

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE  
PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra pedagogické a školní psychologie

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Mediace významu ve hrách na hrdiny**

**Praha 2008**

Autor práce: Kateřina Pekárková

Vedoucí práce: doc. PhDr. Vladimír Chrz, PhD.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů.

Souhlasím s užíváním textu dle Zákona č.121/2000 Sb. ve smyslu zpřístupnění odborné veřejnosti.

V Praze dne 7. dubna 2008

Kateřina Pekárková

Děkuji doc. Vladimíru Chrzovi za mnoho cenných nápadů a rad při vedení této práce,  
děkuji dr. Miroslavu Klusákovi za pomoc a povzbuzení při analýze dat,  
děkuji rodičům za jejich důvěru, že tato práce někdy vznikne  
a děkuji svým hráčům za to, že se mnou vydrželi.

## Summary

The presented thesis is focused on the Role Playing Games (RPGs). These games developed from strategic war games in 70's in the USA, where they immediately gained a huge popularity and expanded to other countries. In the Czech Republic the first RPG called *Draci doupe* was published in 1990. In spite of robust expansion of these games, there is just a few scholarly papers about them, especially in the Czech Republic. Here, we find mainly students' papers, which are enthusiastic and well-oriented in RPGs but not enough interested in science. This thesis aspires on scientific framing of RPGs.

There are many appealing topics in the RPGs - e.g. cooperation between players, collective construction of game world and events, personality traits of heroes played by players and their relationship to players' identities. In our research we adopt the approach of cultural-historical psychology from Vygotskij, Leontjev and Engestrom, and therefore we focused on the interactions between game participants and on the artifacts which modulate these interactions. Due to the specific structure of the investigated game group we revealed an educational relationship between the players and Game Master, we concentrated on this relationship and tried to analyze it.

We revealed *the meaning* as the main topic in RPGs. We describe the playing as a process of decoding the game objects' meanings that have been encoded by Game Master. For the proper decoding players use artifacts, which are shared with Game Master. We identified three types of artifacts using in RPGs: rules, metagaming and genre.

We analyzed how our players-beginners decode the meanings of game objects and revealed that they gained this competence during the playing. We distinguish three levels of meaning's decoding (object recognition; recognition of object's meaning; search for meaning) and describe players' skills on each of these levels.

In discussion we speculate about the role of Game Master in the players' meaning skills growth.

# Obsah

ÚVOD.....	7
1. CO JSOU RPG.....	8
1.1. POPIS HRANÍ RPG.....	8
1.1.1. <i>Hráč</i> .....	8
1.1.2. <i>Game Master</i> .....	9
1.1.3. <i>Průběh hry</i> .....	10
1.1.4. <i>Pravidla</i> .....	10
1.2. VYMEZENÍ RPG.....	11
1.2.1. <i>Definice RPG</i> .....	13
2. HISTORIE A SOUČASNOST RPG.....	14
2.1. RPG V KULTUŘE.....	14
2.1.1. <i>Vznik RPG</i> .....	14
2.1.2. <i>Další vývoj RPG</i> .....	16
2.1.3. <i>RPG u nás</i> .....	17
2.2. RPG VE VĚDĚ.....	18
2.2.1. <i>Zahraniční zdroje</i>	
2.2.2. <i>České zdroje</i>	
3. RPG V RÁMCI TEORIE ČINNOSTI.....	21
3.1. TEORETICKÁ VÝCHODISKA.....	21
3.1.1. <i>Mediovaná akce (Vygotskij)</i> .....	22
3.1.2. <i>Kolektivní činnost (Leont'jev)</i> .....	23
3.1.3. <i>Systém činnosti (Engestróm)</i> .....	24
3.2. ZÁKLADNÍ PRINCIPY RPG.....	25
3.2.1. <i>RPG jako systém činnosti</i> .....	25
3.2.2. <i>Průběh hry</i> .....	26
3.2.3. <i>Nástroje v RPG</i> .....	25
4. EMPIRICKÝ VÝZKUM RPG.....	33
4.1. ÚČASTNÍCI VÝZKUMU - SPECIFIKA HERNÍ SKUPINY.....	33
4.1.1. <i>Složení skupiny</i> .....	33

4.1.2. <i>Specifika herního stylu</i>	
4.2. OD PRVNÍ INSPEKCE DAT K FORMULACI VÝZKUMNÉ OTÁZKY.....	35
4.3. <i>METODY</i> .....	35
4.3.1. <i>Metody sběru dat</i> .....	35
4.3.2. <i>Metody analýzy dat</i> .....	36
4.4. ANALÝZA DAT.....	37
4.4.1. <i>Herní situace</i> .....	37
4.4.2. <i>Oblasti učení v RPG</i> .....	37
4.4.3. <i>Učení se významu</i> .....	46
4.5. <i>VÝSLEDKY</i> .....	79
4.5.1. <i>Rozpoznávání objektů</i> .....	80
4.5.2. <i>Rozpoznávání významu objektů</i> .....	82
4.5.3. <i>Vyhledávání významu</i> .....	82
4.5.4. <i>Nástroje kódování a dekodování významu</i> .....	83
4.6. DISKUZE.....	86
ZÁVĚR.....	89
SEZNAM LITERATURY.....	90

## **Příloha**

1. HERNÍ SITUACE.....	93
2. <i>KRONIKA</i> .....	135

## Úvod

Předkládaná práce se zabývá hrami na hrdiny (RPG). Jedná se relativně ohraničenou skupinu her s výraznými určujícími znaky a poměrně širokou hráčskou základnou. Hry na hrdiny existují ve světě od sedmdesátých let 20.století, u nás byla první hra vydána počátkem let devadesátých. Tyto hry představují zdárně se rozvíjející oblast zábavního průmyslu. Podle odhadů společnosti, která vydala úplně první hru na hrdiny *Dungeons and Dragons* (*DnD*), se roční obrat v této oblasti pohybuje okolo dvou miliard amerických dolarů. Podle téhož zdroje hraje *DnD* každý měsíc asi 2,5 miliónu lidí. České nakladatelství Altar odhaduje, že počet aktivních hráčů v ČR je v současnosti asi 6000. Navzdory tomuto faktu je hrám na hrdiny věnována poměrně malá pozornost laické i odborné veřejnosti. Musíme však i v tomto směru konstatovat určitý posun, neboť alespoň počet bakalářských a diplomových prací věnovaných hrám na hrdiny se stále zvyšuje a v minulém roce se téma objevilo v odborném vědeckém časopise *Československá psychologie*<sup>2</sup>.

Hry na hrdiny stavějí na představivosti a tvořivosti hráčů, na jejich schopnostech spolupracovat a na schopnostech hrát role. Jeden z hráčů, kterému se říká Game Master, hru vede. Přípravuje a vypráví příběh, na kterém ostatní participují prostřednictvím svých vytvořených postav (hrdinů). V rámci vytváření tohoto příběhu hráči plní nejrůznější úkoly vymyšlené Game Masterem, ale jedinečností svého jednání také vykreslují charaktery hrdinů, za které hrají. Hra je společným konstruováním herní reality (herního světa a dějů, které se v něm odehrávají) prostřednictvím jazyka.

Již z tohoto naznačení je jasné, že ve hrách na hrdiny se odehrává mnoho zajímavého a že je to téma přitažlivé pro badatele mnoha zaměření. Většinou se tématu věnují aktivní hráči, nejčastěji studenti, kteří vycházejí zvláštních zkušeností zdůrazňují psychologický potenciál těchto her. Jejich úvahy odrážejí hloubku znalosti tématu a míří k zachycení podstaty her na hrdiny, bohužel se však nesnaží protnout svá zjištění se zavedenými oblastmi psychologického výzkumu.

Tato práce je pokusem o zasazení her na hrdiny do vědeckého kontextu. V rámci teoretické části práce se snažíme zarámovat hry na hrdiny do psychologické teorie činnosti, v rámci empirické části odkrýváme jeden z možných psychologických

<sup>1</sup> Údaj z roku 2005 (Vaňková 2005)

<sup>2</sup> článek Blinky a Šmahela „*Role-playing*“ hry v kontextu analytické psychologie (2007)

potenciálů her v tématu učení se významu. Vzhledem k přetrvávající nízké obeznamovanosti s hrami na hrdiny v laické i odborné veřejnosti, úvodní dvě části práce věnujeme bližšímu představení těchto her.

## 1. Co jsou RPG

Anglický výraz *role-playing games* (RPG) bývá do češtiny nejčastěji překládán jako *hry na hrdiny* (někdy také *hry s hraním rolí*). To samo o sobě naznačuje, že se jedná o určitý typ hry. Podrobněji se této problematice věnuje ve své bakalářské práci Petr Janeček a na základě srovnávání RPG a definic her podle Huizingy a Cailloise dospívá k tomu, že „kulturní fenomén her na hrdiny za hru nepochybně považovat lze“ (Janeček, 2002, s. 80). Ohledně bližšího zařazení RPG do existujících kategorizačních systémů her nepanuje všeobecná shoda. Například Janeček (2002) hovoří o RPG jako o hrách mimetických a interpretačních. Jennifer Cover ve své diplomové práci poukazuje na propojenost RPG s deskovými hrami a s tzv. válečnými hrami (war-games), ze kterých se RPG vyvinuly (viz dále). Někdy také bývají RPG řazeny mezi tzv. pencil-paper games, tedy hry s tužkou a papírem.

Vzhledem k tomu, že RPG (hry na hrdiny) nejsou v našich podmínkách obecně známým fenoménem, věnujme se krátce tomu, jak vlastně hraní takové hry vypadá.

### 1.1. Popis hraní RPG

Hry na hrdiny nejsou nikterak náročné na vybavení nebo prostor. Hráči většinou sedí kolem stolu nebo na zemi a mají při sobě tužku, papír a hrací kostky. Hry na hrdiny se obvykle hrají dlouhodobě - několik měsíců až let. Na začátku hraní každé RPG se hráči rozdělují do dvou rolí. Jeden z nich se stává vedoucím hry, tzv. *Game Masterem* (GM), ostatní zůstávají *hráči*.

#### 1.1.1. Hráč

Úkolem každého hráče je vytvořit podle určitých pravidel fiktivní postavu - *hrdinu* - prostřednictvím které bude do hry zasahovat. Každý hrdina má určité vlastnosti (jejichž kvalita bývá vyjádřena číselně) a také své specifické schopnosti a dovednosti. Hráč hraje svého hrdinu **dlouhodobě** (řádově desítky až stovky herních setkání - *seanci*). Za každý absolvovaný herní úsek - *dobrodružství* - získává hrdina body *zkušenosti*, čímž se postupně zlepšují jeho vlastnosti a schopnosti a přibývají schopnosti nové.



Jednotlivé RPG se v systému tvorby a vývoje hrdinů poměrně dost liší. Nejrozšířenější česká hra **Dračí doupe** je založena na relativně jednoduchém systému ras a povolání. Od kombinace *rasy* (člověk, elf, trpaslík, barbar apod.) a *povolání* (válečník, hraničář, zloděj, alchymista, kouzelník) se odvíjí kvalita jednotlivých *vlastností* (síla, obratnost, odolnost, inteligence, charisma). Spolu s povoláním pak hrdina automaticky získává specifické *schopnosti* a *dovednosti* (např. dvojitý útok, stopování, plížení, příprava lektvarů, magie)<sup>3</sup>.

Pro záznam vlastností, schopností, dovedností, ale třeba také výstroje, výzbroje a jiného majetku hrdiny slouží hráči tzv. *osobní deník* hrdiny (ukázka v příloze práce).

### 1.1.2. Game Master

Úkolem Game Mastera je zjednodušeně řečeno **vytvářet příběh**. Povaha příběhu (prostředí, zápletka apod.) závisí na žánru RPG (nejčastěji fantasy) a samozřejmě také na kulturní vybavenosti a kreativitě Game Mastera. Vždycky je ale příběh vyprávěn **z pozice hráčů, resp. hráče** (např. „Vcházíte do jeskyně. Je tu chladno a vlhko. Slyšíte, jak někde v dálce pomalu kape voda. Rozhlížíte se, ale v šeru, které tu panuje, není příliš vidět. Najednou uslyšíte ostrý výkřik...“). **Hráči do příběhu** různými způsoby **vstupují** (komentují děj, plánují a realizují akce...), vždy **prostřednictvím svých hrdinů** (např. GM: „Najednou uslyšíte ostrý výkřik...“ Hráč, který hraje hrdinu s povoláním hraničáře: „Naslouchám, odkud přesně výkřik přichází.“ Hráč, který hraje hrdinu válečníka: „Tasím meč.“)

Jennifer Cover k tomuto píše s odvoláním na lingvistku a softwarovou inženýrku Marie-Laure Ryan<sup>4</sup>, že specifikem RPG příběhů je, že jsou nejprve *immersive* (pohlí člověka) a potom *interactive* (hráči se aktivně zapojují do příběhu, spolu s GM vytváří příběh, který je tak produktem jejich interakce).

Game Master plní ve hře také **úlohu rozhodčího**. V RPG mají hráči relativní svobodu jednání, sami určují, jak se v dané situaci zachovají, sami plánují vlastní akce. Od počátku RPG však bylo jasné, že hra musí být alespoň do jisté míry realistická. Musí kopírovat fyzikální zákony tohoto světa, případně mít zákony vlastní. V každém případě však akce hráčů musejí mít určitá, předem stanovená, omezení. RPG proto pracují s relativně jednoduchým, ale přitom „přirozeným“ **systémem pravděpodobnosti**.

<sup>3</sup> Bronec, M. et al. (2001). Dračí doupe: Pravidla pro začátečníky (1.6). Praha: Altar

Narrative as Virtual Reality. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

Jestliže chce hráč přeskočit pětmetrový potok, hra mu dává určitou pravděpodobnost, že se mu akce podaří. Tato pravděpodobnost se upravuje podle příslušné vlastnosti nebo dovednosti (např. pro elfa s velkou obratností bude pravděpodobnost úspěchu vyšší než pro trpaslíka s malou obratností a navíc navlečeného v těžkém brnění). Pravděpodobnost provedení některých základních akcí (např. pohyb, objevení pasti, objevení tajných dveří, zásah nepřítele apod.) přímo určují pravidla. Většinu situací však musí důkladněji posoudit Game Master - nejčastěji zohlednit další situační podmínky (např. kluzkost břehu v prvním příkladě) a na základě toho potom stanovit míru pravděpodobnosti úspěchu. Game Master také rozhoduje o tom, co se stane v případě, že se hrdinovi zamýšlená akce nepodaří (spadne do vody a namočí se, strhne ho proud, zlomí si nohu, roztrhne si šaty...).

Z předchozích odstavců je zřejmé, že osoba Game Mastera je v celé hře naprosto zásadní. Jednak na něm do značné míry závisí, co se bude ve hře odehrávat, neboť rozehrává základní příběh a staví hráče do určitých situací, jednak má poměrně velkou moc, protože do značné míry rozhoduje o průběhu dějů a o jejich důsledcích. Hráči si toto samozřejmě uvědomují a při uvažování o vzájemných vztazích hráčů a Game Mastera je třeba s tím počítat.

### **1.1.3. Průběh hry**

K hraní jako takovému, které bude podrobněji rozebíráno v rámci třetí části práce, nyní jen ve stručnosti poznamenejme, že se odehrává prakticky výhradně **za pomoci imaginace a prostřednictvím mluvních aktů účastníků**. To vede k tomu, že výsledkem je opět verbální produkt, nějakým způsobem reprezentovaný a strukturovaný v myslích účastníků - **příběh**.

### **1.1.4. Pravidla**

Hry na hrdiny mají podobně jako většina ostatních her **herní pravidla**. U her na hrdiny bývají pravidla dosti obsáhlá, neboť se snaží určit principy a mechanismy herního světa (včetně vykreslení atmosféry světa a představení jeho obyvatelů), popisují systém tvorby a vývoje postav a zabývají se normami interakce postav s neživými a živými objekty herního světa.

## 1. 2. Vymezení RPG

Klasicky definovat RPG není snadné. Většina autorů se shoduje na tom, že se jedná o skupinu her s určitými specifiky. Vaňková ve své diplomové práci podává výčet deseti vlastností charakteristických pro všechny RPG: *předstírání; skupinová interakce a kooperace; rozdělení rolí* (GM a hráči); *výhradní verbalizace; pravidla, pomůcky, příběh; návaznost; stylizace fiktivního prostředí, variabilita* (Vaňková, 2005, s. 8 - 13). Přidejme ještě několik charakteristik dalších.

Vzhledem k vývoji RPG, který je podrobněji popsán ve druhé části práce, je vhodné zdůraznit, že RPG jsou *hrami s nenulovým součtem*. To znamená hrami, kde nevítežzí hráč (hráči) na úkor jiného hráče (hráčů), zejména pak nevítežzí hráči na úkor Game Mastera a naopak. V hrách s nenulovým součtem mohou všichni účastníci „vyhrát“, resp. žádný nemusí „prohrát“. V ideálním případě představuje hráčská skupina (resp. družina hrdinů, za které hráči hrají) efektivně fungující celek. Hrdinové spolupracují a společně zdolávají nástrahy herního světa. Role Game Mastera je v tomto smyslu trochu problematičtější, neboť právě on je původcem nástrah, které družinu ohrožují. Navíc také *hraje* za případné nepřátelské bytosti (řídí jejich chování, hází za ně kostkou). To by mohlo vést k dojmu, že Game Master vlastně stojí proti hráčům, že představuje jejich soupeře. Většina Game Masterů i hráčů si však dobře uvědomuje, že cíle všech účastníků jsou v zásadě stejné - prožít zajímavé dobrodružství a úspěšně jej zvládnout. Běžný Game Master má největší radost, když se hrdinové s obtížemi, ale nakonec úspěšně, vyrovnají s připravenými nástrahami.

Další zajímavou vlastností RPG je, že vedou *k formování* víceméně *stabilních hráčských skupin*. Je to dáno samou podstatou hry, která vyžaduje dlouhodobější účast stejných hrdinů (tzn. i hráčů). To by však nevysvětlovalo, proč některé skupiny setrvávají ve víceméně stejném složení několik let, i přesto, že za tu dobu mnohokrát změní hrdinu a třeba i hru. Pronikne-li člověk do nějaké takové skupiny, zjistí, že síla pouta z velké části pramení z toho, že hráči mají společné prožitky, společné příběhy. Události prožité hrdiny při hře totiž mohou existovat jen díky tomu, že je ostatní sdílejí a že si je pamatují. To jim dává punc reálné existence a odlišuje je od individuálních fantasií a snů.

To nás přivádí k jednomu z nejvýznamnějších rysů RPG, kterým je *kolektivní sdílení*. Je fascinující, když si uvědomíme, že celý herní svět, mnohdy do detailů propracovaný, všechny postavy, které se v něm vyskytují, všechny děje, které se v něm

odehrávají, existují jen díky tomu, že jsou reprezentovány v myslích účastníků a že tyto reprezentace jsou účastníky sdíleny. Tato skutečnost vytváří z her na hrdiny téma zajímavé pro vědce zkoumající fungování symbolických systémů, stejně jako pro kognitivní psychology zabývající se procesy vytváření a sdílení mentálních reprezentací.

Již od svého vzniku jsou RPG úzce *spojeny s literaturou*, a to zejména s literaturou **fantasy**. RPG světy a systémy bývají často konstruovány přímo nebo nepřímým podle existujících literárních děl. V herní praxi však díla nebývají kopírována, ale nově zpracovávána. Vznikají neobvyklé situace a neobvyklá řešení. Hráči také více přemýšlejí nad „reálným“ fungováním literárních (fantasy) světů, nad jejich sociálním uspořádáním apod. Tyto své úvahy mnohdy zveřejňují na *fanouškovských webech*. Příslušné literární dílo tak ožívá v diskuzích, v navazujících příbězích, v parodiích...

Vedle literatury bývá hraní RPG *spjato s množstvím dalších aktivit*. Podrobně o nich referuje ve své práci Stárková (2006). Nejblíže RPG stojí tzv. *LARPy (Live Action Role Playing)*, tedy hry na hrdiny na živo, při kterých družina hráčů vyráží do terénu, kde se fyzicky střetává s nejrůznějšími výzvami. Hráči hrají víceméně sami za sebe s tím, že ke svým běžným schopnostem jsou jim přisouzeny některé schopnosti herní, které bývají zastoupeny symbolicky (např. magické metání ohně házením papírových koulí<sup>5</sup>). Dalšími aktivitami, které s hrami na hrdiny souvisejí jsou tzv. *dřevárny* (bitvy vyplývající z fantasy legend, v nichž jednotlivé skupiny hráčů bojují dřevěnými zbraněmi proti jiným skupinám hráčů), dále *deskové* a *karetní hry* s fantasy tematikou, *strategické figurkové hry*. S RPG jsou spjaty také větší organizované akce, tzv. „*cony*“ (od anglického *convention*, tedy shromáždění, míting, konference), který mají setkávací, ale také informační charakter - podobně jako vědecké konference. Na těchto akcích probíhají přednášky, workshopy, doprovodný kulturní program apod.

Zvláštním případem jsou *počítačové RPG hry*. Někteří hráči běžných RPG sice tyto hry hrají, ale pravděpodobně netvoří mezi hráči počítačových her významnější skupinu<sup>6</sup>.

<sup>5</sup> Stárková, 2006, s. 46.

<sup>6</sup> Rozdíl mezi hráči RPG a „nehráči“ při hraní počítačových RPG je možná v tom, že hráči RPG díky bohatším a „živějším“ zkušenostem lépe rozumějí systému vývoje postavy, bojovému systému, který daná hra využívá a možná také principu hry jako celku. Tato domněnka však není výzkumně ověřena a pochází pouze z mých vlastních omezených zkušeností.

### 1.2.1. Definice RPG

O co možná nejpřesnější a přitom jednoduché vymezení her na hrdiny se snaží Daniel Mackay. RPG lze podle něj definovat jako

"an *episodic* and *participatory* story-creation *system* that includes a set of quantified *rules* that assist a group of *players* and *gamemaster* in determining how their fictional *characters'* spontaneous interactions are resolved<sup>7</sup>." (Mackay podle Cover, 2005, s.7)

Jaké vlastnosti tedy připisuje hrám na hrdiny Mackay a jak nám mohou pomoci při vymezení her na hrdiny? RPG jsou podle Mackaye *epizodickou činností*. Obsahem je Mackayova *epizodičnost* totožná s tím, co Vaňková označuje pojmem *navaznost*. Oba pojmy vyjadřují skutečnost, že hraní na hrdiny bývá dlouhodobou aktivitou, přičemž jednotlivé herní seance na sebe většinou dějově navazují. Jak k tomu poznamenává Cover, epizodické jsou však i televizní seriály a mnoho počítačových her.

*Participací* Mackay myslí to, že všichni účastníci se podílejí na vytváření příběhu, na podobě hry nebo herní situace. Také tento princip, i když v menší míře, najdeme podle Cover také v některých počítačových hrách.

Dále Mackay zdůrazňuje existenci systému *pravidel*. Je faktem, že pravidla jsou ve hrách na hrdiny důležitá, na druhou stranu existují velmi jednoduché herní systémy, kde vliv pravidel na hru je minimální (např. RISUS). Pravidly se navíc řídí prakticky každá vyspělejší hra.

Posledním bodem, který v definici podtrhneme je přítomnost *fiktivních charakterů* (tedy hrdinů). Jak píše Cover, fiktivní charaktery se vyskytují prakticky v každém literárním díle, a proto ani tento rys nemůže sloužit jako klíčový diferencující znak RPG.

Ze jmenovaných vlastností podle Cover (2005) vyplývá, že RPG stojí někde **na pomezí hry a narace**.

<sup>7</sup> Epizodický a participační systém vytváření příběhů, který obsahuje sadu kvantifikovaných pravidel, které pomáhají hráčům a Game Masterovi v rozhodování o tom, jak budou vyřešeny spontánní interakce hrdinů ve hře.

Další důležitý rys her na hrdiny zachycuje definice herního designéra Andrew Rilstonea<sup>8</sup>:

"[RPG is] a formalized verbal interaction between a referee [GM] and a player or players, with the intention of producing a narrative."<sup>9</sup>

Problematiku vymezení RPG shrnuje Cover tak, že pro definici RPG jsou podstatné **všechny znaky uvedené Mackayem** (pouze jejich kombinace vystihuje specifickou podstatu RPG) a navíc **specifická kvalita interakce mezi Game Masterem a hráči**. Cover nadále ve své práci uvažuje o RPG jako o samostatném literárním žánru.

Dodejme, že k podobnému pojetí dospívá ve své práci Janeček, když hrám na hrdiny přiznává jednak status hry, jednak status svébytného folklorního žánru (Janeček, 2002, s. 87).

## 2. Historie a současnost RPG

### 2.1. RPG v kultuře

V rámci této kapitoly se pokusíme představit RPG v širších historických, sociálních a kulturních souvislostech.

#### 2.1.1. Vznik RPG

Historie her na hrdiny je poměrně podrobně zachycena v práci Vaňkové (2005). V tomto textu se zaměříme pouze na významné milníky vývoje těchto her.

Jedním takovým je rok **1974**, kdy ve Spojených státech vyšla **první RPG** nazvaná *Dungeons and Dragons (DnD)*<sup>w</sup>. Vydání této hry předcházelo asi stoleté období, během kterého se první hra na hrdiny postupně rodila ze *strategických figurkových her*, které mají svůj původ ve hrách *válečných*.

Jak píše Vaňková, počátky **válečných her** lze vysledovat jen těžko a míří pravděpodobně do středověku nebo ještě dále. Primární účel těchto her byl navíc

<sup>8</sup> Rilstone, Andrew. (1994). *Role-Playing Games: An Overview*. Inter\*Action. Staženo z <http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html>.

<sup>9</sup>RPG je formalizovaná verbální interakce mezi hráčem nebo hráči a Game Masterem se záměrem vytvářet příběh.

český překlad by zněl Kobky a Draci (hra však do češtiny nikdy oficiálně přeložena nebyla)

s velkou pravděpodobností spíše rituální, což je odlišuje od pozdějších válečných „her“ užívaných jako simulační pomůcka při výcviku vojenských velitelů. (Vaňková, 2005)

S popularizací válečných her na konci 19. století přišly také výraznější změny v jejich koncepci. V první řadě byly žetony zastupující vojáky nahrazeny cínovými **figurkami** (odtud mluvíme o strategických figurkových hrách), jejichž ruční výroba a zdokonalování se stalo oblastí zábavy, jež přetrvala dodnes. Dále byla zjednodušena pravidla a celkový systém tak, aby pro hraní nebyly nutné znalosti z vojenství. To vedlo k dalšímu růstu oblíbenosti těchto her a k zakládání společností, které se na produkci těchto her specializovaly (volně podle Vaňkové, 2005).

Konkurenční tlak přinesl nakonec zásadní inovace strategických figurkových her, které znamenaly vznik her na hrdiny jako samostatné kategorie.

Mackay podle Cover (2005) rozlišuje ve vývoji her na hrdiny *herní tradici* a *literární tradici*. V **herní tradici** učinil zásadní posun od strategických figurkových her k hrám na hrdiny Dave Wesely. Nejpodstatnější bylo, že z dosavadních protihráčů (dva vojevůdci bojovali se svými armádami proti sobě) učinil spoluhráče (hráči tvoří herní skupinu, která společně zdolává nástrahy vnějšího světa). Wesely také ustanovil funkci rozhodčího, omezil počet figurek na jednu pro každého hráče, která má tohoto hráče představovat a to nejen jednorázově, ale i v následujících herních partiích, a konečně rozšířil spektrum možností jednání hráčů z pouhého boje s nepřítelem na další činnosti (Vaňková, 2005). Přesto se ještě nejednalo o hry na hrdiny. Ty vznikly až s klíčovým zlomem v **literární tradici**, o který se zasloužil Dave Arneson, velký fanoušek díla J.R.R. Tolkiena. Do herního systému navrženého Weselym vnesl prvky tolkienovských fantasy světů a vytvořil středověké hrabství Blackmoore. Brzy na to vytvořil Arneson ve spolupráci s Garry Gygaxem, autorem strategické figurkové hry a také fanouškem fantasy, první RPG *Dungeon and Dragons*. Podle Mackaye zapříčinil Arneson zavedením fantasy prvků zásadní změnu vztahu mezi hraním a literaturou:

"RPGs became a response to literatuře and a way of interacting in literary worlds."<sup>11</sup> (Mackay podle Cover, 2005, s. 6)

Jak uvádí Jennifer Cover, po DnD vzniklo množství dalších RPG systémů a ty byly rovněž založeny na literárních dílech nejčastěji fantasy, ale také sci-fi žánru. Cover

<sup>11</sup> Hry na hrdiny se staly odpovědí literatuře a způsobem interagování v literárních světech.

uvádí následující: *Vampire the Masquerade*, založený na upířím mýtu; *Call of Cthulhu*, inspirovaný dílem H.P. Lovecrafta; *Babylon5* a *Star Trek*, vycházející z televizních sci-fi seriálů a *Champions*, opírající se o komiksové postavy (Cover, 2005, s.7).

Jednotlivé **žánry RPG** podrobněji představuje Vaňková (2005). Vedle nejrozšířenějšího a nejúspěšnějšího žánru fantasy uvádí žánr science-fiction, žánr komiksový, a hororový. Doplňme ještě žánr humoristický (založený nejčastěji na dílech Terryho Pratchetta) a cyber-punkový, kam spadá u nás poměrně rozšířená RPG Shadowrun.

### 2.1.2. Další vývoj RPG

Chceme-li se stručně shrnout další vývoj RPG, musíme zdůraznit jednak obrovský úspěch původní *Dungeons and Dragons* doprovázený vznikem dalších her a masivním rozšířením hráčské základny, jednak vlnu odporu, která se proti hrám na hrdiny vzedmula zejména ve Spojených státech v 80. letech 20. století. Pod vlivem případu pohřešovaného šestnáctiletého chlapce (aktivního hráče RPG), který údajně odešel z domova do parních tunelů hrát *DnD*, začala být hra považována za „nebezpečnou posedlost podobnou kultu, která je hrozbou pro děti“ (Dear podle Vaňkové, 2005, s.30).

Největší odezvu našla počáteční mediální anti-RPG kampaň u rodičů RPG hráčů. Obavy rodičů byly zcela pochopitelné, uvědomíme-li si, že neměli o činnosti svých dětí dostatek informací a neměli ani mnoho šancí tyto informace získat. Tracy Hickman (podle Vaňková, 2005) hovoří v tomto smyslu o problému tzv. *insiders* a *outsiders*. Hráče RPG označujeme termínem *insiders* a vyjadřujeme jim, že tvoří relativně uzavřenou skupinu (komunitu, subkulturu). O tom, proč tomu tak je, se zmíníme v souvislosti se základními principy RPG a problematikou kódování a dekódování významu. Zjednodušeně můžeme říci, že RPG jsou pro lidi zvnějšku, které označujeme jako *outsiders*, obtížně pochopitelné, protože princip jejich hraní je poměrně složitý a navíc se pojí se specifickou „odbornou“ terminologií. Hickman upozorňuje na to, že *insiders* se ani příliš nesnaží, aby se *outsiders* o jejich činnosti dozvěděli více, aby jí porozuměli. Dělá jim totiž dobře, že mají před okolím tajemství, působí mysticky, jsou „zasvěcení“.

Situace se vyhroutil po roce 1982, kdy došlo k sebevraždě šestnáctiletého chlapce. Chlapecova matka, P. Pullingová, obvinila z jeho smrti hru *Dungeons and Dragons* a o rok později založila skupinu *Bothered About Dungeons and Dragons* (*B.A.D.D.*), která spustila agresivní tažení proti RPG. Skupina složená převážně ze



znepokojených rodičů brzy přitáhla pozornost médií a získala odbornou podporu v psychologovi Thomasovi Radeckym. Celá věc došla tak daleko, že Pullingová začala vstupovat do soudních procesů s mladistvými a hájit je argumentem, že za jejich činy může DnD. Radecki konstatuje, že důkazy pro vinu RPG shledal přesvědčivými ve 125 případech. Do tažení se zapojili také některé církve. Hlavním obsahem námitek vůči RPG byla agresivita. (Vaňková, 2005)

Roku 1987 byla založena společnost obhajující hry na hrdiny: *Comittee for ihe Advancement of Role-Playing games (<CAR-PGa)*. Jejím cílem bylo přinést protiargumenty četným obviněním směřovaným proti RPG a přesunout problematiku RPG na pole vědecké otevřené diskuze. O rok později vznikla další organizace s podobným zaměřením - *GAMA* (asociace herního průmyslu na obranu RPG). Po prošetření negativních tvrzení o RPG nezávislými odborníky, byla tato tvrzení shledána neopodstatněnými a manipulativními (Vaňková, 2005).

V současnosti se stále setkáváme spíše se snahou příznivců RPG dokázat, že tyto hry nejsou nebezpečné. Příkladem může být počínání členů německého role-playingového klubu, kteří se rozhodli - zejména pod vlivem útoků na RPG - shromážďovat na svých stránkách vědecké studie o RPG<sup>12</sup>.

V každém případě můžeme konstatovat, že hry na hrdiny nátlak B.A.D.D. zdárně přestály a jejich oblíbenost je značná. Jennifer Cover uvádí, že *DnD* hraje každý měsíc přibližně 2,5 miliónu lidí<sup>13</sup>. Podle téhož zdroje představují RPG oblast s ročním obratem asi 2 miliardy dolarů. Zároveň existuje mnoho dalších způsobů zábavy, které z her na hrdiny přímo vycházejí (Cover jmenuje např. počítačové hry, game-booky<sup>14</sup>, filmy...).

### 2.1.3. RPG u nás

Historie her na hrdiny se u nás začíná psát rokem 1990, kdy byla vydána **první česká RPG** *Dračí Doupě (DrD)*. Byla vytvořena skupinou autorů podle americké *DnD*. Stejná skupina autorů také založila nakladatelství Altar, které nyní vydává vedle Dračího Doupě řadu dalších českých i zahraničních RPG.

<sup>12</sup> <http://www.rpgstudies.net/>

<sup>13</sup> podle Ryana Danceyho, manažera největšího vydavatelství s hrami na hrdiny Wizards of the Coast

<sup>14</sup> i »

knížky, ve kterých čtenář do jisté míry ovlivňuje podobu příběhu, když vždy po určité pasáži textu dostane možnost vybrat z několika možností, co chce dělat dál (na jakou stránku otočí).

Podle odhadů nakladatelství Altar je v České Republice v současnosti asi 6000 aktivních hráčů. Bližší informace o hráčské základně se získávají těžko, můžeme odkázat pouze k dotazníkovému průzkumu, který provedl Janeček v roce 2002. Získal data od stovky respondentů, převážně prostřednictvím internetu. Z výzkumu vyplývá, že RPG hrají zejména muži, nejčastěji ve věku od 17 do 25 let. Často jde o studenty VŠ, ale také o lidi se stabilním zaměstnáním (nejčastěji souvisejícím s informačními technologiemi). Účastníci výzkumu byli většinou dlouhodobými hráči (více než 5 let), kteří vystřídali více herních skupin a více herních systémů (podrobněji viz: Janeček, 2002).

## **2.2. RPG ve vědě**

Jak vyplývá z předchozí kapitoly, hry na hrdiny jsou poměrně mladým fenoménem, který však již stačil vzbudit poměrně velký rozruch především na poli mediálním. Ve státech zasažených vlnou odporu proti RPG byla uskutečněna řada odborných studií zaměřených zejména na porovnávání osobnostních rysů hráčů a „nehračů“ těchto her. Zcela jiná je situace u nás, kam hry na hrdiny prorazili až v roce 1990, tedy v době, kdy už skandál kolem RPG v podstatě utichl.

V následujících dvou kapitolách se pokusíme o shrnutí současného stavu poznání v oblasti her na hrdiny jak u nás, tak v zahraničí.

### **2.2.1. Zahraniční zdroje**

Dnes již tradiční odbornou literaturou zabývající se hrami na hrdiny je monografie *Shared Fantasy: Role-playing Games as Social Worlds*, kterou v 80. letech napsal sociolog Gary Alan Fine. Jennifer Cover, jež s tímto zdrojem pracuje však uvádí, že kniha je již zastaralá. Změnila se jak hra *DnD*, tak subkultura hráčů, kterou zde Fine popisuje.

Novější pohled nabízí monografie z roku 2001 *The Fantasy Role-Playing Game* autora Daniela Mackaye. Tento text vychází z *Shared fantasy*, ale vydává se trochu jiným směrem, když zkoumá RPG jako typ umění - *performance art* (Cover, 2005).

Další studií zaměřenou přímo na hry na hrdiny je diplomová práce Jennifer Cover nazvaná *Tabletop Role-Playing Games: Perspectives from Narrative, Game, and Rhetorical Theory*, obhájená v roce 2005 na Státní univerzitě v Severní Karolině (USA) v oboru angličtina. Cover se věnuje jedné konkrétní hře *Dungeons and Dragons* a čerpá

ze svých vlastních zážitků aktivního hráče. Cílem její práce je ukázat, že hry na hrdiny jsou specifickým žánrem pohybujícím se na pomezí hry a narace.

Existuje také řada dalších studií, které jsou uváděny i v jiných u nás dostupných zdrojích. Jde jednak o studie vycházející ze zmiňovaného kontroverzního postoje k RPG, které typicky srovnávají v různých charakteristikách hráčskou a nehračskou populaci (např. Carter & Lester (1988). *Personalities of players of Dungeons and Dragons.*-, Carrol & Carolin (1989). *Relationship between Game Playing and Personality.*-, Leeds (1995). *Personality, Belief in the Paranormal, and Involvement with Satanic Practices Among Young Adult Males: Dabblers Versus Gamers.*-, Rosenthal, Soper, Folse, Whipple (1998). *Role-Play Gamers and National Guardsmen Compared.*)

Druhým typem jsou pak studie, které se zamýšlejí nad využitím her na hrdiny coby nástroje, například při léčbě psychických poruch: Hughes (1988). *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order.*-, Blackmon (1994). *Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult*, nebo v pedagogice: Walton (1995). *Role-Playing Games: The Stigmas and Benefits.*

Vaňková ve své práci upozorňuje na texty tvůrců her na hrdiny, např. Aaron Allstona nebo Bryabta Berggrena, které jsou orientované spíše prakticky, nejčastěji na vytváření typologií hráčů (viz Vaňková, 2005).

Na závěr musíme konstatovat, že mnohem častěji než o běžných hrách na hrdiny se píše o počítačových hrách na hrdiny (CRPG) a zejména pak o MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) - počítačových hrách na hrdiny hraných přes internet.

### **2.2.2. České zdroje**

Situace u nás je značně odlišná. Drtivou většinu všech zdrojů tvoří bakalářské a diplomové práce. Začneme však dvěma výjimkami. První je kapitola v monografii Ivana Wagnera *Svět postmoderních her* (1995), která představuje základní úvod do problematiky. Druhou výjimkou je článek autorů Blinky a Šmahela „*Role-playing*“ hry v kontextu analytické psychologie, který vyšel v Československé psychologii v roce 2007, a ve kterém autoři na základě šesti rozhovorů s hráči uvažují nad podstatou vztahu mezi hráčem a jeho postavou z pozic analytické psychologie.

Nyní tedy kjednotlivým bakalářským a diplomovým pracím. Historické prvenství zaujímá studie Petra Kamberského *Prolínání světů* (1994). Podle Janečka

(2002) se v ní Kamborský věnuje hlavně dvěma tématům: projekci hráče do jeho virtuální postavy a osobní identifikaci hráče s herním světem.

Následuje série prací Jana Krajhanzla z roku 2001, které zde uvedeme ačkoliv se nejedná o obhajované závěrečné práce, ale o práce seminární, resp. ročníkové. Uvádíme je zde proto, neboť představují relativně ucelený cyklus o hrách na hrdiny z hlediska možností jejich využití v psychoterapii<sup>15</sup>, z hlediska možnosti zkoumání<sup>16</sup> a z hlediska sociální psychologie<sup>17</sup>. Shrnutí potom představuje práce *O cestách na zkušenou anebo Psychologický potenciál fantasy RPG*<sup>18</sup>. Janečkova bakalářská práce *Paralelní světy: Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie* (2002) představuje pokus o celostnější uchopení her na hrdiny. Janeček se v ní snaží určit ontologický status her na hrdiny a to z pozic etnologie a folkloristiky. Druhým cílem jeho práce je zmapování současného stavu hraní na hrdiny v České Republice, k čemuž využívá dotazníkového průzkumu asi stovky hráčů.

Evženie Mádrová (2004) se ve své diplomové práci *Osobnost a volba postavy ve fantasy RPG hrách* zaměřuje na rozdíly mezi hráči a herními postavami (hrdiny). Využívá Cattelův osobnostní dotazník 16PF, sebeposuzovací škálu a polostrukturovaného rozhovory, resp. dotazníky. Je škoda, že autorka se namísto srovnávání hráče a jeho postavy vydává cestou porovnávání průměrného hráče s průměrným hrdinou, které vzhledem k omezenému vzorku (35 hráčů) přináší jen velmi omezené výsledky.

Rovněž na rozdíly v osobnosti hráče a postavy se ve své bakalářské práci *Hry na hrdiny - je postava stejná jako hráč?* ptá Jana Stárková (2006). Stárková se zaměřuje na temperament a využívá temperamentově osobnostní dotazník autorů Bergera a Smékala. Rozdíly v temperamentu zkoumala u šesti dvojic hráč - postava. Dospěla k tomu, že u tří se temperamnt liší, u tří naopak ne. Hlavním přínosem práce je rozsáhlý a podrobný popis her na hrdiny a souvisejících aktivit.

Jakub Holý (2005) ve své bakalářské práci především seznamuje čtenáře se studií Johna Hughese (1988) *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the*

<sup>15</sup> Krajhanzl, J. (2001 a). *Možnosti využití Role-playing games v psychoterapii.*

<sup>16</sup> Krajhanzl, J. (2001b) *Psychologické aspekty fantasy Role-playing games. Kvantitativní a kvalitativní výzkum.*

<sup>17</sup> Krajhanzl, J. (2001c). *Fantasy RPG jako sociální fenomén.*

<sup>18</sup> Krajhanzl, J. (2001d). *O cestách na zkušenou anebo Psychologický potenciál fantasy RPG.*

*Construction of Symbolic Order*, která zachycuje proces uzdravování dívky s endogenní depresí prostřednictvím hraní na hrdiny.

Všechny uvedené práce mají jeden společný znak a to je popisování ideálního způsobu hraní na hrdiny a zaměření na dospělé hráče. Na to upozorňuje Vaňková (2005) ve své diplomové práci *Dračí doupě: Vývoj hry podle věkových identifikací hráčů*, když porovnává styly hraní ve třech věkově odlišných herních skupinách a zjišťuje, že tyto styly se v mnohém liší. Vaňková přináší dosud chybějící pohled na hry na hrdiny optikou dětských hráčů.

### 3. RPG v rámci teorie činnosti

V předchozí kapitole je naznačena obrovská šíře možností, jak psychologicky zkoumat RPG. Můžeme k těmto hrám přistupovat z pozic různých disciplín, ale také různých škol. Vzhledem k tomu, že dosud neexistuje odborný psychologický text, který by studoval problematiku RPG komplexněji, nechtěli jsme se (alespoň v teoretické části) omezit na určitý jednotlivý aspekt her na hrdiny, ale snažili jsme se o co možná nejkompaktnější uchopení toho, co se vlastně při hraní na hrdiny odehrává. Jako vhodný nástroj k tomuto účelu se ukázala být teorie činnosti (activity theory), která vychází zejména z ruské kulturně-historické psychologie založené ve 20. - 30. letech Vygotským a dále rozvíjené v především v dílech Luriji a Leont'jeva. Na tyto ruské badatele v současné době navazuje řada dalších psychologů, jmenujme alespoň amerického kulturního psychologa Michaela Colea a finského výzkumníka Yijô Engestrôma.

#### 3.1. Teoretická východiska

v r • • v 19  
Finští výzkumníci z Centra pro teorii činnosti a výzkum práce na Helsinské univerzitě rozlišují tři stadia vývoje teorie činnosti.

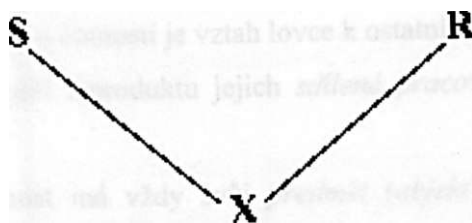
První stadium začíná sVygotského ideou mediae (model mediované akce) a končí významnou prací A. N. Leont'jeva<sup>20</sup>, ve které provedl rozlišení individuálního činu (individual action) a kolektivní (sdílené) činnosti (collective activity).

Ve druhém stadiu byla rozpracována a graficky znázorněna Leont'jevova idea kolektivní činnosti (Engestrôm) a teorie činnosti byla dále rozvíjena a aplikována na studium převážně sociálních a kulturních jevů (např. Cole).

Hlavní myšlenkou třetího stadia je snaha zkoumat jednotlivé systémy činnosti ve společnosti a vztahy mezi nimi.

### 3.1.1. Mediovaná akce (Vygotskij)

Roku 1930 přichází L. S. Vygotskij s konceptem mediované akce. Vychází z běžně užívaného schématu S-R (stimulus-response). Podle Vygotského u lidských bytostí S-R spojení neprobíhá přímo, ale zprostředkovaně, prostřednictvím sekundárního stimulu, který Vygotskij nazývá symbol/znak (sign). Tak vzniká mediovaná akce (mediated act).



Obrázek 1: Mediovaná akce<sup>21</sup>

Sekundární stimul (X) způsobuje, že původní spojení S-R je inhibováno a namísto něj vzniká spojení nové. Nejde přitom jen o zlepšování S-R spojení, ale o vznik kvalitativně nových vyšších forem psychických operací. Tím, že do hry vstupuje nový článek, daný zvnějšku, člověk má možnost zvnějšku kontrolovat své chování. Tím je lidem umožněno „obejít“ biologický vývoj a vytvářet nové formy kulturně založených psychologických procesů.

Sekundární stimul, který Vygotskij nazývá zpočátku znak (sign), později rozpracovává jako zprostředkující nástroj (mediating instrument) nebo pouze nástroj (tool). Vygotskij rozlišuje mezi „technickými nástroji“ (technical tools nebo pouze tools) a „psychologickými nástroji“ (psychological tools). „(Technický) nástroj slouží

<sup>20</sup> Leont'jev, A. N. (1978). *Činnost, vědomí, osobnost*. Praha: Svoboda.

<sup>21</sup> Přejato z <http://www.edu.helsinki.fi/activity/pages/ehatanddwr/chat/>

jako vodič lidského vlivu na předmět (object) činnosti, je externě orientován; musí vést ke změně v předmětu..." (Vygotskij podle Engestróma, 1987). Technické nástroje směřují k ovládnutí vnějšího světa. Psychologické nástroje jsou zaměřeny na ovládnutí vlastních (nebo cizích) behaviorálních procesů.

### 3.1.2. Kolektivní činnost (Leont'jev)

A. N. Leont'jev do teorie činnosti významně přispěl ve čtyřicátých letech 20. století rozlišením pojmů *činnost (activity)* a *čin (actiori)*. Rozdíl mezi nimi ukazuje na známém a často citovaném příkladu pravěkého lovu (Leont'jev podle Engestróma). Základním faktorem při rozlišování činu a činnosti je **vztah objektu a motivu činnosti**. Každá činnost je vykonávána k uspokojení nějaké potřeby, tzn. každá činnost má motiv. Lovec loví zvíře, aby se najedl. Jeho konání je však zaměřené na vystrašení zvířete (úkolem lovce je nadehnat zvíře ostatním lovcům). Vystrašení zvířete je zde objektem, nevede ale k tomu, aby se lovec najedl. Objekt a motiv se různí. Lovcovo chování - vystrašení zvířete - proto Leont'jev nazývá *činem* a odlišuje jej od *činnosti* - lovení zvířete. To, co vytváří spojení mezi činem a činností je vztah lovce k ostatním, kteří se na lovu podíleli. Jeho víra, že dostane podíl z produktu jejich *sdílené pracovní činnosti (join labour activity)*.

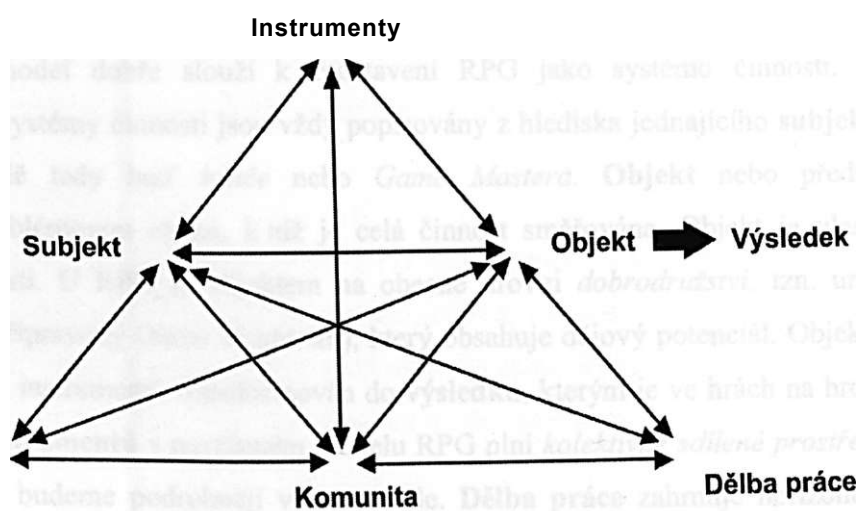
Jak čin, tak činnost má vždy svůj *předmět (objekt)*. Činnost je směřována k *motiv*, zatímco *čin* k cíli. Cíl je tedy v Leont'jevově pojetí užší, postupný a vědomě určený. Motiv je širší, konečný a odpovídá uspokojení určité potřeby. Motiv nemusí být vždy uvědomovaný, podle Engestróma to vzhledem k dělbě práce pro zdárný průběh činnosti ani není potřeba.

Vedle činnosti a činu vymezuje Leont'jev také pojem *operace (operations)*. Jsou to způsoby, jakými jsou uskutečňovány činy (individuální akce). Tak, jako jsou činy vztaženy k vědomým cílům, operace jsou vztaženy k *podmínkám*, které nemusejí být subjektem reflektovány. Engestróm uvádí, že *nástroje (tools)* jsou krystalizované operace.

Leont'jev tvrdí, že lidská činnosti je vždy kooperativní a tudíž kolektivní a jako takovou je také třeba ji zkoumat.

### 3.1.3. Systém činnosti (Engestróm)

Yrjö Engestróm navazuje ve své práci převážně na výše představené ruské badatele. Rozpracoval a graficky znázornil Leont'jevovy myšlenky o kolektivní činnosti (viz obrázek 2).



Obrázek 2: Engestrómův model činnosti<sup>22</sup>

Model slouží k analýze systémů činnosti z hlediska jednajícího *subjektu*. *Objekt* nebo předmět představuje problémovou oblast, k níž je celá činnost směřována. Objekt je s pomocí fyzických i symbolických, vnitřních i vnějších mediujících *instrumentů* transformován do *výsledků*. *Komunita* se skládá z jedinců a skupin, které sdílejí stejný objekt a vnímají sebe sama jako komunitu lišící se od jiných komunit. *Dělbě práce* zahrnuje jak horizontální rozdělení úkolů, tak vertikální strukturu moci a statusu. *Pravidla* označují systém explicitní a implicitní regulace činnosti, normy a konvence upravující akce a interakce v rámci systému činnosti.<sup>23</sup>

Engestrómův model má ambici popisovat systémy činnosti existující v současné společnosti. Engestróm také uvažuje o vztazích souběžně fungujících systémů a o postavení systémů v širších socio-kulturních souvislostech.

<sup>22</sup> Přejato z <http://www.edu.helsinki.fi/activity/pages/chatanddwr/activitysystem/>

<sup>23</sup> <http://www.edu.helsinki.fi/activity/pages/chatanddwr/activitysystem/>



## 3.2. Základní principy RPG

Jak lze výše uvedené teoretické poznatky zhodnotit při uvažování o hrách na hrdiny? Začneme vývojově nejmladším modelem Engestróma, který vychází z Leont'jevových úvah o kolektivní činnosti.

### 3.2.1. RPG jako systém činnosti

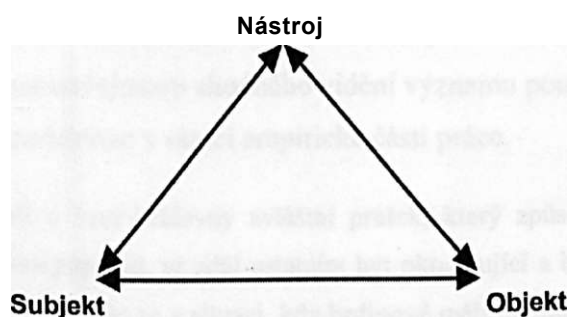
Engestrómův model dobře slouží k představení RPG jako systému činnosti. Jak uvádíme výše, systémy činnosti jsou vždy popisovány z hlediska jednajícího **subjektu**, v našem případě tedy buď *hráče* nebo *Game Mastera*. **Objekt** nebo předmět představuje problémovou oblast, k níž je celá činnost směřována. Objekt je vlastně motivem činnosti. U RPG je objektem na obecné úrovni *dobrodružství*, tzn. určitý výchozí stav (připravený Game Masterem), který obsahuje dějový potenciál. Objekt je prostřednictvím instrumentů transformován do **výsledku**, kterým je ve hrách na hrdiny *příběh*. Roli **instrumentů** v navrženém modelu RPG plní *kolektivně sdílené prostředky hry*, kterým se budeme podrobněji věnovat dále. **Dělbá práce** zahrnuje horizontální rozdělení úkolů a vertikální strukturu moci a statusu. Oba tyto aspekty jsou přítomné v rozdělení účastníků na *Game Mastera a hráče*. Spíše horizontálního charakteru pak je dělba práce mezi hráči podle různých *rolí (povolání)* - např. válečník (boj) vs. kněz (léčení). **Pravidla** označují systém explicitní a implicitní regulace činnosti. Jde o normy a konvence upravující akce a interakce v rámci systému činnosti. Tomuto účelu slouží ve hrách na hrdiny *pravidla příslušné hry* (různě dlouhý text) a *normy a konvence týkající se hraní na hrdiny obecně* (např. postava není hráč, Game Master má vždy poslední slovo). Sem by bylo možné zařadit to, co Vaňková (2005) nazývá *diktát stylu* (s. 61). Vaňková na základě svého empirického výzkumu uvádí, že je mnoho způsobů, jak hrát hry na hrdiny, což je také podstatným faktorem jejich přitažlivosti. Na druhé straně existuje celkem jasně definovaný způsob „správného hraní“. Tyto normy vycházejí od dospělých hráčů a lze je nalézt i jako doporučení v pravidlech jednotlivých her. Tuto problematiku podrobněji rozebíráme v části Specifika RPG podle věku (3.3.) Rada herních skupin vytváří také tzv. *houserules* (pravidla platná v této jedné herní skupině), která se obvykle týkají specifických schopností, kouzel, předmětů, charakteristik herního světa apod. Pojem **komunita** může u různých hráčů (a Game Masterů) nabývat odlišných významů. Obecně sestává komunita z jedinců a skupin, které sdílejí stejný objekt a vnímají sebe sama jako skupinu lišící se od jiných komunit. Některý hráč (resp. GM) může tedy jako komunitu vnímat pouze svou jednu konkrétní

herní skupinu. Jiný se může ztotožňovat s širokou komunitou *hráčů RPG*, ještě jiný se cítí být členem komunity *fanoušků fantasy*.

Model nabízí různé hladiny konkrétnosti, resp. obecnosti. Na jedné straně bychom jej mohli aplikovat i na jednu konkrétní herní situaci (např. boj s medúzou), což by se více blížilo Leont'jevovu příkladu pravěkého lovu (viz výše), na druhé straně bychom mohli model propojit s dalšími modely zahrnujícími např. výrobce a prodejce her na hrdiny, rodičovské skupiny bojující proti hrám na hrdiny, média apod.

### 3.2.2. Průběh hry

Engestrómův model je vhodný pro popis RPG jako komplexního systému. Definiuje jeho pravidla, subjekty, kteří jsou jeho součástí, objekt, výsledky atd. Chceme-li však zachytit RPG ve větším detailu a popsat především co se při jejich hraní odehrává, jeví se jako vhodnější východisko Vygotského modelu mediované akce.



Obrázek 3: Reformulace Vygotského modelu mediované akce<sup>24</sup>

Obrázek 3 ukazuje běžnou reformulaci tohoto modelu. Aplikujeme-li model na RPG, pak **subjektem** rozumíme *Game Mastera* a *hráče* a **objektem** nebo předmětem *objekty a situace herního světa*. Objektem může být například rozzuřený trol, poklad, unesená princezna, zakletá žába, lektvar, past, útok skřetů, lstivý obchodník... Vidíme, že objektů může být mnoho a jsou značně rozmanité.

**Průběh hry** lze potom popsat tak, že *GM* vytváří pro každé dobrodružství herní prostor (různé velikosti a složitosti - od několika podzemních chodeb po středověké královské město), do kterého umisťuje *objekty*. V závislosti na pokročilosti *Game*

<sup>24</sup> Přejato z <http://www.edu.helsinki.fi/activity/pages/ehatanddwr/chat/>

Mastera a hráčů Game Master tyto objekty buď hráčům přímo ukazuje a oni musí pouze správně rozpoznat jejich význam anebo je nechává skryté a hráči je musí aktivně vyhledávat.

Jakou funkci v tomto procesu plní **nástroj** (tool, mediating artifact)? Nástroje v našem pojetí zprostředkovávají vztahy mezi *subjekty* a *objekty herního světa*. Nástroje spoluurčují jaký význam bude tomu kterému objektu přisouzen (např. zda bude rozzuřený trol vnímán hráči jako výzva k útěku nebo jako výzva k útoku). Abychom tomuto principu lépe porozuměli, můžeme si představit průběh hry jako *proces kódování a dekódování významu*<sup>25</sup>. Kódováním rozumíme Game Masterovo přisuzování významu herních objektů, dekódováním naopak čtení tohoto významu z předkládaných objektů hráči. GM tedy navrhuje herní prostor a objekty, které se v něm vyskytují. Do těchto objektů kóduje určitý význam spojený s tím, jak by se měli hráči vzhledem k objektu chovat. Hráči však nevnímají tento význam přímo, ale musí jej dekódovat. Řada teoretických i empirických studií přitom prokázala, že dekódovaný význam ne vždy odpovídá významu, který byl původně zakódován. V případě her na hrdiny je většinou důležité, aby byl význam hráči dekódován „správně“ - resp. tak jak jej mínil GM. Jako ilustraci nesamozřejmosti shodného vidění významu použijeme příklad ze hry Dračí doupě, kterou rozebíráme v rámci empirické části práce.

Hrdinové našli u vosí královny zvláštní prášek, který způsoboval, že každý, kdo se jím poprášil, se zdál ostatním být okouzlující a budil jejich náklonost a respekt. Bylo to v situaci, kdy hrdinové měli dlouhodobý úkol získat spojenectví elfského krále pomocí sňatku jednoho z hrdinů s jeho dcerou. Hrdinové hned po objevení schopností prášku vykřikovali: „To se bude hodit na tu elfskou princeznu!“ Alathor nadšeně pokračoval: „To bude pro ní skvělejší dárek!“ Ostatní (včetně Game Mastera) však potenciál prášku spatřovali vtom, že zvolený hrdina může jeho prostřednictvím princeznu snadno obloudit.

Vidíme tedy, že Alathor přisoudil prášku jiný význam než ostatní. Uvádíme tento příklad proto, abychom ukázali, že i tyto momenty, které jsou vlastně většinou ve hře komplikací, mohou být obohacující a není cílem je ze hry vytěsnit. Spíše jde o to, aby shoda dobře fungovala tam, kde se o ni Game Master snaží (např. by hráči neměli

<sup>25</sup> Pro účely tohoto textu užíváme pojem kódování a dekódování významu na úrovni interakcí mezi Game Masterem a hráči.

interpretovat zuřivého trola zamýšleného a prezentovaného Game Masterem jako seriózní ohrožení coby rozptýlení).

Dobrý Game Master sice dokáže v některých případech odhalit případné další možné způsoby dekódování materiálu, který hráčům předkládá a do jisté míry se na ně může připravit a počítat s nimi, i potom je však taková hra je pro hráče i Game Mastera nesmírně náročná a ne příliš uspokojivá.

Funkce nástrojů spočívá v tom, že zvyšují pravděpodobnost shody v kódování, resp. dekódování významu mezi Game Masterem a hráči.

Dostáváme se k otázce, co konkrétně plní (nebo může plnit) ve hrách na hrdiny roli nástroje.

### **3.2.3. Nástroje v RPG**

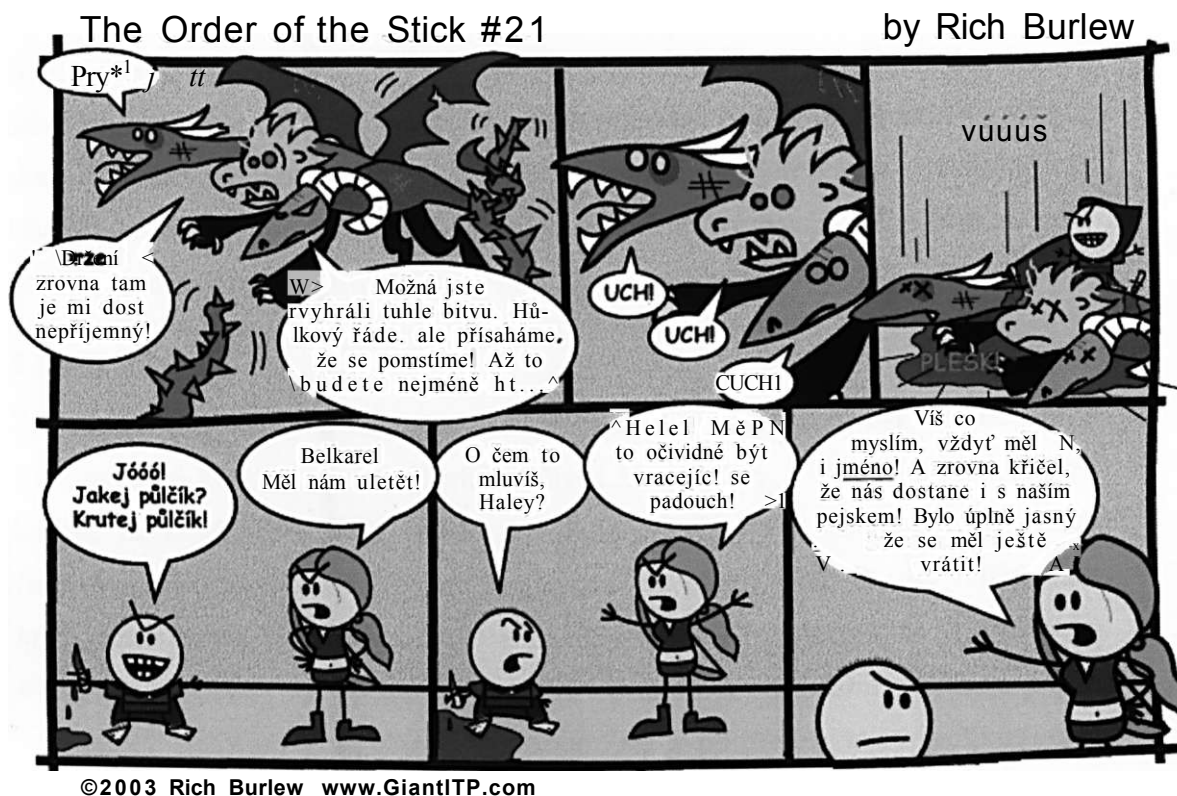
#### **3.2.3.1. Pravidla**

Nejjednodušším nástrojem jsou pravidla. Pravidla obsahují přímé pokyny k nakládání s určitými objekty - např. s otráveným šípem, který zasáhl některého hrdinu. Popisují totiž schopnosti/dovednosti, kterými lze situaci řešit - např. pravidla Dračího Doupěte popisují hraničářskou schopnost *Neutralizuj jed*<sup>1</sup>. Pokud je tedy v družině přítomen hraničář, je velmi pravděpodobné, že situace bude řešena právě pomocí této jeho schopnosti. Podobně například zamčené dveře představují výzvu pro užití schopnosti zloděje „*Odemkni dveře*“, případně pro kouzelníka „*Odemkni magický zámek*“.

Pravidla ovšem plní svou funkci pouze v některých jednoduchých případech. Způsob řešení většiny situací se z pravidel vyčíst nedá.

#### **3.2.3.2. Metagaming**

V některých případech, kdy hráči neví, jak dál postupovat (resp. jak se vztahovat k danému objektu), může být užitečnou pomůckou tzv. „metagaming“. Jde o prostředek, který není tak docela „fér“ a neměl by se moc používat. Je to z toho důvodu, že hráči při metagamingu vystupují ze svých rolí hrdinů a zaujímají perspektivu hráčů, což by se nemělo dít. Při metagamingu nevycházejí hráči z informací získaných během hry, ale z informací, které mají jako hráči o RPG. Pro ilustraci metagamingu použijeme příklad z komiksu o RPG.



Obrázek 4: Ilustrace nástroje metagaming

V této scéně předvádí zlodějka Haley jasnou ukázkou metagamingu, když z pozice hráče interpretuje chování nehráčské postavy a úlohu této postavy v dobrodružství.

Metagamingem je také to, když hráči při řešení herních situací vycházejí z vlastní znalosti Game Mastera, jeho oblíbených zápletek a postupů. O jednom z našich Game Masterů je například známo, že často využívá jako nepřátele cizí lidské nehráčské postavy. Metagamingem je, když družina při setkání s cizími lidmi je a priori nepřátelská nebo nepřírozeně obezřetná.

Ani zkušení a dobří Game Masteri a hráči nedokáží metagaming zcela potlačit. Za nepřijatelné se však považuje např. z pozice metagamingu argumentovat o dalším postupu družiny. Dobří hráči se snaží vědomě hrát tak, jakoby metagamingové informace neexistovaly (to ale mimo jiné předpokládá, že jsou si všech těchto informací plně vědomi, což vzhledem k jejich počtu a povaze není dost dobře možné).

O metagamingu se domníváme, že jej mohou opravdu efektivně využívat pouze zkušení hráči. Pravidla zase představují nástroj značně omezený. Nabízí se otázka, jaký nástroj slouží při kódování, resp. dekodování významu herních objektů hráčům-začátečnickům. Ukázalo se, že tito hráči potřebují-li pomoci rozpoznat význam herního objektu nebo situace, využívají jako nástroj žánr.

### 3.2.3.3. Žánr

Žánr se uplatňuje v nepoměrně větší šíři situací než pravidla. Jak již bylo řečeno, každá RPG má svůj žánr, přičemž nejčastěji to bývá žánr fantasy. Žánr jednak určuje typy hrdinů, za které hráči hrají, jednak ovlivňuje příběh, který Game Master vytváří (zápletku, prostředí, nehráčské postavy apod.). Žánr přímo vstupuje i do vztahu mezi hráči, resp. Game Masterem a objekty herního světa. Připomeňme, že problematiku shody mezi Game Masterem a hráči ve vztazích k objektům můžeme popsat v termínech kódování a dekodování významu. Žánr je prostředek, který facilituje určitý způsob dekodování a zvyšuje tak pravděpodobnost, že danému objektu bude přisouzen určitý význam. Jak píše Viktorová, žánr poskytuje nutný kontext k interpretaci obsahu textu. Usnadňuje porozumění a zabraňuje nedorozumění (Viktorová, 2005).

Zevrubně pojednává o problematice žánru Chrz (2003, 2005, 2007). Na tomto místě uvedeme pouze několik charakteristik žánru, které se v souvislosti s naší otázkou jeví nejpodstatnější.

Žánr funguje jako *horizont očekávání*. Jak píše Chrz, podstatou příběhů je jednak nepředpověditelnost a narušování očekávání, zároveň však také možnost předpovídat a předjímat (Chrz, 2007). Ve hrách na hrdiny možnost předpovídat a předjímat umožňuje hráčům a Game Masterovi sladit jejich očekávání dalšího vývoje. Hráči si s pomocí žánru utvářejí představu, jak má daná situace (resp. dobrodružství) dopadnout (v optimálním případě) a podle toho volí dílčí cíle a způsoby jednání.

Dalším důležitým rysem žánru je *sdílenost*. Žánry jsou kolektivní, sdílené v rámci společenství (Chrz, 2007). Zde se dostáváme k fantasy a RPG komunitám, o kterých se zmiňujeme ve druhé části práce. Principem těchto komunit je právě sdílení žánru, které členům propůjčuje schopnost spatřovat určitý význam tam, kde jej jiní lidé nevidí, resp. vidí význam jiný. Z tohoto hlediska pak můžeme souhlasit s tvrzením Jennifer Cover, že RPG je samostatným žánrem. Dokazuje to např. existence již

změněného komiksu o RPG<sup>26</sup> který hráči RPG nadšeně přijímají, zatímco člověk, který RPG nehraje, mu nerozumí, protože věcem, které se v něm objevují, nedokáže přisoudit „správný“ význam. V tomto smyslu také můžeme reinterpretovat výše uvedené nástroje „zkušenosti“ a „metagaming“ (částečně) jako nástroj *RPG žánr*.

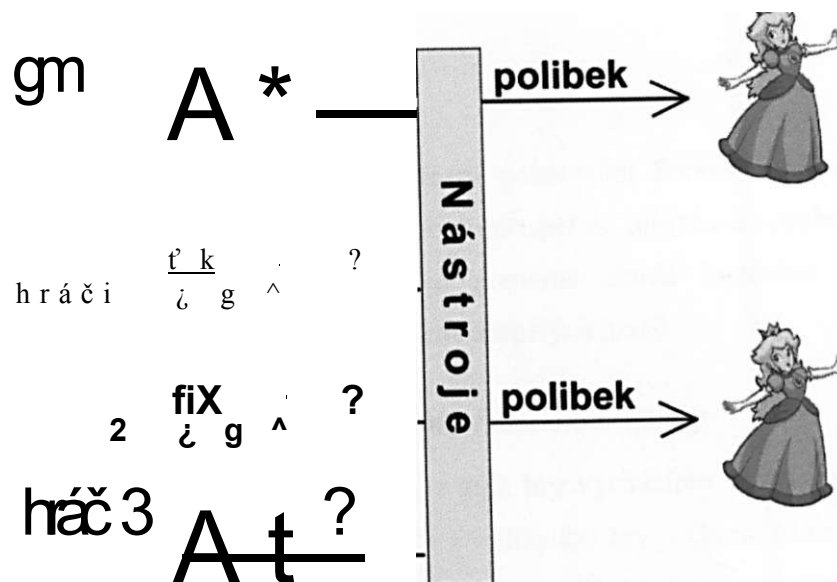
Specifického smyslu, hlavně u hráčů-začátečnicků, také nabývá vztah mezi RPG a literaturou (zejména literaturou žánru fantasy). Orientace v dílech daného literárního žánru totiž otevírá hráči herní možnosti. Zná-li hráč pouze Pána Prstenů, jeho očekávání toho, co se může stát, bude omezenější, než pokud zná např. i Sapkowského Zaklánače anebo Zeměplochu Terryho Pratchetta. Čím jsou hráči zdatnější a znalejší, tím je hraní náročnější pro Game Mastera, který by měl počítat víceméně se vším smysluplným, co hráči mohou během seance vymyslet. To vyžaduje především důkladnou přípravu a také podobnou „kulturní“ základnu jakou mají hráči (znalost stejných literárních děl apod.) a v neposlední řadě také podobnou znalost RPG žánru danou většinou společným hraním.

Funkci žánru jako nástroje u začínajících hráčů přiblížíme na příkladu z vlastních empirických dat.

Hráči měli během jedné seance nalézt zvíře, které jim má pomoci vyřešit jejich současnou situaci. Konečně mezi jinými zvířaty v jeskyni objeví malou žábu. O významu žáby nemá žádný z nich nejmenší pochyby. Jeden z hráčů jen samozřejmě prohodí: „Tak kdo ji dá tu pusu?“ Po polibku se z žáby zcela dle očekávání hráčů stává žena, resp. vodní víla.

Je jasné, že Game Master i hráči shodně v této situaci aplikovali nástroj žánr - konkrétně pohádkový žánr - ve kterém žába představuje jasnou výzvu s předvídatelným dopadem (obrázek 5).

<sup>26</sup> Order of the Stick (autor: Rich Bulew, dostupné z <http://www.giantitp.com/comics/oots.html>); český překlad Hůlkový řád je dostupný na <http://www.oots.cz/main.php>)



Obrázek 5: Ilustrace nástroje žánr

U hráčů a Game Masterů, kteří již RPG nějakou dobu hrají, nabývají na významu zkušenosti získané během minulých herních seancí. Situace, se kterými se hráči setkávají nebývají vždy zcela nové. GM a hráči se tak mohou částečně opřít o to, jak byla podobná situace řešena v minulosti a s jakými výsledky.

Hráči také časem získávají určitý cvik a začínají vnímat významy objektů skoro automaticky, jakoby přímo (podobně jako popisuje Gibson vnímání afordanci v ekologické teorii percepce). Hráči pak vlastně nevnímají objekty, ale rovnou možnosti, které tyto objekty ve hře nabízejí.

V zásadě jde o to, že zkušenost hraní vede k neustálému zdokonalování hráčů v užívání jednotlivých nástrojů a ke zdokonalování sdílení těchto nástrojů mezi hráči a Game Masterem.



## 4. Empirický výzkum RPG

Empirický výzkum zakládáme na zúčastněném pozorování herních seancí Dračího doupěte v jedné herní skupině. Naším cílem bylo přispět do diskuze o psychologickém potenciálu her na hrdiny, která je dosud poměrně chudá (zejména v českých podmínkách) a navíc zaměřená výhradně na hru dospělých hráčů.

### 4.1. Účastníci výzkumu - Specifika herní skupiny

V této kapitole představíme herní skupinu, z jejíž hry vycházíme ve výzkumné části práce. Herní skupina vždy sestává z hráčů a z vedoucího hry - Game Mastera. O roli Game Mastera se mohou členové skupiny střídat, v naší skupině jsem však po celou dobu hraní tuto roli zastávala já. Hráčská skupina krystalizovala do finální podoby postupně. Jádro, které bylo ve hře zapojeno od začátku a vytrvalo dosud, tvoří tři chlapci narození v roce 1995. Asi do sedmé seance se hraní občasně zúčastňoval chlapec o rok starší než ostatní. Od šesté seance se do herní skupiny zapojila mladší sestra jednoho z hráčů (ročník narození 1999).

Naše skupinka je dosti specifická velkým věkovým rozdílem mezi Game Masterem (22 let) a hráči (11 let). Podržíme-li se práce Vaňková, která určila tři věkové skupiny hráčů a jim odpovídající tři podoby herních stylů, tak hráči se věkově nacházel na spodní hranici věkového rozmezí nejmladších hráčů (11-14), zatímco Game Master se nalézal ve skupině hráčů nejstarších. Hráči navíc s hrami na hrdiny začínali, zatímco Game Master měl již časově skromnou (asi tříměsíční), ale hodnotnou zkušenost s těmito hrami (hraní se zkušenými hráči, kteří se hrami na hrdiny věnují už přes deset let).

#### 4.1.1. Složení skupiny

##### 4.1.1.1. Hráči

- Alathor (J) (nar. 1995); ve hře: půelf, hraničář (nyní chodec/zaklínač, 7.úroveň),
- Erbeus (H) (nar. 1995); ve hře: člověk, válečník (nyní šermíř/paladin, 7.úroveň),
- Legian (D) (nar. 1995); ve hře: elf, zloděj (nyní lupič/střelec, 7.úroveň),
- Adealain (K) (nar. 1999); ve hře: elfka, kouzelnice (nyní čarodějka, 7.úroveň).

Větší podrobnosti o hrdinech lze vyhledat v osobních denících, které jsou součástí přílohy diplomové práce (s. 147 - 150). Co se týče hráčů, jedná se (vyjma Adelain) o skupinu kamarádů navštěvujících v současné době 7. ročník základní školy (v době začátku hraní 5. ročník). Vedle Dračího doupěte mají hráči další společné aktivity - hraní fantasy karetní hry Magie a hraní tenisu. Pro úplnost musíme poznamenat, že hráč Alathor je mým bratrem. Adelain navštěvuje tutéž základní školu (nyní 4.ročník), je mladší sestrou Legiana, který ji také do skupiny přivedl.

#### 4.1.1.2. Game Master

- Paní Jeskyně (K) (nar. 1984); autorka této diplomové práce

Pro zjednodušení nazývám v průběhu celého textu hráče jejich herními jmény (resp. jmény jejich hrdinů) a o sobě hovořím jako o Game Masterovi ve třetí osobě.

#### 4.1.2. Specifika herního stylu

Z výše popsaných specifík herní skupiny vyplývají také některá specifika herního stylu. Na rozdíl od většiny dětských hráčských skupin neměl Game Master vzhledem ke svému zvláštnímu postavení problém s autoritou, proto v rámci naší hry příliš neprobíhaly hádky o výklad pravidel nebo určitých situací, které často nacházíme ve skupinách tvořených vrstevníky.

Participace Game Mastera ve hře zkušených hráčů, vedla ke snaze napodobovat jejich vyspělý herní styl i při hraní se začátečníky. Od počátku se proto GM snažil vytvářet zajímavé a stále nové zápletky zasazené do širšího kontextu herního příběhu. Tím se naše hra lišila od běžného dětského hraní popisovaného Vaňkovou (2005), která u dětí ve věku 11 - 14 let shledala pouze velmi jednoduché, stále se opakující zápletky (příběhy), které obvykle nebyly mezi sebou příliš propojené. Převedení do terminologie teorie činnosti by to pak znamenalo, že v běžném dětském (a tedy začátečnickém) hraní na hrdiny není kódování a dekódování významu tak palčivým problémem, protože objekty herního světa jsou si navzájem tak podobné, že rozpoznat jejich význam (nebo alespoň afordanci) je pro hráče poměrně snadné. V rámci našeho hraní na hrdiny v důsledku přiblížení se hře dospělých a zkušených hráčů je naopak problematika kódování a dekódování významu akcentována.

## **4.2. Od první inspekce dat k formulaci výzkumné otázky**

Položme si nyní otázku, jaké výzkumné problémy odhaluje výše naznačená teoretická konceptualizace RPG. Jako nejzajímavější se jeví problém *shody* v *kódování a dekódování významu herních objektů mezi Game Masterem a hráči*. Jde totiž o klíčový předpoklad hry, který je však nesamozřejmý. V kapitole Základní principy RPG (3.2) uvádíme některé mechanismy, kterými je *shoda* pravděpodobně alespoň zčásti zajišťována (pravidla, žánr, metagaming). Původním široce stanoveným cílem empirické části práce bylo sledovat problematiku *shody* v sebraných empirických datech.

Při první inspekci dat jsme se tedy zaměřili na vyhledávání situací, kdy shoda mezi Game Masterem a hráči nenastala. Zaznamenali jsme však neočekávanou skutečnost - Game Master jakoby se snažil těmto neshodám předcházet. Často hráčům předložil objekt zároveň s informací, jak mají s takovým objektem naložit a proč. Hráči tak vlastně nehráli, ale učili se hrát. Náhle tedy před námi vyvstal edukační proces, který si říkal o prozkoumání. Zajímaly nás tedy takové interakce mezi Game Masterem a hráči, v nichž (v termínech teorie činnosti) Game Master opustil svou roli subjektu a přesunul se do role nástroje - tedy toho, kdo zprostředkovává hráčům vztahy k objektům herního světa. Naším cílem bylo popsat, co během hry Game Master hráčům zprostředkovává a jakým způsobem.

## **4.3. Metody**

### **4.3.1. Metody sběru dat**

V případě našeho výzkumu nemůžeme mluvit o sběru dat jako takovém, neboť data, s nimiž pracujeme nebyla nasbírána pro účely tohoto ani jiného výzkumu. Jde o záznamy herních seancí jedné hráčské skupinky, jejíž jsem členem (v roli Game Mastera). Hru Dračí doupe jsem začla hrát se svým bratrem a několika jeho kamarády v květnu 2006 (asi tři měsíce potom, co jsem se sama seznámila s hrami na hrdiny coby hráč), čistě jen ze zájmu o hru samotnou. Zpočátku jsem si dělala po každé seanci podrobné zápisy o tom, co se odehrálo, později (od šesté seance) jsem začala pořizovat audio záznam. V říjnu 2006 jsem se po dohodě s vedoucím práce rozhodla věnovat se hrám na hrdiny i výzkumně, v rámci své diplomové práce. V té době bylo odehráno 10

herních seancí. Rozhodla jsem se pokračovat ve hře se stávající skupinou. Poznamenejme, že tato hra stále trvá (v současnosti máme odehráno 46 seancí).

Uvědomujeme si nestandardnost situace, kdy výzkumník je zároveň v roli zkoumaného, a uvědomujeme si, že je třeba toto v práci řádně reflektovat. Proto také považujeme za důležité uvedení všech relevantních časových údajů.

#### **4.3.2. Metody analýzy dat**

První inspekce části dat proběhla v červenci 2007 (odehráno 34 seancí). V září 2007 bylo přijato základní teoretické východisko teorie činnosti a byla stanovena výzkumná otázka.

Jako výzkumný cíl jsme zvolili popis a analýzu toho, co Game Master během hry předává hráčům a jak. Zajímalo nás tedy nejprve jaké objekty/situace herního světa Game Master hráčům představuje, co o těchto objektech/situacích hráčům předává, a jakým způsobem to činí.

Jako jednotku analýzy jsme zvolili *situaci* - tzn. ohraničený úsek hraní, v němž Game Master zprostředkovává hráčům vztah k nějakému hernímu objektu/situaci.

Analyzovali jsme 27 situací z prvních 15 seancí.

Vedle záznamů z hry jsme měli k dispozici také hráčskou kroniku, kam jednotliví hráči zapisovali po každé seanci, co se během této seance odehrálo. Část kroniky týkající sledovaných patnácti seancí uvádíme v příloze práce.

Data byla zpracována kvalitativně - u každé situace jsme provedli rozbor toho, co je v situaci předáváno (*obsah učení*) a určili jsme také velmi zhruba způsob, jakým Game Master toto hráčům předával (*způsob předání*). U všech situací jsme také sledovali, zda jsou hráči reflektováni v jejich pozdějších kronikových záznamech (*kronika*). Rozbory herních situací uvádíme v příloze práce (*herní situace*, s. 93 - 134). Na závěr jsme situace rozdělili do tématických celků (*oblasti učení*) a popsali vývoj učení hráčů v rámci každého tohoto celku.

Během zpracovávání dat jsme odkryli oblast *učení se významu* jako klíčovou figuru práce. Ke stávajícím dvacetisedmi situacím jsme proto připojili rozbor každé z patnácti seancí zaměřený právě problematiku významu.

## 4.4. Analýza dat

### 4.4.1. Herní situace

Tuto kapitolu jsme vzhledem k jejímu rozsahu neshledali vhodné zařadit přímo do textu a čtenář ji pod stejným názvem najde v příloze diplomové práce. Herní situace představuje v naší práci základní jednotku analýzy. V této kapitole může tedy čtenář nahlédnout do relativně hrubých (nezpracovaných) empirických dat.

U každé situace uvádíme, z jaké seance pochází. Další část přílohy *Kronika* obsahuje stručný děj každé z patnácti seancí, které analyzujeme, což umožňuje čtenáři vnímat situace v širším kontextu.

Představení situací začíná *popisem*, který je snahou o co nejplastičtější vykreslení situace. Následuje *obsah učení*, kde shrnujeme, na co byla z hlediska učení ta která situace (resp. interakce Game Mastera a hráčů) zaměřena. Pod *způsobem předání* evidujeme základní formu interakce, kterou Game Master zvolil v té které situaci. Rozlišujeme zde především formu přímou a formu nepřímou. Přímá forma znamená, že Game Master hovoří s hráči sám za sebe - ze své pozice Game Mastera. Jako nepřímou formu označujeme, když Game Master hovoří za cizí postavu. Nepřímá forma také označuje způsob, kdy Game Master pro zprostředkování poučení využívá pouze možnost modelovat podmínky situace. *Kronika* zachycuje, zda hráči danou situaci reflektovali při psaní svých zápisů z dobrodružství příslušné seance. Kronikové zápisy hráčů z prvních patnácti seancí jsou vcelku uvedeny jako samostatná kapitola *Kronika* v příloze práce (s. 135 - 146).

### 4.4.2. Oblasti učení v RPG

Herní situace jsme rozdělili do tří skupin (oblastí učení) nazvaných *my-družina*, *ti druzí* a *herní svět*. Téma **my-družina** zahrnuje situace týkající se fungování družiny jako celku. Oblast **ti druzí** obsahuje situace, ve kterých hlavním objektem jsou cizí nehráčské postavy a interakce hrdinů s nimi. Nejširší je téma **herní svět**, kam spadají situace, v nichž se hráči seznamují s fungováním světa, ve kterém se jejich hrdinové nacházejí. Při představování jednotlivých oblastí odkazujeme k herním situacím, které si čtenář může dohledat v příloze práce.

#### 4.4.2.1. My-družina

Jak zmiňujeme již v úvodním představování her na hrdiny, jedním z jejich určujících rysů je **kooperativní povaha** na rozdíl od konfrontační. Hráči nebojují mezi sebou, ale tvoří tým, jenž jako jeden celek odpovídá výzvám vnějšího prostředí. Další významnou charakteristikou her na hrdiny je, že **postavy hráčů nejsou stejné**. Každá je zaměřená na určitý typ výzev herního světa ať už kvalitou svých jednotlivých vlastností nebo svými specifickými schopnostmi a dovednostmi. Tato specializace postav nutně vede k dělbě práce, bez které by družina vůbec nemohla fungovat.

#### Dělba práce

Hrubé rysy dělby práce při **kolektivní činnosti** si hráči spontánně uvědomili již během první seance, kdy bojovali s trpaslíky. Erbeus a Alathor (tedy postavy s dominantní vlastností Síla) se vrhli do přímého boje s trpaslíky (boj na blízko), zatímco Legian a alchymista zaujali pozice pro střelecký útok, k němuž je kvalifikuje dominantní vlastnost Obratnost. Hráči si zde rozdělili role tak, aby útok každého z hrdinů byl maximálně efektivní. Podle zprávy od matky jednoho z hráčů, tento hráč při vyprávění o seanci zdůraznil, jak dlouho taktizovali, jak na trpaslíky půjdou. Zdá se tedy, že to pro ně nebylo samozřejmostí.

Schopnost kolektivní činnosti i mimo boj prokázali Erbeus s Alathorem v seanci 3, když se snažili získat zpět své zbraně v budově soudu. Úkolem Alathora bylo prohledat budovu, zatímco Erbeus hlídal pana soudce, kterého hráči naneštěstí vzbudili.

Při plánování dobývání chaty držené skřety v seanci 4 (situace 8) hráči podobně jako ve zmíněném boji s trpaslíky spontánně provedli dělbu práce podle dominantních vlastností (síla vs. obratnost - tedy bojovníci na blízko vs. střelci).

Vedle situací, ve kterých jsou zapojeni více méně všichni hrdinové (nejčastěji boj), se vyskytují také situace, u kterých je vhodnější, aby je řešil pouze **jeden hrdina, který je k tomu nejlépe disponován**.

Game Master tento princip předestřel hráčům například v seanci 6 (situace 11), kdy dovedl hráče k tomu, že bude nejvhodnější, aby vyslechnout cizí rozhovor šel **sám Legian** a ne Erbeus, nebo Legian a pes Argi, nebo dokonce Legian, pes Argi a Alathor.

Podobně se snažil Game Master v seanci 13 (situace 24) přivést Alathora k tomu, že nejvhodnějším řešením vzniklé situace (Erbeus byl zasažen šipkou a spící se sesul k zemi) bude použití Alathorovy (hraničářské) schopnosti Neutralizuj jed.

Samostatně hráči princip využívají například v seanci 13, kdy po pádu do pasti - hluboké díry - Alathor vymyslí, že za pomoci kouzelného lektvaru vyšplhá nahoru a pak ostatní vytáhne na laně. Nakonec je však na tuto funkci nominován Erbeus, protože má největší sílu a je tudíž nejvhodnější k vytahování ostatních.

Zajímavá je situace 17 ze seance 6, kterou hrdinové nesprávně interpretovali jako situaci vhodnou pro řešení jedním hrdinou. Chtěli vyslat do boje s gorgonami pouze novou hrdinku čarodějkou Adelain. Game Master jim vysvětlil, že čarodějka, ač disponuje velkou útočnou silou, sama nic nezmůže, neboť není dostatečně odolná, aby gorgonám dokázala vzdorovat. Proto je potřeba, aby se do boje zapojili především Erbeus a Alathor, kteří jsou disponovaní k boji v tváři v tvář a jsou proto schopní držet gorgony od čarodějky sesílající na gorgony útočná kouzla v bezpečné vzdálenosti.

V seanci 12 se ukazuje, že Legian, Erbeus a Alathor se s popsáním principem ztotožnili, zatímco Adelain ne. Alathor a Erbeus se snaží vykopnout pevné a magicky chráněné dveře. Adelain se náhle rozhodne, že jde kopat taky. To vyvolá u všech ostatních hráčů zděšení. Zejména Legian má katastrofická očekávání: „Tak je po tobe no.“ Hráči reagují na to, že Adelain s minimální silou a odolností se vrhá do aktivity jako je vykopávání dveří a porušuje tak princip dělby práce podle vlastností.

V rámci tématu dělby práce můžeme rozlišit podtéma **pomoc při naplňování specifických úkolů.**

První zásah v této oblasti ze strany Game Master přišel v seanci 6 (situace 10), když alchymista, jehož hlavním úkolem v rámci dělby práce je připravovat pro družinu lektvary, nemohl tento úkol splnit vzhledem k nedostatku finančních prostředků. Hráči na tento stav nejprve nereagovali, Game Master je tedy dovedl k tomu, že někdo jiný z družiny by měl alchymistovi nějaké finance poskytnout, protože lektvary, které alchymista vyrobí, slouží družině jako celku. Selhává-li někdo ve svém úkolu v rámci dělby práce, je pro družinu jako celek výhodné, aby tomuto členovi ostatní pomohli.

Prakticky stejného poučení se dostalo hráčům v rámci seance 8 (situace 22), kdy hrozilo selhání Alathora v jeho úkolu bojem tváří v tvář držet nepřítele od zbytku družiny. Jediným funkčním členem družiny byla v dané chvíli čarodějka Adelain. Game Master ji tedy doporučil (resp. podpořil návrh Alathora), aby převzala Alathorovu roli a

zaútočila na nepřítele na blízko, i když k tomu není příliš vhodně disponovaná (malá síla a tedy malá šance na zasažení nepřítele; žádná zbroj, tím pádem velká šance, že nepřítelem zasažena bude).

## **Solidarita**

Téma solidarity se s předchozím prolíná, není však zcela totožné. Je hůře verbalizovatelné, protože staví na nevyřčeném pravidle o vzájemné pomoci a na pocitu příslušnosti hrdinů k družině, na tom, že tvoří jeden celek, jeden organismus, na tom, že úspěch jednotlivce znamená úspěch celé družiny a naopak neúspěch jednotlivce znamená neúspěch pro celou družinu. Do hry vstupují také vzájemné kamarádké a příbuzenské<sup>27</sup> vztahy mezi hráči, které se přenášejí do kamarádství mezi hrdiny.

Ideál pomáhání je ve hře přítomen prakticky od začátku. Game Master řadu herních situací vytvářel tak, aby hrdinové dostali příležitost pomáhat, a to nejen sobě navzájem, ale i cizím postavám (např. ve druhé seanci hraničáři a jeho psovi, ve čtvrté seanci ženě a dítěti drženým skřety, v deváté a desáté seanci mravencům uvězněným v vosí říši, ve čtrnácté luprikánovi chycenému skřety, v patnácté seanci nemocné ženě). Hráči reagovali na tyto situace v intencích Game Mastera, to znamená, že postavám v nouzi vždy pomohli. Vzájemná pomoc mezi hráči je také uznávaným a dodržovaným principem. Je to vidět například z toho, že Legian ve druhé seanci při útoku harpyje na Alathora a Erbea neutekl, ale pokusil se harpyji zneškodnit. Přesto Game Master v některých situacích cítil potřebu tuto samozřejmost vzájemné pomoci zdůraznit.

V šesté seanci (situace 14) při boji s medúzou se Legian neopatrně vrhl do prostoru, kde byl medúzou ohrožován, aniž sám mohl pořádně něco dělat. Game Master vyzval ostatní hráče k tomu, aby přemýšleli, co s tím budou dělat. Tím dal zřetelně najevo, že Legianova situace je i jejich problém (a protože Legianovi možnosti jsou značně omezené, tak zejména jejich problém).

Při boji s gorgonami (situace 18/seance 6) Game Master představuje hráčům ideu pomoci jako součást bojové strategie. Adelain se rozhoduje, na kterou ze dvou gorgon má seslat útočné kouzlo. Jedna gorgona bojuje na blízko s Erbeem, druhá s Alathorem. Přestože Erbeus chce, aby Adelain seslala blesky na tu jeho, Game Master doporučuje, aby je seslala na tu Alathorovu, protože s ní má větší problém.

<sup>27</sup> Legian a Adelain jsou sourozenci



Jak už bylo řečeno, hráči jsou však nastaveni pomáhat si navzájem zcela spontánně. To je vidět například při přeplavávání řeky v patnácté seanci, kdy většinou Erbeus a Alathor pomáhají Legianovi a Adelain, aby se neutopili.

Vaňková ve své diplomové práci píše, že hráči tohoto věku vnímají obvykle hraní jako soutěž o to, který hrdina je nejlepší. Musíme zdůraznit, že i mezi dospělými je řada hráčů, kteří špatně snášejí, když jejich postava je výrazně horší než jiná. U dětí může být tento postoj nebezpečnější, protože může vést k různým naschválům i vážnějším roztržkám v rámci družiny.

Zárodky tohoto postoje můžeme v naší družině pozorovat například v seanci 6 (situace 16), kdy hrdinové měnili hodnoty svých atributů a postupovali o úroveň výš díky kouzelnému krystalu. Válečník Erbeus hodil vysoká čísla na přírůstek životů, Alathor na to zareagoval nespokojenou poznámkou, že se to netočilo (tj. zpochybnil platnost hodu). Game Mater vysvětlil Alathorovi, že je jediné dobře, když válečník (bojová síla družiny) má mnoho životů. Poučení snad nějaký význam mělo, jak vyplývá ze situace 22 (seance 8), kdy mají hrdinové Alathor, Legian a Adelain velké potíže při boji s obřím pavoukem a Alathor s Legianem naříkají, že s sebou nemají válečníka **Erbca a notují si, jaký je Erbeus na boj machr.**<sup>28</sup>

#### 4.4.2.2. Ti druzí

Tato oblast zahrnuje jednak problematiku *kontaktů hrdinů s cizími postavami*, jejichž postoje vůči hrdinům nejsou jasné, jednak velkou podoblast, kterou nazýváme *nepřítel*. Ta se týká zejména bojové taktiky a některých speciálních situací v kontaktu s cizími postavami, o nichž se dá předpokládat, že jejich úmysly vůči hrdinům (nebo jejich přátelům nebo jiným „hodným“ postavám) jsou nepřátelské.

#### **Cizí postavy**

V této oblasti se učení zaměřilo na dva různé aspekty kontaktu s cizími postavami. Jedním byla **problematika kontaktu samotná** - jak jej navázat, co a jak říkat, jak se rozloučit apod. Sem patří řada „praktických“ situací, kdy hrdinové např. objednávali

<sup>28</sup>Klíčem k eliminaci rivality v rámci družiny je podle mého poskytování dostatečné různorodých situací tak, aby se projeví silné a slabé stránky všech hrdinů. Právě toto často chybí ve hře mladých a nezkušených hráčů, kterou popisuje Vaňková (2005).

jídlo v hostinci, domlouvali ubytování, prodávali cennosti apod. Později (např. v seanci 26) byli konfrontováni se společensky náročnějšími situacemi (audience u krále, ze které byli nejprve pro své nevhodné chování vyhozeni). Příkladem situace, kde v popředí je kontakt s cizí postavou, je situace 1 (seance 2) nebo situace 13 (seance 6).

Druhý typ situací by bylo možné označit jako **odhad cizí postavy**. Nejjednodušší variantou tohoto typu je odhad, zdaje postava přátelská nebo nepřátelská (situace 5/seance 4). Složitější je potom odhad intencí postavy (situace 25/seance 14) nebo dokonce odhad postoju a přesvědčení postavy (situace 27/seance 15).

## Nepřítel

Téma nepřítel je pojednáno zejména v kontextu boje. Jak již uvádíme u oblasti dělba práce, hráči byli od začátku hraní spontánně schopni základního taktizování spočívajícího zejména v určitém rozestavení podle dominantního střeleckého nebo kontaktního útoku. To prokázali již během první seance při boji s trpaslíky a také v boji sharpýj v rámci seance druhé. V obou těchto situacích měli výhodu překvapivého útoku a relativní dostatek času pro vytvoření bojové strategie. Tento dobře zvládnutý model chtěli hráči uplatnit i ve čtvrté seanci (situace 8) při dobývání chaty, kde skřeti drželi jako rukojmí ženu a malého chlapce. Přesto, že hrdinové ztratili výhodu překvapení, nedokázali taktiku přizpůsobit, což mělo velmi neblahé důsledky (Erbeus málem zabil ženu, kterou se snažili osvobodit), které na hráče mocně zapůsobily.

V šesté seanci (situace 14) při boji medúzou, kdy Legian provedl zcela nečekaný takřka sebevražedný tah, hráči prokázali, že se v boji již dokáží přizpůsobit aktuálně vzniklým podmínkám (navrhli plán, který Legianovu situaci obrátil k výrazně lepšímu). Na zmíněné situaci je navíc zajímavé, jak hráči postupně v průběhu situace pilovali svou spolupráci (kolektivní činnost) - začínali tím, že Alathor odláká medúzu, aby mohl Erbeus Legianovi poslat zrcátko, končili tím, že Alathor medúzu vylákal, Erbeus po ní vrhl dýku, čímž z ní vymámil úhyb a Legian, který má největší střeleckou útočnou sílu, po ní potom střelil šípem.

Z bojových situací můžeme zmínit ještě boj s gorgonami (situace 17/seance 6), případně boj s pavoukem (situace 22/seance 8). Obě situace rozebíráme již v rámci kapitoly dělba práce.

K tématu nepřítel řadíme také některé situace, které nejsou bojové, ale vztahují se k nepříteli - např. jak se ukrýt před nepřítelem (situace 7/seance 4) nebo jak postupovat při prvním kontaktu s nepřítelem (situace 6/seance 4).

Nejčastějšími nepřáteli hrdinů byli skřeti a různé nestvůry (harpyje, zelený hlen, medúza, gorgony, vlkodlaci, vosy, hadi, pavouk, červ, mravkolev, oživlé sochy...), přičemž zadání bylo většinou nekomplikované - daného nepřítele zneškodnit. Boj nikdy nebyl samoučelný, nepřítel hrdiny nebo někoho jiného ohrožoval (nejčastěji skřeti), případně střežil něco, co měli hrdinové získat. Hrdinům se několikrát povedlo se boji úspěšně vyhnout - např. v seanci 14 při boji s oživlými sochami, získali na svou stranu jednu ze soch (po náповědě Game Mastera - „socha vypadá zmateně, rozhlíží se, zvedá luk, ale nestřílí...“), o něco později se pak zcela samostatně vyhnuli boji s drakem, když zvolili raději vyjednávání (situace 25).

#### 4.4.2.3. Herní svět

Tato oblast je tematicky nejširší. Na začátku musíme oddělit jednu podoblast herního světa - *svět her na hrdiny*. Svět her na hrdiny zahrnuje to, co se hráči dozvídají o pravidlech, o kreslení map, o vývoji postav nebo třeba o tom, jak lze interpretovat hod kostkou (situace 12/seance 6). Poučení v této oblasti přicházelo pozvolna - např. až v šesté seanci je hráčům vysvětlen pojem iniciativa (rychlost postavy v boji), do té doby se hrálo bez tohoto herního principu.

Zbylé poznatky hráčů o herním světě se dělí do několika témat. Především je zde rovina hodnotová-morální, jejíž ústředním tématem je *dobrý skutek*, dále rovina praktická, kam řadíme situace 21 a 23 (seance 8) a konečně rovina pohádková, ve které rozlišujeme dvě podoblasti - *záhady a překvapení* a *hádanky*.

### **Dobrý skutek**

Poprvé dostávají hrdinové možnost vykonat dobrý skutek ve druhé seanci. Nejprve splní prosbu elfa, se kterým se setkají, aby pro něj našli kouzelnou bylinu, pak se snaží zachránit člověka napadeného harpyjí. Oba tyto dobré skutky jsou dějově provázány a výslednou odměnou je získání hraničářského psa Argiho<sup>29</sup>.

Tyto dva dobré skutky byly v podstatě předem připravené Game Masterem, ve třetí seanci (situace 4) však hráči dokazují, že mají tendenci k dobrým skutkům i sami

<sup>29</sup> Hrdinové hledají bylinu a vidí harpyji sklánící se nad mužem, rozhodnou se harpyji zabit. Člověka již zachránit nelze, blízko u něj však leží pes, který ještě žije. Na tomtéž místě nacházejí hrdinové hledanou bylinu. Vydávají se zpět za elfem, ten jim skoro ani nepoděkuje a zmizí, hrdinové však od něj zjistí, že bylina, kterou pro něj (i pro sebe) našli, je léčivá. S její pomocí uzdraví psa.

od sebe. Odměnění jsou tím, že někdo udělá dobrý skutek pro ně (strážný Smajlík je osvobodí z vězení). Jeho dobrý skutek zachází za hranice zákona, což se nakonec ukáže jako podstatné. Je za tento dobrý skutek odsouzen k smrti, což se hrdinové dozvídají v seanci 15. Uvědomují si nespravedlnost tohoto odsouzení a jsou velice rozzlobeni. Během chvilky jsou rozhodnutí, že Smajlíka osvobodí.

Další možnost dobrého skutku dostávají hráči ve čtvrté seanci (situace 8), kdy mohou zachránit ženu a dítě držené skřety. Tuto možnost využívají. Odměnou jim je důvěra elfa Círmana (muže a otce zachráněných), která je pro hrdiny v aktuální situaci, kdy jsou na útěku po obvinění z vraždy elfského oddílu, nesmírně cenná.

V deváté a desáté seanci hráči spontánně pomáhají mravencům a lučnímu koníkovi, kteří jsou vězněni jako otroci vosami. Při pobývání hrdinů v podzemí vosí nše jim pomáhá hodná víla. Na tyto své dobré skutky však doplatí, když je vosami zajata. Hrdinové se spolu s mravenci rozhodnou vílu zachránit, což se nakonec podaří. Z vosí říše unikají hrdinové s pomocí osvobozeného lučního koníka.

Zajímavá je situace 26 (seance 14), která ukazuje změnu postoje hráčů od pomsty k pomoci.

Můžeme shrnout, že téma dobrého skutku bylo představeno jako poměrně neproblematické. Dobré skutky jsou většinou odměněny, pouze ve dvou případech přinesl dobrý skutek postavě také negativní důsledky (odsouzení strážného Smajlíka; zajetí hodné víly vosami). Obě tyto situace se však vyřešily (vílu hrdinové osvobodili; Smajlík nakonec z vězení před popravou unikl sám).

Smyslem existence pohádkové roviny bylo především dokreslení atmosféry herního světa a také nutná porce nepředvídatelnosti světa. Jak píše Chrz (2007), podstatou příběhů je možnost předpovídat a předjímat, ale také nepředpověditelnost a narušování očekávání.

## **Záhady a překvapení**

Příkladem situace, jejímž účelem bylo hráče překvapit je situace 9 (seance 5), kdy Legian sebral drahokam a do hodiny se mu rozpadla torna. Game Master vysvětlil hráčům, že drahokam nebyl drahokam, ale zvláštním tvor kožožrout. Podobné překvapení a záhadu představoval krystal změny (situace 15/seance 6). Do této oblasti lze zahrnout také překvapivý výsledek použití Lektvaru štěstí (situace 20/seance 7).

## Hádanky

Hádanky představují typický prvek pohádkového žánru. Pod téma hádanky zde však neřadíme ani tak klasickou hádanku<sup>30</sup>, ale například ne zcela jasný nápis před vchodem do elfské svatyně (situace 19/seance 6), číselný hlavolam, který hrdinové řešili v seanci 8, runový nápis v jedenácté seanci, který museli nejprve hráči dešifrovat a poté se domýšlet, co jim říká... Klasické hádanky přišly ke slovu mnohem později (např. hádankový souboj s druidem, seance 33).

Uvedené oblasti učení mají ilustrovat, co se odehrávalo během hraní v rámci naší skupiny. Snažíme se v nich zachytit zejména vývoj, kterým hráči prošli v jednotlivých oblastech během sledovaných patnácti seancí (cca sedmi měsíců). Rozbor oblastí učení také podává určitou informaci o tom, co lze začít (a co se lze naučit) při hraní Dračího doupěte. Musíme však stále mít na paměti, že hry na hrdiny jsou velmi „volné“, pravidla představují velmi hrubý materiál, jenž je možné formovat mnoha různými způsoby. To se týká, jak stylu hraní, kterému se více věnuje například Vaňková, tak i jeho obsahu.

Zamýšleli jsme se tedy nad tím, zda se v našem výzkumu objevila taková<sup>^</sup>figura<sup>^</sup> učení, o které se dá předpokládat, že by se projevila v podobné situaci (začínající hráči a starší zkušenější Game Master) více méně nezávisle na konkrétní hře a na konkrétních lidech. Při dalším zkoumání rozebíraných situací jsme zjistili, že v některých z nich spolu s předáváním návodu, jak přistupovat k určitému objektu/situaci, probíhá také předávání významu objektu (hráčům je vysvětleno proč mají jednat tak a tak). Vzpomněli jsme si na zjištění Vaňkové, že malí začínající hráči (11-14 let) ve své hře používají pouze velmi jednoduché procesy kódování a dekódování významu herních objektů. Vaňková se domnívá, že hráči volí tento jednoduchý herní styl, protože to odpovídá jejich přáním a potřebám. Je však dost dobře možné, že tyto hráči nemají dostatečně rozvinuté schopnosti kódování a dekódování významu. Naše situace je specifická přítomností staršího a zkušenějšího Game Mastera, který těmito schopnostmi disponuje. V teoretické části práce ukazujeme nesamozřejmost shody v kódování/dekódování významu herních objektů mezi Game Masterem a hráči. Předpokládáme, že tato shoda je zajišťována nástroji, jako je žánr, metagaming, a

<sup>30</sup> Např. „Bez klíče a víka schránka pokladní a přece je zlatý poklad v ní.“ (Tolkien, 2005, s. 72)

pravidla. Nyní zjišťujeme, že schopnost používat tyto nástroje a kódovat/dekódovat význam může být také nesamozřejmá.

Ponořili jsme se znovu do empirických dat a vyhledávali situace, ve kterých je akcentován význam objektu, kde se hráči učí používat výše uvedené nástroje nebo kde prokazují, že tyto nástroje již ovládají.

#### 4.4.3. Učení se významu

Vzhledem k povaze výzkumných zjištění není vhodné tématické dělení jako u předchozí kapitoly. Pro přehlednost a možnost sledování vývoje však dělíme běh hraní na jednotlivé seance.

##### Seance 1

Hráči postupují v kontaktu s herními situacemi tak, že se snaží na ně uplatnit nějakou svou pravidlovou schopnost/dovednost, případně vysoký atribut (vlastnost - síla, obratnost, odolnost, inteligence, charisma). Game Master vytváří objekty podle stejného klíče. Například když se vyhládlí hrdinové chtějí připojit ke skupině hodujících trpaslíků, vyjednává zloděj Legian, který má nejvyšší **charisma**. Když se ráno hrdinové probudí okradení, používá hraničář Alathor dovednost **stopování**.

Sdíleným nástrojem hráčů a Game Mastera jsou tedy *pravidla* a z nich vyplývající silné stránky postav včetně specifických schopností/dovedností.

Když hráči trpaslíky najdou, rozdělí se do dvou táborů: Alathor chce trpaslíky odlákat, vzít zpět ukradené věci a utéct; Legian a Erbeus chtějí s trpaslíky bojovat, aby si boj „vyzkoušeli“. Stejný záměr a motiv měl i Game Master (vyzkoušet si boj). Game Master a Erbeus s Legianem se pohybují spíše na rovině metagamingu, případně pravidel (boji je věnovaná podstatná část pravidel, je dobře a do podrobností popsán a v podstatě se předpokládá, že boj bude v úvodních dobrodružstvích dominantní formou kontaktu s okolním světem), zatímco Alathor řeší situaci na rovině zkušeností z reálného (i fantasy) světa, kde by jím navrhované řešení bylo případnější.

## Seance 2

Hrdinové narazí na mýtinku, kde vidí harpyji sklánějící se nad člověkem a opodál něco chlupatého. Hráči ihned správně dekódují, že to chlupaté je pes a má být zachráněn pro hraničáře Alathora, který byl minulou seanci velmi zklamán, že psa ještě nemá.

Tady vidíme, že do kódování/dekódování významu vstupuje znalost intencí druhého - všichni vědí, že Alathor chce psa.

Hrdinové přinesou zraněného psa k elfovi, kterému na jeho přání donesli vzácnou bylinu, a žádají ho o pomoc s uzdravením psa. Elf se ale chová přezíravě, hrdinům sotva poděkuje, nepomůže jim a zmizí. Game Master očekával, že hráči budou rozzlobení, budou elfovi spílat a podobně, protože tohle se přece nedělá. Hráči však chvíli zmateně koukají a pak celou záležitost přecházejí - vůbec ji nekomentují, dělají, jako že se nic nestalo.

Tato reakce poukazuje na to, že hráči nerozpoznali (nebo si tím přinejmenším nebyli jistí), že elf se jim nezachoval nejlépe. Nebyli si jistí tím, co se vlastně stalo. Později Game Master zmínil, že elfovo chování vůči hrdinům nebylo v pořádku.

Hrdinové se nemohou dostat přes širokou a divokou řeku. V noci vidí na protějším břehu světýlko. Game Master předpokládal, že hráči začnou přemýšlet o tom, co to může být a co to pro ně znamená. Nic takového se však nedělo. Druhý den přijela pro hrdiny elfská loďka. Game Master vysvětlil hráčům, že světlo, které včera viděli bylo světlo elfského tábora. Zároveň s tím Game Master hráče upozorňuje, že je třeba^ věnovat pozornost takovýmto podnětům a snažit se zjistit jejich význam. "u

## Seance 3

(pouze Erbeus a Alathor)

Celou seanci Game Master založil na nejasných situacích, kterým hrdinové mohou na základě své aktivity porozumět. Domníval se, že získávání informací a přemýšlení nad smyslem věcí, které se odehrávají, bude pro hráče dobrodružstvím, hráči však propadli bezradnosti a apatii a stále jen pronášeli výroky typu: „Ty jo, já vůbec nevím, co máme dělat. To je nuda...“ Jde o to, že hrdinové jsou uvězněni ve vile bohatého měšťana, aniž by věděli proč. Game Master vede hráče k tomu, aby alespoň pozorovali stráže a rytmus

jejich výměny. Při této příležitosti zachytí občasný úsměv jednoho ze strážných - ostatní mají naopak dosti zarputilý výraz a na pokusy hrdinů o kontakt nereagují. Hráči si usměvavého strážného příliš nevsímají, Game Master je povzbuzuje, aby přemýšleli, co to asi znamená, že se jeden strážný na ně usmívá. Hráči začnou říkat strážnému Smajlík a zkusí s ním promluvit. On ale mluvit odmítá, jen stroze řekne, že to je zakázáno, a poplašeně se dívá po svém kolegovi. Game Master opět vyzývá hráče k uvažování nad touto Smajlíkovou reakcí. Když hráči nepřicházejí s žádným návrhem, Game Master se jich zeptá, zda by nebylo možné, že by Smajlík nechtěl mluvit před svým kolegou. Hráči uznají, že možné to je, není však jasné, zda toto zjištění považují za podstatné (přítom, jak se ukáže později, je tento strážný klíčem k jejich úniku z vězení).

Během věznění se také hrdinové dozvídají důvod a příčinu svého obvinění. Game Master prostřednictvím postavy vězňatele nejprve hrdinům sděluje, že byli obviněni ze zákeřné vraždy elfského oddílu v lese za řekou. Pak Game Master chvíli čeká, zda se hráči nerozpomenou na minulou seanci, ve které Legian v noci zaslechl skřeti hlasy poblíž jejich tábořiště a potom přinesl několik cenných elfských věcí, které skřeti odhodili. Právě tyto věci Alathor s Erbeem den před svým uvězněním prodali místnímu obchodníkovi. Když se hráči jen brání, že nic takového neudělali, věznitel utrousí, že prodané věci je usvědčují.

Další příležitost k dekodování významu představuje otázka kladného postoje strážného Smajlíka k hrdinům. Hráče však tato otázka příliš netrápila, proto si pravděpodobně nepovšimli, že Game Master popsal strážného dosti podobně jako chlapce, který hrdinům na požádání ukázal cestu k paláci, za což se mu velmi (až nesmyslně) štědře odměnili (zrzavé vlasy, světlá, pleť, pihy, jeden z mála lidí v elfském městečku). Ani rozhovor hrdinů se Smajlíkem, ve kterém pronese: „že jste byli tak hodný na mého kluka, pomůžu vám“ není pro hráče dostatečnou nápovědou. Game Master tedy vysvětluje, že chlapec, kterého před pár dny zahrnuli dary, je Smajlíkovým synem, proto zřejmě ten relativně přátelský Smajlíkův postoj.

Třetí seance je ukázkou Game Masterova nadhodnocení hráčské schopnosti dekodovat význam. V těchto situacích již nešlo jen o to, aby hráči rozpoznali, co má být s objektem uděláno, Game Master se snažil povzbudit v hráčích radost z odkrývání



významu. V první popsané situaci (rozpoznání Smajlíkova přátelského naladění z úsměvu a rozpoznání jeho nechuti mluvit s hrdiny před svým kolegou) nepřekračuje význam hranice situace samé. Rozpoznání významu ve druhé a třetí situaci vyžaduje nalezení souvislosti mezi aktuální a jinými (minulými) herními situacemi.

Je pravda, že žádnou ze situací nedokázali hráči dekodovat (interpretovat) samostatně. Na druhou stranu však po vysvětlení Game Mastera všechny situace pochopili. To znamená, že na třetí seanci můžeme hledět jako na „školení o významu“.

#### **Seance 4**

Hráči jsou v lese. Game Master: „Slyšíte zpěv.“ Hráči vykřiknou: „Harpyje!“. Game Master: „Zní to jinak než harpyjí zpěv.“ Hráči se přiblíží ke zdroji zvuku a uvidí pěvce. Toto je příklad jednoduchého rozpoznávání objektu. Hráči dostávají poměrně neurčitou informaci (zpěv) a na základě svých dosavadních zkušeností se snaží informaci jasně zařadit a tím i rovnou určit její význam (harpyje=nebezpečí).

Povšimněme si několika věcí. V první řadě způsobu, jakým Game Master informaci podal. GM má v tomto obrovskou volnost - může říct „něco slyšíte“ nebo „slyšíte melodický zvuk“ nebo také „slyšíte zpívat pěvce“ nebo „slyšíte zpěv asi 100 metrů od vás“ nebo „slyšíte elfskou píseň“.... Na Game Masterovi závisí, jak obsažnou informaci hráčům poskytne. Je přitom zřejmé, že čím obsažnější informace, tím je pro hráče snazší dekodování objektu. V této konkrétní situaci ne zvolil Game Master příliš obsažnou variantu, která navíc byla vzhledem k minulé zkušenosti hráčů zavádějící. Motivací Game Mastera však bylo, aby se hráči na další upřesňující informace doptávali.

Zaměříme se nyní na postup hráčů. Hráči dostali určitou informaci a ihned se snažili o rozpoznání objektu. To je v hraní na hrdiny značně neobvyklá praxe. Většinou tyto situace probíhají tak, že se hráči doptávají na další podrobnosti, získané informace zvažují a pak přijdou s finálním typem<sup>31</sup>. Předpokládáme, že v této situaci hráči

<sup>31</sup> podobně jako třeba u hry Hádej, kdo jsem (jeden z hráčů si představuje, že je nějaká známá osobnost, úkolem ostatních je uhodnout, jakou osobností hráč je; toho docilují postupným vypyptáváním se na nejrůznější dosti obecná fakta např. Jsi muž? Jsi herec? Zpěvák? Sportovec? Atlet?...; okruh možných osobností se tak zužuje a hráči si začínou vytvářet finální hypotézy, ty pak testují konkrétnějšími dotazy - Vyhrál jsi olympiádu? a při poměrně velké jistotě přejdou k přímému hádání osobnosti - Jsi Jan Železný?).

vycházeli z nashromážděných herních zkušeností, které však byly ještě natolik omezené, že obsahovaly pouze jedinou možnost - harpyji. V takovém případě by ze strany hráčů opravdu nebylo příliš funkční vyptávat se na další podrobnosti, poněvadž stejně nedisponovali množstvím variant, které by mohli zužovat. Tento postup rozpoznávání objektů nacházíme i v dalších seancích, budeme se mu proto více věnovat později.

Podobnou výzvu představuje další situace ze čtvrté seance, kdy hrdinové přicházejí k obydlí Círmana - stavitele lodí, kterého chtějí požádat o pomoc. Už když se k obydlí blíží, slyší nezvyklý ruch, dál jdou tedy opatrně. Na prostranství před domem vidí množství stanů...

Tady opět podtrhneme, že Game Master mohl hráčům dekodování významu objektu (situace) usnadnit, kdyby rovnou podal obsažnější informaci, např.: „Vidíte, že před Círmanovým domem je skřeti tábor.“ Nebo dokonce „Vidíte, že Círman byl napaden skřety.“ Game Master však zvolil takovou hladinu obsažnosti, která ještě ponechala prostor pro dekodování významu, zároveň však dekodování učinila poměrně snadným. Hráči také ihned pochopili, že se pravděpodobně jedná o skřeti (a tudíž nepřátelský ) tábor a skryli se.

## Seance 6

Pátá seance končí rehabilitací vztahu hrdinů a elfů, když přítel hrdinů elf Círman (jeho rodinu hrdinové zachránili před skřety) se zaručí za nevinnu hrdinů (nešťastnou náhodou obviněných z vraždy elfského oddílu) před velitelem elfského tábora. Hrdinové požádají elfy o pomoc při návratu na prastarý elfský hřbitov, který nedávno objevili a kde potřebují získat zlaté léčivé jablko pro jednu nemocnou elfskou ženu. V noci před plánovaným odjezdem Alathora vzbudí jeho pes Argi. Uvedeme část autentického textu (*ikurzívou*):

GM: *Vzbudíš se, tak se rozhlížíš...kousek od vás jsou takový hustý keře a stromečky...slyšíš odtamtud hlasy - že si tam povídají dva lidi. A Argi -*

Toto jednoduché spojení skřet-nepřítel vlastně také slouží k usnadnění dekodování významu; stává se určitou sdílenou normou a jistotou, na kterou se mohou hráči i Game Master spolehnout. V současné době (asi 53. seance) plánuji tento jasný vztah zproblematizovat.

*nezapomeňte, že je ještě pod vlivem Felix Felicis - tak jakoby kním ukazuje čumákem.*

Alathor se rozhodne vzbudit Legiana, který je k hovořícím postavám vyslán na výzvědy.

Předtím než začne GM popisovat Legianovi, co slyší, podává informaci o tom, kdo s kým mluví. Podává ji tak, jakoby ji zjistil Legian: *Rozeznáš, že mluví ten velitel elfskéj a že mluví s Círnanem*<sup>33</sup>.

Následuje poměrně dlouhý dialog, který odcitujeme v plném znění.

*GM Ted' vám řeknu, co si povídaj.*

*Algreian, to je ten velitel: „ Víš dobře Círnan, že to není možné. ”*

*Círnan: „Ale oni mi pomohli. Zachránili mou ženu a syna. S tím já nemohu souhlasit.”*

*„ V tak vážné věci musejí mít osobní sympatie stranou, to snad chápeš. ”*

*„Ale nevěříš přece, že zabili Olina a jeho skupinu. ”*

*„Jistě že ne, ale to už není podstatné... Když prvně přišli do našeho tábora, cítil jsem, že něco není v pořádku. Ted' už to vím, ted' už chápu. Byli TAM. Vůbec nechápu, jak se jim mohlo podařit se tam dostat. Určitě v tom měl prsty ten elf, o kterém mluvili. Nějaký zrádce. Ještě ke všemu hlavním vchodem. Víš Círnan, kolik našich elfů by si mohlo dovolit něco takového bez toho, aby je čekal trest smrti? A víš kolik elfů by bylo ochotných za to život skutečně položit? Jen aby to mohli vidět, jen aby tam mohli být...”*

*„Přesto tě prosím ušetři je.”*

*„ Už jednou jsem řekl - není to možné. ”*

*„ V tom případě je budu varovat, jsem jim zavázán. ”*

*„ To neuděláš! Víš dobře, že by to byl tvůj konec.”*

*„Aťsi! Nejsem zrádce!”*

*„Ale tupý zbedněnec!”*

*„Dobře...když ti tedy nejde o sebe, musím tě upozornit, že máš rodinu a že ta rodina spí támhle kousek, vedle našich mužů.”*

To je ukázka velmi obsažné informace, na kterou by se Legian jinak musel doptávat. Na druhou stranu kdyby se situace odehrávala v reálu, tak toto je informace, kterou by Legian nabyl zcela spontánně - vidíme tedy specifickou kvalitu objevující se ve hrách na hrdiny - nesamozřejmost percepce.

*Círnan se zahleděl do země a na dlouho se odmlčel.*

GM: (k Legianovi) *No?*

Legian: *Budu tam ještě chvíli čekat.*

GM: *Takže tam ještě chvíli čekáš, v tichu. Oni mlčí, Círnan je naprosto zdrcen a přemýšlí.*

Poznamenejme, že Game Master hned zpočátku podtrhl význam rozhovoru poznámkou, že Argi, který na rozhovor upozornil je pod vlivem Felix felicisu (Lektvaru štěstí) . O co v rozhovoru jde? Hráčům jsou v něm představeny dva odlišné pohledy na přečin hrdinů (vniknutí na posvátné elfské místo). V jednom případě (Algreian) je považován za natolik závažný, že bez ohledu na osobní sympatie zaslouží hrdinové smrt. V druhém případě (Círnan) nad velikostí přečinu převládá pocit vděku a osobní zavázanosti hrdinům za pomoc. Představitel druhého pohledu (Círnan) je vylíčen jako hrdina (bez ohledu na osobní důsledky nechce smrt hrdinů dopustit). Představitel prvního pohledu (Algreian) je naopak představen jako pragmatik (kvůli potrestání hrdinů vydírá Círnanu). GM tím dává za pravdu Círnanovi. Pro hráče je to poselstvím, že pomoc druhému (záchrana Círnanovy ženy a syna) je cennější než pravidla (zákaz vstupu do svatyně).

Game Master zde zavádí nový způsob sdělení významu hráčům. Neodhaluje jim ho ze své pozice Game Mastera, ale v útržku rozhovoru dvou cizích postav. Rozdíl je v ohledu ke čtenáři a z toho vyplývající míře srozumitelnosti. Hovoří-li Game Master sám za sebe, hovoří jako epik-vypravěč, který vypráví obecenstvu (v tomto případě hráčům) příběh. Použije-li Game Master ke sdělení nehráčské postavy, které navíc nemluví s hrdiny a ani o nich neví, ocitá se v roli dramatika, který se před publikem „skrývá“ a nenese zodpovědnost za to, zda publikum řečenému rozumí (Frye, 2003).

Nemáme jistotu ohledně toho, jak moc hráči uvedenému rozhovoru porozuměli. Následující situace, kdy se v táboře strhne boj se skřety, však odhaluje minimálně dvě věci. Velitele Algreiana považují hrdinové za svého nepřítele, navíc nebezpečného, a rozmýšlí se, zda ho v nastalém zmatku nezastřelit. Círnanu a jeho rodinu naopak považují za přátele a velice litují Círnanovi smrti, která přichází krátce po začátku boje.

<sup>34</sup> Tento lektvar se objevuje v šestém díle Harryho Pottera a je znám tím, že propůjčuje svému majiteli absolutní štěstí. Pod vlivem tohoto lektvaru nelze učinit nesprávné rozhodnutí nebo něco pokazit. (Rowlingová, J. K. (2005). *Harry Potter a princ dvojí krve*. Praha: Albatros.)

Na sklonku boje si hrdinové na Algreiana znovu vzpomenou a Legian se táže, jestli přežil. Když se dozvídá, že ne, tak udělá vítězné gesto. Hráči se také ptají na Círnanovu ženu a syna, zpráva o ženině smrti vyvolává rozhořčení a smutek, zpráva o vážném zranění syna bezmocnost a zoufalé nápady.

Vyslechnutý rozhovor také vede u hrdinů k přehodnocení postoje k elfům, který byl do této situace výhradně kladný/přátelský (pravděpodobně pod vlivem Tolkienova Pána prstenů). Změna se ukazuje během rozhovoru s novou hráčkou, která se má během dnešní seance zapojit a začíná být netrpělivá.

Alathor: *Neboj, taky budeš zabíjet skřety!*  
*Možná i elfy, no...*

Hráči se smějí.

Erbeus: *Možná, když tě budou zabíjet oni, no.*

GM přikyvuje, ale nijak moc se k tomu nevyjadřuje a posouvá děj dál.

Hráči postupně přijímají myšlenku, která se zprvu zdá absurdní (vyvolává smích), že i elfové se mohou stát nepřáteli.

Hráči si uvědomují, že význam cizích postav je pro ně relativní a není závislý pouze na tom, zdaje postava skřetem či elfem. Záleží na jejím chování vůči hrdinům.<sup>35</sup>

Během boje nastala zajímavá situace, ke které se později hráči vracejí. Game Master upozornil Legiana na skřeta, který běžel s loučí pryč z bitevního pole.

Erbeus: *Tak do něj střel honem.*

Legian: *Tak jo.*

Také Alathor neverbálně vyjadřuje souhlas s co nejvčasnější likvidací skřeta s loučí .

Legianovi se podaří skřeta zastavit, což je jím i ostatními přijato s nadšením. Později po boji hráči plánují, jaké další kroky je třeba podniknout. Posílají zraněného přítele

<sup>35</sup> To samozřejmě poměrně dost komplikuje problematiku dekodování významu cizích postav. Proto je ve hrách na hrdiny (i v propracovanějších než je Dračí doupě) velice oblíbené poměrně striktní dělení bytostí na dobré a zlé. K tomu se užívá tzv. přesvědčení. V různých systémech jsou různé druhy přesvědčení (v DrD např. zákonně dobré, zmateně dobré, neutrální, zmateně zlé a zákonně zlé). U řady bytostí herního světa je pak dopředu známo jejich přesvědčení, čímž je vyjádřeno, co od nich lze očekávat. Například kněží se dělí na dobré a zlé, podle přesvědčení boha, kterému slouží. Vedle normálních elfů existují i temní elfové, o nichž se ví, že mají zákoně zlé přesvědčení. Některé bytosti mají vždy zákoně dobré přesvědčení (např. andělé), některé naopak vždy zákoně zlé (např. medúza).

<sup>36</sup> Vidíme příklad shody mezi všemi účastníky v afordanci objektu.

(nehráčská postava) do nedalekého města, aby informoval o tom, co se v táboře stalo, a aby varoval.

Erbeus: *Vypadá to, že na druhém břehu už je další jednotka...protože mával loučí, aby připlavali.*

GM nejdříve Erbeovi vůbec nerozumí. Pak si uvědomí, že jde o situaci s běžícím skřetem s loučí, o kterém všichni hráči usoudili, že je třeba ho urychleně zastavit.

GM: (překvapeně) *Jo takhle to myslíš! ... (zamyšleně) Já si spíš myslím, že chtěl podpálit ty lodě.*

Alathor: *Já si taky myslím, že chtěli podpálit ty lodě...*

Tato situace ukazuje, že hráči (s jistotou alespoň Erbeus) jsou schopni si sami vytvářet hypotézy o významu herních objektů (alespoň těch, které jsou Game Masterem označeny jako důležité). Zastavme se také u reakce Game Mastera na tuto Erbeovu hypotézu. Game Master kontruje hypotézou vlastní, kterou však - navzdory tomu, že situaci vymýšlel - předkládá také jako **hypotézu**, nikoliv jako **tvrzení** (*Já spíš myslím...*). To, že je to hráči jako hypotéza vnímáno, dokládá i Alathorův vstup do diskuze, ve kterém podporuje hypotézu Game Mastera (*Já si taky myslím, že...*). To je podle mého důležitý moment, v němž je zdůrazněna nesamozřejmost existence jedné správné interpretace určitého objektu nebo události. Game Master Erbeův výklad nezavrhuje, naopak dává najevo, že jej shledává zajímavým a zamýšlí se nad ním.

Jak již zmiňujeme, během šesté seance se měla do hry zapojit nová hráčka - čarodějka Adelain. Hráči nevěděli, kdy a jak se s Adelain shledají. Asi v polovině seance šel Alathor na průzkum lesa a na větvi uviděl sovu. Erbeus (vzrušeně): „To je čarodějka! Sova proměněná v čarodějku!“ Ve skutečnosti to však byla moudrá sova.

Erbeus při svém odhadu vycházel ze dvou různých informací. Jednak z toho, že Game Master zvýraznil význam sovy tím, že na ni Alathora upozornil a tím, jak na ni upozornil: „Na větvi vidíš sedět...sovu!“. Erbeus správně dekodoval, že sova je

<sup>37</sup> Pokud by Game Masterův výrok vnímal jako tvrzení, nebylo by proč, jej podporovat - a už vůbec ne ve formě „myslím si, že...“

<sup>38</sup> Poznamenejme ještě, že neshoda mezi GM a Erbeem byla pravděpodobně zapříčiněna užitím odlišných nástrojů - zatímco Game Master užívá při konstruování situace metagaming (skřet s loučí chce **zapálit** lodě, které hrdinové potřebují, aby se dostali přes řeku), Erbeus užívá spíše žánrovou znalost.

významným objektem. V souvislosti s tím, že věděl, že se má dnes do hry zapojit nova hráčka - čarodějka - domníval se, že právě sova by mohla být touto čarodějkou.

Situace se jeví podobně jako situace ze druhé seance, kdy hráči v chlupatém klubku správně rozpoznali psa pro Alathora. Zdá se tedy, že hráčům nedělá problém pro dekódování významu spojovat herní situaci s neherním (nebo spíš metaherním) kontextem<sup>39</sup>.

Nedlouho po této události nalézají hrdinové v jeskyních chodbách sochu čarodějky.

Uvedme krátký autentický úryvek.

GM: *V tamhletom sále je žena. Socha ženy. Socha nějaký strašně krásný čarodějky.*

GM se podívá na novou hráčku. Hráči se usmívají pomrkávají na ni.

Legian: *K.! Tak už jsme tě potkali!*

GM: *Taková hodně mladá, dlouhý vlasy...*

Alathor: *Je tam něco napsáno?*

Legian: *(zamyšleně) Socha? Nebo... Vypadá to jako socha?*

GM: *Vypadá to jako socha... nebo jako zkamenělej člověk...  
...má takovej vylekanej výraz...*

Legian: *Medúza!*

Alathor: *Hovno medúza, to může bejt i bazilišek.*

Erbeus: *Mam zrcátko.*

Hrdinové zkoumají sochu.

GM: *Jak to tak zkoumáte, najednou slyšíte chřestění.*

Legian: *To je ta medúza! Jsem ti to říkal!*

Erbeus: *Mam zrcátko.*

Legian: *Já si schovám oči.*

Dekódování toho, že socha představuje novou členku družiny Game Master hráčům výrazně ulehčil. Je ale velmi pravděpodobné, že hráči by objekt sami dekodovali správně. Zaměřmě se však na několik nových způsobů práce hráčů s významem.

<sup>39</sup> Zajímavé je srovnání se situacemi ze seance 3, kde bylo třeba propojení aktuální herní situace s minulými (ale nedávnými) herními situacemi. Hráči tomuto spojení porozuměli, ale bylo pro ně těžké jej samostatně nalézt.

V první řadě se hráči se o nalezený objekt aktivně zajímali a vyptávali se na podrobnosti. Významné je přemítání Legianovo, který se snaží přijít na to, co tedy vlastně s tou jejich čarodějkou je. Game Master na tuto jeho snahu živě reaguje a nabízí mu další vodítka (socha nebo zkamenělý člověk). Po chvíli druhou variantu ještě podtrhne, když se zmíní o tom, že čarodějka má vylekaný výraz. Na to už Legian reaguje přímo hádáním původce čarodějčiny podoby, přičemž nevyřčeným předpokladem je, že čarodějka byla zkameněna. V této chvíli se setkáváme s dalším významným předělem, když Alathor zdůrazňuje, že je více možností - původcem zkamenění nemusí být nutně medúza, ale třeba i bazilišek. Tady vidíme užívání nástroje *žánr*, kdy Legian si vzpomněl na pohádku Souboj titánů (Palmer, Schneer, Harryhausen, 1981) a Alathor obohatil tento zdroj o Harryho Pottera (Rowlingová, 2000). Oba dospěli k výsledku skrze pátrání v paměti, jaký tvor je schopen proměnit člověka v kámen. Game Master napomáhá hráčům ke správnému dekódování, když jim sdělí, že slyší chřestění<sup>40</sup>. Erbeova pohotová reakce (mám zrcátko) ukazuje, že si rozpoznáný objekt dovede spojit s jeho vlastnostmi a s tím, jak je třeba se vůči němu chovat.

Ke konci šesté seance zaznamenáváme první jasné použití nástroje *metagaming* hráči. Je to v situaci, kdy hrdinové zkoumají sochy. Adelain, které se zkoumání povedlo velmi dobře (vysoký hod na inteligenci) dostává od Game Mastera následující informaci: „Zda se, že ta socha není úplně v pořádku.“ Ostatní se nechápavě ptají „Proč?“. Game Master se táže, jak jsou rozestaveni. Na to Legian reaguje: „Ona se probudí, že jo?“

Legian zde nevychází z herních informací, ale ze své znalosti, že rozestavení hráčů je obvykle důležité při boji - z toho (správně) usuzuje, že socha obživne (a bude hrdiny ohrožovat).

Po úspěšném boji s kamennými nestvůrami jsou hráči konfrontováni s novou situací v oblasti významu. Žádnými prostředky se jim totiž nedaří otevřít dveře, které nestvůry hlídaly. Když dveře pořádně prohlízejí, vidí runový nápis, který říká: „Nechť vstoupí ten, kdo statečností svou zasloužil si tuto čest.“

Legian: *Všichni.*

V ideálním případě by se hráči měli zamyslet nad rozdílem, který je mezi oběma tvory. Dojít k tomu, že je to zvuk jejich pohybu (neslyšné plazení vs. chřestění), říct, že chtějí naslouchat a zeptat se Game Mastera, zda náhodou neslyší nějaké chřestění.



Alathor: *Tak jdem.*

Alchymista: *Já jsem zabil jednoho.*

GM: *Tohle to je tam napsáno.*

Alathor: *No já tam nejdu, já jsem žádnýho nezabil.*

GM: *Ne, o to nejde. Ale to by měl být - jakože vám to došlo - klíč k tomu, jak se máte dostat dovnitř.*

Legian: *Nechť vstoupí ten, kdo statečností svou zasloužil si tuto čest.*

Alathor: *Já ne.*

Legian: *Já ne, protože jsem tam nikoho nezabil.*

GM: *K. (Adelain)/ K.!*

Alathor: *Vždyť o to ani tak nejde, kdo tam půjde. Spíš jde o to, jak! Ty dveře jsou kamenný, nejdou otevřít, jediný co na nich je, že vedle nich jsou dva otvory.*

Alathor: *Tak já do něho strčím meč.*

GM Alathora neslyšel a proto nereaguje.

Alchymista: *Koukneme se do těch otvorů.*

GM: *Koukáte. Není tam nic zvláštního, prostě otvory.*

Legian: *Musíme tam strčit ruku, ale jenom ten právej.*

GM: *To není tak velký jako na ruku.*

Alathor: *Tak co? Máte někdo nějaký nápad? Není to tak velký na ruku. Je to celkem úzkej...*

Erbeus: *Meč! Já tam dám meč!*

GM: *Strčíš tam meč. Nic se neděje.*

Alathor: *No tak další nápady?*

GM odbíhá.

Legian: *Co tam bylo napsáno, ten nápis?*

Alchymista: *Nechť tam vstoupí ten právej.*

Alathor: *Já už mám nápad. Do těchhle dvou otvorů se určitě vejdou tyhle dva prsty!*

GM se vrací a zaslechne poslední alchymistovu větu.

GM: *No tak to vyzkoušej, ale nic se neděje.*

Ostatní to chtějí zkusit taky.

GM: *To je otvor asi tak širokej jako je to hrdlo (ukazuje na plastovou láhev) takovej jako kužel je to spíš.*

Erbeus: *Něco z tý gorgony jestli by tam nešlo dát?*

GM: *Tak to zkus.*

Erbeus: *Sel by tam dát roh?*

GM: *Jo.*

Erbeus: *No tak ho tam dám.*

Alchymista: (křičí) *Oba dva rohy!*

Erbeus: *Oba dva rohy najednou.*

GM: *Takže useknete rohy... Takže máte rohy, zasunete tam rohy a dveře se otevřou.*

Hráči jásají. A zvýrazňují své zásluhy.

GM: *Erbeus přišel na to, že je to něco z tý gorgony. Protože ta statečnost (v tom nápise) je daná tím, že jste porazili ty gorgony.*

Game Master se zde snažil, aby hráči za pomoci nápovědy (runového textu) odhalily mechanismus otevírání dveří, tzn. aby odkryli význam (rohů) přemožených nestvůr jako symbolu statečnosti. Nepřilíší šťastnou formulací nápisu (vhodnější by bylo napr. Vstupte pokud statečností svou, získali jste tuto čest) se však úvahy hráčů odklonily odlišným směrem, jehož výsledkem byla alchymistova reformulace nápisu do podoby *Necht' tam vstoupí ten právej.* Přes veškerou snahu se Game Masterovi nepodařilo přivést hráče zpět na jeho cestu. Ukázal tedy hráčům objekt - dvojici otvorů, čímž situaci převedl do hráčům známé podoby dekodování významu ukázaného konkrétního objektu. Afordance otvorů - tedy co dělat s otvory (něco do nich strčit, aby se otevřely dveře) byla hráčům zřejmá poměrně brzy. Chvilí pak ještě trvalo, než Erbea napadlo zapojit do řešení situace přemožené gorgony. Game Master se zpětně trochu neobratně snažil vysvětlit hráčům poselství runového nápisu.

## Seance 8

(Alathor, Adelain a Legian)

Osmá seance se zdá být přechodem hráčů začátečníků k mírně pokročilým. Seance začíná více než dvacetiminutovým plánováním Alathora s Legianem, jak ulovit krysu. Žádný z jejich nápadů sice není použitelný, pokrokem však je, že hráči se sami dokáží plánováním takovou dobu zaměstnat, oproti dřívějšímu je to velice aktivní přístup k řešení situace.

Další novinku bychom mohli nazvat jako „zrození individuality“. Pro předchozí seance bylo typické, že o většině činů rozhodovali hráči kolektivně (kolektivní aktérství). Například pojal-li Legian nápad zastřelit elfského velitele, bylo to předmětem diskuse. Diskutovalo se obvykle i o rozestavení na bojišti, o významu objektů apod. Velmi zřídka jednotliví hráči prováděli své akce bez konzultace a schválení zbytkem družiny. Zajímavé je proto jednání Alathora, kdy pojal nápad promluvit s Argím a nechat ho v bezpečí u vchodu do neprozkoumaného podzemí.

Alathor: *Počkat, počkat! Mam nápad! Počkej, asi vyčerpám magy, ale to je jedno. Chci mluvit s Argim, jo, prosím.*

Alathor svůj nápad nekonzultoval ani s ostatními hráči ani s Game Masterem. Minikonzultaci však provedl se sebou samým (asi vyčerpám magy - ale to je jedno).

Třetí a pro řešené téma nejpodstatnější odlišností od předchozích seancí je, že Game Master v oblasti významu přechází od „tutoriálu“ ke „hře naostro“. V předchozích seancích bylo dekódování významu tréninkové - nikdy na nem nezávisela bezpečnost hrdinů (s výjimkou seance čtvrté, kdy se hrdinové blížili k Círnanovu obydlí napadeném skřety - zde však měl Game Master „zálohu“ - nehráčskou postavu Marigolda, která mohla případně „nesprávné“ dekódování situace hrdiny zvrátit). Komplikací by bylo nerozpoznání významu běžícího skřeta s louči v seanci šesté - Game Master se však velmi snažil, aby hráči pochopili jeho důležitost, což se také stalo. V osmé seanci však Game Master staví hrdiny do následující situace: pronásledují krysou, která zaběhne do díry pod zem. Hrdinové, kteří vběhnou za ní, vidí, jak se na krysou sesypaly vosy - lépe řečeno vosí vojáci vyzbrojení kopími. Alathor a Legian situaci správně dekódují jako životu nebezpečnou a snaží se co nejlépe ukrýt. Tento význam do situace zakódoval také Game Master. Pokud by však hráči dekódovali situaci jinak, nebo méně pohotově, mohlo to pro ně mít katastrofické následky.

Game Master také hráče vede ke snaze o dekódování významu nejen výrazných objektů, ale celé situace. Po několika minutách, které hrdinové strávili v podzemí, se ptá, zda vědí, kde jsou. Hráči rozpačitě kroutí hlavami. Alathor potom: „Myslím, že je logický, že jsme v myší díře.“ Legian na to reaguje: „To není tak logický...“

Game Master chtěl, aby hráči přišli na to, že se hrdinové nacházejí v labyrintu. Prozradil hráčům tento fakt na základě jejich úspěšných hodů na inteligenci. Zaměřme se na způsob Alathorova dekódování. Alathor vycházel z toho, že hrdiny sem přivedla krysa. To je sice v pořádku, i když musíme poznamenat, že ve své úvaze nezohlednil

přítomnost vos (na to pravděpodobně naráží Legian ve své odpovědi). Game Master však měl na mysli „praktičtější“ význam než myši díra nebo vosí říše - labyrint. Proč říkáme praktičtější? Protože informace, že se nacházíme v labyrintu, způsobuje, že dokážeme předvídat, co nás zde čeká (např. slepé chodby), což také hráči ihned dělají (Alathor: „Abysme tam nenarazili na zeď.“), případně se na očekávané připravit nebo přijmout nějakou speciální strategii (Legian: „Půjdeme pořád rovně.“).

V osmé seanci se setkáváme s ukázkou relativní sebranosti v kódování a dekodování významu mezi Game Masterem a hráči. Hráči se dostanou ke zvláštnímu mechanismu, ve kterém rozpoznají hlavolam. Snaží se jej vyřešit, když Game Master informuje, že ze stropu začínají sjíždět bodáky. Hráči chtějí utíkat, Game Master doplňuje: „Sjíždějí dost pomalu.“ Na to Legian: „Máme ještě čas.“ Alathor přikývne a poznamená, že kdyžtak to bude jako Indiana Jones a pokračují v řešení.

Legian bleskově interpretoval doplňkovou informaci Game Mastera jako pokyn k tomu, že mohou ještě zůstat.

Zároveň však musíme konstatovat, že Game Master hráčům stále ještě dost pomáhá - na rychlost sjíždění bodáků by se asi hráči měli doptávat sami.

Jasnou ukázkou přetrvávání Game Masterova „opatrovatelského“ přístupu je situace, ve které hrdinové dojdou k zahrádce s modrými, žlutými a červenými květinami. Alathor čichá ke žluté a létá, Legian čichá k modré a má doplněné všechny ztracené životy. Adelain chce čichnout k červené, načež ji zaskočený Game Master vyzve, aby si hodila na inteligenci. Legian to komentuje: „Tak ta bude určitě jedovatá“.

Jsme zde svědky selhání hráčů, kteří nedekodovali v květinách potenciální nebezpečí a lehkovážně k nim čichali. V běžné hře by za to byli potrestáni, Game Master však sáhl k záchrannému kruhu v podobě hodů na inteligenci.

Legianův komentář je potvrzením zvládnutí nástroje metagaming.

Při procházení labyrintem se hrdinové setkávají s dosud neznámými tvory, je zde tedy mnoho příležitostí pro jednoduché rozpoznávání objektů. Příkladem může být následující situace.

GM: *Hod' si na sílu... Dobrý, hodil. Tak sis jenom všiml, že jsi prošel něčím lepkavým.*

Legian: *Kemr.*

GM: *Ani se pořádně nestihnete rozkoukat a už na vás něco útočí.*

Al/Le: *Vosy?*

GM: *Vosa to není.*

Alathor: *Je to na zemi? Aspoň...*

GM: *No, je to na zemi.*

Adelain: *Brouky.*

Legian: *(zmateně) Tyjo, co to... Hej počkej! Rozsvítíme tam!*

Alathor odchází na záchod. Ostatní čekají.

Legian: *Ajak vypadaj? Nic nevidíme?*

GM: *Jo, všimli jste si... Všimli jste si... nějaký chlupy trošku... hlavně jako nohy.*

Legian: *Pavouk. Spiderman!*

GM: *A je to teda dost veliký proti vám.*

Legian: *Co by to mohlo bejt... pavouk.*

Alathor se vrací.

Alathor: *Už jsem přišel na to, co tam je... Pavouk.*

Legian: *No to jsem si taky myslel.*

Alathor: *Ta lepkavá svině... to je určitě pavučina.*

Legian: *(se smíchem) To jsem taky říkal.*

Legian: *Je to chlupatý.*

Alathor: *No tak pavouk.*

Probíhá boj. . .

Legian: *Je velkej hodně?*

GM: *Hodně.*

Alathor: *Odula ty vole.*

GM: *No pro vás je to taková odula...*

Vidíme, že podobně jako ve čtvrté seanci přicházejí hráči při dekodování nejasného objektu rovnou s konkrétním tipem (*vosy*). Když ale zjišťují, že tip je nesprávný, začínají se doptávat na podrobnosti (to je naopak výrazný rozdíl od seance 4) (Alathor: *Je to na zemi?*) a dokonce přemýšlejí, jak by mohli získat další informace (Legian: *Rozsvítíme tam!*). Alathor i Legian nakonec z informací poskytnutých Game Masterem přijdou na to, že se jedná o pavouka. V závěru ukázky vidíme, že pro lepší představu sahá Alathor k příkladu podobné nestvůry z Pána prstenů (Tolkien, 1992). Za poznámku

Stojí, že Alathor si je svým dekódováním jistější než Legian. Ten, i když přišel se správnou odpovědí, nebyl šiji úplně jist.

## Seance 9 a 10

Pokud o osmé seanci uvažujeme jako o určitém zlomu, pak devátá a desátá seance představují období procvičování nově získaného. Game Master poprvé za celou hru připravuje poměrně velký, ale jasně vymezený herní prostor (vosí říše) s množstvím různých objektů (vosí dělnice, vosí vojáci, uvěznění mravenci, mravenci pracující jako otroci v dolech, luční koník, zajatá hodná víla...) a ponechává hráčům relativní volnost jednání.

## Seance 11

Seance jedenáctá má odlišnou povahu, neboť se odehrává v rozlehlém lese, ve kterém mají hrdinové (velcí jako palec) nalézt luprikána. Jedinou stopou je, že luprikán má rád lesní jahody. Prostor je příliš velký a hráči mají příliš málo informací. Na druhou stranu již překonali fázi, kdy musí být vedeni Game Masterem krok za krokem. Game Master tedy volí kompromis - zašifrovaný text, který hrdinové objeví vyrytý v jeskyni poblíž jahodového pole. Text představuje pro hrdiny náповědu, co mají dělat. Není však konkrétní a jasný, hovoří básnickým jazykem.

*Slyš poutnice přešťastný, žes do lesa k nám zavítal,  
poselství, jenž tady spí, na stěně jahodových skal.*

*Nohy své zde zchlad', pak se honem vrať.*

*Dřív než se kdo naděje mohou začít díť se věci podivné.*

*Kdo hledá mě pro smích či pláč, nesmí býti neurvalý rváč,*

*Kdo hledá mě, ať je kdo chce zač, musí býti hravý jako hráč.*

*Když jižní vítr zafouká, nastavjeme hrdě tvář,*

*nic se neboj pavouka, jeho domov klidně zmař.*

*Voda, kterou nalezneš, skrývá všelikerou zvěř,*

*Jen jedno z nich je klíčem cest, jen pozor nepomůže pěst.*

*Když tyto řádky pochopíš, velkou radost natropíš.*

Dekódování významu textu se podobá situaci ze seance 6, kdy měli za pomoci výroku **nade dveřmi přijít na to, jak dveře otevřít. Tento text je však mnohem delší a hrdinové** mají na jeho základě vyřešit poměrně složitou situaci (náplň celé jedné seance).

Úroveň dekodování textu byla zpočátku dosti slabá. Hráči tam, kde to šlo, chápali text doslovně - např. verš nohy své zde zchlad', pak se honem vrať, kterými chtěl GM vyjádřit, aby se na místě příliš nezdržovali, pojednají tak, že opravdu strčí nohy do Potoka, který zde teče, a pak pokračují dál. V místech, kde text nebyl příliš konkrétní, ho naopak vykládali nesmyslnými způsoby (např. na základě verše „voda, kterou nalezneš...” začali polévat vodou člověka, kterého v jeskyni objevili). Uvedme ale konkrétní příklady:

Erbeus navrhuje jít na východ, Alathor na sever odvolává se na jižní vítr z básně. Tím však krátká diskuse o směru další cesty skončila a byla nahrazena již zmíněným poléváním nalezeného člověka vodou z potoka. Game Master proto zakročí otázkou: „Tak co? Vymysleli jste teda, kam pudete?”

Alathor: *Já bych šel na sever.*

Erbeus: *Já bych šel na jih.*

Alathor: *Musíme najít ten vítr, ne? Tak asi na sever.*

GM: *No, jak to tam je, ten verš...*

Legian: *Když jižní vítr zafouká... Zafouká z jihu...*

GM: *No. Nastavjeme hrdě tvář.*

Alathor: *Tak na jih! Na jih!*

Erbeus: *Na jih! Dyť to říkám!*

Alathor: *Otočit se na jih a jít rovně pořád!*

<sup>s</sup> dopomocí Game Mastera se tedy hráčům podařilo podle textu určit směr, kterým je třeba se dát. Šli tedy na jih kolem potoka. Ten se asi po hodině cesty stácel k východu. Hrdinové se rozhodli rozdělit - Alathor a Adelain pokračovali na jih, Erbeus <sup>s</sup> Legianem podél potoka. První pár dorazil k plácku s mohutným stromem, druhý pár <sup>k</sup> jeskyni, do níž ústil potok, který sledovali.

V jeskyni (už celá družina) brzy narazí na velké množství pavučin. Adelain a <sup>L</sup>e<sup>g</sup>ian utíkají pryč.

Alathor: *Jste debilové.*

<sup>L</sup>e<sup>g</sup>ian: *proč?*

Alathor: *Dyť je tam jeho domov klidně zmař...*

A začíná plánovat, že by se vrátili do vosí říše pro výbušniny... nebo zapálili pavučiny... Erbeus doplňuje „A potom ho zabít.“ Alathor upozorňuje, že zabít pavouka není nic snadného. Na to se všichni drží plánu s ohněm.

GM: *Já nevím no, zkuste si znovu přečíst ten nápis.*

Erbeus: *Máme klidně jeho domov zmařit.*

Alathor: *Když jižní vítr zafouká, nastav jemu hrdě tvář, nic se neboj pavouka, domov jeho klidně zmař.*

GM: *A předtím?*

Alathor: *Kdo hledá mě pro smích či pláč nesmí býti neurvalý rváč. Kdo hledá mě ať kdo chce je zač, musí býti hravý jako hráč.*

Legian: *Nikoho nesmíme zabít, třeba. Třeba jako musíme s nima furt komunikovat.*

Alathor: *Tak jo, tak nemusíme nic zapalovat. Píšou nemáme se bát pavouka. Tak tam jdem.*

GM: *Hm, ale neprojdete skrz tu pavučinu.*

Erbeus: *Zapálíme!*

Le/Al: *Ne! To ne!*

Legian: *To ne, budeme se prosekávat.*

Hráči při dekódování významu sice správně určili verš vhodný pro aktuální situaci (když narazili na pavučiny - domov jeho klidně zmař), ale nezohlednili jiné pasáže textu (nesmí býti neurvalý rváč). Na to, že je třeba toto udělat je Game Master upozornil doporučením, aby si text znovu přečetli, a to nejen pasáž bezprostředně se týkající pavouka. Potom již hráči dekodovali afordanci situace „správně“.

Po nalezení studánky v jeskyni již se ukázal být text pro hráče dostatečnou pomůckou, ačkoliv se opět setkáváme s jeho doslovným chápáním, když Alathor navrhuje, že budou ze studánky vyndávat jedno zvíře po druhém a koukat, zda u sebe nemá náhodou klíč. Sám se však svému návrhu směje. Ukazuje to snad na Alathorovo porozumění básnickému textu do té míry, že je mu jasné, že text je metaforický?

Doplňme, že v rámci této situace (hledání klíče), hráči úspěšně použili nástroj *zanr*, když Legian vylovil ze studánky malou žabku, na což všichni hráči reagovali takřka okamžitě „Tak kdo ji dá tu pusu?“ Situace je rozebírána také v teoretické části práce (s. 31).



Během seance se vedle dekodování významu podle básnického textu objevuje další nová situace. Je to tehdy, když Alathor čte mysl bláznivému člověku, kterého hrdinové našli u jahodového pole.

GM: *Tak se ti to podařilo. Proniknul jsi do jeho mysli.*

Alathor: *Co dělá jako teď normálně...*

GM: *Ted' mu můžeš říct, aby si na něco vzpomněl nebo tak.*

Alathor: *Vzpomeň si na něco, na cokoliv.*

Legian: *Co se ti stalo, třeba...*

Alathor: *Co se ti stalo?*

GM: *Tak vidíš, jak zrovna leží v kolíbce a houpá ho jeho babička.*

Legian: *Řekni mu, co se mu stalo?*

Alathor: *To už jsem mu říkal. Co se ti stalo?*

Erbeus: *Ted'kon, tady.*

GM: *Musíš to specifikovat nějak.*

*Ted' radim jako Game Master. Musíš přesně toho člověka dovést jakoby... Když chceš znát nějakou konkrétní událost, tak musíš, víš říct třeba: „ Co se ti stalo v téhle jeskyni? ”*

Alathor: *Co se ti stalo na tomhle místě?*

Legian: *Že takhle mluvíš...*

Alathor: *Že takhle mluvíš jakoby.*

GM: *No tak vidíš, jak prostě jde tady ten člověk, normálně velkéj člověk s takovým tím ranečkem a jde si a jde si a píská si a přijde k jahodovému poli a vidí jahody a víš, jak si myslí: „Dal bych si jahodu.“ A víš, že slyšel nějakou tenounkej hlásek: „Nedělej to, nedělej to, ty nejsou pro tebe!“ No a on se zarazil, ale stejně si nabral...*

Alathor: *Doprdele H. (Erbeus), vyhod' tu jahodu! Vyhod' ji! Vyhod' ji!*

GM: *...a jednu snědl a ozval se takovej naštvanej hlásek: „Já ti říkal že nejsou pro tebe!“ A najednou pink a byl takhle malinkej.*

Erbeus: *Jako my.*

GM: *Jako vy.*

Erbeus: *Půjč mi tu gumu, já je (jahody) chci vyhodit (vygumovat z inventáře v osobním deníku).*

Legian: *Já je vybliju.*

Adelain: *Já je vyblila.*

GM: *Ano, vy dva zvracíte, dobře.*

Jedná se o podobnou situaci, jakou byl Legianem vyslechnutý rozhovor dvou elfů v šesté seanci. Tato situace je ale nepřehlednější a hráči při jejímu porozumění mohou vycházet pouze z toho, co slyší nyní (na rozdíl od zmiňované situace, kde hovořící postavy naráželi na události, které hrdinové sami prožili). Záměrem Game Mastera bylo poskytnout hráčům potvrzení, že jsou na správném místě - tj. na místě, kde se vyskytuje luprikán. Alathor však zjištěné informace pochopil jako varování a vyvolal doslova jahodovou paniku.

Vedle těchto nových byly v seanci přítomny již známé situace typu jednoduchého rozpoznávání objektů. Uvedeme dva příklady.

V prvním byl Alathor a Adelain u stromu, když Alathora napadlo, že by tu mohl být pavouk, o němž se zmiňuje nápis. O chvíli později Adelain něco popadlo a odneslo nahoru.

GM: *Je to chlupaté...*

Alathor: *No, pavouk.*

GM: *...a zrzavé.*

Alathor: *Kočka! Drzá kočka! Garfield.*

Erbeus: *A bylo to velký jako kočka? Vem si, že jsme malinký...*

GM: *Bylo to menší.*

Alathor: *Veverka! Snad se ji nebude snažit rozlousknout hlavu.*

GM popisuje, jak veverka položila Adelain opatrně do skořápky od oříšku.

Legian: *Ty si teď jako její miminko a bude tě chránit.*

Erbeus: *Starat se...*

Alathor opět postupoval metodou konkrétních tipů, tak, jak rozebíráme již dříve. Jeho první tip vyplýval z předchozího uvažování o nápisu, kde se píše o pavoukovi. Původ druhého tipu můžeme označit jako žánrový. Třetí a správný tip odpovídá běžným znalostem. Upozorněme jednak na to, že Erbeus se doptává, a to ne Game Mastera, ale Alathora, což je herně správné, resp. role-playingové. Dalším zajímavým momentem je, že Alathor k prostému definování objektu přidává jeho význam (potenciální ohrožení - rozlouskne Adelain hlavu), který Game Master uvádí na pravou míru, když popisuje veverčino chování. Novým momentem je, že Legian a Erbeus dekódují význam tohoto chování s velkou jistotou a sdělují ho Adelain jako jasnou věc. To svědčí o dalším

pokroku hráčů na poli významu, i když je třeba přiznat, že uvedená situace byla poměrně snadná.

Druhý příklad je rozpoznávání vážky.

GM: *Lítá tam něco obrovského... Vám to připadá obrovský, může to být velký tak metr...*

Alathor: *Ty vole vážka!*

GM: *...ale je to hrozně krásný.*

Erbeus: *Víla.*

Alathor: *Tak to nebude vážka, (se smíchem)*

GM: *No vypadá to trochu jako vážka... ale taková moc pěkná vážka.*

Za prvé musíme upozornit, že hráči (Alathor) stále postupují tak, že po první podané informaci přicházejí s konkrétním tipem na rozpoznání objektu. Zajímavější v této situaci je, že Game Master zde doplňkovou informací svedl hráče ze správné stopy. Nabízí se úvaha, že hráči předpokládali, že kdyby Alathorův tip byl správný, Game Master by v popisu už dál nepokračoval. Druhou část věty GM však dořekl prakticky zároveň s Alathorovým výkřikem (*Ty vole vážka!*). Ukazuje se, že hodnocení krásy, která je značně subjektivní veličinou, není vhodným vodítkem k dekódování. Opět se tedy potvrzuje, jak důležitou roli hraje při hře sdílení vědomostí, postojů, představ, asociací a nástrojů mezi účastníky. Setkáváme se s ukázkou nesamozřejmosti shody i ve velmi jednoduchém kódování/dekódování významu.

## Seance 12

Hráči se dostali do luprikánova obydlí uvnitř stromu. Popisují, že vstoupili do kruhové místnosti, v jejímž prostředku je válec, do kterého vedou dveře.

GM: *Dveře jste otevřeli a jste v malé místnůstce, je jakoby oddělená od toho svého okolí a vevnitř jsou tři velký dudlíky.*

Alathor: *Doprdele zase hlavolam.*

Legian: *Ty voogy!*

GM: *Myslíte, že je to hlavolam?*

Legian: *A co je tam napsáno? Je na nich ještě něco?*

Adelain: *Nejdou se obrátit jako kolotoč?*

GM: *Jsou takhle nad sebou, tři čudlíky.*

Legian: *Každý zmáčkne jeden. Jsou nějaký barevný nebo?*

GM: *Dřevěný.*  
 Erbeus: *Zmáčkнем všechny najednou.*  
 Legian: *Já jeden, P.jeden...*  
 Adelain: *Ne. ten prostřední je vždycky nejdůležitější!*  
**Erbeus:** *Tak prostřední zmáčkнем.*  
 Legian: *Tak jo.*  
 Erbeus mačká prostřední čudlík.  
 GM: *Dá se to celý do pohybu...směrem nahoru.*  
 Legian: *Dobry (ironicky), chcípнем.*  
 Alathor: *(ponuře) A směrem dolu, vid'? A dveře se zaklapnou...já to chápu.*  
 Erbeus: *To je výtah! To je výtah! To je výtah! Jednička je první patro, dvojka druhý patro, trojka třetí patro.*

Vidíme, že se opět jedná o situaci rozpoznávání objektu (výtah). Co je na ní zajímavého? Za prvé to, že se hráči soustředí pouze na dominantní objekt (trojice tlačítek) a zanedbávají přitom další kontext (malá uzavřená místnost s dveřmi), za druhé po prvním nesprávném tipu (hlavolam) se snaží přijít na to, co s tlačítky udělat (tj. na jejich afordanci) a ne na to, co tlačítka představují. Třetí a možná nejzajímavější poznatek je ten, že se hrdinové zařizují podle doporučení Adelain, nejmladší a nejméně zkušené hráčky, jejíž nápady jsou vždy nejméně vhodné a ostatní si to dobře uvědomují. Znamená to, že když hráči nevědí, nechávají rozhodnout i nejméně vhodného člena, když je dost přesvědčivý<sup>41</sup>? Uvedený příklad také ukazuje, že i přesto, že o tom, co dělat, bylo rozhodnuto a bylo to vykonáno, hráči stále uvažují o významu objektu, přičemž zapojují nové informace, které však různě interpretují (Legian a Alathor vs. Erbeus).

Následující příklad představuje jednoduchou situaci, jejíž význam je třeba dekodovat. Hrdinové zkoumají luprikánovo obydlí. Mají už za sebou dvě místnosti s ošklivým překvapením (oživlé chrliče a harpyje). Nyní jsou u dveří, před kterými na dvou malých stolcích stojí dvě baňky s nějakou tekutinou. Kolem jsou pohárky.

Alathor: *Já bych to nepil. Já sejdu kouknout do tý své knížky o jedech radši.*  
 GM: *Jo a jedna je červená a jedna je žlutá.*

<sup>41</sup> Na tomto příkladu vidíme, že přesvědčivostí nemyslíme složitou argumentaci, ale prostě ráznost návrhu.

Alathor: *Já bych zkusil žlutou, ale já ji radši pít nebudu, já se kouknu do knížky o jedech.*

Alathor v knížce objeví návod, jak se dá docela spolehlivě rozpoznat jed a vyzkouší tento postup. Zdá se, že ani žlutá ani červená tekutina jed není.

Erbeus: *A co ty dveře otevřít?*

Legian: *Jaký dveře?*

Erbeus: *Dyt' tam jsou ty dveře.*

Legian: *No jo, ale tam může bejt náká...*

Alathor: *Já jdu instinktivně, já bych řek, že žlutá je lepší.*

Legian: *Já taky! Ne, červená!*

Erbeus: *(s úsměvem) Modrá je dobrá.*

Alathor: *Tak já vyzkouším žlutou.*

GM: *Kolik toho vypiješ?*

Alathor: *Trošku.*

GM: *Jsou tam ty kalíšky.*

Alathor: *No tak do toho kalíšku si naleju a vypiju no.*

GM: *(k Erbeovi, Legianovi a Adelain) Vidíte, že začíná tak jako průsvitnět a zlátnout.*

Legian: *Běž do dveří, dělej...*

Alathor: *Tak já zkusím projít, jestli něco ...zakopnu nebo projdu...*

GM: *Projdeš.*

Alathor zkoumá místnost...

Erbeus: *Já jdu za P., taky se napiju.*

Legian: *Já se napiju červený. Já se napiju červený!*

GM: *Jo?*

Legian: *Jo.*

GM: *Koukáte na něj (Legiana). Začíná mu červenat nos. A za chvíli mu červenaj i vlasy.*

Hráči (vyjma Legiana) se smějou. Legianovi se na obličej udělá červené srdíčko.

Ostatní se mohou smíchy potřhat.

Legian: *A cejtím něco jako?*

GM: *Cejtíš takový jako teplo.*

Legian: *Á, láska. A co cejtí K. (Adelain), když mě vidí?*

GM: *No nic. Ale ty najednou cejtíš, že máš všechny ty svý kolegy strašně rád*

Erbeus a Adelain se děsí a překřikují se, kdo se dříve napije žlutého lektvaru a zmizí za dveřmi.

GM: (Legian) *Vypadá, že je hrozně šťastnej a má takovej přihlouplej úsměv.*

Legian: *Nedobily se mi životy třeba?*

GM: *Ne.*

Podobně jako u předchozí situace se zdá, že hráči se spíše než na význam objektu zaměřují na jeho afordanci (na to, co objekt nabízí k činnosti). Hráčům je od začátku jasné, že lektvary jsou tu k pití. Je zvláštní, že se nezabývají otázkou, proč by měli lektvary pít. Místo toho řeší, zdá se bezpečné je pít, případně který z nich vypít. Teprve po chvíli Erbeus připomene, že hrdinové stojí přede dveřmi. Potom, co Alathor vypije lektvar a zprůsvitní, už je asi význam lektvaru hráčům jasný, protože ho nijak nerozebírají a Legian pouze pošle Alathora do dveří. Game Master předpokládal, že hrdinové se budou nejdříve snažit dostat do dveří a když neuspějí, objeví význam lektvarů coby prostředku, který by jim mohl zajistit průchod do místnosti. Hrdinové však k výsledku došli obráceně řídíce se nejprve afordanci objektu - lektvary (vypít) namísto afordanci objektu - dveře (vstoupit). V této souvislosti je vhodné poznamenat, že dveře představují objekt poměrně běžný, zatímco lektvary na stolečcích naopak objekt dosti neobvyklý. Možná právě proto se hráči zaměřili nejprve na lektvary. Game Master předpokládal, že nejdříve se hráči zaměří na objekt, jehož význam je jasný - tj. na dveře (vstup do místnosti) a teprve potom budou uvažovat o významu objektu druhého, méně jasného - lektvarů.

Za poznámku stojí jednání Legiana, který se i přes ověřenou funkčnost žlutého lektvaru, rozhodl vyzkoušet lektvar červený. Game Master situaci vytvářel za použití nástroje žánr (pohádka, fantasy) a tedy tak, že jeden lektvar hrdinům pomůže, zatímco druhý je poškodí. Úkolem hrdinů bylo vybrat ten správný. Všimněme si, že hráči přitom neměli žádnou spolehlivou pomůcku, jak by mohli správný lektvar od nesprávného rozpoznat. Právě proto asi důsledky vypití nesprávného lektvaru zvolil Game Master velmi mírné a spíše zábavné než skutečně ohrožující. To ukazuje na to, že GM využíval při konstrukci tohoto aspektu situace spíše metagaming než herní příběh - pro ten by naopak bylo logičtější, že nesprávný lektvar by měl jako luprikánova ochrana před vetřelci důsledky závažné. Legianovo jednání je tedy možné vysvětlit buď tak, že nedekódoval polaritu správný-nesprávný lektvar, anebo tak, že použil nástroj *metagaming*, na základě čehož došel k tomu, že následky nesprávného lektvaru

nemohou být příliš ohrožující, když GM neposkytl hráčům možnost zjistit, který je který, jinak než pokusem.

Ve dvanácté seanci se prvně setkáváme s předstíráním významu - s tzv. bluffováním. Je to v luprikánově ložnici, kam se hráči dostávají ke konci seance a od které si slibují, že by zde mohl být ukryt hrnec zlata, po kterém pátrají. V místnosti je klec a v ní zpěvný pták. Hrdinové se snaží s ptákem navázat kontakt a ptají se ho, kde je hrnec zlata.

GM(pták): (piští vysokým polekaným hláskem) *Běžte pryč! Tady nemáte co dělat, já udělám poplach!* (piští)

Legian: *Já ho jdu chytit...*

Erbeus: *Ne, jdem pryč, jdem pryč, aby nedělal poplach.*

GM: *On za chvíli toho nechá.*

Pták je podán dost humorně, přesto se Erbeus obává, že by svou hrozbu mohl splnit. Game Master proto hráče uklidňuje. Pták předstíral, že je významným objektem, i když ve skutečnosti nebyl, proto mluvíme o předstírání významu, o bluffování.

### Seance 13

Ve třinácté seanci se opět objevuje jednoduché rozpoznávání objektů (např. chřestýši), které se neliší od dříve popsanych situací tohoto typu. Hráči slyší chřestění a opět přicházejí rovnou s tipy, co by mohlo chřestění vydávat (medúza, čert, duchové!). Game Master doplňuje další informaci (vidíte, že se k vám plazej dva obrovský hadi), po nichž přichází správný tip (chřestej ši).

Zajímavá je situace, ve které je Erbeus zasažen šipkou (pravděpodobně jedovou, jak se hráči - Legian - domýšlejí z toho, že Erbeus si hází na odolnost<sup>42</sup>). Legian se táže, do kterého ramene byl Erbeus zasažen a dozvídá se, že do pravého. Legian je zklamán, Erbeus je naopak rád, protože „je to dál od srdce“. Tady vidíme, jak jednotliví účastníci situace různě vnímají význam objektu (otrávené šipky) - Legian jako vyřazení Erbea z boje (činnosti) družiny (proto je zklamán ze zjištění, že byla zasažena Erbeova pravá,

<sup>42</sup> Opět ukázka metagamingu, podobná příkladům ze seance šesté (GM se táže na rozestavení hrdinů=>Legian: sochy obživnou) a osmé (hráči si házejí na obratnost=>Legian: to abychom se něčemu vyhnuli; Adelain chce čichnout ke kytce a má si hodit na inteligenci=>Legian: taje určitě jedovatá).

tedy dominantní, ruka), Erbeus jako ohrožení života (proto je naopak za zasažení pravé ruky - a ne levé - rád).

Dominantní v oblasti významu je ve třinácté seanci situace, kdy hrdinové přicházejí k části chodby tvořené dlaždicemi, z nichž na každé je jedno písmeno. Alathor ihned „Indiana Jones, ne...“<sup>43</sup>. Legián navrhl: „napíšem tam L-U-P-R-I-K-Á-N. Dále se však otázkou, po jakých dlaždicích přejít, hráči nezabývali. GM je vyzval khodu na inteligenci a těm, kteří uspěli začal vysvětlovat, že dlaždice mají jinou strukturu než je normální. Že to asi nebudou jen tak nějaký dlaždice.

Alathor: *Co tam zkusit něco hodit.*

Adelain: *Ne! Napiš luprikán!*

Alathor: *Tak si to udělej sama, když seš tak chytrá. Se to propadne a...*

GM: *Zloděj má nějaké dovednosti s pastma, tak se podívej...*

Legianovi se však mechanismus zneškodnit nepodařilo.

Alathor navrhuje problematickou podlahu obejít po stěně pomocí pavoučího lektvaru

GM upozorňuje, že ten nevystačí pro všechny.

Erbeus: *Já tam zkusím hodit kudlu.*

Legian: *To je lehký hrozně...*

GM: *Hodils tam kudlu, dopadla na písmenko Ma nic se nestalo.*

Alathor: *Ale kdybys to hodil na jiný písmenko, tak se to propadne.*

Hráči jdou do vedlejší chodby pro kameny a vrhají je na dlaždice.

GM: *Házíte všechny najednou anebo postupně?*

Erbeus: *Po jednom.*

GM: *Tak třeba na A... nic se neděje.*

Hráči: *na B? na C?...*

Na všechno GM odpovídá, že se nic neděje.

Alathor: *Hele já si na to stoupnu.*

Legian: *Na áčko.*

Alathor: *No, na áčko.*

Podlaha v podstatné části chodby se propadla a hrdinové spadly do hluboké jámy.

<sup>41</sup> Indiana Jones a poslední křížová výprava (Lucas & Spielberg, 1989); tam nápis představoval jednu ze zkoušek, jimiž bylo třeba projít, aby člověk získal svatý grál. Indiana věděl, že tato zkouška se jmenuje slovo boží, přešel tedy postupně dlaždicemi J E H O V A .



Hráči správně dekódovali mechanismus, nevzali však v úvahu možnost, že zatížení kameny nemusí být dostatečným ověřením jeho bezpečnosti. Je zvláštní, že hráči skoro neuvažovali nad tím, přes jaké dlaždice přejdou (jak oni říkali - co napíšou). Jen ze začátku Legian navrhl „napsat“ tam luprikán, toho se chytla i Adelain, nepřišly však žádné další návrhy ani hodnocení návrhu Legianova. My se však u tohoto návrhu zastavíme. Mírně totiž navazuje na popsanou situaci s lektvary a Legianovo metagamingové uvažování. Řešení hádanky slovem „luprikán“ by totiž spadalo do této logiky, která předpokládá, že Game Master by zvolil takové slovo, na které hráči mohou bez problémů přijít. Úspěšné řešení situace však vyžadovalo složitější úvahu, konkrétněji propojení herního příběhu a metagamingu. Hráči si měli uvědomit, že zdolání mechanismu vyžaduje heslo, které vytvořil luprikán (herní příběh). Zároveň to ale muselo být takové heslo, které hráči mají šanci uhodnout (metagaming). Hráči měli uvažovat, zda třeba znají luprikánovo jméno a vzpomenout si, že když vstupovali na luprikánův pozemek, byla tam velká cedule hlásající VILÍKOVO. Z toho měli usoudit, že luprikán se jmenuje Vilík a že by to mohlo být hledané heslo.

## Seance 14

V této seanci hráči dokazují, že již dokáží číst význam objektů v kontextu herní situace. Hrdinové jsou stále ve sklepení luprikánova domu a pátrají zde po hrnci zlata. V minulé seanci našli v jedné z bočních chodeb klíč, který si uschovali. Nyní došli „hlavní“ chodbou ke dveřím. Před dveřmi svedli úspěšnou bitvu s ožvlými sochami, přičemž největší a nejkrásnější socha elfa se knim přidala. Později se ukázalo, že jde o elfa, kterého luprikán do podoby sochy začaroval. Hrdinové obrátili pozornost ke dveřím a ihned je napadlo použít nalezený klíč. Za odemčenými dveřmi však jsou další dveře. Hráči chvíli mlčí, pak Legian navrhuje: „Tak jdeme tam do té chodby, do té na opačný (straně), než jsme našli tenhle ten (klíč).“

Hrdinové tedy pokračují v průzkumu podzemí a skutečně objeví další klíč. Vracejí se znovu ke druhým dveřím, odemknou je a za nimi vidí další dveře.

Alathor zkoumá mapu, zda jsou zde ještě nějaké neprozkoumané úseky.

GM: *No takpřemejšlejte, no.*

Legian: *Hhhh!! Ty vole! Třeba když zabijem tu velkou sochu třeba v té soše to bude.*

GM: *Toho elfa?*

Legian: *No.*

GM: *Tak to se elfovi moc nelíbí. Neslyšel tě teda úplně, ale jde k tobě a ptá se, co to mělo být...*

Legian se omlouvá, ostatní se přidávají a Erbeus vysvětluje:

Erbeus: *On myslel, že je v tobě ten klíč.*

Na to socha poznamená, že snad hrdinové nemají zrak a ukáže prstem na obrovský klíč, který má zavěšený na krku. Hráči se smějí.

Zaměříme se na dekodování významu druhých dveří. Zdálo by se, že není těžké přijít na to, že klíč od nich bude stejně jako klíč od prvních dveří ve sklepení. Jsou dvě cesty, kterými je možné k tomuto poznání dojít. I ta snazší, kterou pravděpodobně použil Legian, je poměrně pokročilým užitím nástroje metagaming (představa toho, jak Game Master navrhoval herní prostor, jak rozmístil cíl a prostředky k jeho dosažení). Náročnější cesta by vedla přes zhodnocení herního příběhu a uvědomění si, že celé sklepení je jednou velkou pastí vytvořenou luprikánem na případného zloděje jeho zlata<sup>44</sup>.

Při získávání třetího klíče se Game Master konečně dočkává toho, co požadoval od hráčů už v několika předchozích situacích. Legian totiž nejprve přemýšlí, kde by třetí klíč mohl být, dojde k výsledku, a na základě toho zaměří pozornost na příslušný objekt (v tomto případě oživlou sochu elfa). Toto nazýváme jako *vyhledávání významu*, což naznačuje, že význam je hráčem určen ještě před objevením objektu na základě aktuálního herního kontextu, resp. kontextu herního příběhu. Ačkoliv popsaná situace představuje velmi jednoduchý příklad tohoto typu práce s významem, považujeme to za velký zlom.

Posun je znát také v rozpoznávání objektů. Představme si podrobněji situaci, kdy hráči došli na konec chodby, která je zavalená balvanem tak, že u stropu zbývá jen úzký otvor. Legian se snaží vylézt na balvan, aby se otvorem podíval.

GM: *Ted'jsi tam vylez a koukáš. A není tam teda moc vidět...ale vidíš, že je tam místnost. A slyšíš tam nějakou takovou šum a šustot...*

<sup>44</sup> Proto je také zlato dosažitelné. Cesta k němu je však lemována různými nástrahami (pastmi, nestvůrami).

Legian: *Pavouky, ty vole.*

GM: *...a občas takový hodně vysoký pískání.*

Legian: *Harpyje.*

Alathor: *To je jako když jsou tam krysy nějaký...*

Legian: *Co s tím?*

Adelain: *Já tam p... Jak už je velká moje sova?*

GM: *Tvoje sova... no ta by tam prolítla.*  
*Ale nevím, jestli to...*

Legian: *Hodíme ji tam.*

Adelain se o sovu bojí.

Legian: *Nechcípne.*

Adelain: *Jestli se tam udusí!*

GM: *No ona se tam neudusí...*

Legian slézá z balvanu, aby ostatním řekl, co zjistil.

GM: *Co vy na to? Napadá vás něco?*

Alathor: *Že jsou tam krysy.*

Legian: *Tu sovu.*

Alathor: *Ta by i ty krysy zakousla...*

Sova je nakonec vyslána do místnosti a Adelain vidí jejíma očima.

GM: *Tak tam vletí dovnitř, je tam všude dost velká tma, ale ona vidí dobře v noci... A najednou slyšíte, že se tam ozývá takový hodně vysoký pískání a šustění. No a ty (k Adelain) vidíš, jak se tam všude míhají takový šedočerný skvrny, občas vidíš červenou tůpku, která vypadá trochu jako oko.*

Alathor: *Ať se vrátí...*

Legian: *Vrať se! Vrať se!*

GM: *Dobře, tak sova letí pryč.*

GM: *Tak to je asi tak všechno, co jste tam viděli... takže šedý černý skvrny a občas nějaký červený oko a hodně vysoký pískám.*

Alathor: *To je ta krysa.*

Legian: *To je krysa, bych řekl.*

GM: *Krysa by asi takhle nešustila...a navíc to nebylo na zemi. Ta sova letěla a...*

Alathor: *Netopejr, ty vole.*

Legian: *Ale nebylo to nějak extrémně velký, ne?*

Alathor: *No tak jestli je zmenšil taky...*

Hráči uvažují, že do místnosti znovu vyšlou sovu, která v případě nouze bude i netopýra útočit blesky.

GM: *Ještě ...ty červený záblesky ...ten tam nebyl jeden...*

Alathor: *No jasně, to jsou oči... No ty vole, netopejři. Těch tam bude...  
Já mam nápad! Hodíme tam louč... to by mohlo zabrat, ne? Ono je ,  
sežehne... Možná ještě flašku oleje...*

Erbeus: *A proč to chceš zapálit?*

Alathor: *Protože tam jsou netopejři, a když tam přijdeš, tak se na tebe sesypou*

Erbeus: *A jak víš, že to jsou netopejři?*

Alathor: *To je asi jasný.  
Hodíme to tam...*

Erbeus: *Já si teda nejsem jistej, že tam jsou netopejři.*

Legian: *Ale já taky fakt ne.*

Alathor: *Tak co by to teda mohlo bejt jinýho?*

Legian: *Kočka.*

Alathor: *Hmm, kočka, ty vole. Asi když tam bylo víc těch očí, ne.*

Erbeus: *Mouchy. Mouchy.*

Legian: *Není jich tam víc.*

Alathor: *Jee.*

GM: *Červenejch bodů tam bylo spousta.*

Erbeus: *Mouchy. A jak byly daleko od tebe (k Adelain, resp. sově)?*

GM: *To ani nestihla zaregistrovat, ona tam vletěla a hned jste ji zase odvolali*

Alathor: *To jsou netopýři, ty vole, já vám to říkam.*

Legian: *Tak je zkusíme hák přilákat., hej, zkus mluvit (k Alathorovi). A začni  
s nima mluvit „Kdoo toojee? ”*

Erbeus: *Tak kdyby tam byli netopejři, tak proč ji nenapadli.*

Alathor: *To je blbý, já s nima mluvit nemůžu... Hej D. (Legiane) skoč tam a trošku  
to víc prohlídni.*

Legian: *Já? Jsi normální?*

Erbeus: *Ne, tak ty tam prostě pudeš a...*

Adelain: *Tak tam pudu já, nehádejte se!*

Alathor: *Tak já nevím, tak ať tam jde ona, ty vole.. Nevím, ona má blesky, chápeš?*

Legian začíná studovat, jaké má Adelain kouzla. Magický štít, oheň...

Alathor: *To by si ani nemusela dávat magický štít, prostě by tam prolezla... anebo tam můžu poslat Argiho.*

Legian: *No, pošli tam Argiho, vole.*

Alathor: *Ale zase jak se protáhne nazpátek...*

Legian: *Hej počkej! Teď mě něco napadlo! Ale to je asi blbý... (něco Alathorovi ukazuje)*

Alathor: *S upírama, jo?*

GM: *Tak co? Vymysleli jste něco seriózního?*

Legian: *Jo, telepatii.*

Alathor: *Bych si telepatoval s upírama.*

Legian: *Myslím ale, že to uměj rušit... Oni maj nějaký ty vlny...*

Alathor: *Doprdele hodíme tam tu louč.*

Erbeus: *(souhlasně) No. Já tam házím louč.*

Al/Le: *Jdem tam odposlouchávat!*

Erbeus: *Já tam hážu louč!*

GM: *Erbeus tam háže louč... Za chvílku slyšíte takový (píská) a za chvílku vylítavaj ven netopyři, jeden za druhým.*

Vidíme, že hráči opět zahajují dekodování přímým tipem (pavouci, harpyje, krysy) to zůstává stejné. Je jim však jasné, že musejí získat další informace a řeší, koho dovnitř vyšlou. Z informací, které poskytnou vyslaná sova se utvrdí v posledním tipu - krysy Game Master však uvede fakta svědčící proti správnosti tohoto tipu (*krysy by tak nešustili, nebylo to na zemi...*). Na to přichází Alathor bez dalšího doptávání štípem novým (*netopejr*). Od této chvíle začíná rozpoznávání objektu nabývat nové formy Erbeus zpochybňuje správnost Alathorova tipu (do té doby to dělal pouze Game Master), Legian se přidává a mezi hráči vzniká **diskuse**.

Čtrnáctá seance nabízí také ukázkou dekodování významu na základě kontextu poskytnutého herním příběhem. Hráči získali luprikánovo zlato a zvětšili se. Přemýšlí o tom, jak by se luprikánovi pomstili, pak vytvářejí další plány.

Erbeus: *Já bych se zorientoval a šel bych k řece. Než nás tu načapou skřeti.*

Alathor: *Tyjo, teď máme zase další nebezpečí skřetů...*

GM: *Slyšíte „Ha ha hááá, a máme tě ty všiváku zelenej! Prťavej!”*

Legian: *A kdo to říká?*

GM: *Nevíte, vy slyšíte tady to. Dva hlasy jsou to, takový drsný, hrubý...*

Alathor: *Pojďte zmlátit je.*

GM (hrubě): *Ted' ti to něk nemizí ty šmejde malej, co? Ho ho ho.*

Alathor: *Skřeti.*

GM (hrubě): *Ty zmetku... zaživa tě uškvaříme! A pěkně pomalu a uvidíme, co nám pak budeš provádět jako pečínka! Ha ha há!*

Alathor: *Ty vole pojd'te je zmlátit.*

Erbeus: *To nejsou skřeti.*

Alathor: *Můžou... (ke GM) Jsou to skřeti, ne? Asi pravděpodobně...*

GM: *Podle hlasu vám připadá, že jsou to skřeti...*

Alathor: *Jdem do nich, ty vole! Tasim meč.*

Legian: *Zachráníme luprikána!*

Alathor: *Tasim meč.*

Legian: *Zachráníme luprikána?*

Alathor: *Jo! Třeba nám ještě něco dá, ty vole.*

GM: *Slyšíte, že asi někoho popadli a utíkají...*

Alathor: *Za nima!*

GM: *Chcete je pronásledovat?*

Alathor: *Já tasim meč a za nima!*

Legian: *Já jdu za nima.*

Alathor: *Běžim!*

Informace, ze kterých hráči vycházejí při dekodování situace jsou podobné jako v šesté seanci, kdy interpretovali rozhovor dvou elfů. Game Master se zde opět ocitá v roli dramatika a nechává promlouvat pouze postavy, které o hrdinech nevědí. Zdá se, že hrdinové neměli problém dekodovat, že chyceným je luprikán. Nejasnosti měli pouze o tom, zda vězniteli jsou skřeti. To je trochu překvapivé, když uvážíme, že těsně předtím na riziko skřetů v tamním lese Alathor i Erbeus upozorňují. Pochybnosti má Erbeus což shledáváme i v předchozí situaci. V tomto kontextu uveďme situaci ze seance šesté ve které si Erbeus vytvořil vlastní vysvětlení běžícího skřeta sloučí. Toto, spolu s dalšími herními zkušenostmi, nás vede k domněnce, že Erbeus si vytváří o herních objektech poměrně záhy vlastní interpretace, které mohou způsobovat jeho relativně menší vnímavost k novým informacím a k náznakům Game Mastera. Poznamenejme ještě způsob, kterým Alathor u Game Mastera hledá potvrzení svého tipu. Na rozdíl od

předchozích seancí nevyžaduje od GM jasnou odpověď (ano nebo ne), je mu jasné, že ve hře jde právě o to, že hráči nemohou vše vědět hned jistě, ale na základě částečných informací mohou vědět, zda jejich tip je pravděpodobně správný nebo ne.

## Seance 15

Na závěr uvedeme spíše pro zajímavost situaci, která ilustruje to, jak hráči (Alathor) rozumí žánru, ve kterém hra probíhá. Hrdinové se vracejí z výpravy pro zlaté jablko, které slíbili přinést jedné nemocné elfce, ženě jejich osvoboditele z palácového vězení (seance 3).

Legian: *O co, že ho tam přinesem pozdě.*

Ostatní hučí a ptají se proč.

Legian: *Nevim, si to myslím.*

Alathor: *Takový, teď tam dojdem a ta žena leží a „Jé, vítejte zachránci!“ No tak dobrý, ještě jdem moc brzo, takjdem. A až bude jen vzdychat...*

Alathor zde vyjadřuje, že hrdinové by měli přijít se záchranou v poslední chvíli, čímž upozorňuje na jeden z podstatných prvků fantasy nebo možná dobrodružné literatury jako takové. Právě toto načasování bývá často čtenáři kritizováno jako patetické. Scénka, kterou Alathor předvádí, tento princip poměrně zdařile karikuje.

## 4.5. Výsledky

Empirická část práce přinesla dva hlavní výsledky. První je ten, že v rámci her na hrdiny za **určitých podmínek probíhá učení, které je výzkumně zachytitelné a popsitelné**. Druhý vyplývá ze zjištění, že ústředním dějem, který se ve hrách na hrdiny odehrává je **kódování a dekódování významu**. K tomu jsme dospěli již v teoretické části práce. Analýza herních záznamů však ukázala, že **schopnost kódovat a dekódovat význam není samozřejmá a že si ji lze osvojit (resp. ji rozvíjet) během hraní**. *Učení se významu* bylo ústředním tématem empirické části práce, a proto představíme několik dílčích výsledků, které se k němu váží.

V předchozí kapitole je problematika učení se významu představena dosti živelně. Jediné třídící kritérium představuje čas. Jednotlivé případy jsou uváděny tak, jak se objevovaly v průběhu hraní. Nyní se tedy pokusíme o určitou systematizaci výsledků.

Analyzované situace můžeme dělit v první řadě podle toho, co je hráčům předloženo k dekódování a co má být výsledkem dekódování. Na základě těchto kritérií jsme identifikovali tři **stupně dekódování významu**, které nazýváme *Rozpoznávání objektů*, *Rozpoznávání významu objektů* a *Vyhledávání významu*. Samostatný oddíl věnujeme **nástrojům kódování/dekódování významu**, jejichž užívání jsme během hraní zaregistrovali (*Nástroje kódování a dekódování významu*).

#### **4.5.1. Rozpoznávání objektů**

Rozpoznávání objektů představuje **nejjednodušší situaci dekódování významu**. Jde v ní o to, že hráči na základě určité informace od Game Mastera identifikují nějaký objekt (to znamená, že ho pojmenují). V názvu tohoto typu dekódování významu explicitně nezaznívá slovo význam. Je to proto, že tento termín jsme v rámci naší práce vyhradili situacím, které jsou méně jednoznačné (nemají jasně „správné“ nebo „nesprávné“ řešení). Je však jasné, že vzhledem k povaze výsledku dekódovací činnosti *-pojem* - je rozpoznávání objektů také prací s významem.

Rozpoznávání objektů se objevuje již od druhé seance. Až do seance osmé má velmi jednoduchou podobu, kdy hráči po první informaci od Game Mastera vykřikují své tipy na určení objektu. Pokud je tip hráče neúspěšný, následuje buď mlčení nebo tip jiný. V šesté seanci je zajímavý výstup Alathora, který v odpověď na Legianův tip *medúza* upozorňuje, že může jít i o *baziliška*. V osmé seanci nastává zásadní změna, když se hráči začínají Game Mastera sami doptávat na další informace o rozpoznávaném objektu a začínají přemýšlet, jak odstranit případné informační bariéry (např. nedostatek světla v místnosti). Další posun spatřujeme v seanci jedenácté, když Erbeus **pochybuje o Alathorově tipu a doptává se s úmyslem tento tip potvrdit/vyvrátit**. Alathor na základě doplňkové informace svůj původně nesprávný tip mění na tip správný. Game Master má v celém procesu výrazně menší úlohu, než tomu bylo na začátku. Podobně to můžeme sledovat v seanci čtrnácté, kde se mezi hráči strhává diskuse o tom, co je v tmavé místnosti. Game Master zde plní pouze roli moderátora.

Musíme se zastavit také u formy, kterou Game Master podává hráčům úvodní informace, na jejichž základě pak hráči daný objekt rozpoznávají. V této souvislosti hovoříme o tzv. *míře obsažnosti informace*, kterou ilustrujeme na příkladu ze seance čtvrté, kdy GM říká hráčům: „Slyšíte zpěv“. Jde o poměrně obsažnou informaci, když si



uvědomíme, že GM by např. mohl sdělit pouze „Něco slyšíte“. Míra obsažnosti je vždy relativní. Ve chvíli, kdy hráči přemýšlí, zda jeskyni obývá medúza nebo bazilišek (seance 6), je informace „slyšíte chřestění“ velice obsažná, zatímco tatáž informace („slyšíte chřestění“) bez dalšího pomocného kontextu (seance 13) je obsažná méně, což je znát z roztočivých a nesprávných tipů, které hráči v tomto případě uvádějí (*medúza, čert, duchové*). Při hraní na hrdiny jsme identifikovali různé *pomocné kontexty*, které byly ve své funkci různě platné. Nejefektivnější se ukázal kontext, který označujeme jako *metaherní*. Jeho příkladem je situace už ze druhé seance, kdy hráči bez problémů v chlupaté kouli rozpoznávají psa, kterého mají zachránit, protože vědí, že Alathor si velice přeje hraničářského psa. Jiným příkladem je bezproblémové rozpoznání budoucí hráčky, která se má do seance zapojit, v soše ženy (seance 6). Hráči uplatňují i *kontext herního příběhu* - např. v jedenácté seanci Alathora přílišné zvýraznění herního kontextu vedlo k nesprávnému dekódování (pavouk namísto veverka), v seanci čtrnácté naopak k dekódování správnému (skřeti chytily luprikána), ne vždy však hráči dokázali herní příběh řádně zohlednit (např. v seanci 6 při čtení runového nápisu nebo v seanci 14, kdy měli luštit heslo).

Ukazuje se také, že nezávisle na kontextu jsou některé informace jako vodítko pro dekódování vhodnější než jiné. Například v jedenácté seanci Game Master doplňkovou informací *„je to hrozně krásný“* odvedl Alathora od původního správného dekódování.

V průběhu hraní se také vyvíjela náročnost objektů určených k rozpoznání. Do osmé seance hráči mají rozpoznávat v zásadě jednoduché objekty, které jim GM předkládá (např. pes ve druhé seanci, skřeti tábor ve čtvrté seanci, zkamenělá čarodějka v šesté seanci). V osmé seanci Game Master nabízí hráčům k rozpoznání poměrně složitý objekt (mají přijít na to, že chodby, kterými procházejí, tvoří labyrint). V téže seanci GM trochu problematizuje rozpoznání jednoduchého objektu (pavouka) tím, že ke správnému řešení musejí hráči rozpoznat nejprve jiný objekt - pavučinu - a pak oba objekty propojit. Jiným příkladem je rozpoznávání výtahu ve dvanácté seanci, které dělá hráčům velký problém. Opravdu složitým příkladem na dekódování objektu bylo rozpoznání hesla ve zvláštních písmenkových dlaždicích ve čtrnácté seanci.

Alathorova replika ve čtrnácté seanci (*Jsou to skřeti, ne? Asi pravděpodobně...*) ukazuje na porozumění principu rozpoznávání objektů ve hře (hráči dostávají od GM informace o objektu, na jejichž základě mají - nejlépe v kontextu herního příběhu - uvažovat s odlišnou mírou pravděpodobnosti o tom, co je objekt zač).

#### 4.5.2. Rozpoznávání významu objektů

Rozpoznávání významu objektů je v lecčems podobné jako předchozí rozpoznávání objektů. Hlavní rozdíl je v tom, že cílem dekodování nemá být pojmenování objektu, ale porozumění významu, jaký má objekt, resp. situace pro hráče. Zatímco tendenci rozpoznávat objekty vykazovali hráči sami od sebe a mnohdy i v situacích, kdy to Game Master neočekával, rozpoznávání (dekodování) významu objektů se ukázalo jako **mnohem méně samozřejmé**. Příklad se světýlkem ve druhé seanci a celá seance třetí je ukázkou neúspěšné snahy Game Mastera vyvolat v hráčích tuto „dekodovací aktivitu“. Její přítomnost je prokazatelná až v seanci šesté, kdy hráči svým jednáním dokazují, že alespoň částečně dekovali význam rozhovoru dvou elfů (Círmana a Algreiana) a zejména pak v situaci kolem běžícího skřeta s loučí (viz seance 6, s. 53). V šesté seanci nalézáme ještě dvě úspěšné dekodování významu objektů (zkaměnělá čarodějka; otvory u dveří elfského pohřebiště). Jak je zřejmé ze situace s květinami ze seance 8, hráči však dosud nemají rozpoznávání významu objektů zafixováno a pravděpodobně mu nepřikládají žádnou velkou důležitost. V kontaktu s objekty, jejichž význam jim není jasný, **hledají spíše afordance (co s objekty dělat) než význam**. To hezky ukazují již zmíněné situace s otvory u dveří (seance 6) a situace s květinami (seance 8) nebo situace s výtahem a situace s lektvary (seance 12). Ve všech těchto příkladech vyjma prvního (seance 6), je zřejmé, že hráči nakonec význam objektu rozpoznají (Legian na základě metagamingu usuzuje, že květina je jedovatá; Erbeus rozpozná v objektu považovaném za hlavolam výtah; Alathor rozpoznává potenciální nebezpečnost jednoho nebo obou lektvarů, a všichni pak rozpoznávají význam žlutého lektvaru jako prostředku pro vstup do luprikánovi laboratoře). Zdá se tedy, že hráči dovedou význam rozpoznávat, nedělají to však jako první věc v kontaktu s objektem. **Neptají se primárně, proč tu objekt je, jaký tu má smysl, ale co s ním mám (mohu) udělat**. To považujeme za důležité zjištění celé práce a rádi bychom jej v budoucnu konzultovali s dalšími daty, případně podobnými výzkumy.

#### 4.5.3. Vyhledávání významu

Na předchozích dvou úrovních dekodování významu mají hráči správně dekodovat objekt, resp. význam objektu, který jim Game Master předkládá. Na úrovni vyhledávání významu od nich vyžadujeme více. Chceme, aby hráči na Základe herního kontextu, sami význam hledali a nacházeli v herních objektech, které je obklopují, přestože na tyto objekty Game Master neupozornil neboje třeba vůbec hráčům neukázal. Příkladem

této výzvy je prakticky celá třetí seance, která se však ukázala být v tomto směru přeceňující (viz seanci 3, s. 47). Jiným příkladem je objevení mechanismu otevírání dveří v seanci šesté, ani zde však hráči Game Masterovo zadání nesplnili samostatně. To je zcela logické, když si uvědomíme, jaký postup hráči volí při rozpoznávání významu. **Úspěšné samostatné zvládnutí vyhledávání významu nacházíme až v seanci čtrnácté**, kdy Legian odhalí význam sochy jako strážce posledního klíče, aniž by se Game Master o klíči na soše zmínil.

Osvojení si této schopnosti je důležitou podmínkou pro „pokročilé“ hraní her na hrdiny, které spočívá v tom, že Game Master načrtne hráčům nějakou problémovou situaci, kterou pak hrdinové samostatně řeší třeba několik seancí. Náznaky tohoto přístupu k tvorbě dobrodružství nacházíme v naší hře přibližně od osmé seance ovšem s tím, že jde o poměrně průzračné problémové situace (např. najít krysu ve vosí říši). Formálně byla seancí tohoto typu až seance 16 s tím, že Game Master hráčům výrazně ulehčil situaci poskytnutím základních informací důležitých pro úspěšné zvládnutí dobrodružství<sup>45</sup> a pomocí při zpracovávání těchto informací a při tvorbě plánu.

#### 4.5.4. Nástroje kódování a dekódování významu

Jako samostatnou kapitolu uvádíme nástroje kódování/dekódování významu, jejichž užívání během hraní jsme zaznamenali. Prvním nástrojem, podle kterého Game Master kóduje a hráči dekódují významy herních objektů jsou *pravidla*. Zcela dominují v první seanci, později však spíše jen výjimečně (například v situaci 24 ze seance 13, když Erbea zasáhne otrávená šipka, GM předpokládá, že situace bude vyřešena použitím hraničářovy pravidlové schopnosti Neutralizuj jed). Asi nejčastěji z pravidlových schopností bývá uplatňováno kouzlo hraničáře Mluv se zvířaty (např. v situaci 25 ze seance 14, kdy se hrdinové namísto boje rozhodli vyjednávat s drakem).

Naopak velmi hojně a v průběhu celého sledovaného úseku hraní hráči (zejména Legian) uplatňovali nástroj *metagaming*.

Přirozenou součástí hraní bylo také užívání nástroje *žánr*. Znalosti děl fantasy a pohádkového žánru sloužili hráčům jednak jako studnice *informací* (např. v seanci šesté, kdy uvažovali, kdo může být původcem zkamenění čarodějky), jednak jako *návod pro nakládání s objekty* (např. s nalezenou žábou v seanci jedenácté), jednak jako

<sup>45</sup> Při získávání relevantních informací je třeba hráče vést ještě nyní (46. seance).

*kontext herního příběhu* usnadňující dekodování významu objektů a situací (např. situace s lektvary v seanci dvanácté).

Stojí za poznámku, že žánr měl velký význam zejména v úplném začátku hry - při tvorbě hrdinů. Zde byl velmi výrazný vliv Tolkienova Pána prstenů (Tolkien 1990, 1991, 1992). Pro příklad připomeňme jaké hrdiny naši hráči vytvořili: Alathor, syn Aragornův, půl elf (tj. člověk s jedním rodičem elfského původu), povoláním hraničář; Legian, syn Legolasův, elf, povoláním zloděj (hbitý, obratný, vynikající střelec); Erbeus, syn Erzeův (spřízněný s Eomérem rohanským), člověk, povoláním válečník.

Kdo zná Pána prstenů, jistě nepochybuje o silné vázanosti hráčů na toto dílo<sup>46</sup>. To, že se nejednalo o počáteční „úlet“ naznačuje fakt, že když se během šesté seance přidávala do skupiny čarodějka Adelain, ostatní ji vytvořili až poněkud křečovitý páně prstenovský původ: Adelain, dcera Gandalfova<sup>47</sup>. V případě všech hrdinů se setkáváme s přenosem povolání z otce na syna (resp. na dceru), což bylo pravděpodobně neseno snahou hráčů usnadnit si „hraní postav“ držním se známých a osvědčených vzorů.

Je zajímavé a ve hře pokročilých hráčů neobvyklé, že při řešení některých situací převládl vliv žánru nad vlivem pravidel. Příkladem může být již zmíněná situace se žábou ze seance 11, kdy se hráči rozhodli žábu políbit, i přesto, že hraničář pravidlově ovládá kouzlo Mluv se zvířaty, jehož využití by pro první kontakt se žábou bylo asi případnější.

Můžeme shrnout, že jsme při hraní zaregistrovali všechny nástroje, které předpokládáme v teoretické části. Překvapivým výsledkem je časté a úspěšné používání nástroje metagaming, o kterém jsme se domnívali, že může efektivně sloužit pouze zkušeným hráčům. Ukázalo se, že začínající hráči si metagamingové znalosti poměrně rychle osvojují a umí je dovedně využívat. Musíme poznamenat, že v rámci sledované skupiny hráčů explicitně uplatňoval metagaming výhradně Legian, vzhledem k omezenému záznamu však toto nemůžeme tvrdit s jistotou.

<sup>46</sup> Alathor a Legolas představují hlavní postavy Pána prstenů. Jde o odvážné dobrodruhy, skvělé cestovatele a bojovníky. Původ obou z nich je vysoký - Alathor je králem nej významnější lidské země, Legolas je synem krále lesních elfů. Eomér je rovněž vynikající válečník a vůdce jednoho z lidských národů.

<sup>47</sup> Gandalf, další z ústředních postav Pána prstenů, nejvýznamnější čaroděj Středozemě, hlava rady čarodějů. Za poznámku stojí, že představa, že by Tolkienovi čarodějové měli děti, je absurdní.

Věnujme se ve stručnosti ještě několika málo dalším nalezeným faktorům, které ovlivňují proces kódování/dekódování významu. Již dříve se zmiňujeme o *míře obsaženosti informace* podávané hráčům Game Masterem. Game Master tímto způsobem dávkuje například také významnost objektu (např. v seanci šest ukazuje na důležitost rozhovoru poznámkou, že na rozhovor upozornil hrdiny pes Argi, který byl v té době pod vlivem Lektvaru Štěstí). Svou roli samozřejmě nehraje pouze to, co Game Master říká, ale také to, jak to říká. Ladění hlasu, intonace, hlasitost a také neverbální prostředky komunikace - to vše vkládá GM vědomě i nevědomě do své promluvy jako pomůcku, která může hráčům poodkrýt význam objektu/situace, o němž GM hovoří. I přes zjevnou omezenost dat jsme se snažili sledovat i tento obtížně zachytitelný aspekt a shledali jsme, že existují i paraverbální rozdíly ve způsobu předkládání objektů mezi ranými (6) a pozdějšími seancemi (od 11). Zatímco v šesté seanci se Game Master snaží být maximálně čitelný (např. důrazné upozornění na běžícího skřeta s loučí), ve dvanácté seanci už se setkáváme s výroky typu „Myslíte, že je to hlavolam?“ pronesenými spíše konverzačním tónem. V této souvislosti je zajímavé chování Adelain, která se prakticky po celý sledovaný úsek hraní orientuje v situacích převážně podle paraverbálních a neverbálních signálů (a samozřejmě přímých rad a doporučení) Game Mastera, které však ne vždy dobře čte, protože ji většinou chybí pochopení situace v herním kontextu. Příkladem může být situace ze čtrnácté seance, ve které se hrdinové dotýkají luprikánova hrnce se zlatem, aby zlomili kouzlo, kterým je luprikán zmenšil. Game Master k tomu říká mírně znepokojeným hlasem: „No je vidět, že tomu hrnci se to moc nelíbí.“ Adelain reaguje: „Tak já se... já se pustím!“ Ostatní hráči ji přesvědčují, aby se hrnce držela.

Situace ze seance 13, kdy Erbea zasáhne otrávená šipka dokládá, že dekódování významu je také závislé na pozici hrdiny vzhledem k objektu - v tomto konkrétním příkladě budeme sledovat rozdílné dekódování přímého aktéra situace Erbea a pozorovatele Legiana. Legian se táže, zda byl Erbeus zasažen do pravého nebo levého ramene. Dostává odpověď, že do pravého a je zklamán. Erbeus to naopak interpretuje jako dobré, protože pravá ruka, a tím pádem i zdroj jedu, je dál od srdce. Legian pravděpodobně celou situaci považuje za komplikaci dalšího postupu družiny (Erbeus bude dočasně vyřazen z boje, protože nebude moci používat pravou ruku), zatímco Erbeus jako osobní ohrožení.

Shledali jsme také určité rozdíly mezi hráči v dekódování významu (např. Legianova preference nástroje metagaming), ovšem vzhledem k tomu, že máme pouze

hlasový záznam, a nemůžeme proto vědět, kdy a jak se který hráč do situace neverbálně zapojil, případně proč se nezapojil, případně, zda se chtěl zapojit, ale rychlejší hráč ho předběhl apod. necítíme se kompetentní uvádět je zde jako výsledky.

#### **4.6. Diskuze**

Ukázalo se, že klíčovou figurou v naší hře je *význam*. Domníváme se, že *význam* a zejména jeho odkrývání má velkou (a přitom ne příliš reflektovanou) roli ve hrách na hrdiny obecně. Řada studií o RPG uvádí, že tyto hry mají značný psychologický potenciál. Řada prací tuto informaci dále nerozebírá, některé naopak otázku psychologického potenciálu řeší na mnoha a mnoha stranách. Například Krajhanzl předpokládá u her na hrdiny tři psychologické oblasti využití: oblast zábavy; oblast výchovy, vzdělání a rozvoje osobnosti a oblast psychoterapie (2001a). Jeho myšlenky jsou podnětné, nejsou však konfrontovány s empirií. Hughes uvádí na základě série rozhovorů s pěti hráči (z toho jedna hráčka trpěla endogenní depresí) čtyři hlavní oblasti hodnot her na hrdiny: poskytují únik před sociálním tlakem; pomáhají zvýšit pocit osobní kontroly a zdatnosti; pomáhají zlepšovat sociální dovednosti; jsou vzdělávací (hráči a GM při nich získávají řadu historických, případně vědecko-technických poznatků) (Hughes, 1988). Problematice významu ve hrách na hrdiny se bohužel nevěnuje ani jediná studie. Z ukázek her, které některé práce obsahují (např. Stárková, 2006 nebo Mádrová, 2004), je přitom zřejmé, že i v jiných herních skupinách je odkrývání významu objektů jedním ze základních kamenů hry. Pouze Krajhanzl se poněkud mlhavě zmiňuje o tom, že v dobrodružství by měl být vždy prvek „skrytého“, který „umožní hloubačům hloubat, dumačům dumat, přemýšlivým přemýšlet a chytrým myslet.“ (Krajhanzl, 2001d, s. 25). Krajhanzl zde pravděpodobně hovoří právě o odkrývání významu, které často hraje v zápletky dobrodružství ústřední roli. Dodejme ještě, že samotná interakce hráčů a Game Mastera je vlastně permanentní hrou kódování a dekodování významu.

Náš výzkum vychází z poměrně nestandardní situaci hraní na hrdiny, ve které skupinu začínajících hráčů vedl starší a zkušenější Game Master. To posunulo těžiště výzkumu směrem k edukačním aspektům her na hrdiny. I zde však zůstává hlavní akcent na oblasti významu.

Za nejpodstatnější zjištěním našeho výzkumu považujeme, že u hráčů během hraní Dračího doupěte proběhl vývoj směrem ke komplexnějším kognitivním strukturám. Hráči se naučili uvažovat o významu, osvojili si strategie rozpoznávání objektů a dekodování a vyhledávání významu. Nyní uvažujeme nad tím, jak k tomuto jevu došlo.

Mohli bychom předpokládat, že vývoj byl dán pouze přibývajícím věkem dětí (přirozený biologicky daný vývoj CNS). Narážíme zde však na tzv. učební paradox (learning paradox), který můžeme zjednodušeně formulovat podle Bereitera otázkou: „Jak může struktura generovat jinou strukturu komplexnější než je ona sama?“. Odpověď dává kulturně-historický přístup Vygotského: Učení je závislé na primární existenci komplexnějších struktur, ovšem tyto struktury jsou situované v kultuře a ne v dítěti. Dítě si je osvojuje skrze interakci s dospělým, který mu pomáhá dělat věci, které by samo dělat nemohlo. Prostřednictvím těchto sdílených činností dítě internalizuje kognitivní struktury nezbytné k tomu, aby je prováděl samostatně (Bereiter podle Engestrôma, 1987).

Domníváme se, že interakci hráčů a Game Mastera během hraní na hrdiny můžeme považovat za interakci mezi dítětem a dospělým, o které hovoří Bereiter (resp. Vygotskij), tedy za mediované učení nebo mediaci. Feuerstein, jehož teoretická východiska jsou jiná, dospívá k podobnému pojetí mediace jako Vygotskij a podrobněji ji rozebírá. Feuerstein předpokládá, že vývoj kognitivních funkcí je proces formovaný dvěma modalitami: přímým kontaktem s okolním prostředím a zkušeností zprostředkovaného učení (Málková, 2007). Přímý kontakt s okolním prostředím je jako prostředek kognitivního vývoje dosti nahodilý. Vliv zde mají aktuální podmínky prostředí, ale také vyladěnost jedince a jeho připravenost. Feuerstein vidí hlavní motor vývoje ve zkušenosti zprostředkovaného učení. Zkušenost zprostředkovaného učení můžeme charakterizovat jako „specifickou podobu interakce dítěte a druhé osoby (rodiče, učitele, staršího kamaráda...); v jejímž rámci tato druhá osoba vstupuje do interakce s dítětem jako zkušený (zkušenější než dítě) a na interakci s dítětem zaměřený jedinec. Doslova „vkládá“ sebe samého mezi podněty a objekty vnějšího světa a proměňuje je dříve než jsou dostupné percepci dítěte („experienced and intentioned adult interposed himself or herself between a child and some external stimulus and alter the stimulus prior to its perception by the child“, Feuerstein a kol. 1985, str.46). Jde především o zaměřený proces vkládání sebe do „proudu percepcie“ dítěte, v němž druhá osoba podněty pro dítě třídí, ukotvuje, vybírá a interpretuje; plánováním, rozdělováním

a sdružováním je organizuje, reguluje jejich intenzitu a ovlivňuje jejich podobu (tamtéž, str. 47); jde o zprostředkování, mediaci." (Málková, 2007, s. 32)

Jak dále píše Málková, mediace je také předpokladem efektivního nakládání se zkušeností získanou v rámci modality přímého kontaktu, protože dítě si osvojuje strategie, jak k přicházejícím stimulům přistupovat, učí se je zařazovat do svých stávajících kognitivních schémat apod.

V souvislosti s hrami na hrdiny je tento princip mediace popsán jako „předzpracování“ podnětů, které na děti působí, velmi zajímavý. Hlavní funkcí Game Mastera je totiž právě zprostředkování podnětů herního světa hráčům. V předchozí kapitole jsme zdůraznili, že Game Master má v tomto zprostředkování velkou volnost. Je zcela na něm, jak obsažnou nebo jak moc strukturovanou informaci hráčům podá. Je také na něm, zda hráčům bude podávat pouze relevantní informace (k řešení dané problémové situace) nebo také informace irelevantní. Je na něm, zda relevantní informace zvýrazní mezi ostatními nebo ne. Když se znovu ponoříme do analýzy dat a do výsledků, shledáme, že v naší hře se Game Master snažil, aby hráči přišli na význam předkládaného herního objektu nebo situace nejprve sami. Domníval se, že to pro ně bude zábava (seance 3). Neodhadl však úroveň vyzrálosti hráčů, a proto jim podával informace poměrně neuspořádaně a bez zvýraznění toho, které jsou podstatné a které ne. Hráči však nevěděli, jak mají s kusými informacemi a narážkami Game Mastera naložit, nebyli s to je zpracovat a vůbec je nenapadlo, že mají s jejich pomocí hledat význam. Dobrodružství by dopadlo fiaskem, kdyby Game Master nezačal informace třídit a vybírat z nich ty důležité a na ty hráče upozorňovat. Řadu informací předložil Game Master spolu s vysvětlením, co jim vlastně říkají. Tímto postupem se hráčům podařilo dobrodružstvím projít. Takový vstup Game Mastera můžeme tedy označit jako mediaci. Musíme však přitom zdůraznit, že mediativní vstupy Game Mastera jsou vlastně zcela spontánním a nezáměrným, skoro by se dalo říci vedlejším, efektem hraní. To svým způsobem limituje možnosti edukačního využití her na hrdiny, na druhou stranu to však otevírá možnost zkoumat procesy mediace v jejich přirozenosti.



## Závěr

V předkládané práci jsme řešili zejména dvě otázky. Za prvé jsme chtěli nalézt vhodný teoretický rámec pro zkoumání her na hrdiny, které bylo dosud spíše popisné a dosti nesystematické. Tento rámec jsme našli v teorii činnosti. Nejprve rozebíráme hry na hrdiny podle modelu finského autora Engestróma navrženého k popisu systémů činnosti vyskytujících se ve společnosti. Ukazujeme, že hry na hrdiny tvoří právě takový systém charakterizovaný předmětem, zúčastněnými subjekty, dělbou práce mezi nimi, pravidly, komunitou a nástroji, pomocí kterých se předmět činnosti transformuje ve výsledky. Vygotského model mediované akce nás upozornil na důležitý aspekt herní činnosti, který spočívá v kódování a dekódování významu herních objektů. Ukázalo se, že vztah Game Mastera, resp. hráčů k objektům herního světa není samozřejmý, protože je dán tím, jaký význam Game Master/hráči objektu přisoudí. Shoda ve vztahu k herním objektům mezi hráči a Game Masterem je přitom klíčovou podmínkou hry. Pravděpodobnost této shody bývá zvyšována pomocí sdílených nástrojů, kterými jsou pravidla, metagaming a žánr. V rámci našeho výzkumu se začínajícími hráči a starším zkušenějším Game Masterem jsme zjistili, že dekódování významu a používání nástrojů se hráči nejdříve učí. Věnujeme se strategiím, které hráči při dekódování významu objektů a situací používají a ukazujeme jejich vývoj. V závěru práce naznačujeme úlohu Game Mastera jako mediátora celého procesu.

## Seznam literatury

- Blinka, L. & Šmahel, D. (2007). „Role-playing“ hry v kontextu analytické psychologie. *Československá psychologie*, 51 (2), 169- 182.
- Bronec, M., Benda, M., Gemmel, R. (2001). *Dračí doupě: Pravidla pro začátečníky (1.6)*. Praha: Altar
- Burlew, R. It's All About the Drama. *Order of the Stick*. Staženo 1.2.2008 z <http://www.giantitp.com/comics/oost.html>
- Center for Activity Theory and Developmental Work Research, University of Helsinki, Department of Education. (2003-2004) *Cultural-Historical Activity Theory*. Staženo 2.2.2008 z <http://www.edu.helsinki.fi/activity/pages/chatanddwr/chat/>
- Cover, J. (2005). *Tabletop Role-playing Games: Perspectives from Narrative, Game, and Rhetorical Theory*. Diplomová práce, North Carolina State University, Raleigh, USA.
- Engestróm, Y. (1987). *Learning by expanding: An activity-theoretic approach to developmental research*. Helsinki: Orienta-Konsultit Oy. [elektronická verze] Staženo 22.10.2007 z <http://lchc.ucsd.edu/MCA/Paper/Engestrom/expanding/toc.htm>
- Chrz, V. (2007). *Možnosti narativního přístupu v psychologickém výzkumu*. Praha: Psychologický ústav AV ČR.
- Chrz, V. (2005). Konfigurace zkušenosti: figury a zápletky, které žijeme In: Miovský, M., Čermák, I., Chrz, V. (eds.), *Kvalitativní přístup a metody ve vědách o člověku IV- vybrané aspekty teorie a praxe*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci.
- Chrz, V. (2003). Možnosti narativního přístupu k autobiografickému rozhovoru. *Bulletin PsÚ*, 7, 21-57
- Frye, N. (2003). *Anatomie kritiky*. Brno: Host.
- Holý, J. (2005). *Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí*. Bakalářská práce, Univerzita Karlova, Česká Republika.
- Hughes, J. (1988). *Therapy is Fantasy: Roleplaying, Healing and the Construction of Symbolic Order*. Paper presented in Anthropology IV Honours, Medical Anthropology Seminar, Dr. Margo Lyon. Dept. Of Prehistory & Anthropology, Australian National University, [elektronická verze] Staženo 21.3.2008 z <http://rpgstudies.net/hughes/therapyisfantasy.html>
- Janeček, P. (2002). *Paralelní světy: Kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie*. Bakalářská práce, Univerzita Karlova, Praha, Česká Republika.

- Krajhanzl, J. (2001a). *Možnosti využití Role-playing games v psychoterapii*. Zápočtová práce, Univerzita Králová, Praha, Česká Republika.
- Krajhanzl, J. (2001b). *Psychologické aspekty fantasy Role-playing games. Kvantitativní a kvalitativní výzkum*. Zápočtová práce, Univerzita Karlova, Praha, Česká Republika
- Krajhanzl, J. (2001c). *Fantasy RPG jako sociální fenomén*. Zápočtová práce, Univerzita Karlova, Praha, Česká Republika.
- Krajhanzl, J. (2001d). *O cestách na zkušenou aneb Psychologický potenciál fantasy RPG*. Zápočtová práce, Univerzita Karlova, Praha, Česká Republika.
- Leont'jev, A. N. (1978). *Činnost, vědomí, osobnost*. Praha: Svoboda.
- Lucas, G. (producent) & Spielberg, S. (režisér). (1989). *Indiana Jones a poslední křížová výprava*, [film] United States: Lucasfilm
- Mádrová, E. (2004). *Osobnost a volba postavy ve fantasy RPG hrách*. Diplomová práce Univerzita Karlova, Praha, Česká Republika.
- Málková, G. (2007). *Teoretická východiska a evaluace Instrumentálního obohacování Reuvena Feuersteina*. Disertační práce, Univerzita Karlova, Praha, Česká Republika
- Palmer, J., Schneer, C. H., Harryhausen, R. (producenti), & Davis, D. (režisér). (1981) *Souboj titánů*, [film] United States: Wamer Bros.
- Rilstone, Andrew. (1994). *Role-Playing Games: An Overview*. Inter\*Action. Staženo z <http://www.rpg.net/oracle/essays/rpgoverview.html>.
- Rowlingová, J. K. (2005). *Harry Potter a princ dvojí krve*. Praha: Albatros.
- Rowlingová, J.K. (2000). *Harry Potter a tajemná komnata*. Praha: Albatros
- Stárková, J. (2006). *Hry na hrdiny: Je postava stejná jako hráč?* Bakalářská práce, Masarykova Univerzita, Brno, Česká Republika.
- Tolkien, J.R.R. (2005). *Hobit: cesta tam a zase zpátky*. Praha: Argo
- Tolkien, J.R.R. (1990, 1991, 1992). *Trilogie Pán prstenů*. Praha: Mladá fronta
- Vaňková, H. (2005). *Dračí doupě: Vývoj hry podle věkových identifikací hráčů*. Diplomová práce, Univerzita Karlova, Praha, Česká Republika.
- Viktorová, I. (2005). *Psaní (kompozice) textů*. In Pražská skupina školní etnografie, *Psychický vývoj dítěte od 1. do 5. třídy* (s. 434-461). Praha: Karolinum.
- Wagner, I. (1995). *Světpostmoderních her*. Praha: H+H.

**Příloha**  
**Diplomové práce**

# 1. Herní situace

## Situace I/seance 2 (bez audio záznamu)

### Popis:

Družina se setkává s cizí nehráčskou postavou (vysoký elf, světlé vlasy, hábit) Erbeus se elfa zeptal, co je zač. Alathor měl stejný úmysl, ale chtěl začít tím, že se nejprve sám představí a představí své společníky<sup>48</sup>. Erbeus však namítl, že je blbost říkat elfovi jména. Erbeus a Alathor se o tom chvíli dohadovali (Alathor argumentoval tím, že se to patří", Erbeus tím, že to není bezpečné)...

GM vstoupil následujícím způsobem: elf se velmi slušně představil a zeptal se hrdinů co je přivedlo do jeskyně.

Na to Alathor představil sebe a své společníky.

### Obsah učení:

Jak se chovat při setkání s cizí nehráčskou postavou (elfem). Konkrétněji, je nutné být natolik opatrný, že zamlčet svá pravá jména? A to i za cenu, že budou hrdinové působit hrubě, „nevychovaně“?

### Způsob předání:

Nepřímý

### Kronika:

Přímo situace představování nebyla u žádného z hráčů zmíněna. Alathor jako jediný u setkání s elfem uvedl podrobnější informaci:

Alathor: „**Řekl, že proti nám nic nemá** a požádal nás jestli mu nemůžeme přinést kytku s růžovými listky a bílím stonkem.“

Erbeus: „Chtěl po nás bylinu a šli jsme jí hledat.“

Legian: „Žádal po nás aby jsme mu přinesli kytky.“

<sup>48</sup> Alathor se coby syn Aragornův cítil být vůdcem družiny, proto chtěl představit nejen sebe, ale i ostatní členy družiny. Také je dost pravděpodobné, že se inspiroval filmem Pán prstenů, kde Aragorn v podobné situaci představoval své společníky.

## **Situace 2/seance 3 (bez audio záznamu)**

### **Popis:**

Alathor a Erbeus jsou ve městě. Druhý den jsou pozváni na oběd k tamnímu významnému elfovi. Vše probíhá normálně, po obědě však hrdinové tvrdě usnou a probudí se až večer v prázdném paláci. Chtějí pryč, ale elfské strážce je nepustí a odmítají se s nimi bavit. Hráči jsou naprosto zmateni, nevědí, co dělat, nesnaží se ani vytvářet hypotézy o tom, proč jsou v paláci zavření.

GM přivede hrdiny k tomu, aby vyzorovali, jak se mění strážce. Zjistí, že se mění pravidelně tři páry (dva elfské a jeden lidský). Po čase si všimnou (po upozornění GM), že jeden strážný se na ně docela mile usmívá. Jdou tedy za ním (po pobídce GM), ale on jim jen poví, že jim není dovoleno nic sdělovat. Přitom významně a trochu nervózně pokukuje po svém kolegovi. S pomocí GM hráči přišli na to, že usměvavý strážný nechce mluvit před svým kolegou...

### **Obsah učení:**

V nejasné situaci je třeba získat maximum informací a všimnout si zdánlivě nevýznamných signálů (např. toho, že jeden strážný se chová trochu jinak než ostatní). Zkoušet podnikat vlastní akce, vyhodnocovat reakce.

### **Způsob předání:**

Přímý

### **Kronika:**

Kronikové zápisy jsou velmi stručné. Hráči nezachycují prakticky nic z jejich dvoudenního věznění v paláci.

## **Situace 3/seance 3 (bez audio záznamu)**

### **Popis:**

Alathor a Erbeus jsou pozváni do elfského paláce významného měšťana. Zde jsou uspani a uvězněni. Vůbec neví proč, jsou zaskočení a bezradní. Hypotézy o důvodech uvěznění nevytvářejí. Asi po dni věznění za hrdiny přijde onen měšťan a sdělí jim, že jsou obviněni ze zákeřného přepadení a povraždění elfského oddílu, vedeného jeho

synovcem. Hrdinové protestují, velmi emotivně tvrdí, že nic takového neprovedli. Měšťan však jen procedí, že se snažili prodat náramek a prsten, které jim ukradli, a odchází. Hráčům vše dochází. Když přijeli do tohoto města, opravdu prodávali náramek a prsten, které našli v lese, ze kterého přicházeli a kde se také podle měšťana mělo odehrát přepadení. Snažili se měšťana přivolat, ale ten s nimi vůbec nechtěl mluvit, celkově působil ve vztahu k hrdinům až nepřiměřeně zatvrzele.

**Obsah učení:**

Najdou-li členové družiny ztracený majetek neznámých vlastníků (náramek a prsten v lese), nesmí s ním zacházet jako s vlastním (prodat ve městě).

**Způsob předání:**

Nepřímý

**Kronika:**

Ani Erbeus ani Alathor se o důvodech jejich uvěznění nezmiňují. Alathor uvádí, že prodali šperky, nepopisuje však souvislost tohoto prodeje a obvinění hrdinů. Erbeus se o špercích nezmiňuje vůbec.

**Poznámka:**

Souvislost prodeje nalezených věcí a obvinění z vraždy elfů hráči pochopili a asi na ně mocně zapůsobila - v 6. seanci se dokonce mezi Alathorem a Erbeem na jedné straně a alchymistou, který zde uvězněn nebyl, na toto téma strhne hádka (viz seanci 6, s.)

**Situace 4/seance 3 (bez audio záznamu)**

**Popis:**

**Alathor** a **Erbeus** se štědře odmění malému chlapci za jeho pomoc. Otec tohoto chlapce později pomůže hrdinům z vězení. Hrdinům nejprve souvislost vůbec (syn - otec) nedochází, i když **GM** popisuje obě postavy (syna a později otce) velmi podobně (zrzek, spoustu pih, široký usměvavý obličej). Slovům nehráček postavy - otce: „Že jste byli tak hodný na mého kluka, pomůžu vám" hrdinové nejdřív vůbec nerozumí. **GM** vysvětluje, kdo je kdo, pak už chápou.

**Obsah učení:**

Členové družiny mohou být za své dobré skutky (štědrá odměna malému chlapci za jeho pomoc) odměněni zcela neočekávaně (pomoc při útěku z vězení přichází od nepoznaného otce obdarovaného chlapce). Pokud mají příležitost udělat dobrý skutek je třeba ji využít jako výhodné investice.

Způsob předání:

Přímý

**Kronika:**

O nehráčské postavě - synovi se nikdo nezmiňuje. Hráči také nerozebírají, proč jim nehráčská postava - otec pomohl.

**Poznámka:**

V rámci seance 12 probíhá úplně stejné trumfování mezi hráči - tentokrát o to, kdo dá vodní víle nejcennější věc výměnou za pomoc, kterou jim poskytla.

**Situace 5/seance 4 (bez audio záznamu)**

**Popis:**

Hráči se setkávají s cizí nehráčskou postavou. Hrdinové táboří v lese a slyší hudbu. Nejprve se vylekají, že jde o harpyje (GM jim však řekne, že to je jiná hudba než harpyjí). Blíží se ke zvuku se zbraněmi a uvidí pěvce. Zbraně složí až když je pěvec upozorní. Hrdinové se představují falešnými jmény (poprvé za celou hru).

Pěvec se svým chováním snaží hrdiny přesvědčit, že není nepřítel. Hráči jsou však přesto ostražití a nedůvěřiví.

GM, který potřebuje, aby hrdinové světili své současné potíže, tedy do hry vstoupí s tím, že pěvcovo chování se opravdu zdá být přátelské a že se tedy nemusejí bát.

Po tomto sdělení jsou hráči k pěvci otevřenější a popisují mu, co je potkalo. Pěvec jim poradí, co mohou dělat dál.

**Obsah učení:**



Přátelské/nepřátelské naladění cizí nehráčské postavy lze interpretovat z jejího chování<sup>49</sup>.

### **Způsob předání:**

#### **Přímý**

### **Kronika:**

To, že setkání s pěvcem proběhlo, uvádějí všichni tři hráči. Alathor a Erbeus se trochu dotýkají i problémové situace setkání:

Alathor: *Cestou jsme potkali nového společníka. Marigolda. Vše jsme vysvětlili...*

Erbeus: *Přespali jsme v lese a tu noc jsme potkali hudebníka Marigolda. Řekli jsme mu co jsme zač...*

## **Situace 6/seance 4 (bez audiozáznamu)**

### **Popis:**

Hrdinové jdou za elfským stavitelem lodí. Před jeho obydlím však táboří skřeti. Hráči jsou zaskočení, neví, co dál.

GM radí, aby šel po setmění Legian na výzvědy. Legian vyrazí. GM ho návodnými otázkami kombinovanými s popisem<sup>50</sup> dovede k tomu, že je třeba vyslechnou velitele tábora, který se pozná podle nejhonosnějšího příbytku. Tam Legian vyslechne poměrně podrobný plán další činnosti skřetů.

### **Obsah učení:**

Při nejasných situacích je třeba nějakým způsobem získat informace. Nepřátelé bývají hierarchicky organizováni („náčelník" vs. řadový „voják"). Chci-li získat informace o

<sup>49</sup> Protože chybí audio záznam není možné určit, které konkrétní projevy chování GM označil jako indikátory přátelského postoje.

<sup>50</sup> GM: „Kam přesně jdeš?" Legian přemýšlí a mlčí. GM: „Je tu asi šest stanů. Jsou uspořádány víceméně do kruhu." Legian nic. GM: „Jeden z těch stanuje o něco vyšší a pomalovaný nějakými znaky." Hráčům dochází, že v tomto stanu bude asi bydlet někdo důležitý. GM: „Ke kterému stanu se tedy plížíš?" Legian: „K tomu největšímu." GM: „A proč?" Legian: „Asi tam bydlí velitel." GM: „A proč chceš vyslechnout velitele?" Legian: „Asi bude nejmíc vědět...a nějaký plány..."

záměrech nepřítele, musím vyslechnout toho, kdo o nich rozhoduje, tzn. toho, kdo v aktuální hierarchii nejvýš.

**Způsob předání:**

Přímý

**Kronika:**

O výzvědách píše v kronice pouze Legian (tj. aktér tohoto podniku).

Legian: *Já jsem šel k nim poslouchat.*

**Situace 7/seance 4 (bez audio záznamu)**

**Popis**

Hrdinové jsou v blízkosti skřetího tábora. Vědí, že skřeti za úsvitu začnou s prohledáváním lesa. Hrdinové potřebují zůstat blízko tábora, ale nesmí být skřety objeveni. Nehráčská postava (tedy GM), která je s hrdiny, vymyslí, že se schovají ve vodě - v zátocce blízko u tábora - maskování parukami z trsů trav a křovin. Na to hráči že Legian může vyrobit to maskování - má dovednost Převleky.

**Obsah učení:**

Způsob řešení konkrétní situace (nebýt objeven nepřítelem). Každá dovednost se může hodit, je dobré mít o nich stálý přehled.

**Způsob předání:**

Nepřímý

**Kronika:**

Schování se ve vodě reflektují v kronice Legian a Erbeus. Pouze Legian zachycuje, že návrh přišel od hráčské postavy.

Legian: *Hudebník navrhl, že se schováme do vody tak jsme se tam schovali*

Erbeus: *Schovali jsme se ve vodě.*

## Situace 2/seance 3 (bez audio záznamu)

Popis:

Hrdinové jsou před malým dřevěným domkem, kde tři skřeti vězní lidskou ženu a dítě. Hrdinové je chtějí osvobodit. Začínají plánovat, vymýšlejí, kdo kde bude stát, chtějí provést překvapivý útok. Jeden ze skřetů však vychází ven a hrdiny uvidí. Není čas na další plány, hrdinové musejí jednat rychle. Alathor domek obchází zezadu, Legian stojí opodál připraven ke střelbě, Erbeus jde ke dveřím s tím, že první, kdo vykoukne, dostane jeho mečem. GM: „Aha, opravdu? No už jsi to řekl.“ Dveře se otevírají, Erbeus napřahuje meč a... a tne ženu, kterou skřet strká před sebou. GM vysvětluje: „No to bylo jasné... Když už o vás věděli, tak proč by jen tak lezli ven?“ Začíná boj, ve kterém hrdinové nakonec zvítězí. Pomocí lektvarů a kouzel se podaří zachránit i ženu.

### Obsah učení:

Pokud se nepřítel dozvedí o záměrech členů družiny (osvobodit vězněnou ženu a dítě), budou chtít využít jejich úsilí k provedení vlastních nepřátelských záměrů (zranit ženu, resp. málem zabít osvobozovanou ženu). Je třeba stále počítat s tím, že je nepřítel chce přechytračit. Hrdinové měli zavrhnout plán překvapivého útoku a navrhnout rychle nový plán boje. Erbeus však nedostatečně zohlednil změnu situace (prozrazení přítomnosti hrdinů) - jednal tak, jak by se to hodilo, kdyby o nich skřeti nevěděli.

### Způsob předání:

Přímý

### Kronika:

O Erbeově omylu píše všichni tři hráči.<sup>51</sup>

Erbeus: *Já jsem zabil 2 skřety a málem jsem zabil Máju ženu Ctírmana.*

Alathor: *Potom, když odešli, tak jsme šly k boudě kde Erbeus přizabil ženu...*

Legian: *Potom vyšla ženská a Erbeus jí sekl do nohy ale žila.*

<sup>51</sup> Tato scénka byla ještě po dlouhou dobu živým tématem, hráči to často znovu přehrávali (hlavně Legian a Alathor) a dodnes na to všichni občas zavzpomínají.

## **Situace 2/seance 3 (bez audio záznamu)**

**Popis:**

Círnan (nehráčská postava řízená GM) zahlédne v jeskyni drahokam a upozorní hrdiny. Kámen si vezme Legian. Asi po hodině chůze se Legianovi rozpadne torna a rozbije se mu lahvička s velice vzácným lektvarem. Hráči nechápou, co se stalo. GM vysvětluje, že drahokam byl ve skutečnosti příšerkou známou pod jménem kožožrout, která se živí kůží. Tváří se jako drahokam a jakmile ji dá dobrodruh do torny, začne ji žrát dokud se torna zcela nerozpadne.

**Obsah učení:**

I ve zdánlivě bezproblémových objektech (drahokam) se mohou skrývat nepříjemnosti (zničená torna, rozbitý lektvar). K objektům je tedy třeba přistupovat obezřetně.

**Způsob předání:**

Přímý

**Kronika:**

Rozpad Legianovi torny uvádějí všichni hráči. Erbeus a Legian zmiňují i nález drahokamu, i když přímo souvislost drahokamu a rozpadu torny popsána nebyla.

Erbeus: *Legian našel diamant a dal si ho do torny. Po hodině se mu rozpadla a rozbil se mu Felix Felicis.*

Legian: *Cestou jsem našel rubín... Mě se rozpadla tornafelixfelicis vypil ho Argi.*

Alathor: *Vydali jsme se jeskyní kde se Legianovi rozbila brašna a Argi slízel Felix Felicis.*

## **Situace 1 O/seance 6 (0:04:40 - 0:05:59)**

**Popis:**

Alchymista se chystá vyrábět lektvary pro plánovanou zítřejší výpravu. V systému DrD stojí výroba lektvarů peníze).

GM: *Kolik máš hotovost?*

Alchymista: *No, 15 korun.*

GM: *To není moc... (pauza)*

*Za to toho moc nepřipravíš... (pauza)*

*Máte někdo nějaký peníze?*

Alathor nemá nic a stále to opakuje

Legian: (se smíchem) *27 korun.*

Erbeus: (naříkavě) *323.*

GM: *323, to už je lepší!*

Erbeus: *Nedám! ...23 ti dam, tyjsou takový přebejvající...*

GM: *Je to váš boj, ale ty lektvary budou pro vás všechny...*

Alathor začíná na Erbea naléhat, aby alchymistovi dal dost (formou z legrace míněné výhrůžky). Současně stím se však už Erbeus sám rozhoduje, že dá alchymistovi „stovku“.

Nakonec dává Erbeus alchymistovi 173 zlatých a 3 stříbrňáky. Později se Erbeus aktivně zapojuje do rozhodování, které lektvary má alchymista vyrobit (ostatní hráči se nezapojují).

#### **Obsah učení:**

V družině jsou na sobě závislí (dělní práce - lektvary Alchymisty jsou pro všechny). Pokud při plnění úkolu v dělní práci zodpovědný člen selhává (Alchymista nemá dost peněz), musí mu ostatní ve svém zájmu pomoci. To platí, i když může pomoci jen jeden z ostatních a je to tak vůči němu nespravedlivé. Jakoby výměnou však získává jako jediný právo na spolurozhodování v rozhodování selhavšího člena družiny (setrvačnost převzaté části zodpovědnosti Alchymisty Erbeem při spolurozhodování, které lektvary vyrobit).

#### **Výsledek:**

Hráči akceptovali, že alchymistovi je třeba poskytnout pomoc. Erbeus, který k tomu měl prostředky, ji skutečně poskytl. Za poznámku stojí, že právě Erbeus se podílel na výběru lektvarů, které má alchymista vyrobit.

#### **Způsob předání:**

Přímý

#### **Kronika**

O výrobě lektvarů se žádný z hráčů nezmiňuje.

## Situace 1 I/seance 6 (0:18:25 - 0:19:54)

Popis

Hrdinové jsou v elfském táboře. Alathora v noci vzbudí jeho pes. Alathor vidí nedaleko hovořit dvě postavy.

Alathor: *Tak já tam jdu s Argim.*

Erbeus: *Ne, vzbud' mě radši.*

Legian: *Mě!*

Alathor: *Tak já vzbudím, já vzbudím...*

Erbeus: *Mě!*

**Legian:** *Mě!*

Alathor: *...Erbeuse, no...*

GM: *(jízlivě) To jsem zvědavá, co tam budeš dělat s Erbeusem...*

Alathor: *(okamžitě) Teda Legiana, Legiana! Legiana radši...*

Legian: *Tak mě!*

GM: *Teda můžeš vzbudit oba...*

Alathor: *Ale Legiana, Legiana...*

Legian se vzbudí, také zpozoruje postavy a slyší hovor.

GM: *Takže to slyšíš... (pauza)*

*A... (pauza)*

*A co chceš dělat? (pauza)*

*Chceš se tam připlížit a vyslechnout je?*

Alathor: *Já tě budu jistit... Pujč mi luk...*

Legian: *(po chvíli přemýšlení) To ne, to ne... Dobře, ale musel bych jít s Argim*

Alathor: *Tak já tam pujdu taky s nim.*

Legian: *Tak jo. Jdeme...*

GM: *(otráveně) Ty vole, to bude výprava... Jako na dva lidi to není prostě' Tam je jenom takový malý chroští. To opravdu teda jestli je chcete vyslechnout, tak to je na jednoho člověka.*

Alathor: *(k Legianovi) Mazej!*

Legian: *Tak já jdu... Já jdu!*

Alathor: *My tam kdyžtak pujdem s Argim (kdyby něco).*

GM: *Takže tyjseš vzbuzenej (k Alathorovi), Argije vzhůru, a ty se tam jdeš plížit (k Legianovi).*

Hráči kývají na souhlas.

### **Obsah učení:**

V družině jsou k plnění jejich úkolů členové různě disponováni. Pokud může daný úkol splnit jen vybraný člen družiny (dělba práce při špehování), je třeba vybrat toho, který je pro něj nejlépe disponovaný (zloděj Legian) a ne toho, kdo se dříve ozval (Erbeus).

### **Způsob předání:**

Přímý

### **Kronika:**

O výzvědách se žádný hráč v kronice nezmiňuje.

## **Situace 12/seance 6 (0:20:00 - 0:20:40)**

### **Popis:**

Legian se plíží k hovořícím postavám.

GM: *Tak si hod'.*

Erbeus: *Musípodhodit 50, ne?*

GM kývne.

Legian: *Oběma? (kostkami)*

GM kývne.

Legian hází 63.

Hráči bědují.

GM: *Tak se tam plížíš a...*

Legian: *(odevzdaně) A slyšej mě.*

GM: *Ne, neslyšej tě, oni jsou zabraní do hovoru... Ale bude ti to dýl trvat, takže neuslyšíš všechno. Jdeš tam opatrně, protože pod tebou sem tam skřípne větvička a tak, ale proplížíš se tam.*

### **Obsah učení:**

Úspěšný, resp. neúspěšný hod kostkou neznamená vždy naprostý úspěch, resp. naprosté selhání. Do hry vstupují další proměnné (např. to, že osoby, ke kterým se Legian plíží jsou zabrané do rozhovoru). Možnosti interpretace hodů kostkou jsou poměrně široké

### **Způsob předání:**

Přímý

### **Kronika:**

O plížení se žádný z hráčů v kronice nezmiňuje.

## **Situace 13/seance 6 (1:11:50 -1:16:46)**

### **Popis**

Hrdinové se snaží dostat se do elfské svatyně, ale nedaří se jim. Alathor, dočasně zneviditelněný éterickým olejem, zatím jde na průzkum lese (hlavně zda nehrozí nebezpečí od harpyjí, se kterými se tu hrdinové setkali posledně).

GM: *Procházíš lesem ...a vidíš, jak na stromě sedí sova!  
A protože jsi hraničář znalý spousty pohádek a tak, tak víš, že existují tak zvané moudré sovy.*

Alathor: *Ahoj sovo, tak co mi poradíš? Hele, sovo, my bysme se potřebovali dostat na elfské hřbitov, tak co?*

GM(sova): *Kdo to tady mluví?*

Alathor: *Já jsem neviditelný, prosím pěkně, a stojím před tebou.*

GM(sova): *To se mi nelíbí, že se mnou mluví neviditelný...*

Erbeus: *Tak počkej chvíli, já se skočím převlíknout a přijdu.*

GM: (k Erbeovi) *Ty tam nejseš!*

Alathor: *To je jedno. Věř mi. Já jsem totiž z vedlejší země, kterou napadli skřeti*

GM(sova): *hmmm*

Alathor: *Jsem totiž syn krále...*

GM(sova): *hmmm*

Alathor *A potřebuju získat zlaté jablko, takové.*

GM(sova): *Zlaté jablko? No, to bývá většinou na starých elfských hřbitovech. Na prastarých elfských hřbitovech.*



Alathor: *No jo, myjsme jeden našli, ale ono to nějak jako, nějaká magická síla to střeží...*

GM(sova): *To je zvláštní. Ten mechanismus ten se většinou spouští... Víte, to je prastarý mechanismus... ale co já vám budu říkat (unaveně). Přineste mi nejdřív něco k snědku! Třeba takovou pěknou krysu... tu bych si dala'*

Alathor: *Já tady mám...*

GM: *Ty to tu nemáš s sebou.*

Alathor: *No ale mám obří krysu...*

GM(sova): *Ty já ráda...*

Alathor: *Tak já pro ni doletím.*

Alathor letí zpět k družině, tam jim vše řekne...

GM: *A asi se vypravíte za sovou, ne?*

Hrdinové donesou sově obří krysu zakousnutou nedávno psem Argim. Krysa ji sežere a pak povídá.

GM(sova): *Víte co, tyhle prastaré hřbitovy mívají takový zvláštní mechanismus Elf-musí to být velice mocný kouzelník - může způsobit svoji přítomnosti tam...*

Hráči ukazují na budoucí hráčku - kouzelnici.

GM: *Ale opravdu hodně mocnej. (k Adelain) Ty teprve budeš. Ale spíš ten víte jak jste ho potkali...*

Hráči se rozpomínají (viz situaci 1/seance 2)

GM(sova): *Svoji přítomností může způsobit, že se tam dá dostat. Ale aby byly hřbitovy chráněné - hlavně proti zlodějům - tak je tam takový mechanismus, že když z toho hřbitova je odnesena jedna jediná věc, tak se spustí hrozně mocné kouzlo, které tu hlavní bránu navždycky uzavře*

Legian: *Nee...*

GM(sova): *Takže je prostě už úplně nepřístupná.*

*No ale, že jste mi dali takovou dobrou krysu, tak vám řeknu, že většina těchhle jeskyní nemá jenom hlavní vchod...právě proto, kdyby to někdo posral...*

Hráči i GM se smějí.

## **Obsah učení:**

Se zvláštními pohádkovými tvory (moudrá sova) lze mluvit pouze určitým způsobem (Alathorův zbrklý monolog nemá žádnou odezvu). Sova vyžaduje za své rady odměnu (krysu).

Hráči se dozvídají, že jejich současný cíl (dostat se do svatyně) byl zkomplikován jejich nevědomostí při poslední návštěvě (porušili pravidlo o odnášení věcí ze svatyně).

Porušování žánru (použití sprostého slova moudrou sovou) je legrace<sup>52</sup>.

### **Způsob předání:**

Nepřímý

### **Situace 14/seance 6 (1:31:43 - 0:10:06-druhá část)**

Popis:

Hrdinové objevili vedlejší vchod do elfské svatyně a jdou chodbou vytesanou ve skále. Ta vede do větší místnosti, kde stojí socha elfské dívky. Podle popisu hráči uhodnou, že to je budoucí nová členka družiny, zkamenělá.

Legian: *Medúza'.*

Alathor: *Hovno medúza. To může bejt i bazilišek.*

Erbeus: *Mam zrcátko.*

Hrdinové zkoumají sochu.

GM: *Vypadá to, že měla na čele drahokam.*

Alathor: *Aha, tak to začnem od toho místa jakoby loupat...*

GM: *Nejde to loupat.*

Erbeus: *A chybí tam ten drahokam?*

GM: *Chybí tam ten drahokam.*

AI + Le: *Ahá..*

<sup>52</sup> Velká část humoru, která vzniká během hraní na hrdiny se zakládá na porušování žánrových konvencí. Tyto konvence je třeba samozřejmě většinu času dodržovat, jen potom může být jejich porušení vnímáno jako legrační. Podobným příkladem může být situace z ó.sence, kdy se Legian jen tak mezi řečí zeptal Game Mastera, co znamená runový nápis na jeho novém kouzelném luku. Odpověděl mu Alathor: „Skákal pes přes oves.“ (seance 6, druhá část, 1:16:35)

Hráči se snaží dávat do otvoru nejrůznější kamínky a drahokamy. GM upozorňuje že tvar je hodně zvláštní a načrtává jej. Hráči usoudí, že je to hvězdice. Hrdinové zkoumají své vybavení, zda nemají něco odpovídajícího tvaru.

GM: *Jak to tak zkoumáte, najednou slyšíte chřestění.*

Legian: *To je ta medúza! Jsem ti to říkal!*

Erbeus: *Mam zrcátko.*

Legian: *Já si schovám oči.*

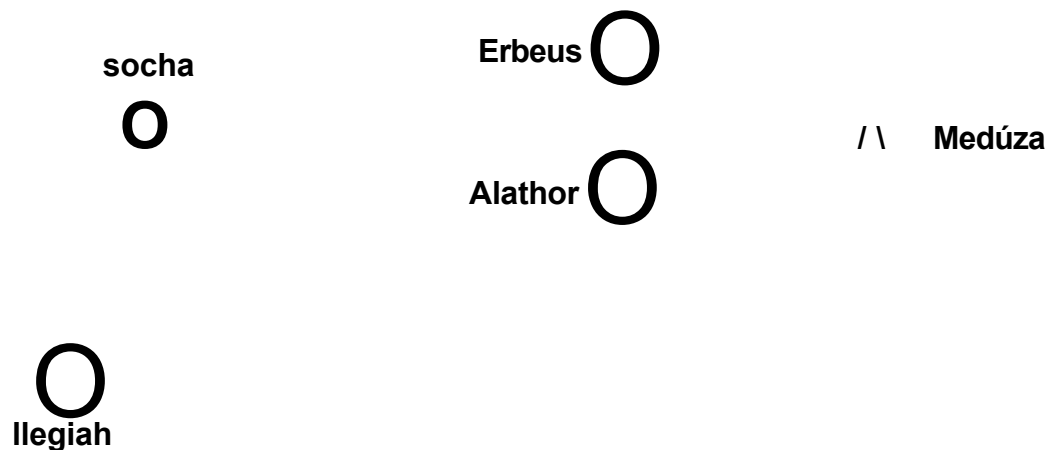
Alathor vysvětluje, že se schová vedle začínající nové chodby (z předpokládaného směru medúzy jakoby za roh). GM vybidne hráče, aby zakreslili své pozice na plánek. Hráči diskutují o rozestavení. Alathor a Erbeus mají připravené meče a stojí po stranách východu ze sálu. Legian se chce nejprve skrýt za sochu. **GM se ale na to moc netváří** [1]

Legian: *Ale to je nebezpečný, co?*

GM: *No... nesmíš se podívat.*

Legian: *Tak to ne.*

Obrázek ukazuje výsledné rozestavení hrdinů.



GM: (k Erbeovi) *A koukáš teda zrcátkem do chodby?* [2]

Erbeus: *Jo.*

GM: *Tak vidíš, že za úzkou chodbičkou je další sál a tam je medúza a má v ruce luk.*

Legian: *Luk?*

Erbeus: *A jakej? Dlouhej?*

GM: *Dlouhej luk. Normální dlouhej luk.*

Erbeus: *A koho zasáhne, tak zkamení.*

GM: *Ne, to ne. Jen je nebezpečný se ji podívat do očí.*

Erbeus: *Aha.*

GM: *Ale střílí po tobě. Tak si hod', jestli ti vyrazila zrcátko z ruky.*

Legian: *Ty vole...*

Probíhají hody a počítání...

GM: *Tak ti vyhodila zrcátko.*

Legian: *Tyjo!! Dyt' hodil šest!*

Alathor: *A kde je to zrcátko? Je rozbitý?*

GM: *Není rozbitý.*

AI + Le: *A kde je?*

GM ukazuje místo na plátku. Legian se nabízí, že tam půjde.

Alathor: *(rázně) Erbeus tam běží. Běž tam, kurnik!*

Erbeus jde pro zrcátko a získá jej. Medúza se posunula blíž a střílí šípky.

Přestávka: Legian a Adelain odcházejí domů se nahlásit.

(audiozáznam seance 6, druhá část)

Erbeus se ptá, jestli by nešlo medúzu nák odlákat.

GM: *Když vy dva stojíte tady, naproti sobě (Erbeus a Alathor), tak není problém, abys tady vystrčil něco...*

Erbeus: *P. (Alathor) spíš.*

GM: *Nebo ty. (k Alathorovi)*

Alathor: *Já bych po ní hodil orientální dýku.*

GM: *No to taky můžeš. Můžete po ní házet oba, vždyť jste na opačných stranách. [2]*

Legian: *Já rychle půjdu za tu sochu. Rychle skočím za tu sochu.*

Erbeus: *Ne to nedělej!*

Legian: *Jo!*

Legian: *Ale on by na ní (k Adelain) mohl střílet. Nevadí, když na ní střílí na tu sochu?*

GM: *Ne, to se odrazí. To by nemělo vadit.  
No dobře, skáčeš teda před sochu...za sochu.*

*Tak si hod' normálně na obranu. [1]*

Legian: *Na obranu? On po mě střílí?*

GM: *No jasně!*

Legian: *Dyť mě nemoh tak rychle vidět.*

Erbeus: *Ale má nákejpostih.*

GM: *Má postih, no.*

Probíhá házení a počítání, medúza Legiana netrefila.

GM: *No takjsi za sochou. A koukáš nebo...?*

Legian: *Ona je za mnou prostě (socha). Já koukám na druhou stranu do zdě prostě.*

GM: *Cítíš takový zvláštní chlad. A vzhledem k tomu, že ta socha nemá žádnéj podstavec a je to uzounká hubeňounká čarodějka, tak ona po tobě střílí dál. Má postih, ale ty, protože ji nevidíš, tak se nemůžeš bránit. A vy zatím přemejšlejte, co s tím budete dělat. [3]*

Alathor: *Já tam čekám.*

Erbeus: *(křičí) Ne, P., ty tam vystrč svůj meč a já...*

Alathor: *Já tam asi svůj meč budu vystrkovat, vid', zrovna svůj!*

Legian: *(vypjatě) Co se stane??*

GM: *Tak maximálně ti do něj strelí šípem.*

Alathor: *Ne.*

Legian: *Tak tam dej... ty vogy! P.!*

Erbeus: *Ty jo, já jdu domu jako, protože jako to nemá cenu! Já sem jako mam přejít, dát mu zrcátko a jít zpátky?? Tak tam vytrč meč!*

Alathor: *Tak mi hod' to zrcátko, ty chytrolíne!*

Legian: *Se rozbije...*

Alathor: *Ježíši, tak ho snad chytím, nejsem blbej, ne?*

Erbeus: *Tak ale vystrč meč, aby si odlákal pozornost.*

Alathor: *Ježíšimarja, ty vole. No tak dobře, ale koupíš mi novej, když se zničí, (k Erbeovi)*

Legian: *Tak jo.*

Erbeus: *Dobrá.*

Alathor: *Stejněj!*

Legian: *Jo.*

GM: *No dobrý. Takže ty (k Alathorovi) vystrkuješ meč...*

Alathor: (odevzdaně) *Hm, bohužel... Ona mi ho prostřelí, já vim...*  
 Probíhá počítání obranného čísla a atributů.

GM: *Tak s to ustál. Minula tě. Ty teda jsi vystrčil meč a... Počkejte, řekněte mi, jak je plán. [4]*

Erbeus: *P. vystrčí meč, a já mu (Legianovi) ho (zrcátko) pošlu po zemi a on ho chytí.*

GM: *Takže ty (k Alathorovi) odlákáváš medúzu, a ty (k Erbeovi) házíš zrcátko Legianovi.*

Erbeus: *No... po zemi. Ho posílám.*

GM: *Dobrý, no tak jo. No tak medúza se nechytala na meč a střílí po meči.*

Alathor: *Já uhýbám.*

GM: *Uhýbáš, takže tě netrefila, (na základě předchozího hodu) A ty (k Legianovi) už máš zrcátko.*

Legian: *Se podívám.*

GM: *Díváš se. Vidiš, že tam je a chystá se zase po tobě střílet.*

Erbeus: *No tak střílej.*

Legian: *Ne, počkej\_\_\_Já budu čekat, já budu čekat.*

Alchymista: *Zandej si to zrcátko, ať ti ho nevystřelí.*

Legian: *Zandám si zrcátko.*

Erbeus: *Nebo si ho polož vedle sebe...*  
*Já mam nápad! Co si ho třeba takhle položit a takhle do něj koukat (navrhuje opřít zrcátko o zed')*

GM: *Tam není moc...*

Legian: *Ne to ne.*

GM: *Takže ty čekáš (k Legianovi).*

Legian: *Jo, já čekám.*

Probíhají hody na útok a obranu a výpočet.

GM: *No dobrý, tak tě netrefila.*

**Legian:** *A ted' teda střílím.*

GM: *Střílíš. A střílíš teda s tím postihem... No tak střílej.*

Legian hodil 1.

Legian: *Ty vogy!*

GM: *Jedna...hm...to je málo. A kolik máš útočný číslo?*

Počítání a hod GM.

GM: *Jo trefils ji. Is tim postihem.*

Legian: *To takhle budu dělatfurt.*

GM: *No?*

Legian: *Znovu zase budu čekat...*

GM: *Takže čekáš. A vy děláte co?(k Alathorovi a Erbeovi)*

Erbeus: *My čekáme.*

GM: *Nehodíte po ní třeba tu dýku nebo tak? [2]*

Alathor: *Já bych po ní hodil orientální dýku, kdyby ji H. (Erbeus) odlákal*

Legian: *Jo, H. odlákej ji!*

Erbeus: *No já tam vyndám svůj meč.*

GM: *Takže ty odlákáváš. Ona střílí.*

Legian: *Já budu střílet s P.!!*

Alathor: *Já házím.*

Legian: *Já i P. budeme střílet jako dohromady.*

GM: *Takže ty (Alathor) házíš dýku...*

Házení a počítání

GM: *Tos ji nezasáhl.*

Legian: *Ne?*

Erbeus: *Ale D. (Legian) ted' střílí.*

*A už nemůže (medúza) házet na obranu přece, ne?*

Legian: *Já, já ted' střílím.*

Legian (hází): *Jedna. Zas to samý, jako vždycky. Ted' jsem ji asi nic neubral...*

GM: *No počkej, ona už se nemůže bránit.*

Legian: *Ona se nebrání?*

GM: *Protože už se musela vyhejbat tý Alathorový střele.*

Alathor: *Kde je moje orientální dýka?*

GM: *Tam někde leží na zemi...*

Boj pokračuje dál. Medúza střílí na Legiana.

Legian: *Tak já zase střílím. Budem se takhle střídat...*

Erbeus: *Anebo ted' já zase budu házet svoji dýku s D. (Legianem). A P. (Alathor) láká.*

Legian: *(vzrušeně) /., H.! Střílíš první! Abys ji to. Ona je slabší...*

GM: *Takže ty lákáš, ona střílí...*

Alathor: *Já uhýbám.*

Legian: *HA H. hází jako první!*

Erbeus vrhá dýku, Legian pak střílí a medúza je mrtvá.

### **Obsah učení:**

[1] Je třeba dobře zvažovat, jaké pozice při boji hráči zaujmou. Měli by uvažovat takticky a počítat se speciálními schopnostmi protivníka (medúzy pohled zkamenění) Pokud jednají zbrkle a netakticky (Legian se vrhá do prostoru za chatrnou ochranu sochy i přestože byl dříve GM varován), mohou se dostat do nepříjemné situace (Legian je pod střeleckým útokem a nemůže se bránit).

[2] Je dobrá využívat v každém okamžiku maximum možností, které daná situace nabízí (mám-li zrcátko, tak s jeho pomocí sledovat medúzu; mám-li dýku a odpovídající osobní, prostorové a časové možnosti, vrhnout ji po medúze).

[3] Dostane-li se některý z hrdinů do svízelné situace, je povinností ostatních mu pomoci, třebaže se do této situace dostal hrdina vlastní vinou.

[4] Složitější činnosti je třeba přesně naplánovat (ujasnit si úlohu jednotlivých aktérů časový sled akcí apod.) a tento plán srozumitelně sdělit Game Masterovi (tak jak je hráčům Game Masterem předvedeno).

### **Způsob předání:**

Přímý

### **Kronika:**

O medúze se zmiňují ve svých zápisech Erbeus a Alathor. Podrobnosti boje neuvádí žádný z nich.

## **Situace 15/seance 6 (druhá část 0:13:30 - 0:30:12)**

### **Popis:**

Hráči nalézají zvláštní magický křišťál. Legian se vyptává na podrobnosti

GM: *Chceš se toho dotknout?*<sup>53</sup>

Legian: (chvíli přemýšlí) *Jo.*

<sup>53</sup> GM používá návodnou otázku, aby hráčům naznačil affordanci ukrytou v objektu (mají se t h dotknout)



GM: *Takže se toho dotkneš a všechno s tebou zavíří a cítíš, že se s tebou dějou nějaký změny. A budeš si házet znovu na všechny atributy.*

Alathor: *Já se toho půjdu taky dotknout!*

Erbeus: *A může si vybrat, že bude třeba barbar a tady to?*

GM: *Ne, to ne. Jefurt stejnej, je elfzloděj (k Erbeovi), ale budeš si nahazovat atributy (k Legianovi).*

Probíhá vybírání a testování kostky, shánění gummy na vymazání čísel z osobního deníku...

Legian: *Ty vogy, tak to je masivní!*

Alchymista: *Hele, D., kdyby ti to nevyšlo, tak tam půjdeš znova, ne?*

Legian: *To je fakt!*

GM: *Ale to by... No vy vlastně nevíte, kolikrát to jde.*

Hráči: *Tak to je špatný...*

Následuje vlastní házení kostkou a výpočty. Legian se zlepšil v obratnosti a inteligenci a zhoršil si sílu a odolnost, charisma zůstalo stejné.

Erbeus: *Já se nedotýkám, já to mam dobrý.*

Legian: *Tak to jsem si asi zhoršil. Akorát obratnost...*

Alchymista: *Tak se zkus kdyžtak dotknout znova.*

Legian: *No to by se mi ale mohlo něco stát...*

GM: *Ještě životy!*

Opět házení.

GM: *Zase se zavířilo a odpadl jsi od krystalu. A cítíš, nebo z těch životů je to jasný, že jsi na třetím levelu.*

Alathor: *Já se jdu taky dotknout.*

Následuje stejný proces. Alathor si pohoršil obratnost, odolnost, síla a inteligence zůstala stejná, charisma si vylešil.

Legian: *To je v pr... tadyto. Se mi nelíbilo...*

Erbeus: *Teď já se dotýkám...*

Erbeus si zhoršil sílu, obratnost, odolnost a charisma. Inteligenci si mírně zlepšil.

Erbeus: *Můžu to ještě jednou zkusit?*

GM: *No zkus to ještě jednou.*

Erbeus: *Zkousím.*

GM: *Tak se dotýkáš...*

Erbeus: *A jsem na čtvrtém levelu ©*

GM: *Nejseš. Slyšíš takovej hlásek, kterej ti říká „ vyber si tři, vyber si tři“*

Erbeus: *Co. Co tři vyber si?*

GM se jen záhadně usmívá.

Erbeus: *Ježiši. Vyber si tři! (přemýšlí)*

GM: *Nic se neděje... že by ses měnil nebo tak.*

Erbeus: *Mam si teda vybrat tři atributy?*

GM: *No tak to zkus. Řekni si třeba ty, kterej se ti neliběj.*

Legian: *Dej ty víc! Ty víc dej!*

Erbeus: *Co? Jak ty víc?*

Legian: *Dej ty kterejch máš víc.*

Erbeus: *Jak kterejch mam víc?*

Legian: *Čeho máš víc jako (co máš lepší).*

GM: *Anebo míň jako, to...*

Legian: *Já nevim, jak chceš...*

Erbeus: *Síla, obratnost a odolnost. Tyhle první tři.*

GM: *Tak jakmile jsi to řekl, tak cítíš, že zesiluješ, a ke každému z nich si připočítej tři.*

Hráči se překřikují, že tam jdou taky. Proběhne vylepšení.

Erbeus: *Zkusíme ještě jednou?*

Legian: *Můžu si to zvětšit ještě o jeden level? Na čtvrtěj?*

GM s kamenným výrazem vrtí hlavou.

Erbeus: *Tak se zkus ještě jednou dotknout.*

Legian: *Tak se zkus ty.*

*Mně už to stačí, já už tam nejdu.*

Na to GM souhlasně kývne.

### **Obsah učení:**

Neznámý mechanismus nemusí být vždy „chytákem“ (jak se domnívá Legian). Zároveň není správné snažit se takový „hodný“ mechanismus zcela vytěžit (chtít si donekonečna zvyšovat levely a atributy). Kouzelnou pomoc, které nerozumíme, je třeba přijímat s pokorou, jako dar.

### **Způsob předání:**

Přímý

**Kronika:**

Žádný z hráčů o tajemném krystalu nepíše.

**Situace 16/seance 6 (0:29:34 - 0:29:56)****Popis:**

Hrdinové jsou u krystalu, co mění atributy. Erbeus si hází na přírůstek životů a hodí dvě vysoká čísla (7 z 10).

Alathor: *To se netočilo! No, zas se to netočilo.*

GM: *Bud' rád (že hodil tolik), aspoň budete mít někoho do přední linie.*

**Obsah učení:**

To, že se některý člen družiny zlepší velmi výrazně, není pro ostatní důvodem ke smutku nebo vzteku (závistí), ale k radosti, protože posílení jednotlivce je prospěšné družině jako celku. Je naopak skoro povinností každého hráče zlepšovat se ve svých nejdůležitějších vlastnostech. Válečník je v družině od toho, aby bojoval, proto potřebuje nejvíce životů, aby mohl tento úkol úspěšně plnit.

**Způsob předání:**

Přímý

**Kronika:**

Žádný z hráčů se o této situaci nezmiňuje.

**Situace 17/seance 6 (0:55:00 - 0:58:38)****Popis:**

Hrdinové došli jeskyní až ke dveřím, které pravděpodobně vedou do elfské svatyně. Jsou však střežené kamennými nestvůrami s rohem (gorgonami). Hráči před nimi uprchli do předchozí chodby, kde se tísni a přemýšlejí, co dál. Mezitím GM zjišťuje jaká kouzla umí nová hrdinka - čarodějka Adelain.

Erbeus: (k Adelain) *Tak to (modré blesky) sešli na jednu sochu.*

GM: *Ale ona je musí vidět.*

Erbeus: *Tak ať jde sem do rohu, já budu vedle ní.*

GM: *Oni na vás ale zautočej asi.*

Legian: *A co voni uměj dělat?<sup>54</sup>*

Alchymista: *(vážně) To my nevíme.*

Alathor: *Tak to já jdu radši na záchod.*

Všichni se smějí a čekáme na návrat Alathora. Hráči vyvádějí hlouposti.

GM: *No tak kluci vymejšlejte sakra nějaký plán.*

Alchymista: *No dyť, sešle tam ty modrý blesky a my jí budem krýt záda.*

Legian navrhuje, že může Adelain udělat také oheň a ptá se, co to vlastně znamená Koukáme do pravidel. Erbeus a Legian nakonec chtějí, aby čarodějka sesílala raději blesky.

Alathor se vrací.

Erbeus ukazuje Game Masterovi, kam se chce s Adelain postavit. GM kroutí hlavou- *Tam se nevejdete oba...*

Erbeus: *Tak ať jde (Adelain).*

Legian: *K. (Adelain) půjdeš tam teda sama a sesílat blesky.*

GM: *To by ale chtělo, aby je nejdřív zaměstnali nějaký válečníci. Protože oni jak ji (Adelain) tam uviděj, tak ji hned napadnou, že jo, a ona prostě nemá žádný brnění...*

Legian: *H. s P. (Erbeus s Alathorem)*

GM: *No, vy dva (k Alathorovi a Erbeovi)*

Jmenovaným hrdinům se ale moc nechce.

GM: *Vyjste takoví vůdci, tak co, kluci?*

Alathor: *(se smíchem) Já jsem vůdce. H. (Erbee) běž tam!*

Erbeus: *Kolik má K. (Adelain) obratnost?*

GM: *15. +2. To není moc, na to, že nemá žádný brnění<sup>55</sup>.*

Alchymista a poté i Erbeus začínají vymýšlet, že by mohl ten druhý půjčit Adelain brnění.

GM: *Ale nepůjčujte brnění a prostě válečníci...*

Legian: *Dělejte!*

<sup>54</sup> Legian se zajímá o speciální schopnosti nepřátel - možná poučení ze situace s medúzou?

<sup>55</sup> Bonus za obratnost se počítá do obraného čísla hrdiny (vyšší hodnotu, která se přičítá, však obvykle představuje brnění)

Alathor: *Já nejsem válečník.*  
GM: *Ty zrovna (k Alathorovi) tam musíš!*  
Erbeus: *Ty tam musíš, já ne!*  
GM: *Ty taky (k Erbeovi).*

Hráči chvíli přemýšlejí.

Legian: *Tak tam běžte, co na tom řešíte!*  
Erbeus: *Tak teda jdeme.*

GM: *Dobry. Takže Erbeus a Alathor jdou každej po jedný gorgoně.*

Pozn. Útok Erbea a Alathora na gorgony také umožnil zapojení střelců.

### **Obsah učení:**

Kouzelníci jsou sice v boji platní, potřebují ale, aby jejich nepřátelský cíl byl zaměstnán bojem tváří v tvář. Jejich úloha je podobná jako úloha střelců.

V popisu práce válečníka a hraničáře je podstupovat riziko blízkého střetu s nepřítelem

Význam jejich práce podtrhuje GM později (viz poslední větu situace 19/seance 6).

### **Způsob předání:**

Přímý

### **Kronika:**

Boj s gorgonami uvádějí ve svých zápisech všichni hráči.

Erbeus: *Bojovali jsme tam s medúzou a potom s gorgonami.*

Legian: *Tam byly gorgony zabili jsme gorgony.*

Alathor: *Byly tam u dveří takový divný kamenný potvory. Zabili jsme je a mně přizabili.*

### **Situace 18/seance 6 (1:04:32 - 1:05:40)**

#### **Popis:**

Hrdinové bojují s gorgonami. Adelain se chystá sesílat modré blesky. Hází, zda se jí kouzlo povedlo.

GM: *Dobry, kouzlo se povedlo. A na kterou to sesíláš?*

Legian: *Na jakou to chceš seslat?*

Adelain: *Jak na jakou?*

Erbeus: *Na tuhle, jak teď útočím já...*

GM: *No možná bych to seslala spíš na tu Alathorovu, protože on sní má celkem problém.*

Legian: *No to je fakt.*

Alchymista: *Ať je trošku oslabená.*

Adelain ukazuje na gorgonu, co bojuje s Alathorem.

### **Obsah učení:**

Při vlastním útoku je třeba sledovat, jak si vedou ostatní hrdinové, a v případě potřeby je svým útokem podpořit.

### **Způsob předání:**

Přímý

### **Kronika:**

Tento detail z boje hrdinové neuvádějí.

## **Situace 19/seance 6 (1:16:30 -1:21:38)**

### **Popis:**

Hrdinové přemohli gorgony a snaží se otevřít dveře vedoucí do svatyně. To se jim však nedaří. Prohlížejí dveře a na nich vidí runový nápis, který znamená toto: „Necht' vstoupí ten, kdo statečností svou zasloužil si tuto čest.“

Legian: *Všichni.*

Alathor: *Tak jsem.*

Alchymista: *Já jsem zabil jednoho.*

GM: *Tohleto je tam napsáno.*

Alathor: *No já tam nejdu, já jsem žádnýho nezabil.*

GM: *Ne, o to nejde. Ale to by měl být -jakože vám to došlo - klíč k tomu, jak se máte dostat dovnitř.*

*Necht' vstoupí ten, kdo statečností svou zasloužil si tuto čest.*

Legian: *Já ne.*

Alathor: *Já ne, protože jsem tam nikoho nezabil.*

Legian: *K. (Adelain)//:./*

GM: *Vždyť o to ani tak nejde, kdo tam půjde. Spíš jde o to, jak!  
Ty dveře jsou kamenný, nejdou otevřít, jediný co na nich je, že vedle nich  
jsou dva otvory<sup>56</sup>.*

Alathor: *Tak já do něho strčím meč.*

GM Alathora neslyšel a proto nereaguje.

Alchymista: *Koukneme se do těch otvorů.*

GM: *Koukáte. Není tam nic zvláštního, prostě otvory.*

Legian: *Musíme tam strčit ruku, ale jenom ten právej.*

GM: *To není tak velký jako na ruku.  
Tak co? Máte někdo nějaký nápad? Není to tak velký na ruku. Je to  
celkem úzkej...*

Erbeus: *Meč! Já tam dám meč!*

GM: *Strčíš tam meč. Nic se neděje.  
No tak další nápady?*

GM odbíhá.

Legian: *Co tam bylo napsáno, ten nápis?*

Alchymista: *Nechť tam vstoupí ten právej.  
Já už mám nápad. Do těchhle dvou otvorů se určitě vejdou tyhle dva  
prsty!*

GM se vrací

GM: *No tak to vyzkoušej, ale nic se neděje.*

Ostatní to chtějí zkusit taky.

GM: *To je otvor asi tak širokej jako je to hrdlo (ukazuje na plastovou láhev) a  
takovej jako kužel je to spíš.*

Erbeus: *Něco z té gorgony jestli by tam nešlo dát?*

GM: *Tak to zkus.*

Erbeus: *Šel by tam dát roh?*

GM: *Jo.*

Erbeus: *No tak ho tam dám.*

Alchymista: *(křičí) Oba dva rohy!*

<sup>56</sup> Původně chtěl GM, aby hráči přišli na řešení z hádanky a teprve pak se doptávali na **konkrétní** podobu dveří (resp. na významné objekty). To se však ukázalo jako příliš přeceňující, takže jim ukázal důležité objekty přímo a jejich úkolem bylo pouze rozpoznat jejich význam - přijít na to, co s nimi.

Erbeus: *Oba dva rohy najednou.*

GM: *Takže useknete rohy... Takže máte rohy, zasunete tam rohy a dveře se otevřou.*

Hráči jásají. A zvýrazňují své zásluhy.

GM: *Erbeus přišel na to, že je to něco z tý gorgony. Protože ta statečnost (v tom nápise) je daná tím, že jste porazili ty gorgony.*

Alathor: *No já teda moc... (se smíchem) (Alathor v boji málem zahynul a musel utíkat pryč)*

GM: *No tobě daly naprdel, no. Ale zase kdyby tam nebyl nikdo odvážnej, kdo by tam šel k nim...*

### **Obsah učení:**

V případě, že situace (otevřít dveře) nejde vyřešit tradičními způsoby, které hrdinové ovládají, může pomoci „hádanka“, jejíž rozluštění odkrývá nový způsob řešení (použití rohy přemožených gorgon). Hádanky fungují tak, že více či méně určitě odkazují k herní situaci, ve které se hráči nacházejí (statečnost v hádance - poražené gorgony)<sup>57</sup>.

### **Způsob předání:**

Přímý

### **Kronika:**

Erbeus a Legian vyjadřují, jak se dostali do dveří, Alathor ne.

Erbeus: *Gorgonám jsme usekli rohy a prošli jsme dveřmi.*

Legian: *Tam byly gorgony zabili jsme gorgony. Jejich rohy jsme strčili do díry. Otevřely se dveře.*

Alathor: *Jdeme do chodby a tam skončila seance.*

### **Situace 20/seance 7 (bez audio záznamu)**

#### **Popis:**

Hrdinové jsou napadeni vlkodlaky. Jejich boj je dosti zoufalý, poněvadž vlkodlaků přibývá a jsou zranitelní pouze Alathorovým kouzelným mečem Narsilem. Alathora

<sup>57</sup> Vhodnější by byla tato formulace nápisu: „Vstup, pokud statečností svou, zasloužil sis tuto čest.“



napadne vypít Felix felicis. Erbeus se připojí a oba se rozdělí také s Adelain a Legianem. S hrdiny i vlkodlaky se začne něco dít. Hrdinové se cítí divně a brzy vidí, jak vlkodlaci zmateně a zděšeně prchají. Když se hrdinové trochu vzpamatují a zorientují, zjistí, že jsou malí asi jako lidský palec. Game Master vysvětluje, že i když se na první pohled zdá, že jim použití lektvaru štěstí příliš nepomohlo, byl to třeba jediný možný způsob jejich záchrany...

### **Obsah učení:**

Použití prostředku, kterému hráči tak docela nerozumějí (Lektvar Štěstí - Felix felicis) může přinést nečekané výsledky. Cílů (např. záchrana před vlkodlaky) se dá dosáhnout různými způsoby.

### **Způsob předání:**

Přímý

### **Kronika:**

Všichni hráči popisují boj s vlkodlaky a vyjadřují to, jak byl zoufalý. Také připisují svou záchranu účinku Felix felicisu. Legian a Erbeus uvádějí i zmenšení hrdinů.

Erbeus: *Skoro jsme umřeli, ale spomněli jsme si na Felix Felicis a ten nás zachránil. Problém je v tom, že jsme velcí jako palec.*

Legian: *...byli tam vlkodlaci, bylo jich mnoho ani jeden nechcíp (my)<sup>58</sup> málem chcípili všichni kromě mě Alator už málem sepisoval závět Alator zpoměl na Felix felicis. Zmenšili jsme se krutě jako palec.*

Alathor: *Byli tam vlkodlaci. Hodné vlkodlaků. Já sem skoro hebnul ale vychlastali jsme felix felicis. Zmenšily jsme se na palec.*

### **Situace 21/seance 8 (0:33:47 - 0:39:00)**

#### **Popis:**

Legian a Alathor a Adelain se při pronásledování krysy dostali do zvláštních podzemních chodeb.

<sup>58</sup> Poznámka autora

GM: *Vidíš před sebou zeď z hlíny, která jde až úplně nahoru a vlastně se táhne rovně - je vidět, že je vyrobená uměle - do obou stran.*

Alathor: *Jo, to je křižovatka!*

GM: *A vidíš, že vlevo je zase maličkej průchod. A vpravo ti připadá, že je zase zeď. A už je čas, abyste začli kreslit mapu.*

Legian začíná kreslit, GM mu radí.

GM: *Tak, to je asi všechno, co vidíte. Kam půjdete? Půjdete nahoru, nebo doleva? Nebo se můžete jít podívat doprava, co tam je.*

Alathor chce jít nahoru (resp. rovně), zatímco Legian doprava a Adelain doleva.

Legian: *(se smíchem) Každý na jinou stranu...*

GM: *Myslíte, že je to rozumný se takhle rozdělovat?*

Legian: *To ne. Tak já jdu s nim nahoru.*

Adelain: *Já taky.*

GM: *Tak jdete nahoru a zase proti vám je zeď. (k Legianovi) Tak udělej proti tomu volnému čtverečku zeď.*

Legian: *Proti tomuhle?.. Já tomu nerozumím...*

GM dokresluje mapu, tak jak má být. Legian sleduje.

GM: *Napadá vás, kde jste?*

Hráči krouží hlavami, že ne.

Alathor: *Já bych řekl, že je logický, že jsme v myší díře.*

Legian: *To není tak jasný.*

Hráči si házejí na inteligenci.

GM: *Vypadá to jako labyrint.*

Legian: *(ironicky) To je super. Půjdem furt rovně.*

Alathor: *A by tam náhodou nebyla zeď na konci.*

Od této chvíle si hráči začínají vytvářet domněnky o průběhu cest. Legianovi se také lépe kreslí mapa. I přes odkrytí velké části labyrintu, však nevytvářejí domněnky o tom, kde se mohou nacházet další cesty (viz situace ...)

### **Obsah učení:**

V neznámém a patrně nebezpečném (nepřátelském) prostředí není dobré, aby se družina rozdělovala.

V prostředí, které je náročné na orientaci, se vyplatí zamyslet se nad jeho celkovou strukturou. Její alespoň přibližné určení může orientaci podstatně zjednodušit.

**Způsob předání:**

Přímý

**Kronika:**

Legian pojmenovává strukturu chodeb jako bludiště, Alathor naopak tento pojem neužívá a jeho zápis zdůrazňuje spíš nepřehlednost prostředí.

Legian: *Šlijsme za nima tam bylo bludiště...*

Alathor: *Potom jsme šli doprava, doleva, doprava, nahoru, do prava šup sem šup tam až sme došli k domečku kde byla víla... Potom sme šli do prava, do leva, do prava, a potom sme došli do místnosti kde se propadala zem páč tam byl brouk!*

**Situace 22/seance 8 (1:49:00-1:51:20)****Popis:**

Alathor, Legian a Adelain bojují s „obřím“ pavoukem. Legian je vyřazen z boje, Alathor je málem mrtev a Adelain už nemá žádné magy.

GM: *Takže házíme na iniciativu.*

Alathor: *(k Adelain) Kdyžtak mlat' holi!*

GM: *Takže pavouk je poslední.*

Alathor útočí, ale nepodařilo se mu pavouka zranit. Na řadě je Adelain.

Legian a Alathor nařikají, že tu s nimi není Erbeus. S tím, že by to byla pohoda.

Adelain: *Já už nic nemůžu posílat.*

GM: *Máš bojovou hůl.*

Legian: *To bude jako bojovat...?*

*Tak jo, tak bojuj.*

*Bojuj! Bojuj!*

Adelain: *Já bojuju!*

GM: *Kolik máš útočné číslo?*

Legian: *5 + lk6*

GM: *To není tak málo...*

**Obsah učení:**

Dělba práce podle povolání není neměnným zákonem, je pružná. V kritických situacích (smrtné ohrožení některého nebo všech členů družiny) a/nebo pokud povolání člen družiny není schopen sám splnit úkol vyplývající z jeho role, ostatní členové mu mají pomoci, i když jsou k tomu mnohem hůře vybaveni (čarodějka Adelain - boj tváří v tvář).

#### **Poznámka:**

Hráči si dělbu práce podle povolání uvědomují. To je vidět jednak z toho, jak nařikají, že tu není válečník Erbeus (boj je specifickým úkolem válečníka). Za druhé z toho, jaká pozornost je věnována tomu, aby Adelain na pavouka zaútočila (není to samozřejmé).

#### **Kronika:**

V kronice Alathor ani Legian zapojení Adelain do přímého boje nezmiňují, boj ovšem prezentují jako velmi vypjatý:

Alathor: *Potom sme šli dál a potkali jsme babouka!!! Přizabili mně!!!!!!*

Legian: *...a dál byl pavouk. Jentaktak jsme ho zabili.*

#### **Situace 23/seance 8 (1:52:00 -1:59:05)**

#### **Popis:**

Alathor, Adelain a Legian procházejí podzemním labyrintem, kde jsou nejrůznější nástrahy a nebezpečí. Jsou velice vyčerpáni bojem s pavoukem. Alathor se ptá, zda nemá někdo zlatý jabko (dobíjí životy) a konstatuje, že lektvary už žádné nemají.

GM: *Musíte se vrátit k víle, no.*

Legian: *K tý víle? To je jako nebezpečný zase skrz tu zem propadací.*

GM: *Ale toho jste zabili už... Ale mohl by tam někdo spadnout.*

*Třeba je jiná cesta.*

Alathor: *Já bych se radši...*

Legian: *Hele jiná cesta!*

Adelain: *Já sejdu vyspat.*

Alathor: *Já taky. Asi se jdem vyspat, já to potřebuju.*

Legian: *Ne!*

Adelain: *Já sejdu vyspat!*

GM: *(překvapeně) Ted'ka jdete spát, jo? Vtom pavoučím tom...*

Legian: *Ne!*

Alathor: *Já potřebuju ty životy. Já nic nemam, £>(Legiane)/ Já to prostě potřebuju!*

Legian: *Tak jo. Tak jo.*

Adelain: *Ne ne ne, já nejdu.*

Legian: *Tak ty půjdeš nebo nepůjdeš.*

GM: *Vždyť se můžete vrátit k tý vile.*

Legian: *Jo.*

Alathor: *A ta nám neotevře, co.*

Legian: *Ne, ty kytičky tam jsou...*

Alathor: *Jako skrz tu propadací zem, jo? Já tam nejdu.*

GM: *(ukazuje na mapku) Jejiná cesta. Tak se na to podívejte pořádně.*

Legian: *Tady je čtverec...  
Tak ještě to půjdem prozkoumat tady.*

GM: *(opravuje mapu) Tady máte průchod! To je to, že si to neumíte pořádně značit. Tadyto si vygumuj.*

Legian opravuje nákres.

GM: *Tak a tady je chodba takhle... Já už ti to domaluju.  
Tak! Takže co vyjste vymysleli?  
Jinak, nahlédnete sem (GM ukazuje dokreslenou část mapy), nebo pošlete průzkumníka, třeba sovu.*

Legian: *Jo!*

GM: *Ale sově nerozumíte za normálních okolností...*

Legian: *P. ! (Alathore)*

Alathor sešle kouzlo Mluv se zvířaty a sdělí sově, co po ní chtějí.

GM popisuje, co sova objevila...

GM: *Já bejt várna, tak se teď podívám na tu mapu, protože od toho pavouka je ještě jeden východ.*

Legian: *Odkáého pavouka?*

GM: *No tady, jak jste byli u toho pavouka, tak tam je ještě jeden východ sem.*

Legian: *Ještě jeden východ? To jsi nám neřekla.*

GM: *Jste se neptali...*

Legian: *No tak tam jdem.*

GM: *To znamená...pojdte se na to podívat, ať to vidíte všichni...že tady se dostanete sem a tady máte zahrádku (vilí domek)...*

Legian: *Koukejte! My jsme to vzali tou nejhorší cestou! Jsme si mohli jít v pohodě tady tudy.*

Adelain: *Já jdu teda k tý kytičce.*

GM: *Jdete ke kytičce?*

Legian: *Hmm.*

GM: *Jdete ke kytičkám a tam možná přenocujete a vyspíte se, ne?*

Hráči přikyvuji.

### **Obsah učení:**

V případě, že hráči už nejsou příliš schopní čelit nebezpečím, měli by jít na nejbezpečnější možné místo, o kterém vědí, a tam nabrat síly.

Hráči by měli věnovat pozornost mapě, kterou si kreslí. Může jim být užitečná pro rozpoznání celkové struktury chodeb a místností. Tím pádem se mohou domýšlet, kde by mohly být další vhodné chodby. Pro průzkum cest je vhodné využít tzv. familiára (spřáteleného zvíře).

### **Způsob předání:**

Přímý

### **Kronika:**

Hráči uvádějí, že šli přenocovat kvíle, nezmiňují se však, jak došlo k tomuto rozhodnutí.

Alathor: *Šlyjsme za vilou a tam sme přespali.*

Legian: *Uvili jsme přespali a dala nám kašíčku.*

## **Situace 24/seance 13 (druhá část 0:13:30) - Alathor jed**

### **Popis:**

Hrdinové prohledávají sklepení luprikánova obydlí. Erbeus jako obvykle vede družinu Vyletí proti němu šipka, které se nestačí vyhnout. GM ho vyzve k hodů na odolnost Alathor a Legian správně interpretují, že Erbeus se snaží odolávat jedu.

GM: *Hod' si na odolnost.*

Erbeus: *Tak to už je lepší... Ty vole, já hodím jedničku.*

AI/Leg: *Jedy působí...*

GM: (k Alathorovi) *Podívej se na svoji postavu.*

Alathor: *Já?*

GM: *No.*

Alathor: *Proč?*

GM: *Jen tak.*

Legian: *Proč jen tak?*

GM: (k Erbeovi) *Ty začínáš cítit, že se ti motá hlava a jseš strašně unavenej najednou.*

Erbeus: *Kur are...*

Alathor: *To je uspávací šipka.*

Legian: *To není uspávací šipka.*

GM: *Nevypadá (Erbeus), že by trpěl. Nezačíná blednout ani zelenat nebo tak, jenom se tam pomalu sesouvá k zemi a začíná klimbat.*

Legian: *Tak já mu dám facku.*

GM: *No, to nepomůže.*

Erbeus (šeptá) *Tak ji zkus vytáhnout. Vytáhnout.*

Legian: *Já mu vytáhnu šipku!*

Erbeus: *To spíš ať udělá P.! Ten na to má i...že dokáže léčit trošku...*

Alathor: (čte osobní deník) *Neutralizuj jed. Ahá!! (k sobě) Kolik mam magů?*

Legian: *To neumíš, ne?*

Alathor: *Umím...*

### **Obsah učení:**

Je-li člen družiny nějak ohrožen, příp. vyřazen z činnosti, ostatní by se měli snažit mu pomoci a zjišťovat své možnosti v tomto směru. Hraníčář ovládá kouzlo Neutralizuj jed

### **Způsob předání:**

Přímý - náповěda

### **Kronika:**

O zasažení Erbea šipkou se žádný z hráčů v kronice nezmiňuje.

## Situace 25/seance 14 (0:47:15 - 0:50:30) - vyjednávání s drakem

Popis:

Hráči se dostanou přes troje dveře do místnosti, o které se domnívají, že by tam mohlo být ukryto luprikánův hrnec zlata. Hned za dveřmi probudí spícího draka.

GM: *Probudí se, kouká, jde z něj trochu dýmu...*

Adelain: *Ahoj!*

Alathor: *(sebevědomě) Tak já s nim jednám, jo?*

GM: *Chceš s nim teda mluvit?*

Legian: *Chce.*

Alathor: *Chci no.*

Erbeus: *Já chci bejt dračí jezdec, já si ho chci ochočit...*

GM: *No to nevím, no.*

Alathor: *Ahoj, my ti nic nechceme udělat.*

GM: *On se probudí a říká... - pozor on není žádný idiot - říká: „ Tak proč tady jste?“*

Legian: *Protože se potřebuju zvětšit. A co? Zeptej se, co má tady vůbec dělat.*

Adelain: *By se urazil ty...!*

Alathor: *Nás totiž luprikán zmenšil, tak potřebuju se zvětšit, víš, tak hledáme nějaký návod.*

Legian: *(šeptá) Co tady dělá? Co tady hlídá?*

GM (drak): *Luprikán mě taky zmenšil. A dal mi tady úkol...(pobaveně) že mám každého vetřelce, kdo sem pronikne, plameny sežehnout, drápy rozdrásat...*

Legian: *(křičí) Dej mu návrh! Že když nás nezabije, tak ho zvětšíme!*

Alathor: *Tak hele, když nás nezabiješ, tak mi ti pomůžeme ještě se zvětšit. Budeš obyčejně velkej...normálně velkej.*

Erbeus: *A pak by jsi byl se mnou a já bych byl dračí jezdec! A tebe bych si ochočil.*

GM: *To mu chceš tlumočit?*

Alathor: *(samozřejmě) Ne.*

Erbeus: *Tlumoč mu to!*

AI + Le: *(rozlobeně) Jdi do prdele, vole!*



Legian: *Ještě se nasere!*  
GM (drak): *To je zajímavá nabídka, ale... Nevím, jestli zradit...*  
Alathor: *Víš co, on je to hajzl, stejně potom ještě všichni společně pudem do něj, až budem stejně velký a on bude takovej (ukazuje asi 10 cm)...*  
Na to se drak netváří.  
Alathor: *No tak já nevím no! Stejně tě zvětšíme a budeš si moct jít, kam chceš.*  
Legian: *Všechny! I tu sochu začaroval! Všechny tady začaroval...*  
GM (drak): (pro sebe) *Budu moci kam budu chtít...*  
Alathor: *Jojo...*  
Erbeus: *Ano. Nebo bys mohl chodit s námi.*  
GM (drak): *Létat s přáteli...*  
Hráči: *S jakými přáteli?*  
GM (drak): *S draky, létat na severních pláních... (zasněně)*  
Alathor: *Tak půjdeš s námi?*  
GM: *No dobře... Že jste byli tak milí...*

Drak nakonec odletěl pryč. Hrdinové si hlasitě vydechli.

### **Obsah učení:**

Chceme-li získat služebníka nepřítele pro spolupráci, musíme ho přesvědčit, že jsme lepší než nepřítel (Všechny tu začaroval!) a že mu nabízíme víc než nepřítel (svobodu). Není moudré chtít po takovém služebníkově, aby se zcela „obrátil“ proti nepříteli

### **Způsob předání:**

Nepřímý

### **Kronika:**

O drakovi se zmiňuje Erbeus a Legian, žádný z nich však o situaci vyjednávání.

Erbeus: *Vynesli jsme hrnec zlata ven se kterým nám pomohl drak.*

Legian: *S hrncem jsme vyšli ven za ohradu i s drakem... Drak potom odletěl.*

### **Situace 26/seance 14 (1:04:40 - 2:08:30)**

#### **Popis:**

Hráči jsou už po několik seancí maličci jako palec. Postupně se dozvídají, že byli takto zmenšeni poťouchlým lesním skřítkem - luprikánem. Najdou jeho obydlí, kde je velká spousta stejně zmenšených bytostí, to je utvrdí v tom, že luprikán je škodolibý až krutý. Poté, co se jim podaří zlomit zmenšovací kouzlo tím, že ukradnout luprikánovi hrnec s jeho zlatem, chtějí se mstít a rozbořit luprikánovi dům. Uprostřed těchto úvah slyší hrubé hlasy:

GM (hrubě): *Ha há, a máme tě ty všiváku zelenej prťavej!*

Legian: *A kdo to říká?*

GM: *To nevíte, slyšíte tady to. Ale dva hlasy jsou to, takový drsný, hrubý...*

GM(hrubě): *Teď ti to nák nemizí ty šmejde malej, co? Ho ho ho.*

Alathor: *Skřeti.*

GM(hrubě): *Ty zmetku... zaživa tě uškvaříme! A pěkně pomalu a uvidíme, co nám pak budeš provádět jako pečínka! Ha ha há!*

Alathor: *Ty vole pojd'te je zmlátit.*

Erbeus: *To nejsou skřeti.*

Alathor: *Můžou... (ke GM) Jsou to skřeti, ne? Asi pravděpodobně...*

GM: *Podle hlasu vám připadá, že jsou to skřeti...*

Alathor: *Jdem do nich, ty vole! Tasím meč.*

Legian: *Zachráníme luprikána!*

Alathor: *Tasím meč.*

Legian: *Zachráníme luprikána?*

Alathor: *Jo! Třeba nám ještě něco dá, ty vole.*

GM: *Slyšíte, že asi někoho popadli a utíkají...*

Alathor: *Za nima!*

GM: *Chcete je pronásledovat?*

Alathor: *Já tasím meč a za nima!*

Legian: *Já jdu za nima.*

Alathor: *Běžím!*

Erbeus začíná řešit něco ohledně rychlosti jeho běhu.

Alathor: *(naléhavě) Běžíme! Běžíme! Běžíme! Víte, jak už můžou bejt daleko?*

Hrdinové skřety dohánějí a vidí je přibíhat na mýtinku. Na okraji mýtinky se hrdinové zastavují a pozorují. Erbeus vyslovuje obavy, že by tu mohl být tábor se spoustou skřetů.

GM vytahuje plán mýtiny se zakreslenými skřety.

Legian: *Hustý!! Ona už to má připravený! To bude!!*

Hráči zkoumají plán a uvažují o rozmístění. Vypyťávají se, jak to tam přesněji vypadá. Legian se ptá, kde je luprikán, potom, zda někdo ze skřetů umí střílet - GM odpovídá, že mají všichni klasické šavle. Legian se dále vypyťává, zda jim tam někdo nepřipadá jako jejich kapitán.

Alathor: *Musíme osvobodit toho luprikána. Luprikánové jsou svině, ale víš co, možná nám něco dá.*

Začíná boj, ve kterém hrdinové zvítězí a podaří se jim luprikána osvobodit. Po boji luprikán hrdinům děkuje a omlouvá se, že je zmenšil. Také běduje, že je zcela odepsaný, protože mu někdo vzal jeho hrnec zlata a bez toho on nemůže kouzlit. Přichází k němu elf, kterého hrdinové našli v podzemí jako sochu.

GM (elf): *Drahý pane luprikáne, co teď uděláte proto, abych vám nerozkopl hlavu na kaši? Za to, co jste mi provedl.*

Alathor: *Já vás v tom zadržím, pane...princ.*

Legian a Erbeus mumlají, že za ten hrnec zlata mohou oni, že se chtěli zvětšit...

GM (elf): *Dobře, dobře, ale já mam tady nevyřízené účty s panem luprikánem!*

Alathor: (k elfovi) *Tak prostě schováme hrnec a bude mít trest za to... celý život nebude moc čarovat... a to bude celý! (potichu, ale rozčileně) Nemusíte ho zabít, ne?*

GM: *Luprikán vás pozorně poslouchá a říká (ustrášeně): „Pane princ, pane princ, já bych vás mohl odčarovat ze sochy...to málokdo dovede... Já bych to udělal a byl bych hodný. A měl bych zpět své štěstí. A celá vaše společnost, drahá, by měla u mě jednu službu v rámci tohoto lesa... ”*

Alathor: *Jakou?*

Erbeus: *Berem!*

Legian: *To berem!*

GM(luprikán) *Jakou budete chtít!*

Hráči: *Berem, berem!*

GM: *Ten elf se zatváří velice znechuceně a jen procedí: „Ale už tu chamrad' přede mnou neukazujte.”*

Legian: *Jakou chamrad'?*

Alathor: *To je ten luprikán, víš, to je něco jako sračkin...jak K. říká v herousech, když jsou slabí...*

Hrdinové nakonec luprikánovi vrátí zlato, on odčaruje elfa, jak slíbil a odměnou dá hrdinům postup na další úroveň.

### **Obsah učení:**

Pomsta není výhodná. Pomůžeme-li někomu, kdo nám dříve ublížil, můžeme získat jeho oddanost a pomoc.

### **Způsob předání:**

Nepřímý (negativní model příliš pomstychtivého elfa)

### **Kronika:**

*Alathor: Osvobodili jsme luprikána! ... Rozvázali jsme luprikána. Ten nám na oplátku za záchranu dal 5. úroveň!*

*Erbeus: Odvázali jsme luprikána a šli k ohradě. Tam nás poměnil v normální podobu a mohli jsme si říct nějaké přání.*

*Legian: Tam byl u kůlu přikovanéj luprikán. Chtěli ho zabít. Tak jsme se rozhodli, že ho osvobodíme. ... Luprikána jsme osvobodili a dali jsme mu hrnec zlata. On nám za to z mramoráka udělal člověka. A povíšil nás. A dal nám každému 1 přání.*

## **Situace 27/seance 15 (1:33:30 - 1:36:50) - zjišťování informací v hospodě**

### **Popis:**

Hrdinové se snaží v hospodě získat informace o svém kamarádovi Smajlíkovi, který byl za napomáhání hrdinům v útěku odsouzen a zítra má být popraven.

GM: *Chcete se teda zkusit začít s někým bavit?*

Erbeus: *A kdo tam je všechno?*

GM: *Vypadá to, že jsou tam nějaký místní chlapi.*

Legian: *A je tam nějakej turista nebo tak něco?*

GM: *Obchodníci, vypadají... Vidiš, že tam mají takovou skupinu a taky se tam baví... Ty vypadaj, že nejsou odsud.*

Legian: *Chtěli bysme prodat ty šutry, ne?*

Erbeus: *Nee... Tady ne!*

Legian: (směje se) *Jak se bojí...*  
Alathor: *Ty by ses taky bál, kdybys tu byl na čtvrtý seanci.*

Hráči rozvažují další postup. Alathor předvádí možnou scénku.

Alathor: *Přijdu tam a řeknu: Hele hochu, jak tu probíhá poprava? - (cizím hlasem) Drž hubu nebo ti ukážu!! (smích)*

GM: *Místní tam seděj s těma pivama, tak jako pokyvujou a vypadaj smutně...*

Alathor: *To se jako o něčem bavěj?*

GM: *Jo, ale to neslyšíte...*

Legian: *Tak je pozvem ke stolu.*

Alathor: *Já se jim vloupám do mysli...*

Legian: *Ne... Pozvem je ke stolu... Třeba... Nebo je tam někdo nápadnej, kterej tam sedí sám?*

GM: *Ne ne. Sám tam nikdo není.*

Erbeus: *Tak si k nim sednem.*

GM: *Zkusíte si teda přisednout. Jak se ptáte nebo...?*

Legian: *Můžem si přisednout?*

GM: (souhlasně) *No... Tak teda jo.*

Alathor: (zvesela) *Tak společně zazpíváme, ne? (jódluje)*

Místní jsou nadále zamlklí.

Erbeus: *Jde o tu popravu zejtra?*

GM (pijan): *No, byl to kamarád.*

Legian: *Náš taky no... My ho asi pudem osvobodit.*

GM: (vyděšeně) *Takhle nahlas, před nima!*

Legian: *Já to nemluvim nahlas.*

GM: *No teda, tys nám to... No protože jste ještě malí, tak vám to odpustím... Ale prostě to nemůžete o takových věcech takhle otevřeně mluvit. Vy nevíte, jak oni... oni ho mají sice rádi, ale oni jsou...ty lidi jsou...socializovaní. Oni nepůjdou proti zákonu. Oni jsou schopný vás udat, i když ho maj rádi. Jsou to lidi, který maj svou práci a maj svoje rodiny, který musej živit, a nemaj... nemaj úplně takový ty ideály jako ty spravedlnosti a čestnosti... Některý třeba jo! Třeba ten Smajlík, co vám pomoh, ten byl takovej...*

**Obsah učení:**

Při sdělování záměrů družiny je třeba být obezřetný, i přestože se jedná o záměry „ušlechtilé“, které však jsou proti normám dané společnosti. Je třeba pamatovat na to, že všechny postavy ve hře nejsou „hrdinové“ s podobným smýšlením a možnostmi jako mají postavy hráčů.

**Způsob předání:**

Přímý

**Kronika:**

Legian a Erbeus se zmiňují o návštěvě hospody, ale ne v souvislosti se získáváním informací, ale pouze v souvislosti s jídlem.

Legian: *Tam jsme si dali to nejlepší jídlo a pozvali jsme na hostinu ty ostatní.*

Erbeus: *Pak jsme šli do hostince a tam jsme se ládovali.*

## 2. Kronika

### SEANCE 1

#### **Alathorovo dobrodružství**

*Jakmile jsme věděli co dělat vidaly se na dobrodružství. Velice jsme spěchaly protože jsme měli za patami skřety. Šly jsme dlouho. Měli jsme strašný hlad a velkou žízeň. Když jsme dorazily hlouběji do lesa potkali jsme trpaslíky. Legian nás všechny představil a oni nám nabídly pečínku a víno. Všichni chlastaly ostošest ale já jsem nepil. Ty trpasličí se mi zdály podezřelý. Všichni (kromě mě) byly opilý. Když jsme šly spát já jsem byl ještě vzhůru. Potom jsem usnul. Když jsem se vzbudil hned se mi zdálo něco podezřelé. Trpasličí tam nebyly. Koukly jsme se do pochvy a místo Narsilu tam vidím zrezavělý meč! Hned jsem našel stopy. Ostatní se mezitím vzbudily. Nebylo jim moc dobře a Legian dokonce zvracel. Potom jsme je vystopovali a pobily. Mně a Erbeuse zranily. Já jsem si vzal svůj meč a potom jsme si trochu oddýchli.*

#### **Legianovo dobrodružství**

*Když jsme dostaly rozkaz a měli jsme nakoupím. Tak jsme vyrazily. Připluly jsme na novou zemi. Dostaly jsme zem ARVARION. Jednoho dne jsem šel lovit zvěř. Alatorn zůstal v hradu a ostatní šly do lesa. Tak jsem šel lovit jsem zvěř. Alatorn zůstal v hradu a ostatní šly do lesa. Tak jsem šel lovit jsem zvěř. A když jsem viděl Alatora se svým otcem otec umíral než umřel tak mu dal otec dopis. V tom dopisu stálo: Všechno zdědí ALATORN. Tak Alatorn chce pomstít svého otce. Šly jsme teda za Elfi. Měli jsme už hlad a neměly jsme zásoby a když jsme potkaly trpaslíky. Přemluvil jsem je jestli nás nepřivítají. Oni nás teda nás vzali jedli jsme a pili akorád Aragornd (pozn. asi má být „Alathor ne“). Probil (pozn. asi má být „probudil“) nás ráno Aragornd ráno a řekl nám že mu vzali meč. A já jsem se potom poblil. Stopovali jsme ty trpaslíky. Narazily jsme na ně n mýtině. Zvolily jsme si taktiku a začali bojovat. Stříleli jsme po nich bojovali tváří v tvář. Až nakonec jsme vyhráli byl to těžký boj. Ale vyhrály jsme. Dohromady jsme ztratily 6 životů. Potom si Aragornd vzal svůj meč a daly jsme si pouzu.*

#### **Erbeovo dobrodružství**

*Jsem Erbeus. Se svými dvěma kamarády, Alatorem a Legianem jsme se vydali za dobrodružstvím. Cestou jsme potkali Elidaronu, který šel dále s námi. Jsme v lese a máme hrozný hlad. Potkali jsme tři trpaslíky, poprosili jsme je jestli by nám nedali něco k jídlu a k pití. Řekli nám, že jo, a že si s nima můžeme sednout k ohni. Ráno jsme vstali a zjistili jsme, že něco není v pořádku. Alator neměl svůj meč Narsil. Alator vystopoval jejich stopu a šly jsme za nimi. Našli jsme je na mýtině a opět popíjeli. Obklíčili jsme je. Alator ze zadu a my ze předu. Legian a Elidaron na ně stříleli z luků a já jsem na ně vběhl a vytasil meč. Zabíjeli jsme je. Já jsem ztratil tři životy a Alator taky. U nich jsme našli tři prsteny a náhrdelník. Vydali jsme se dále za Elfy.*

## SEANCE 11

### Alathorovo dobrodružství

*Vzali jsme si zásoby od trpaslíku a vyrazily jsme. Po nějaké době jsme byly nuceny se schovat do jeskyně kvůli dešti. Když jsme se trochu uvelebily Legian si všimnul že se za námi něco mihlo. Vzadu byl otvor. Já a Erbeus jsme to šli prozkoumat a Legian nám kryl záda. Byla tam druhá místnost. V ní byl elfčaroděj a něco vařil. Řekl, že proti nám nic nemá a poždal nás jestli mu nemůžeme přinést kytku s růžovými listky a bílím stonkem. Tak jsme vyrazili. Došli jsme k mýtince kde byly skály. Tam seděl člověk a pes. Ohrožovala je Harpyje! Legian natáhl tětivu a vystřelil. Střelil Harpyji tak dobře že spadla na zem. Erbeus tam došel a dorazil ji. Legian prozkoumal toho člověka ale byl mrtvý. Já zkoumal toho pejska. Pojmenovali jsme ho Argi. Byl tak zesláblý že nemohl stát a byl v bezvědomí. Pohrřbily jsme člověka, já vzal Argiho, a najednou jsme si všimly že tam v rohu jsou 3 kytky s růžovými listy a bílím stonkem! Vzali jsme je a šly jsme do jeskyně. Čaroděj řekl že dělá léčivý lektvar. Jakmile dostal kytku zmizel! Najednou jsme uviděli malby (nástěnou). Začali jsme do ní tlačit a vytlačily jsme kvádr. Já jsem tam zůstal a Legian a Erbeus to šly prozkoumat. Erbeus zkoumal sochy zatímco Legian zkoumal misku na oltáři. Vzal misku a odešel. Jakmile vyšli tak se vchod zaklapl. Napily jsme se a psovi jsme dali taky. Pes se probral ale ještě nemohl běhat.*

POZNÁMKA: získali isme Felix Felicis.

*Erbeus šel pro dřevo a my jsme tam zůstali. Když se Erbeus vracel uviděl jak do jeskyně nakukuje Harpyje®!!! Upustil dřevo aby tasil meč. Harpyje to uslyšela a začala zpívat. Já a Erbeus jsme šly za ní (zhypnotizováni). Legian si toho všiml a hned se napil Felix Felicisu. Mezitím nás Harpyje napadla. Legian vystřelil, Harpyje si zvrtila nohu, nastavila se na Legiana, šíp se střelil, Harpyje upadla, hlavou spadla na šutr a vykrvácela. Potom jsme dopili vodu a šli spát. Ráno jsme se vzbudili a pes taky. Hned běžel k Alathorovi. Vyrazily jsme. Došly jsme k řece. V noci jsem hlídkoval a na druhém břehu jsem vyděl světlo. Ráno jsme tam uviděli Elfi. Říkaly ať se zkrčíme. Přijela loď s elfem který nás odvedl na druhý břeh. CHvíly jsme kecali v jejich táboře. Potom nám řekl že potřebujem takový pasy aby sme tam mohli bejt. Řekl aťjdem do Hlavního města. My jsme šly eště do jednoho menšího a tam teď nakupujem.*

### Erbeovo dobrodružství

*Byl déšť a schovali jsme se do jeskyně kde jsme potkali Elfa kouzelníka. Chtěl po nás bylinu a šly jsme ji hledat. Při tom jsme bojovali a vyhráli. Byl tam zraněný pes Argi. Vyléčili jsme ho. Za ním byly ty byliny. Vzali jsme je a šly. Jsme v jeskyni a dali jsme mu bylinu. A on zmizel. Šel jsem pro dříví a potkal jsem harpii. Ta mě zhypnotyzovala a Alatora taky. Ubrala nám hodně životů, ale Legian ji zabil. Šli jsme dál přes řeku a potom jsme došli do elfského města.*

### Legianovo dobrodružství

*Začalo pršet šly jsme do jeskyně tam byl kozelník. Žádal po nás aby jsme mu přinesli kytky. Tak jsme šly. Narazili jsme na harpii. Zabíjeme jí. A za ní byl pes Argi s ještě kytky. Tak jsme šly zase za koulník. Dali jsme mu ty kytky a zmizel. My jsme Argiho ozdravili. Byl další den šly jsme k řece celý den byl večer a viděli jsme u řeky že na*



*druhé straně je oheň. Ráno pro nás přijeli. Přepľulijsme na druhou stranu. Tam jsme pokecali až do večera. Potom jsme šli do města.*

### SEANCE 3

#### **Legianovo dobrodružství** *(byl nepřítomen)*

*Šel jsem k řece a tam byl Elidaron. A s ním jsme začali stavět loď.*

#### **Alathorovo dobrodružství**

*Byly jsme v obchodním městě. Tam jsme prodali šperky. Potom jsme šly do hotelu kde nás přepadli. Potom nás zavolali na oběd do vily kde nás zavřeli! Voják, který nás osvobodil nás požádal o přinesení jablka. Soudci jsme čmajsli zbraně a potom jsme utekli do lesa.*

#### **Erbeovo dobrodružství**

*Jsme v Casttelione a přespalí jsme v hostinci. Večer nás přepadli zlodějové. Omráčili jsme je a potom pustili. Ráno jsme dostali pozvánku na oběd. Rozhodli jsme se že půjdem, ale nejdřív nakoupíme zásoby. Jsme tam a jíme. Něco do toho jídla dali a usnulí jsme. Vzali nám zbraně. Za den ten chlápek přišel a řekl nám, že nás pozítří pověsí na šibenici. Odešel. Čekáme a večer pro nás přijde jeden chlápek a mi utečeme s ním. Jsme u něho doma a říká nám, že chce kozelné jablko. Jdeme si pro zbraně a vyrážíme.*

### SEANCE 4

#### **Alathorovo dobrodružství**

*Šly jsme lesem rychlým krokem a hledali jsme Legiana a Elidarona. Tipli jsme směr a vyšly jsme. Cestou jsme potkali nového společníka. Marigolda. Vše jsme vyjsvětľili a šly jsme je hledat. Argi ucíťil pečínku a hned ji sežral. Tu pečínku pekli Elidaron a Legian. Potom jsme šly pro stavitele lodi ale bylo tam asi 15 - 18 skřetů. Potom když odešli tak jsme šly k boudě kde Erbeus přizabil ženu. Skřety jsme zabili, ženu jsme uzdravili a teď se dohadujem v boudě.*

#### **Legianovo dobrodružství**

*Čťtľi jsme dělat loď s Elidaronem, ale nakonec ne. Potom jsme se sešli všichni v lese a potkali jsme ještě hudebníka. Potom jsme šli do loděnice a tam byli skřeti asi 15. Já jsem šel k ním poslouchat. Vráťil jsem se a řek jsem jim to. Hudebník navrhl, že se schováme do vody tak jsme se tam chovali a oni odešli v domě zůstalo 3 skřeti. Šli jsme se připravit k boji a jeden skřet šel a řek: „Já se du vychcat a kurva. Alathor se díval do okna najednou vyleťla váza. Alathorn byl omráčen ale probral se. Potom vyšla ženská a Erbeus jí sekl do nohy ale žila. Já jsem toho skřeta za ní trefil. Poslední skřet vyběhl ven s dítětem. Utikal přeč ale Erbeus ho trefil a teď uzdravujem ženu a nevíme co dál.*

### **Erbeovo dobrodružství**

*Utekli jsme s Alathorem a Argim z Castellionu. Přespali jsme v lese a tu noc jsme potkali hudebníka Marigolda. Řekli jsme mu co jsme zač a šly jsme hledat Legiana a Elidaronu. Seznámili jsme se s Marigoldem a šly jsme na severovýchod za Ctírnanem (stavitel lodí). Jsme tu a jeho dům je obklopen 15 skřety. Schovali jsme se ve vodě. Ráno odešlo 12 skřetů hledat Ctírnanu. Obklíčili jsme dům a zaútočili. Já jsem zabil 2 skřety a málem jsem zabil Máju ženu Ctírnanu. Tu jsme uzdravili a vyrazili jsme (já, Alathor, Legian, Elidaron, Marigold, Mája a dítě).*

## **SEANCE 5**

### **Erbeovo dobrodružství**

*Mája nás dovedla do Ctírnanovi jeskyně. Jsme tu se Ctírnanem a spíme. Probudí nás zvuku a zaujmeme pozice. Jsou to skřeti zabili jsme je a jdeme podzemní chodbou, která vede do Elfiho tábora. Jdeme a nejedno na mě něco spadne. Je to Hlen. Alathor s Legianem skoušeli všechno ale nic nepomáhalo. Najednou Legiana napadl oheň. Vyndal mi z torny louč a přiložil ji na hlen. Hlen umřel. Měl jsem asi 8 životů. Legian našel diamant a dal si ho do torny. Po hodině se mu rozpadla a rozbil se mu Felix Felicis. Argi ho slízal a měl štěstí. Dali jsme ho dopředu a šel první. Vyhnul se Hlenu, my jsme ho zapálili a šly jsme dál. Po chvíli jsme vylezli v táboře a tam nás Ctírnan nás obhájil.*

### **Alathorovo dobrodružství**

*Objevily jsme Ctírnanu stejně jako nás našli skřeti. Vydali jsme se jeskyní kde se Legianovi rozbila brašna a Argi slízal Felix Felicis. Erbeuse skoro sežral kemr a tak jsme vyšli z jeskyně a šly jsme do Elfského tábora. Ty řekly že nás dovezou k zlatému jablku.*

### **Legianovo dobrodružství**

*Šli jsme do nějaké jeskyně a tam byl Ctírnan. Potom jsme tam našli tajnou jeskyni. Přečkali jsme tam noc a vpadli tam skřeti. Zabili jsme je. A zdrhali tajnou chodbou až do tábora. Cestou jsem našel rubín. A na Erbeuse spadnul Hlen žral ho a já jsem ho zabil ohněm Erbeusovi to ubralo pár životů. Mě se rozpadla torna felix felicis vypil ho Argi. Šel první a vedle něho spadnul kemr. Toho jsme zabili. A přišli jsme do tábora tam Ctírnan přesvědčil že nejsme obviněni.*

## **SEANCE 6**

### **Erbeovo dobrodružství**

*Jsme v Elfském táboře a tam na nás zaútočily skřeti. Všichni umřely, akorát my ne. Vzali jsme si loď a přepluli jsme na druhou stranu řeky. Došli jsme k jeskyni. Nemohli jsme vytlačit kámen. Potom se Alathor polil éterickým olejem, ale také mu to nešlo*

*projít. Potom jsme našly druhý vchod. Bojovali jsme tam s medúzou a potom s gorgonami. Gorgonám jsme usekli rohy a prošli jsme dveřmi. Tam jsme vzali jablka a vyšli z místnosti s novou čarodějkou Adelaine.*

### **Legianovo dobrodružství**

*Jsmo v elfském táboře. Zaútočili skřeti. Zabili jsme je, Círnan zemřel. Dal mi luk s nápisem. S lodí jsme přeplavali. Šli jsme do jeskyně. Bylo zavřeno. Alathor narazil na sovu moudrou poradila nám. Šli jsme zadním vchodem. Tam byla čarodějnice čarodějka tu jsme osvobodili ze sochy. Šla s náma. Tam byly gorgony zabili jsme gorgony. Jejich rohy jsme strčili do dír. Otevřely se dveře. Tam byli zlatá jablka a tak jsme je vzali.*

### **Alathorovo dobrodružství**

*Byly jsme v táboře. Skřeti nás napadly. Utekli jsme. Círnan hebnul. Šli jsme do jeskyně. Něk to nešlo otevřít. Šli jsme bočním vchodem. Byla tam medúza. Tu jsme zapíchly. Byla tam kamená holka kouzelnice. A dokonce i jablka (zlaté). Vysvobodili jsme tu holku a ta šla s náma. Byly tam u dveří takový divný kamenný potvory. Zabili jsme je a mně přizabili. Jdeme do chodby a tam skončila seance.*

## **SEANCE 7**

### **Erbeovo dobrodružství**

*Vyšli jsme z jeskyně a tam na nás zaútočil vlkodlak. Přicházeli další a další. Skoro jsme umřeli, ale spomněli jsme si na Felix Felicis a ten nás zachránil. Problém je v tom, že jsme velcí jako palec. Šli jsme za sovou moudrou jestli by nám neporadila a ta řekla, že lesní myš a pak nám to řekne.*

### **Legianovo dobrodružství**

*Šli jsme z jeskyně viděli jsme chlapa zůstal jsem tam za dlouho jsme šli za nima byli tam vlkodlaci, bylo jich mnoho ani jeden nechcíp (my) málem chcípni všichni kromě mě Alator už málem sepisoval závět Alator zpoměl na Felix felicis. Zmenšili jsme se krutě jako palec. Sežral jsem celou borůvku až mi málem prask Mitril. Šli jsme okolo mraveniště málem nás zabili. Našli jsme Sovu od ní chcem poradit ale chce myšičku. To*

*je  
Konec*

### **Alathorovo dobrodružství**

*Vyšli jsme z jeskyně. Viděli jsme nějakého chlapa ten běžel pryč. Já s Erbeusem jsem běžel pryč. Já s Erbeusem jsem běžel za ním. Byli tam vlkodlaci. Hodně vlkodlaků. Já sem skoro hebnul ale vychlastali jsme felix felicis. Zmenšily jsme se na palec. Potkali jsme mraveniště. Skoro nás zabily. Potom jsme šli za sovou moudrou. Chtěla krysou.*

## SEANCE 11

### Alathorovo dobrodružství

*Kecali jsme pod stromem a za chvíli jsme uviděli krysu. Adelaine udělala fajrák z listů a ta krysa se lekla. Zavedla nás do díry. Šly jsme tam. Krysu zabily vosy. A někam šiji vodnesli. Potom jsme šli doprava, doleva, doprava, nahoru, do prava šup sem šup tam až sme došli k domečku kde byla víla. Na zahrádce měla kytky. Čuch sem si žlutý a začal jsem lítat. Potom sem si čuch červený a místo slov sem dělal bubliny. Potom sme šli do prava, do leva, do prava, a potom sme došli do místnosti kde se propadala zem páč tam byl brouk! Hodil sem hubu do tý díry! Nakonec sme ho ale zabily! Vyklouz sem jen tak tak. Potom sme šli dál a potkali jsme babouka!!! Přizabili mně!!!! Šly jsme za vilou a tam sme přespali. KONEC*

### Legianovo dobrodružství

*Byli jsme pod stromem. Viděli jsme krysu pronásledovali jsme ji šla do podzemí tam byli vosi. Zabili jí a odnesli. Šli jsme za nima tam bylo bludiště. Našli jsme vilu. Tam byli kytky. Šli jsme dál zabili jsme brouka a dál byl pavouk. Jentaktak jsme ho zabili. U vili jsme přespali a dala nám kasičku. Jo a našli jsme ten vosí úl.*

### Erbeusovo dobrodružství

Alathor, Legian a Adelain seděli u ohně a já jsem šel hledat potravu. Když jsem se vracel k naší partě a nikdo už tam nebil. Hodil jsem jídlo do torny a začal jsem hledat jakým směrem mohli jít.

## SEANCE 9

### Legianovo dobrodružství

*Šli jsme dólů do úlu. Tam jsme to prošli a našli jsme tam různé místnosti. Ze začátku jsme šli do místnosti, kde jsme bojovali proti 2 vosám. Tam byli uvěznění mravenci ty jsme osvobodili. Šli vykopat zasypanou díru a ulovit krysu. Akorát jsme jim museli osvobodit děti. Tak jsme hledali. A najednou se na nás ze dveří vrhli vosi blbýho Erbeuse si všimli a šlo jim proti nám 8 a v pohodě jsme je zabili. A to byl konec.*

*Těším se na*

*10*

*Seanci !*

*Čus bus*

#### Erbeovo dobrodružství

*Zabili jsme červa a pak jsme šli k vile. Tam jsme si čuchly žlutý kytky a slyšme do úlu. Tam jsme to prohledali a bojovali s dvěma vosíma vojákama a ty jsme zabili. Byli tam mravenci: ty jsme zachránili. Řekli ať zachráníme ostatní mravence a oni se nám odvděčí. My jsme jim řekli ať vyhrabou zapadlej vchod. Letěli jsme do úlu a hledali mravence. Byli jsme v místnosti a najednou se rozletěli dveře. Vyletěli vosy. Některé už byly venku na chodbě, ale osm jich zůstalo. Bojovali jsme s nima a zabili jsme je.*

**ADÍOS**

#### Alathorovo dobrodružství

*Vlezli jsme do úlu. Tam byl labirint. Byla tam nějaká velká místnost ze které bylo slyšet bzučení. Do té jsme radši nešli. Potom jsme osvobodily mravence z díry a zmasakrovali vosy!*

**KONEC**

**TĚŠÍM SE NA 10. SEANCI!A**

**ČÁGO BELLOH!**

### SEANCE 10

#### Legianovo dobrodružství

*Šli jsme dál a tam jsme ozbrojili mravenci. Bojovali jsme znova proti vosám ty jsme zabili. Tam jsme zase naverbovali pár mravenců a šli jsme dál. Našli jsme saranče to se přidalo. Šli jsme dál do místnosti kde byli chůvy ty jsme spoutali. A za dalšíma dveřma byli vosí královna a mnoho vojáků. Vrhli jsme se na ně bojovali jsme dost dlouho nakonec jsme vyhráli jen tak tak Královnu zabil Alathor a vílu osvobodil a ona mu za to dala největší Charizma co může a potom zmizela. Já jsem našel pytlík s pylem když se posipu tak mě každý bude poslouchat. Se sarančem jsme vyletěli nahoru a tam jsme se sovy zeptali kde najdem Luprikána atd řekla že má rád maliny tak jsme šli k malinám.*

#### Erbeovo dobrodružství

*Dál jsme prohledávali úl a ozbrojili jsme pár mravenců. Bojovali jsme proti jiným vosám a ty jsme taky zabili. V té místnosti bylo dvacet mravenců. Tak jsme je naverbovali a dál jsme prohledávali. Našli jsme saranče a to se přidalo k nám. Dál jsme prozkoumávali a našli jsme místnost kde byla královna a dál asi 50 vojáků. Šli jsme do (dovnitř) a dali jsme je. Vyšli jsme z úlu a jsme u sovy.*

#### Alathorovo dobrodružství

*Šly jsme dál. Ozbrojili jsme mravence. Udělali jsme výpad na vosy. Potom jsme šli do místnosti, kde jsme zmlátily vosy. Já jsem zabil královnu. Víla mi dala 21 charisma. Potom jsme vylezli z podzemí. Šly jsme za sovosou (sovou). Legian našel prášek. Šly jsme za Luprikánem.*

## SEANCE 11

### Alathorovo dobrodružství

*Když jsme vyluštili runový nápis vydali jsme se za tím potrhým paňákem. Vzali jsme ho s sebou. Vidali jsme se dál po cestě. Podle cesty byl potůček. Podle potůčku šel Erbeus s Legianem. Po cestě sme šli já a Adelain. Došli jsme ke stromu. Tam Adelain čmajzla veverka. Ukecal jsem ji a ona ji dala na zem. Šli jsme do pavouci jeskyně. Tam Legian ulovil žabku ta nám dala klíč a potom jsme venku přenocovali.*

### Legianovo dobrodružství

*Vyluštili jsme nápis a šli jsme podle řeky potom jsme narazili na cestu rozdělili jsme se já s Erbeusem jsme šli po řece a Alathor s Adelain po cestě. My jsme šli a dorazili jsme do jeskyně tam jsme se báli a šli jsme pro Alathora. Po cestě nám přišel vzkaz Oou: Rychle rychle pojdte ke me. Tak jsme tam přišli a neviděli jsme Adelain. Alathor říkal, že je na stromě čorla ji veverka. Alathor ji zavolal aby jí vrátila. Nakonec jí vrátila. Tak jsme šli do jeskyně. Tam nás napadli pavouci. Vyjednali jsme to s nima aby nás nezabili. Našli jsme tam studánku a pod ní kytku, s kterou můžeš dejchat pod vodou. Dolu jsem šel já tam jsem našel žábu. Vylez jsem s ní a Alathor ji políbil a ona se proměnila ve vílu. Ta nám dala klíč. Potom jsme vyšli ven a tam jsme se utábořili. !!!!!!!!!!!*

### Erbeovo dobrodružství

*Rozluštili jsme runový nápis a šli jsme po cestě. Pak tam byl potůček a rozdělili jsme se. Já jsem šel s Legianem a Alathor šel s Adelaine. Šly jsme a našli jsme jeskyni. Vrátili jsme se k Alathorovi a Adelaine tam nebyla. Divili jsme se, že tam Adelaine není a zeptali jsme se kde je a Alathor ukázal na strom. Prý ji unesla veverka. Za deset minut byla dole. Veverka byla smutná. Šly jsme teda do jeskyně a pros ekávali jsme se pavučinou. Vešli jsme do velké síně tam byla spousta hmyzu. Nakonec nás obklíčili pavouci a Alathor si s nima promluvil, že jim neublížíme. Oni odešli a řekli, že tu můžeme zůstat. Našli jsme tam studánku. Legian tam nahlídl a uviděl další hmyz. Pak tam skočil a plaval až na dno. Potom vyplaval s žábou. Alathor ji políbil a najednou z ní byla víla. Mluvili jsme s ní a řekla, že má nějaký klíč a že jí ho dal Luprikán. Alathor ho vyměnil za trubčí krém, který vzal vosám. Já jsem jí pak dal zrcátko, aby se vydělá. Vyšly jsme ven. Utábořili jsme se, rozdělali oheň, najedli jsme se, pak jsem pučil Adelaine svoje staré oblečení a šli jsme spáTTTTT!*

## SEANCE 12

### Erbeovo dobrodružství

*Vyspali jsme se a šly jsme hledat luprikána. Šli jsme na jahodové pole a šli jsme hledat něco nápadného. Alathor našel šlupku od jahody a pak jsme našli další.*

Došli jsme k nějakému živému plotu. Hodili jsme do něj tu slupku a tas ním splynula. Tak jsme hledali kolem dokola a našli jsme klíčovou díрку. Dali jsme tam ten stříbrnej klíč a živej plot se roztáhl. Byl tam strom a tam šipka vilikovo. Dál tam byl domeček. Otevřel jsme dveře a vylatěl roj vos. Odletěli a šli jsme dovnitř a byli tam dveře. Nešli otevřít. Šli jsme ven a otočili jsme tu ceduli. Dveře se otevřeli a byl tam výtah. Jeli jsme do 2. patra. Byli tam dveře na Sever, Jih, V a Z. Šli jsme do S. dveřích a byla tam knihovna a dvě sochy. Ty se probudili a začali po nás střílet z luků. Ustoupili jsme a pak jsme je dorazili. Šli jsme do jižních dveřích. Něco začalo zpívat a přitahovalo nás to. Byla to harpie. Nakonec jsme ji zabili. Šli jsme do západní místnosti. Byli tam dva lektvary. Napili jsme se toho žlutýho. Prošli jsme těma dveřma. Byli tam lektvari. Vzali jsme šije a šli jsme do východní místnosti. Byla tam paleta a štětec. Jeli jsme do prvního patra a pak do třetího. Byla tam ložnice. Našli jsme tam flétnu a Legian začal hrát. Začali se splítat větvičky a ze země vyjela tajná místnost.

### **Alathorovo dobrodružství**

Byly jsme u pavouci jeskyně a nevěděli jsme co dělat. Já jsem dostal nápad, sledovat Slupky odjahod. Našli jsme je a začali sledovat. Došli jsme k divnému stříbrnému plotu, který rozkládal věci a lidi. Hledali jsme tam klíčovou díрку a našli jsme ji. Dali jsme tam klíč a udělala se tam malá díрка. Tou jsme prošli. Šli jsme do domu Luprikána. Bylo zavřeno. Natočili jsme ceduli na ten barák a otevřelo se to. Šli jsme dovnitř. Šli jsme do druhého patra. Tam nás málem zabili harpyje. Potom nás málem zabili gorgony v knihovně. Pak Adelaine masožravá kytka ukradla sovu. Zabil jsem ji. Pak tam byla laboratoř atd..

#### 1. PATRO

koupelna, šatna, kuchyně, malovací sál

#### 3. PATRO

Luprikánovo ložnice s flétnou. Tam jsme zahráli (na flétnu) a otevřel se tajný vchod.

### **Legianovo dobrodružství**

Šli jsme ke stromu tam jsme to prohledali nic jsme nenašli tak jsme šli k jahodový stěně tam jsme premejšleli jak dál. Alathor vymyslel že ho vystopujem. Ale nešlo to potřebovali jsme se něčeho chytit. Přišli jsme na to že budem sledovat Stopky odjahod. Tak jsme šli až jsme došli k nějakému velkému plotu. Tam jsme ho prozkoumávali a našel jsem klíčovou díрку. Alathor tam strčil klíč, který nám dala vila. Viděli jsme tam domeček strom ceduli která směřovala někam pryč. Šli jsme do domu a z toho vyletěli vosy. Tak jsme šli prozkoumat strom našli jsme dveře pokusili jsme je otevřít nešlo to. Tak jsme otočili ceduli na ten strom a dveře jsme otevřeli. Tam byl nákej přístroj který tam měl 3 čudlíky. Zmáčkli jsme ten v prostředku. Byl to výtah. Tam byli 4 dveře šli jsme dopředu. Tam byla knihovna. Najednou jsme probrali sochy. Začali se hejbat a byly to gorgony málem nás zahyli ale zabili jsme je. Pár knížek jsme si tam vzali a šli jsme do dalších dveří. Tam byla harpie. Začala zpívat a káta (Adelain) se ubránila já s Erbeusem jsme šli k harpii kousla nás a Alathor šel s klíčem odemknout. Sovu mě odtrhla. Adelain zastavila Alathora a zabili jsme ji. Šli jsme dál tam byli 2 lahve žlutá a červená všichni se napili žlutý a mohli projít zdí a já se napil červený byl jsem nákej červenej a napil jsem se i žlutý byl jsem zlatý prošel jsem zdí tam byla laboratoř a skříňka tu jsem otevřel tam byli lektvari rudý kříž a tak. Šli jsme do dalších dveří tam byli byliny masožravky. Jedna chtěla sníst sovu nakonec jsme ji zabyli. Byli tam samí kytky šli jsme do 1 patra. Šli jsme do kuchyně tam jsme se najedli jídla. Pak jsme šli do šatny tam byli samí zelený obleky. Šli jsme do koupelny. Tam jsme se umyli hlavu.

*Nakonec jsme šli do malířského sálu. Tam byl štětec co namaloval všechno. Nakonec jsme šli do 3. patra. Tam byl papoušek a flétna a sál. Šel jsem nahoru na strom. Nic tam nebylo. Dóle byli ještě noty já s Adelaín jsme zahráli. A strom se seskupil a udělal schody.*

## SEANCE 13

### **Alathorovo dobrodružství**

*Šli jsme do toho tajného vchodu. Vlezli jsme tam a ocitli jsme se v podzemí. Byla tam podivná podlaha s písmenky. Hodili jsme na to kámen. Nic se nestalo. Já jsem na to šláp a všichni se propadli do díry. Erbeus si vzal PA VOUCÍLEKTVAR a vyšplhal. Všechny nás vytáh. Potom jsme šli a narazili jsme na pavouka. Zabíjeme ho. Pak jsme došli do sálů se sochama. Ty na nás zaútočili. Jenom ta nejlepší socha se k nám připojila. Společně sme ty sochy zabili. KONEC*

SEANCE!

### **Erbeovo dobrodružství**

*Šly jsme do toho vchodu. Byli tam tři chodby. Různě jsme to tam procházely a našly jsme divnou místnost. Byli tam jenom kameny. Pak tam přišli dva chřestýši, který jsme rozsekali na cimpr campr. Pak jsme šli do hlavní chodby a tam byli písmenka. Legian na ně šlápl a všichni jsme se propadli. Já jsem si vzal pavouci lektvar a vylezl jsem nahoru a pak jsem všechny vytáhl nahoru. Bylo tam několik soch a jedna velká jako my. Nakonec se sochy probudily a pak nás napadli, ale ta velká byla zmatená. Nakonec se přidala k nám a my jsme je zabili. Pa (pak) se probudil v Elfa.*

### **Legianovo dobrodružství**

*Šli jsme po schodech dolů v tom seskupení stromu. Dóle byla křižovatka. Vydali jsme se doprava. Tam jsme narazili na místnost kde byli lektvari: lektvar rudého kříže a melenina pomsta atd. Pak jsme šli dál nahoru. Tam bylo plno kamenů tak jsme to tam chtěli trošku proskoumat a najednou jsme slišelí jak něco chřestí. Bylo to stejně velké. Byli to 2 hadi. Zabíjeme je. Šli jsme naspátek a vprávo i v levo byli 2 místnosti tam asi bydleli. Slijeme dál a tam byla abeceda nevěděli jsme co to je za mechanismus. Házeli jsme tam ty kameny, které jsme našli nic se nestalo. Alathor potom šlápnul na A pod námi se to propadlo. Erbeus lezl naspátek nahoru po zdi ale strašně se klouzala Tak jsme použili pavouci lektvar. Erbeus to vylezl potom já a tahali jsme ty ostatní. Potom jsme přišli k sochám. Jedna vypadala taková hlavní. A najednou při zkoumání se probouzeli ostatní. Šli na nás ta velká se taky probudila ale přemluvili jsme ji aby se k nám přidala. Zabíjeme ostatní sochy. Ta největší socha taky nevěděla kde je tak jsme pokecali. Tak se k nám přidala. No a šli jsme dál!*



## SEANCE 11

### Alathorovo dobrodružství

*Když sme vytáhli ven z baráku hrnec zlata, tak sme se zvětšili. Chvíli jsme se radovali a pak jsme uslyšeli HAAAAHA už tě máme ty malej zelenej potížisto! Dva skřeti chytli toho Luprikána! Utíkali! Běželi jsme za nimi. Před mýtinou jsme se zastavily. Bylo na ní asi 12 skřetů. Luprikána přivázali ke kůlu. Vtrhli jsme tam! Já jsem bacil jednoho skřeta a ten zemřel. Erbeus a Mramorový princ se do nich pustili s bojovým pokřikem! Mezitím se jeden skřet rozmáchl na luprikána. Erbeus ho pohotově probodl. Dva skřeti ohrožovali Adelaine a Legiana (a sovu). Přiběhl jsem tam a oba jsem bacil najednou. Adelain chtěla seslat kouzlo, ale místo toho jí chytli vlasy! Legian se lekl a začal hasit. Já mezitím jednoho dodělal, druhý už byl na kolenou. Sova Hedvika taky zkoušela čarovat ale bohužel chytla taky! Legian se skoro uhonil. Když už je uhasil, vytáhl sem za (spíš zbytky) vlasy skřeta a brutálně mu probodl hlavu. Bylo po boji. Osvobodili jsme Luprikána! Mramorák neměl úhony, já také ne, Legian ne, Erbeus ne, Adelain ano (©), Argi ne, Sova ano (©). Rozvázali jsme Luprikána. Ten nám na oplátku za záchranu dal 5. úroveň!*

*JDEME HRÁT SHADOWRUN, ALE  
NEBOJ SE, Dračí Doupe, DOHRAJEME  
TĚ I KDYBY NÁS TO MĚLO STÁT  
POHLAVEK!!!*

*TAK SLIB UJEM*

*SERVUS*

### Erbeovo dobrodružství

Vynesli jsme hrnec zlata ve se kterým nám pomohl drak. Vyšli jsme za ohradu a položili hrnec. Nakonec se nám něco mihlo. Běželi jsme za tím a došli jsme na mýtinu, kde bylo 12 skřetů a na kůlu byl Luprikán. Tom šel s náma zachránit Luprikána. Bojovali jsme docela v pohodě a pak jsem se rozběhl na jednoho skřeta a úplně jsem ho zmasakroval. Odvázali jsme luprikána a šli k ohradě. Tam nás proměnil v normální podobu a mohli jsme si říct o nějaké přání.

### Legianovo dobrodružství

S hrncem jsme vyšli ven za ohradu a i s drakem. Za ohradou jsme se zvětšili. Drak potom odletěl. A my jsme zaslechly nějaký skřeky. Šli jsme za tím. Tam byl ke kůlu přikovanej luprikán. Chtěli ho zabít. Tak jsme se rozhodli že ho osvobodíme. Pustili jsme se do boje Erbeus tam vletěl hlava nehlava i s Alathorem. Šel s náma do boje i Mramorák. Adelain se sovou jim schořeli vlasy tak jsem hasil i bojoval nakonec jsme to nějak zvládli.

Luprikána jsme osvobodili a dali jsme mu hrnec zlata. On za to z mramoráka udělal člověka. A povíšil nás. A dal nám každému 1 přání.

## SEANCE 11

### Alathorovo dobrodružství

Zvolili jsme přání u chauna a šli jsme k řece. Tu sme chtěli přeplavat. Já s Erbeusem sme tam skočili. Legian se začal pohotově topit. Adelain byla již pod vodou. Já jsem vytáhl Adelaine, Eneas s Erbeusem Legiana. Ještě několikrát se topily. Nakonec jsme to přeplavali. Šli jsme do Castellionu. Tam jsme zjistily, že kluk smajlika je v sitotčinci a smajlika ráno v 10 pověsej! Přemejšlíme

### Legíanovo dobrodružství

Od luprikána jsme se vydali k řece. Luprikán nam dal píšťalku, když zapískáme tak on v lese přijde. Tak jsme šli k řece. Tam jsme se rozhodli, že ji přeplaveme. Za 1. jsme museli zavolat luprikána. Ten nám přelevitoval věci. Plavání bylo hrozný vůbec mi to nešlo. Až jsme to přeplavali tak jsme šli dál pospíchali jsme do Casteliona. Došli jsme tam v 11 h. Hledali jsme smajlika dům. Tam byla jenom jeho žena a babička. Tý ženě jsme dali to jablko. A potom jsme chvíli pokecali a Adelain zůstala v domě a mi jsme šli hledat smajlika kde je. Je ve vězení. Šli sme se do hospody najíst. Tam jsme si dali to nejlepší jídlo a pozvali jsme na hostinu ty ostatní. Potom jsme se i s jídlem vrátili do smajlikova domu.

### Erbeovo dobrodružství

Vydali jsme se k řece a hledali jsme loď. Po chvíli jsme našli kostru lodi, která je nepoužitelná. Pak jsme přemejšleli, ale nevěděli, co dělat. Pak jsme zavolali Luprikána a ten nám řekl že bysme to měli přeplavat. A co řekl to jsme udělali. Pak jsme byli na druhé straně a šly jsme do Castellionu. Stráže nás pustili dovnitř a dali jsme jablko smajlíkově ženě. Dozvěděli jsme se že bude popraven. Pak jsme šli do hostince a tam jsme se ládovali.





# OSOBNÍ DENÍK

jméno	Alathor syn Aragornův	
rasa a povolání	člověk, hraničář	
max. magů:	18	max. životů: 32

útočné číslo - boj tváří v tvář <sup>10 + hady 1k6</sup>

síla	stupeň	oprava
obratnost	17	+3
odolnost	19	+1
inteligence	12	0
charisma	17	+3
velikost	21	+5
pohyblivost	190	85 váha
-mírné		
-střední		
-velké		
postřeh: obj.	náhodný	hledání
mech.	56	
	48	

zbraň	úče	útoč.	OZ
NARSIL	U PASU	6	+2
DÝKA 2x	NA RUKY	2	0
ORIENTÁLNÍ DÝKA	NA NOZE	2	2

útočné číslo - střelecký souboj

zbraň	úče	útoč.	malý	střed.	velký
DLUHÝ LUK	5	+1	15	20	30
2x SÍLY					

OBRANNÉ ČÍSLO

17 + 1k6

zvláštní schopnosti, kouzla	BOJ PROTI ZVÍŘATŮM F
	STOPOVÁNÍ
	TELEPATIE

zvláštní schopnosti, kouzla	

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18
- 19
- 20
- 21
- 22
- 23
- 24
- 25
- 26
- 27
- 28
- 29
- 30
- 31
- 32
- 33
- 34
- 35
- 36
- 37
- 38
- 39
- 40
- 41
- 42
- 43
- 44
- 45
- 46
- 47
- 48
- 49
- 50



# OSOBNÍ DENÍK

Jméno: Erbeus syn Erzobův  
 rasa a povolání: člověk válečník  
 max. magů: 12+12+6 max. životů: 37

## útočné číslo - boj tváří v tvář

síla	stupeň	oprava
OBRATNOST	18	+3
ODOLNOST	14	+1
INTELIGENCE	16	+2
CHARISMA	13	+1
VELIKOST	9	-1
POHYBLIVOST	197cm	93kg
-mírné		
-střední		
-velké		
POSTŘEH: obj.	náhodný 49%	hledání
mech.	42%	

zbraň	ade	UC	útoč	OZ
obousměrný meč	meč	9	1	700
dyha 2x	nohy	2	0	4m
dvoubřej meč	meč	4	1	10m

## útočné číslo - střelecký souboj

zbraň	UC	útoč	malý	střed	velký
oslepy 45mm	5	1	6	23	

## OBRANNÉ ČÍSLO 6/1+1K6

5+1+12+6 11 se mečem

zvláštní schopnosti, kouzla

višenásobné síly

léčba vlněných zranění

8x

višenásobné štoky

léčba léčená dvanáct

20 proužků a 10 dvanáct

zvláštní schopnosti, kouzla

- ŽIVOTY A MAGY
- 1
  - 2
  - 3
  - 4
  - 5
  - 6
  - 7
  - 8
  - 9
  - 10
  - 11
  - 12
  - 13
  - 14
  - 15
  - 16
  - 17
  - 18
  - 19
  - 20
  - 21
  - 22
  - 23
  - 24
  - 25
  - 26
  - 27
  - 28
  - 29
  - 30
  - 31
  - 32
  - 33
  - 34
  - 35
  - 36
  - 37
  - 38
  - 39
  - 40
  - 41
  - 42
  - 43
  - 44
  - 45
  - 46
  - 47
  - 48
  - 49
  - 50

