkou jako s ženskou, ale zároveň víš, že je to ten kámoš, ale podlehneš tý iluzi, že je to elfka. No já nevím jak to říct. Je to jednodušší, než mluvit se ženskou, protože je to zároveň kámoš, ale pak se to dá využít. Ne úplně všechno, ale něco z toho jo, furt je jasný, že ten Dungeon je okleštěnej a věci tam probíhají jinak. Nejde to jenom tak přes kopírák všechno použít venku, ale něco jo. Podle mě je to prostě dobrý v tom, když má člověk třeba problém s nějakou komunikací, tak by to měl bejt nějaký stupeň k tomu, abys byl schopnej tu komunikaci rozvíjet pak i s normálníma lidma. Ale může to bejt tak, že se člověk naopak v tom může uzavřít, že to pak neuplatní v tom běžným životě, ale tak se zacyklí v tý fantasii a neumí tu dovednost přenést.

Svět, kterej jste vytvářeli byl hodně propracovanej?

Arkon tak vymakanej nebyl, když to srovnáš se světama, co zveřejňují nějaký družiny, nebo jak to mají nějaký družiny, co znám. Je tam zkrátka pevnina, ke který se vážou nějaký mýty a historie a pořád se ten svět víc odkrývá a vystupují novy souvislosti, Já teď nevím, jak s tím v tomhle směru pokročili, protože už jsem to dýl nehrál. Co se týče postav, tak ty jsme měli spíš takový obyčejnější, spíš takový lidštější. Žádný extra namakaný a silácký krolly.

Měli jste jako hráči něco společnýho?

Určitě je to hra pro introverty, který nějak baví vytvářet nějak vnitřní svět a trochu se v sobě nimrat, ve svých pocitech a tak. Byla tam jednou třeba holka, která byla právě hodně zaměřená na venkovní svět a tu to nebavilo, nevěděla proč by si to měla představovat a co z toho jako má mít. Ta to hrála s náma asi jednou a spíš jí to otrávil a my se výborně bavili.

Přizpůsobili jste si pro hraní nějak herní systém?

To hodně, třeba kouzla, ty nám přišly moc silný, tak jsme jim ubrali na účinnosti. Něco jsme taky přímo nevymysleli, ale převzali z Shadow Runu, postavy taky nebyly jenom závislý na tom, co si nahodíš, spíš jsme si sami určovali, jaký ty postavy budou a v nějakých vlastnostech, který nebyly pro ty jednotlivý lidi tak důležitý, tak jsme je hodily. Taky jsme změnili systém těch životů. Neměli jsme třeba rýt, ale měli jsme 100% a pak se od toho

odčítalo, když se ta postava zranila. tím bylo určený, jak moc je oslabená a to se projevvalo i na její rychlosti, nebo v boji. Moc jsme nekreslili nějak podrobně ani mapy. Nechodili jsme moc Dungeony, spíš venku se to odehrávalo.

Jak bys tuhle hru popsal člověku, kterej jí nikdy nehrál ani o ní neslyšel?

No nevim, to je těžký. Asi bych mu řek, že je to hra, kde PJ vytváří nějaký imaginární svět, kterej se vlastně. Nejak se ho snaží předat těm ostatním a ty v něm nějak komunikujou a pohybujou se. Nevim, no. On vytváří nějaký příběh, kterej on koriguje, ty tam děláš rozhodnutí, díky kterejm ty ten příběh posouváš a spoluvytváříš sám s ostatníma. A všechno se děje v tom imaginárním světě. Myslim, že je to těžký někomu přiblížit, třeba když si ten nezasvěcený člověk přečte aspoň třeba Tolkiena, tak to pochopí víc. No nevim, já už to mám takový vžitý, ten zážitek, že si nedokážu představit, že to někdo nezná.

Zmínil jsi, že jste na tom táboře i později u hry pili alkohol. Jde to nějak dohromady pítí alkoholu a hraní?

To nebylo vždycky, že by jsme při hraní popíjeli, ale je fakt, že když se u toho pilo, tak se to většinou pak hodně dobře rozjelo, ta hra se ubírala nějakýma zvláštnějšíma a neočekávanějšíma cestama. Ta interakce těch lidí byla pak vyšší, mělo to větší spád. Většinou to byly příběhy, na který se pak hodně dlouho vzpomínalo. Asi víc nějak participovali na tom příběhu, jak všichni byli uvolněnější, tak se to prostě rozjelo.

Co jiný podpůrný prostředky?

Jestli myslíš přímo nějaký drogy, tak to ne, párkrát třeba se zakouřil joint, ale to jsme zjistili, že to není ono, to ten příběh naopak nějak utlumovalo.

Kdyby sis mohl vybrat, jestli žít v tomhle světě, nebo v tom fantazijním, kterej jste tvořili, jaký z nich by sis vybral?

Tehdy určitě ten fantazijní, teď bych zůstal určitě tady. Tenhle svět mi teď přijde, že dává daleko víc podnětů, který ten fantazijní nemůže, protože je zjednodušený. Že prostě tam u toho světa nemáš tu reálnou zpětnou vazbu. **Ten fantazijní tam se s tebou víc mazlí, PJ tě nenechá jen tak třeba zabít. To nejdřív musíš udělat nějakou chybu. Vlastně všechno v tom fantazijním světě je moc jednoduchý, příčina a následek.** Tady se můžeš dostat do průseru i bez vlastního přičinění, jsi daleko uvážlivější, jak se v něčem rozhodneš, protože máš zkrátka jenom jeden život a ten si můžeš podělat jenom jednou. Tenhle svět je paradoxně víc nebezpečnej než ten fantasijní, i když ten fantazijní je na první pohled nebezpečnej víc, jsou tam různý skřeti a monstra. Reálnej svět je pro mě teď daleko větší výzva. Ten fantazijní je udělanej tak, že tam jde v tom příběhu o to něco dokázat. V realitě máš možnost taky něco dokázat, třeba jsou to na pohled menší věci, ale zároveň významnější pro toho člověka. v tom fantazijním světě byly ty velký věci tak snadno dosažitelný, že si člověk ani tak neuvědomoval tu jejich hodnotu. I v tomhle světě se dá dokázat něco velkého. Nějaký věci bych si přines do tohodle světa z toho fantazijního, třeba právě nějaký vlastnosti toho mýho hrdiny, nebo tu schopnost kouzlit, nějakou zvláštní schopnost pro sebe. **Co bych dal**

obecně tomuhle světu z toho fantasijního by byla asi taková čistota principů dobra a zla. Tam se v tom dalo líp orientovat něco byl dobrý nebo ne. Když se vedla nějaká válka, tak šlo říct, jestli je pro dobrou věc. Tady v tomhle světě to je všechno mnohoznačný. Asi bych to přenes, aby se člověk líp orientoval, svět byl čitelnější.

Setkal jsi se dřív z knížkama s fantasy tématikou, nebo s hrou?

Nejdřív s literaturou, první jsem četl Tolkiena. Podle mě by člověk měl mít nějakou už vytvořenou představu o tom, co jsou zač ty jednotlivý rasy. Třeba že Elfové jsou vznešený a moudrý a spravedliví. Tenhle základ už jsem měl.

Co bylo při hře nejdůležitější, čeho ses snažil dosáhnout?

Hlavní asi bylo, aby to nebylo jen někam jít a rozsekat nějaký stvůry a odnést si poklad. nejvíc důležitý bylo pro mě asi posouvat tu postavu, aby se vylepšila. Tim nemyslím jenom získávat zkušenosti a nový kouzla a zbraně, ale taky v tom, jak se ta postava uměla vyjadřovat a jednat v situacích v souladu s tím, jaký měla psychický vlastnosti a schopnosti.

Nevadilo ti, že v určitéch situacích rozhoduje o úspěchu výsledek hodu kostkou?

Ne, to mi nevadilo, spíš mě to nadchlo. Když uděláš nějaký dobrý hod, tak to je paráda, to si řekneš: „Jsem dc brej.“

A když vyjde hod špatně?

Tak si řekneš „to mam smůlu“

Zúčastňoval ses někdy Larpů a dřevěných bitev?

Ne, na to jsem nebyl, třeba bych se na to šel někdy podívat, ale spíš se tak pokoukat ze zvědavosti. Jak jsem říkal o tom sportu, tak jsem chodil na aikido a pak na kung-fu. Tam jsem si pěkně užil nějak tu fyzickou sílu a to zdokonalení těla. Vlastně jsem tam začal chodit, protože mám staršího bráchu. Je o čtyry roky, takže proti tomu jsem byl vždycky dost slabej. Pokud jsme si kdy poměřovali síly, tak jsem dostával vždycky klepec. To možná i v tý hře jsem se nějak snažil ho předehnat, nějak mu konkurovat. **Protože při tom hraní i v tom sportu jsem si mohl užít ty vítězný pocity, s nim ne.**

Hrál jsi někdy Dračí doupě přes internet?

O tom vim, že to běží na hodně serverech, ale nepustil jsem se do toho. Ani ne proto, že by mě to nelákalo, ale spíš jsem se bál, že bych u toho vykejs od rána do večera a to jsem nechtěl. Spíš jsem se tomu takhle vědomě bránil, než že by mě to nelákalo. Co jsem hrál, to byly takový textový dungeons MUD, kdy několik lidí, který byli přihlášený vešli do nějaký místnosti a tam jsi měla popis, jak ta místnost vypadá a mezi těma lidma se odehrávali dialogy. **To mi připadalo hodně podobný s tím, že se to vlastně odehrávalo podobně a i v tom, že mi to přinášelo dobrý pocity celkem na dlouhou dobu. To je stejnej důvod, proč jsem hrál i to DrD vlastně.** V tý skutečný hře tě to stojí víc energie než v tý počítačový hře, když musíš komunikovat s lidma, který znáš, tak se musíš víc snažit. v okamžiku, když ti

to nejde, tak se nemůžeš zkrátka odpojit. Jsi pořád tam a když uděláš nějakou hloupost, tak to všichni ostatní vidí. **Zároveň když něco uděláš dobře, povede se ti, tak toho jsou svědky taky a vlastně ten zisk těch příjemnejch pocitů je větší v tý skutečný hře.**

Bránil jses podobně i dalšímu hraní Dračího doupěte?

Asi jo, já to vlastně mám chuť si jít zahrát, ale bojím se, ja nevím, abych se v tom neztratil.

Jak to vypadá ztratit se ve hře?

Že vlastně to, co považuju za svoje já, že se prostě rozplyne, protože už nebude třeba. Já nevím, že to chápání, to podvědomý chápání toho jakej jsem, jestli černej nebo bílej se..Ne počkej, počkej. Nevím jak to nějak líp říct. Pro ty dobrý pocity bych do toho šel, ale s tím, že sice tyhle pocity získáš, ale nic nevytvoříš, což si myslím, že taky má svojí cenu. **Jako že se v tom vlastně můžeš ztratit tak, že pořád máš přísun dobrých pocitů, ale pak se můžeš jednoho dne vzbudit a zjistit, že v tom reálu jsi nic nedokázal. Jako kdyby sis ujížděla na nějaký droze. Taky tě to sytí nějakyma libejma pocitama a nic opravdovýho z toho nevzniká.** To zase nemám takovou fantasii, abych se nějak seberealizoval v tom světě, abych ho nějak vytvářel a to mě uspokojovalo. V tom ty drogy jsou jiný podle mě než ta hra, v tý někdo skutečně může něco vytvořit, jako ten propracovanej svět.

Byl jsi někdy PJ?

Chtěl jsem to, ale nikdy jsem nebyl, asi jsem na to nebyl moc průraznej. Nedokázal jsem se prosadit. Ten náš PJ, ten můj nejlepší kámoš, to byl hodně takovej organizačně schopnej a nebyl jsem si jistej, jestli bych se v takovým srovnání ujmul, jestli by to nebyl v porovnání s ním debakl.

Dělal sis u postav Background?

jak kdy, ty mý postavy byli hodně podobný, tak jsem nevymejšlel nějakou extra historii pro jednotlivý postavy. To asi i souviselo s tím, že jsme neměli nějak promyšlenej ten svět a jak se ta skupina víc obměňovala. Spíš jsme psali deník, tím nemyslím takovej ten jak v něm máš zachycený jednotlivý hodnoty k vlastnostem, ale zkrátka takovej dějovo-pocitovej deník. Ty historie jsme spíš vždycky probrali s PJ, řekli jsme si, co a jak budeme hrát, jaký vlastnosti a tak.

Jak byla stará tvoje postava?

Vždycky to bylo nějak kolem těch 20-30. To bylo v tomhle rozmezí pořád.