

**CHARLES UNIVERSITY IN PRAGUE**

**FACULTY OF EDUCATION**

**Department of English Language and Literature**



**BACHELOR THESIS**

**Translation and stylistic analysis of one chapter of the book**

**Fantasy Freaks and Gaming Geeks by Ethan Gilsdorf**

Prague 2013

Author: Eva Petrová

Supervisor: Mgr. Jakub Ženíšek

## **DECLARATION**

I hereby declare that this bachelor thesis, titled Translation and stylistic analysis of one chapter of the book Fantasy Freaks and Gaming Geeks by Ethan Gilsdorf, is my own work and that all the sources I used are included in the reference list.

Prague, April 24<sup>th</sup> 2013

## **ACKNOWLEDGMENT**

I would hereby like to thank Mgr. Jakub Ženíšek for his time, patience, advice and supervision regarding the compilation of this bachelor thesis.

## **ABSTRACT**

This bachelor thesis is concerned with a translation from English to Czech of an extract from a book *Fantasy Freaks and Gaming Geeks* by Ethan Gilsdorf and its analysis.

The thesis consists of two parts - a practical one which is the translation of one chapter from the beginning of the book and a theoretical one which deals with an analysis of my translation. In this part of the thesis special attention is paid to the problems I had to solve during my translation of the text in question and I comment on the choices I have made also usually verifying those by quoting from the books that deal with theories of translation.

## **KEY WORDS**

Translation, Ethan Gilsdorf, Fantasy, RPG, escapism, Dungeons & Dragons

## **ABSTRAKT**

Tato bakalářská práce se zabývá anglicko-českým překladem a následnou analýzou části textu z knihy „*Fantasy Freaks and Gaming Geeks*” autora Ethana Gilsdorfa.

Práce se skládá ze dvou částí - z praktické, která je tvořena překladem jedné z počátečních kapitol knihy, a z teoretické části, která se zabývá analýzou mého překladu. V této části bakalářské práce věnuji zvláštní pozornost problémům, se kterými jsem se při překladu zmíněného textu potýkala, a svá rozhodnutí komentuji a obvykle i podkládám citacemi z translatologické literatury.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

Překlad, Ethan Gilsdorf, Fantasy, RPG, eskapismus, Dungeons & Dragons

## TABLE OF CONTENTS

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUCTION</b>  | <b>1</b>  |
| <b>PRACTICAL PART - MY TRANSLATION OF ONE CHAPTER OF FANTASY FREAKS<br/>AND GAMING GEEKS</b> | <b>3</b>  |
| <b>THEORETICAL PART - ANALYSIS OF THE TRANSLATION</b>  | <b>26</b> |
| <b>Title</b>   | <b>27</b> |
| <b>Style</b>   | <b>29</b> |
| <b>Vocabulary</b>  | <b>29</b> |
| <b>Proper and Geographical Names</b>   | <b>30</b> |
| <b>Substitution</b>  | <b>30</b> |
| <b>Terminology</b>   | <b>35</b> |
| <b>Allusions</b>   | <b>37</b> |
| <b>Measures and Currency</b>   | <b>37</b> |
| <b>Transliteration</b>   | <b>39</b> |
| <b>Lexical and Stylistic Aspect</b>  | <b>40</b> |
| <b>Grammatical Aspect</b>  | <b>42</b> |
| <b>CONCLUSION</b>  | <b>43</b> |
| <b>BIBLIOGRAPHY</b>  | <b>44</b> |

## INTRODUCTION

When I found out that in the Department of English and English Literature at the Faculty of Pedagogy at Charles University there is a translation seminar I knew that I wanted to attend it. When the course started I was sure translating was something I could do, I enjoyed it. And when I found out that there was a possibility of writing a bachelor thesis in the form of a translation it was clear in my own mind that this was what I wanted to do.

I read a number of English articles, studies and papers covering a wide range of topics and sometimes it happens that I want to talk about it, about some new exciting discovery but I cannot because those texts are published in English without any Czech translation available and some of my friends do not speak English at all so I need to retell the point but it loses the enthusiastic feel as I am trying to translate and explain some nuanced topic. The usual effect is that the hearer gets confused and bored, simply because I am not able to deliver the message when speaking off the cuff without the sufficient verbal texture in Czech. This was exactly the case of the book *Fantasy Freaks and Gaming Geeks*. My boyfriend discovered this book on E-bay and finding that it had not been translated into Czech and not even being sold in the Czech Republic he ordered it. At the moment he finished reading I borrowed it and started reading it myself; we both were so enthusiastic about it but we were not able to deliver its whole message and feel to some of our friends who were not able to read it in English. That was the moment when I decided that this was the book I would be dealing with in my bachelor thesis.

The book *Fantasy Freaks and Gaming Geeks*, published in 2009, is divided into two parts. The first half is mostly Ethan Gildorf's autobiography written in a documentary style in

the first person narration, the second part continues in the form of the first part but deals with the author's idea to do a research about why people get involved in imaginary worlds, Gilsdorf describes his journey around the world in the effort to find an answer. For my translation the first chapter of the book was selected where all of those approaches are combined as the author describes and foreshadows his intentions. A broad prologue precedes the first chapter, which is why the reader can find topics in the extract which were apparently being discussed before the first chapter itself.

The aim of this bachelor thesis is to translate the selected part of Gilsdorf's book so also the readers without the adequate knowledge of English have the opportunity to read at least the first chapter of *Fantasy Freaks and Gaming Geeks*.

**PRACTICAL PART**

**MY TRANSLATION OF ONE CHAPTER OF  
FANTASY FREAKS AND GAMING GEEKS BY ETHAN GILSDORF**

## **Fantasy Freaks and Gaming Geeks**

### **I Was a Teenage Magic-User**

I had other troubles beside my mother. For one, as an adolescent boy in small-town New Hampshire, I was mired in an anxious shadow land - bound by one border by a vague foreboding about an abnormal childhood, and on the other, as I left middle school, by President Reagan's menacing apocalyptic age of Evil Empires and nuclear Armageddon. . Plus, the cruel hierarchies of Oyster River High School had stratified my classmates into layers as immutable as the Indian caste system. We had jocks; brains and nerds (often the sons and daughters of professors and professionals); untouchable grungies (the farm- and working-class kids); and the rest, unremarkable, invisible, and barely getting by. Me, I felt about as powerful as a three-foot hobbit on a basketball team.

But misfit boys need things to do together. I craved the camaraderie and fellowship that team sports denied me, minus the perils of a testosterone-charged locker room. Dungeons & Dragons was the

## **Fantasy freaci a herní geeci**

### **Byl jsem mladistvým kouzelníkem**

Moje matka nebyla jediný problém. Například, jakožto dospívající kluk z malého města ve státě New Hampshire, jsem byl zaseklý v tísnivé a pochmurné zemi - na jedné straně ohraničené abnormálním dětstvím, na straně druhé prezidentem Raeganem a jeho hrozbami apokalyptickou érou Říše Zla a jaderného armagedonu, a to v době, kdy jsem ukončil základní školu. K tomu nehumánní hierarchie střední školy Oyster River rozdělila mé spolužáky do vrstev stejně nepropustných jako v indickém kastovním systému. Měli jsme sportovce, šprty, intelektuály (většinou synové a dcery profesorů a odborníků); nedotknutelné špinavce (děti farmářů a dělníků); a ty ostatní, neviditelné, stěží přežívající. A já? Já si připadal asi tak jako metrový hobit v basketbalovém týmu.

Kluci, kteří nezapadli, potřebovali něco, co by mohli společně podnikat. Toužil jsem po přátelství a partě, které mi kolektivní sporty odepřely. Co mi ale odepřeno nebylo, byly nástrahy v podobě testosteronem



collaborative refuge, outlet, and playing field. At that time, in the late seventies and early eighties, hobbies like reading sword-and-sorcery epics and playing these games were on the fringes of popular culture. Escapism - or, to be more accurate, fantasy escapism - was in its infancy, a scourge to Satan-fearing evangelists, but otherwise a minor fad, misunderstood and marginalized. For geeks only. That was me.

When people ask if I played sports in high school, I tell them I was on the varsity Dungeons & Dragons team, starting quarterback, four years in a row. I can't speak for the other guys, but for me, RPGs (role-playing games) like D&D were empowering and exciting, and a clever antidote to the anonymity, monotony, and clique warfare of high school. In lieu of keg parties or soccer practice to vent our angst, we had D&D night. Who needs sports stardom when you can shoot fireballs from your fingertips?

I played every week, sometime twice a week, from eighth grade to senior year. JP, my other neighbourhood friend Mike, and I first played by ourselves, then found a peer

nabitých šaten. Dungeons & Dragons<sup>1</sup> bylo společné útočiště, hřiště, naše místo. Tou dobou, koncem sedmdesátých a začátkem osmdesátých let, byly koníčky jako čtení literatury meče a magie a hraní takových her na okraji populární kultury. Eskapismus - nebo přesněji fantazijní eskapismus - byl v plenkách, trnem v oku evangelistům obávajících se Satana, ale jinak to byl jen menší výstřelek, nepochopený a opomíjený. Jen pro geeky. A tím jsem byl.

Když se mě lidé ptají jestli jsem na střední hrál nějaký sport, říkám že jsem byl čtyři roky v řadě rozehrávač ve školním týmu Dungeons & Dragons. Nemůžu mluvit za ostatní, ale pro mě bylo hraní RPG jako D&D posilující a vzrušující, byl to skvělý protijed proti anonymitě, monotónnosti a třídním bojům, které probíhaly na střední škole. Místo ventilování našich úzkostí na chlastacích večírcích nebo fotbalových trénincích jsme po nocích hráli D&D. Kdo potřebuje sportovní úspěchy když umí z prstů střílet ohnivé koule?

Hrál jsem každý týden, někdy i dvakrát týdně, od osmé třídy až do čtvrtáku. JP, můj druhý kamarád ze sousedství Mike a já jsme nejdřív hráli sami, potom jsme našli

---

<sup>1</sup> pozn.překladatale: fantasy hra „na hrdiny“, v Čechách je známější jí velice podobná hra Dračí Doupě od nakladatelství Altar, která vznikla poté, co se nepodařil získat souhlas k překladu Dungeons & Dragons

group of other gamers: Bill K., Bill S., Bill C., Dean, Eric M., Eric H. and John. Some of us had endured plenty: Eric H.'s mom had died, John's dad had suffered a brain injury similar to my mom's, and JP was born with a disease that caused brittle bones, cataracts, and stunted growth. I think on some level we knew we didn't fit in. Perhaps we were weird. Girls were scarce commodities for us, and our group may have proved that tired cliché that outcasts, dweebs, and computer nerds couldn't handle reality, let alone get a date for the prom. But nothing stopped us from playing, and the popular kids didn't really care one way or the other. We were left alone to our own devices: maps, dice, rule books, and soda. It didn't take long before words like *halberd* and *basilisk* became part of my daily vocabulary. Like actors in a play, we role-played characters - human, Elvish, dwarven, halfling - who quickly became extensions of our better or more daring selves. We craved adventure and escape.

One of us would be the Dungeon Master (DM) for a few weeks or months. Games lasted that long. The DM was the theatre director, the ref, the world-builder, the God. His preprepared maps and dungeons, stocked with monsters, riddles,

podobnou skupinku dalších hráčů: Billa K., Billa C., Deana, Erika M., Erika H. a Johna. Někteří z nás zažili dost: máma Erika H. zemřela, Johnův táta prodělal podobné poškození mozku jako moje máma, a JP se narodil s nemocí, která způsobovala řidnutí kostí, šedý zákal a zakrnělý růst. Myslím, že určitým způsobem jsme věděli, že nezapadáme. Asi jsme byli divní. Holky pro nás byly vzácné zboží, a naše partička dokazovala klišé, že vyvrženci, pošuci a ajťáci nedokážou unést tíhu reality, a už vůbec ne najít si partnerku na maturiták. Ale od hraní nás nic neodradilo a populární děti se o nás nezajímaly tak jako tak. Nechaly nás dělat si co jsme chtěli: s mapami, kostkami, knihami pravidel a sodou. Netrvalo dlouho a slova jako *halapartna* a *bazilišek* se stala součástí mého každodenního slovníku. Hráli jsme naše postavy, jako herci v divadle - lidi, elfy, trpaslíky, půlčíky - kteří se rychle stali našimi lepšími a odvážnějšími alter egy. Toužili jsme po tom zažít dobrodružství a uniknout.

Jeden z nás byl vždy několik týdnů nebo měsíců Pánem Jeskyně (PJ). Tak dlouho hry trvaly. PJ byl režisér, sudí, tvůrce světa, Bůh. Jeho předpřipravené mapy a jeskyně naplněné monstry, hádankami a odměnami určovaly naši cestu temnými tunely a

and rewards, determined our path through dank tunnels and forbidding forests. Our real selves sat around a living room or basement table, scarfing down provisions like bowls of cheese doodles and generic-brand pizza. We outfitted our characters with broadswords, battle-axes, grappling hooks, and gold pieces. "In game," these characters memorized spells and collected treasure and magic items such as +2 long swords and Cloaks of Invisibility and Rods of Resurrection. Then, the adventure would begin. The DM would set the scene: often, we'd be a ragtag band of adventurers who'd met at the tavern and heard rumors of dungeons to explore and treasure to be had. Or some beast or sorcerer terrorizing the land needed to be slayed. Before too long, we'd enter some underground world. Our D&D sessions went something like this:

*JP, as Dungeon Master (DM):* The big stone door slams behind you. KA-BOOM! You're walking along a passageway, about a hundred feet long and ten feet wide. There is also a passageway going off to your left. Your torchlight is dim. It's quiet. You smell something foul. But about thirty feet ahead, straight ahead, there's a wider part, a cave. And you can see a small moving thing. A creature.

děsivými hvozdy. Naše pravá já seděla kolem stolu v obýváku nebo ve sklepě a hltala zásoby sýrových křupek a levné neznačkové pizzy. Naše postavy jsme vybavili širokými meči, bojovými sekerami, háky a zlatými mincemi. „Herně“ se tyto postavy z paměti učily kouzla a sbíraly poklady a kouzelné předměty jako +2 dlouhé meče, pláště neviditelnosti a hole vzkříšení. Potom dobrodružství začalo. PJ popsal scénu: často jsme byli skupina otrhaných dobrodruhů, kteří se potkali v hostinci a kteří slyšeli zvěsti o kobkách, které se daly prozkoumat, a o pokladu, který bylo možné získat. Nebo o nějaké bestii či o černokněžníkovi, kteří terorizovali zem a které bylo potřeba zabít. Nedlouho na to jsme vstoupili do nějakého podzemního světa. Naše D&D sešlosti vypadaly asi takhle:

*JP, jakožto Pán Jeskyně (PJ):* Za vámi se zavřely velké kamenné dveře. BUUUM! Jdete asi třicet sáhů dlouhou, tři sáhy širokou chodbou. Na levé straně je další chodba. Světlo vaší pochodně je slabé. Je ticho. Cítíte něco odporného. Ale asi deset sáhů vpředu, přímo před vámi, se chodba rozšiřuje do jeskyně. Můžete vidět že se tam pohybuje něco malého. Nějaký tvor.

*Ethan, as Elloron the human fighter:* I go closer so I can see it. [He makes a map on a sheet of graph paper as the DM describes the space.]

*John, as Malicus the half-elf magic-user:* I do, too.

*Bill K., as Virn the elf thief:* I say, "Hello!"

*DM:* It's a little scaly creature with dark green skin. It picks up some rocks and starts throwing them. [DM rolls some dice.] A couple rocks bounce off your helmet, Malicus.

*Malicus:* "Ouch!" I yell, "Fuckhead. Who are you?"

*Elloron:* I ask, "Why are you throwing rocks at us?"

*DM:* It yells back, in the goblin tongue, "Foul enemy!" [The DM snarls for effect, doing his best impression of a goblin.]

*Virn:* Goblins!

*DM:* It starts to yell to something or

*Ethan, jakožto Elloron, lidský válečník:* „Jdu blíž abych to viděl.“ [Jak PJ popisuje prostředí, Ethan kreslí mapu na arch milimetrového papíru.]

*John, jakožto Malicus, půlelfí kouzelník:* „Já taky.“

*Bill K., jakožto Virn, elfí zloděj:* Řeknu: „Ahoj!“.

*PJ:* Je to malé šupinaté stvoření s tmavě zelenou kůží. Popadne nějaké kameny a začne je házet. [PJ si hodí kostkami.] Malicu, pár kamenů tě zasáhne do přilby.

*Malicus:* „Au!“ zařvu: „Pitomče. Kdo jsi?“.

*Elloron:* Zeptám se: „Proč na nás hážeš kamení?“.

*PJ:* Křičí to na vás, ve skřetím jazyce: „Odporný nepřítel!“ [PJ pro efekt vrčí, dělá co nejlepší dojem skřeta]

*Virn:* „Skřeti!“

*PJ:* Začíná křičet na něco nebo někoho za

someone behind it that you can't see,  
"Intruders! Quick! Get the bows!"

*Virn:* How fast could I get to the bastard? Is there a ledge? I'm a thief so I can climb. What do you think, Malicus? Elloron?"

*Malicus:* Go for it, my good little thief! [John gets up from the table, and bows graciously.]

*DM:* There's no ledge. The wall is sheer. Besides, he sees you. You won't have surprise.

*Elloron:* Why don't you sneak down the passage? Maybe it connects up. We can outflank it.

*Virn:* I'll sneak down the passage and be quiet about it.

*DM:* What's your dexterity?

*Virn:* Seventeen.

*DM:* OK. [He rolls some dice, hidden behind a screen.] Ok, off you go. It doesn't look like he saw you. Do you have a torch?

*Virn:* Duh. I'm an elf. I have infravision.

*DM:* OK, OK. Meanwhile, more goblins

ním, nevidíte to: „Vetřelci! Rychle! Popadněte luky!”.

*Virn:* Jak rychle se zvládnou dostat k tomu parchantovi? Jsem zloděj, takže umím šplhat. Co myslíte, Malicu? Ellorone?

*Malicus:* Do toho, můj milý zlodějíčku! [John vstane od stolu a vznešeně se ukloní.]

*PJ:* Není tu žádná římsa, stěny jsou holé. Krom toho tě vidí. Nebudeš mít bonus za překvapení.

*Elloron:* A proč se neproplížíš tou chodbou? Možná se tam napojuje. Můžeme to obejít.

*Virn:* Začnu se plížít chodbou, nikomu o tom neřeknu.

*PJ:* Jakou máš obratnost?

*Virn:* Sedmnáct.

*PJ:* Ok. [Hodí si za zástěnou kostkami.] Fajn, vyrazils. Nevypadá to, že by si tě všiml. Máš pochodeň?

*Virn:* Haha. Jsem elf. Mám infravidění.

*PJ:* Ok, ok. Mezitím se v jeskyni objevili další

|  |   |
|--|---|
| appear in the cave and they're stringing their bows.   | skřeti a napínají luky.   |
| <i>Malicus:</i> How many are there?  | <i>Malicus:</i> Kolik jich je?  |
| <i>DM:</i> More than ten.  | <i>PJ:</i> Víc jak deset.   |
| <i>Virn:</i> Virn readies his sling as he walks down the side passage. Where does it go? [Sometimes players speak in character, in first person, sometimes in third person.] | <i>Virn:</i> Jak jde Virn boční chodbou, připravuje si prak. Kam to vede? [Někdy hráči mluví za postavu v první, jindy ve třetí osobě.]       |
| <i>DM:</i> The passage connects behind the goblins.  | <i>PJ:</i> Chodba se napojuje za skřety.  |
| <i>Virn:</i> Cool. I'll sneak closer, then fire my sling.  | <i>Virn:</i> Super. Připlížím se blíž a potom vystřelím.  |
| <i>Elloron:</i> I fire my bow.   | <i>Elloron:</i> Střílím z luku.   |
| <i>DM:</i> Roll for initiative. [Everyone rolls dice; the DM asks what the players rolled.] Ok, you strike first. Roll a d20 [pronounced "dee twenty"]. Both of you.         | <i>PJ:</i> Hodte si na iniciativu. [Všichni si hodí kostkami; PJ se zeptá co každý hodil.] Ok, ty útočíš první. Hoď si k20 [čti „ká dvacet“]. |
| <i>Elloron:</i> Awesome! Eighteen!   | <i>Elloron:</i> Skvělý! Osmnáct!  |
| <i>Virn:</i> I roll a four. Crap.  | <i>Virn:</i> Já hodil čtyři. Sakra.   |
| <i>DM:</i> Virn, you miss. Elloron, you hit. Roll d6   | <i>PJ:</i> Virne, minuls. Ellorone, ty jsi zasáhl. Hoď  |

for damage.

*Elloron:* I get a six! [He jumps from his chair.]  
"Ha! Take that! [now in a French accent] You don't frighten us, you goblin pigdogs! I fart in your general direction!"

*DM:* Elloron, the one you hit screams and falls back, injured. Another goblin aims his bow and fires at Malicus. [DM rolls some dice.] He hits you in the arm.

*Malicus:* How bad?

*DM:* Four hit points. [Malicus scribbles with a pencil, subtracting four hit points from his character sheet.] How many hit points do you have left?

*Malicus:* Two. Crap.

*DM:* Malicus, you stumble to your knees. Then you all hear a rumble, and a blast of fire comes behind you. [DM rolls dice.]

*Elloron:* Wait - I thought the door was closed behind us!? What...

*DM:* Not anymore. It's open, and smoke and

si k6 na poškození.

*Elloron:* Šest! [Vyskočí ze židle.] „Ha! Tumáte! [ted' s francouzským přízvukem] Nás nevyděsíte, vy skřetí hnusáci! Bzdím všeobecně vaším směrem!”

*PJ:* Ellorone, ten, kterého jsi trefil, řve a ustupuje. Další skřet zamířil a vystřelil na Malica. [PJ háže kostkami.] Šíp tě zasáhl do paže.

*Malicus:* Jak je to zlý?

*PJ:* Za čtyři životy. [Malicus začne čárat tužkou a ubírat si životy z osobního deníku jeho postavy.] Kolik životů ti zbývá?

*Malicus:* Dva. Kruci.

*PJ:* Malicu, jdeš do kolen. Potom všichni uslyšíte rachot, výbuch, a za vámi začnou šlehat plameny. [PJ háže kostkou.]

*Elloron:* Počkat - myslel jsem, že ty dveře byly zavřené!? Co...

*PJ:* Už nejsou. Jsou otevřené a valí se k vám

fire billow towards you. The fire just misses you, singeing your hair. Then a voice booms from behind you, "Who dares kill my henchmen?" [DM smiles.]

*Malicus:* Shit... We're surrounded. Uh, guys, what do we do?

Carry on this banter for six hours - the play-by-play melee, the stilted Monty Pythonesque dialogue, the DM's clunky narration - and you have some idea how I spent every Friday night from 5:00 P.M. until midnight, during my six-year diversion from, or into, a very curious adolescence. We solved puzzles, searched for secret doors, and found hidden passages. We parleyed with foes - goblins, trolls, harlots - and attacked only when necessary. Or, wantonly, just to taste the imagined pleasure of a rough blade running through evil flesh. We racked up experience points. We test-drove a fiery life of pseudo-heroism, physical combat, and meaningful death. Whatever place the DM described, as far as we were concerned, it existed. Suspended jointly in our minds, it was all real. We were bards, jesters, and storytellers. We told each other riddles in the dark.

And each dungeon level would lead

dým a oheň. Plameny vás tak tak minou, sežehnou vám konečky vlasů. Potom za vámi zahřmí něčí hlas, „Kdo se opovažuje zabíjet mé poskoky?“ [PJ se usmívá.]

*Malicus:* Do prdele... obklíčili nás. Ehm, kluci, co budeme dělat?

Pokračujte v tomhle blbnutí šest hodin - boj za bojem, škrobené dialogy ve stylu Monty Pythona, PJovo neohrabané vyprávění - a budete mít představu, jak jsem trávil každý pátek od pěti hodin odpoledne do půlnoci během šestiletého odklonu od svého podivného dospívání; ačkoli možná to byl naopak příklon. Luštili jsme hádanky, hledali tajné dveře, nacházeli skryté chodby. Vyjednávali jsme s nepřáteli - skřety, obry, nevěstkami - a zaútočili jsme jen když jsme museli. Nebo jen tak, pro to zvrácené potěšení z představy nebroušené čepele pronikající těly zlovolných stvůr. Sbírali jsme body zkušenosti, okoušeli vášnivý život smyšleného hrdinství, fyzického boje a smysluplné smrti. Jakékoli místo PJ popsal, co se nás týkalo, to existovalo. Vše, co bylo v našich představách, bylo skutečné. Byli jsme bardi, šašci a vypravěči. Vzájemně jsme si ve tmě dávali hádanky.

A každé poschodí katakomb nás vedlo



to the next one even deeper beneath the surface, full of more dangerous monsters, and even harder to leave.

### **At least there was a rule book**

The joy in the game was not simply the anything-can-happen fantasy setting and the killing and pseudo-heroism, but also the rules. Hundreds of rules existed for every situation. Geeks and nerds love rules. D&D (and its sequel, AD&D, or Advanced Dungeons & Dragons) let us traffic in specialized knowledge found only in hardbound books with names like *Monster Manual* and *Dungeon Master Guide*. As we played, we consulted charts, indices, tables, descriptions of attributes, lists of spells, causes and effects - like a school unto itself, filled with answers to questions about the rarity of magic items, crossing terrain, and how to survive poison. We loved to fight over the minutiae. We could tell a mace from a morning star, a cudgel from a club, and we knew how to draw them. We knew a creature called a "wight" inflicted one to four hit points of damage when it attacked. Could we recharge wands? No. If I died, I could be resurrected, because, according to page 50 of the *Players Handbook*, a ninth-level cleric

do dalšího, ještě hlouběji pod povrch, vstříc nebezpečnějším monstrům. A cesta zpět byla patro od patra těžší.

### **Alespoň tam byla kniha pravidel**

Radost ze hry nepřinášelo jen to, že v rámci fantasy se mohlo stát cokoli, to zabíjení a hraní na hrdiny, ale také pravidla. Pro každou situaci existovaly stovky pravidel. Geeci a intelektuálové je milují. D&D (a jeho pokračování Dungeons & Dragons pro pokročilé) nám dovolovalo zaměřovat se na speciální znalosti, které se daly nalézt jen v pevně vázaných knihách s názvy jako *Bestiář* a *Průvodce pro Pána Jeskyně*. Jak jsme hráli, diskutovali jsme o grafech, rejstřících, tabulkách, popisech vlastností, seznamech kouzel, příčinách a důsledcích - jako škola sama o sobě, plná odpovědí na otázky o vzácnosti kouzelných předmětů, překonávání terénu, a jak přežít otravu jedem. Strašně rádi jsme se dohadovali o maličkostech. Rozpoznali jsme palcát od řemdihu, kyj od obušku, věděli jsme jak je nakreslit. Věděli jsme, že když stvoření pojmenované „přízrak“ zaútočí, způsobí zranění za jeden až čtyři životy. Mohli jsme dobít kouzelné hůlky? Ne. Když jsem umřel, tak mě mohli oživit, protože podle strany 50 z *Pravidel pro*

could raise a person who had been dead for no longer than nine days. "Note that the body of the person must be whole, or otherwise missing parts will still be missing when the person is brought back to life." All good stuff to know. The trolls and fireballs may be fanciful, but they have to behave according to a logical system.

Like in a life, fantasy rules were affected by chance - the roll of the dice. And, as if they were jewels, we collected bags of them: plastic, polyhedral game dice, four-, six-, eight-, ten-, twelve-, and twenty-sided baubles that, like I Ching sticks or coins, foretold out fortunes when cast. A spinning die, such as the icosahedral "d20", could land on "20" ("A hit! You slice the lizard man's head off and green blood spurts everywhere!") as often as "1" ("Miss! Your sword swings wide and you stab yourself. Looser!").

The world my mother's illness left in its wake was unpredictable and emotionally unsafe. My parents had divorced six years before the aneurysm, and my father and stepmother, six hours away in Canada, couldn't offer much by way of daily guidance or supervision. My mother couldn't cook dinner or drive a car, so how could she possibly raise three teenagers? A good friend

*hráče* kněz na úrovni devět mohl oživit člověka, který nebyl mrtvý déle než devět dní. „Pamatuj, že tělo musí být v celku, neboť případné chybějící části budou chybět i potom, co bude člověk oživen.“ Všechno, co je dobré vědět. Obři a ohnivé koule mohou být smyšlení, ale musí se chovat podle nějaké logiky.

Tak jako v životě i pravidla fantasy byly ovlivněny náhodou - hodem kostek. Sbírali jsme jich pytle, jako by to byly drahokamy - plastové, mnohostěnné hrací kostky, čtyř, šesti, osmi, deseti a dvacetistěnné cetky, které, stejně jako I-ťing tyčinky nebo mince, předpovídají náš osud když jimi člověk hodí. Kutálející se kostka, třeba dvacetistěnná „k20“, se mohla zastavit na dvacítce („Zásah! Usekl jsi ještěřímu muži hlavu a zelená krev cáká všude kolem!“) asi tak často jako na jedničky („Vedle! Promáchl jsi a bodl jsi se vlastním mečem. Pako!“).

Svět, který po sobě matčina nemoc zanechala, byl nepředvídatelný a citově nebezpečný. Rodiče se rozvedli šest let před aneuryzmatem a můj otec a nevlastní matka, kteří bydleli v Kanadě šest hodin daleko, nemohli jaksi poskytovat každodenní dohled a vedení. Matka nezvládala ani uvařit večeři nebo řídit auto, jak by vůbec mohla vychovávat tři pubertáky? Když se vrátila z

of my mother's named Alice agreed to move in with my family when my mom returned from the hospital. Over the years, a steady stream of mother's other friends and Alice's relatives, coming and going, would pitch up to help. The role of "parent" was played by a cast of characters. But above all, Alice carried the weight. She ended up staying and caring for us, and my mother, until my siblings and I left for college. To cope with our home life, my sister chose class presidency, popularity, and sports. My brother found after-school work to keep him out of the house. I disappeared into my mind.

The lesson? Real life this far had taught me that in the adult world, fate was chaotic and uncertain. Guidelines for success were arbitrary. But in the world of D&D, at least there was a rule book. We knew what we needed to roll to succeed or survive. The finer points of its rules and the possibility of predicting outcomes offered comfort. Make-believe as they were, the skirmishes and puzzle-solving endemic to D&D had immediate and palpable consequences. By role-playing, we were in control, and our characters - be they thieves, magic-users, paladins, or druids - wandered through places of danger, their destinies, ostensibly,

nemocnice, její dobrá přítelkyně Alice souhlasila s tím, že se k ní s rodinou nastěhujeme. V průběhu let k nám vytrvale proudili další máminí přátelé a Aliciini příbuzní, přicházeli nám pomoc a zase odcházeli. Roli „rodiče“ obsadila řada postav, ale především Alice nesla to břímě. Zůstala s námi a starala se o nás a naši matku až do doby, kdy jsme všichni tři nastoupili na univerzitu. Ve snaze vyrovnat se s domácí situací si moje sestra zvolila dráhu třídního předsednictví, popularity a sportu. Brácha, aby nemusel být doma, chodil po škole ještě do práce. A já jsem zmizel do svých představ.

Poučení? Až tehdy mě život naučil, že ve světě dospělých je osud zmatený a nejistý. Návod na úspěch neexistuje. Zato ve světě D&D, tam aspoň byla kniha pravidel. Věděli jsme, co musíme hodit abychom uspěli nebo přežili. Detailní pravidla a možnost předvídat důsledky poskytovala útěchu a pohodlí. Přestože boje a rébusy, tak typické pro D&D, byly čistě imaginární, jejich následky byly hned vidět. Díky hrám na hrdiny jsme měli kontrolu, a naše charaktery - ať už zloději, magové, paladini nebo druidi - procházeli místy plnými nástrah, a jejich osudy byly zdánlivě na dosah.

within our grasp.

At the same time, we understood that our characters' failures and triumphs were decided by unknown forces, malevolent or kindly. Such was the double-edged quality of our fantasy life, where random cruelty or unexpected fortune ruled the day. The game was a risk-free milieu for doing adult things. It was also a relief to live in another skin, and act out behind the safety of pumped-up attributes. D&D characters had statistics in six key areas: strength, intelligence, wisdom, dexterity, constitution, and charisma. These ranged from three to eighteen. Ethan the real boy's stats would have been all under 10; his fighter character Elloron's were all sixteens, seventeens, and eighteens.

Each DM had his world (and the DM was mostly a "he"; we had interest from a couple of itinerant girl players, but they never lasted long). As long as we agreed to keep playing in that DM's world and "campaign", his version of the law ruled. If I was the game master, I had ultimate power, even over chance. I loved DMing the most. I could overrule a bad die-roll, settle arguments, and dictate the fates of my friends. I got to make maps, draw dungeons, and design worlds. The universe seemed

Současně jsme rozuměli tomu, že o vítězstvích a selháních našich postav rozhodovaly neznámé síly, zlovolné či dobrotivé. To byla dvousečnost našeho fantaskního života, ve kterém vládla nahodilá krutost či nečekané bohatství. V této hře nehrozilo že by se člověk musel chovat dospěle. Zároveň být v cizí kůži a jednat zpoza bezpečí nadupaných atributů byla úleva. Postavy ze světa D&D měly statistiky v šesti klíčových oblastech: síla, inteligence, moudrost, obratnost, odolnost a charisma. Ty se pohybovaly na škále od tří do osmnácti. Všechny Ethanovy skutečné statistiky by byly pod desítkou; statistiky jeho bojovníka Ellorona byly samé šestnáctky, sedmnáctky a osmnáctky.

Každý PJ měl svůj svět (a PJ byl obvykle „on“; zajímalo se o nás pár hráček, ale ty nikdy nevydržely dlouho). Dokud jsme souhlasili hrát v něčím světě a „kampani“, vládla jeho pravidla. Když jsem byl pánem jeskyně, měl jsem absolutní moc, dokonce i nad náhodou. PJ jsem dělal nejradši. Mohl jsem zvrátit špatný hod kostkou, urovnávat spory a určovat osudy mých přátel. Přípravoval jsem mapy, kreslil jeskyně, vytvářel světy. Zdálo se, že vesmír nemá

limitless.

When we mastered basic rules, we graduated to more advanced sets. When we disagreed with the rule books, we made up fresh ones: tweaks, amendments, entire combat systems, even inventing new games. When we got bored with standard monsters like the orc, goblin, and dragon, we invented more: the leem, the quizer, explosive larvae. Tired of role-playing characters in medieval-and-magic scenarios, we moved to outer space, then to the Wild West, or James Bondesque espionage land, or a post-nuclear-holocaust landscape haunted by mutant rabbits and shards of past civilizations. In some ways, the worlds I created felt more genuine than the classroom, the mall, the Paris museums I learned about in French class.

It's no accident that the year I found D&D, or it found me, coincided with my mother's return from the hospital. It took courage for a teenage boy to deal with the Momster - more courage than I could usually muster. I couldn't face down the creature that plagued my own village and house. It was easier to turn away - to think about imaginary battles than the real one waged within my family's four walls. To go

hranic.

Jakmile jsme ovládli základní pravidla, přešli jsme k pokročilejším. Když jsme s pravidly nesouhlasili, vymysleli jsme si jiná: opravy, dodatky, celé soubojové systémy, dokonce jsme vytvářeli nové hry. Když nás začala nudit klasická monstra jako orci, skřeti a draci, vymysleli jsme další: kalňáky, šklebany, výbušné larvy. Když nás unavilo hraní na hrdiny ve středověko-magických scénářích, přesunuli jsme se do vesmíru, na Divoký západ nebo do světa špionáže ve stylu Jamese Bonda, jindy zase do zdevastované post-apokalyptické krajiny zamořené radiací zmutovanými králíky a střípky dávných civilizací. V některých ohledech se světy, které jsem vytvořil, zdály reálnější než třída, obchoďák, nebo muzeum v Paříži, o kterém jsem se učil v hodinách francouzštiny.

Není žádná náhoda že ten rok kdy jsem objevil D&D, nebo ono našlo mě, byl ten samý rok, kdy se moje matka vrátila z nemocnice. K tomu, aby se dospívající kluk vypořádal s mamšerou, to chtělo odvalu - více odvahy, než jsem obvykle dokázal nahromadit. Nedokázal jsem zastrašit tu bytost, která sužovala mou vesnici a dům. Bylo snazší utéct - přemýšlet o imaginárních bitvách než o té skutečné, která probíhala mezi čtyřmi stěnami v naší rodině. Bylo

underground.

Before I got into Dungeons & Dragons, I made Super 8mm animated shorts involving clay monsters that swallowed towns. I was a charter member of the *Star Wars* Fan Club. I shouted Bugs Bunny routines ("I will do it with my spear and magic helmet!"). I wanted to be a cartoonist for the *Boston Globe* and an animator for Disney. I wrote novels on an old typewriter. Already a storyteller, D&D was a logical imaginative leap.

I also jumped to reading J. R. R. Tolkien. D&D's swords-and-sorcery realm seemed as rich as Tolkien's Middle-earth, his elaborately mapped and populated setting for *The Hobbit* and *The Lord of the Rings*, and his various poems, legends, and lost tales. I didn't believe in God, or in heaven and hell. But Middle-earth's lands, or a D&D labyrinth, or a science fiction universe like *Star Wars* - those were places I could believe in, and visit as often as I liked. D&D's subterranean domain welcomed me; high school dances and locker rooms did not. Already the consummate dreamer, I was the perfect candidate for escape.

snazší jít do podzemí.

Než jsem se dostal k Dungeons & Dragons, dělal jsem krátké animované filmy na film Super 8mm, ve kterých figurovala hliněná, města požírající monstra. Byl jsem výsadním členem fanklubu Hvězdných válek, vykřikoval jsem hlášky Bugs Bunnyho („Udělám to svým kopím a magickou helmou!“). Chtěl jsem dělat kreslené filmy pro deník *Boston Globe* a animátora u Disneyho. Na starém psacím stroji jsem psal povídky. Už tehdy jsem vyprávěl příběhy, posun k D&D tak byl zcela logický krok.

Taky jsem se dal na čtení J. R. R. Tolkiena. Svět meče a magie v D&D byl asi tak stejně bohatý jako Tolkienova Středozem, jeho dopodrobna zmapované a osídlené prostředí pro *Hobita*, *Pána prstenů* a jeho rozličné básně, legendy a ztracené příběhy. Nevěřím v Boha ani v nebe a peklo, ale pláň Středozemě, labyrint D&D nebo vesmír Hvězdných válek - to všechno byla místa, ve která jsem mohl věřit a která jsem mohl navštěvovat tak často, jak jsem chtěl. Podzemí D&D mě vítalo; středoškolské plesy a sportovní šatny nikoli. Jako tou dobou už praktikující snílek jsem byl perfektní kandidát na únik.

## **I left those dreamy medieval worlds behind**

Dungeons & Dragons began to die for me when, during my senior year in high school, 1983, I had my first kiss. My then-girlfriend's highly realistic look and feel banished those fantasy leather-clad, busty she-warriors for good. That first love was serious. With something else to do on Friday nights, and a female creature to do it with, I played D&D less and less often. High school led to other kingdoms, such as college, sex, beer, cars, jobs, travel, and heartbreak. The D&D gang dispersed from New Hampshire to Pennsylvania, New York, Chicago, and Alaska. I left those dreamy medieval worlds behind and mostly forgot about my role-playing years. The dissipated, and the netherworld released its grip, like a wizard dispelling a curse. I let my D&D obsession fade - not because my longing to role-play had ceased, but because, perhaps, I sensed I was through with childish things. I had gone on one adventure too many. If D&D was a rite of passage, then I had passed through the dungeon to become a young man.

## **Nechal jsem pohádkové středověké světy za sebou**

Dungeons & Dragons pro mě začalo ztrácet na důležitosti ve chvíli, kdy jsem ve čtvrtém ročníku na střední škole, v roce 1983, dostal první pusy. Vysoce realistický vzhled a skutečná existence mé tehdejší přítelkyně na dobro rozptýlila všechny ty představy do kůže oděných prsatých bojovnic. Tahle první láska byla vážná. S něčím jiným, co se dalo dělat o pátečních večerech, a s bytostí ženského pohlaví, se kterou se to dalo dělat, jsem D&D hrával méně a méně často. Střední škola vedla i do dalších království, jako byla třeba vysoká škola, sex, pivo, auta, práce, cestování, a zlomené srdce. Naše D&D banda se rozptýlila z New Hampshiru do Pensylvánie, New Yorku, Chicaga a na Aljašku. Nechal jsem ty snové středověké světy za sebou a prakticky jsem zapomněl na ty roky hraní na hrdiny. Ten pustý, podzemní svět uvolnil své sevření, jako když čaroděj zruší kletbu. Svou posedlost D&D jsem nechal odeznít - ne proto, že by moje touha hrát zmizela, ale asi jsem spíš cítil, že bych měl už vyspět. Zažil jsem víc dobrodružství, než jsem měl. Pokud D&D bylo rituálem dospělosti, pak jsem prošel podzemím, abych se stal mladým

Although I finally stopped playing D&D and other RPGs (role-playing games) just before college, over the years, I would check to see how my precious fantasy pastime had evolved. Secretly, without telling anyone, especially my girlfriends, I'd stalk gaming stores and peruse shelves of new rule books and games to see what had been published since I had last played. I'd handle packages of metal figurines. I'd loiter in video arcades. I'd study newfangled card games like Magic: The Gathering. As I entered my twenties and thirties, I noticed a fantasy entertainment industry that had gradually grown more massive and more socially acceptable than when I was part of it. Occasionally, I lamented over what I might be missing as the subculture moved on without me. I missed it. I shoved away something that had been important to me. Despite being tempted, I decided I would never seriously play D&D, or immerse myself in any fantasy environment, ever again.

As for my mother, I never got her back. She survived for nineteen years after her aneurysm, heroically, one might say, if somewhat oblivious to her condition. She

mužem.

Ačkoli jsem přestal hrát D&D a ostatní RPGčka<sup>2</sup> (hry na hrdiny) těsně před nástupem na vysokou školu, sledoval jsem, jak se má milovaná kratochvíle vyvíjí. Potají, aniž bych o tom někomu řekl - a to platí hlavně pro mé přítelkyně - jsem prolézal herní obchody a prostudovával police s novými knihami pravidel a hrami, abych věděl, co vydali od doby, co jsem hrál naposledy. Ohmatával jsem balíčky kovových figurek. Coudal jsem se oddělením arkádových videoher. Zkoumal jsem supermoderní karetní hry jako Magic: The Gathering. Ve svých dvaceti, třiceti letech jsem si všiml, že fantasy zábavní průmysl od doby, kdy jsem byl jeho součástí, neustále rostl a byl pořád více společensky uznávaný. Čas od času jsem litoval, o co všechno jsem za tu dobu, co se tato subkultura beze mě vyvíjela, přišel. Chybělo mi to. Bylo to pro mě důležité a já to odstrčil. Ale ačkoli mě to lákalo, rozhodl jsem se, že už nikdy nebudu hrát D&D, ani se neponořím do jakéhokoli jiného fantasy prostředí.

Co se mé matky týče, tu jsem už nikdy nezískal zpět. Po aneurysmatu žila ještě devatenáct let. Někdo by mohl říct, že hrdinně, ačkoli to je trochu bezohledné

---

<sup>2</sup> RPG = zkratka anglického 'role-playing game'



lived in a nursing home for a decade, bored to death and suffering. I would visit her, sometimes regularly, sometimes not. On good days with her, when I'd let my guard down, I'd glimpse more of the old Mom. I'd try to shake the Momster role I'd put her in, and try to play not bitter caregiver, but normal son. After a long, slow decline, she passed away in 1997. She had lived through my high school years, and college, and early adulthood, until I was thirty-one. As the years passed after her death, my mother remained a presence - an unresolved foe, a spectral companion, a lost fortune. I often felt she had left me in the forest, alone on the cusp of an impossible quest. Like all wannabe heroes, I expected pat answers and satisfying victories. But none came. Dealing with Mom had been its own rite of passage, too, and I had rolled the dice and proceeded, somewhat stunned, through each level of adulthood.

Then, a "Huh?" moment. When Peter Jackson's *Lord of the Rings* movies came out in three successive years (*The Fellowship of the Ring* in 2001, *The Two Towers* in 2002, and *The Return of the King* in 2003), I got sucked in. I loved the films. I tracked gossip

vzhledem k jejímu stavu. Desetiletí žila v pečovatelském domě, trpěla a nudila se k smrti. Navštěvoval jsem ji, občas pravidelně, občas nepravidelně. Za těch lepších dnů s ní, když jsem se přestal tolik hlídat, jsem postřehl něco víc ze staré mamky. Snažil jsem se setřást tu roli mamšery, kterou jsem jí přiřkl, a pokoušel jsem se hrát normálního syna místo zahořklého pečovatele. Matka léta chřadla, až v roce 1997 zemřela. Dožila se doby, kdy jsem byl na střední a na vysoké, mé dospělosti, až mých jednatřiceti let. Jak po její smrti roky ubíhaly, stejně zůstala přítomna - nevyřešený nepřítel, neviditelný společník, ztracené štěstí. Často jsem se cítil jako by mě nechala samotného v lese, na začátku nemožného úkolu. Podobně jako všichni rádoby hrdinové jsem čekal pohotové odpovědi a uspokojující vítězství. Ale nic takového nepřišlo. Vypořádat se s Matkou byl také rituál dospělosti sám o sobě, a tak jsem si hodil kostkou a poněkud omráčen jsem pokračoval dalšími úrovněmi dospělosti.

Pak přišel moment překvapení. Jakmile Peter Jackson do kin vypustil hned tři filmy *Pán Prstenů* (*Společenstvo prstenu* v roce 2001, *Dvě věže* v roce 2002 a *Návrat krále* v roce 2003), zase mě to vtáhlo. Miloval jsem ty filmy. Na populární fanouškovské

on popular fandom sites like TheOneRing.net and watched the online movie trailers repeatedly. Rings fever had spread everywhere, even to Paris, where I was living at the time. I visited French collectible shops whose windows were crammed with *Le Seigneur des Anneaux* (what the French call *The Lord of the Rings*) action figures. I had recurring dreams of visiting the filming locations in New Zealand, where I had never been, meeting Peter Jackson, and wearing an orc mask as an extra during the shooting of a battle scene.

This made no sense. Perhaps my fantasy obsession was more unresolved than I'd let myself admit. I found myself battling an uncontrollable urge to collect the entire set of *Anneaux* figurines, which came inside Kinder Surprise chocolate eggs. I purchased more than a dozen - a whole freaking fellowship of them - and cracked them open, hoping, as the TV ad says, to "collect them all!" Oddly, I had no qualms about being part of this worldwide pop-culture phenomenon. It was impulses like mine that merchandisers were preying upon, to the tune of millions of dollars. Of course, candy eggs are one thing; a \$299.99 "Glamdring Foe-hammer" reproduction of the prop sword used by Gandalf in the movies was another. I would

stránce TheOneRing.net jsem sledoval drby a opakovaně jsem se díval na online filmové trailery. *Prstenová* horečka byla všude, dokonce i v Paříži, kde jsem tou dobou žil. Podíval jsem se do sběratelského obchodu, jehož výlohy byly nacpané akčními figurkami *Le Seigneur des Anneaux* (jak Francouzi nazývali *Pána prstenů*). Pravidelně se mi zdálo o návštěvě filmových lokací na Novém Zélandu, na kterém jsem nikdy nebyl, o setkání s Peterem Jacksonem, a navíc o tom, že nosím skřetí masku během natáčení bitevní scény.

Nedávalo to smysl. Možná moje posedlost fantasy nebyla tak vyřešená, jak jsem si myslel. Přistihl jsem se jak bojuji s nepřekonatelnou touhou nasbírat všechny *Anneaux* figurky, které byly v čokoládových vejcích Kinder Surprise. Koupil jsem jich přes tucet - celé zpropadené Společenstvo - a otevíral jsem je a doufal, jak hlásala televize, že je „nasbírám všechny“. Zvláštní bylo, že jsem si nevyčítal, že jsem součástí tohoto celosvětového popkulturního fenoménu. Na lidech jako já prodejci vydělávali miliony dolarů. Samozřejmě, čokoládová vejce jsou jedna věc; replika „Glamdringu Vrahomlata“, meče, který Gandalf používal ve filmech, za 299.99 dolarů, je ovšem věc jiná. Až tak daleko jsem své sběratelské období nechal

only let my collectibles phase go so far.

On my cluttered desk I have erected a shrine for my two-inch-high Fellowship. There was Sam Gamgee, Merry and Pippin, the ethereal Galadriel, and Frodo, who, despite my warnings - "No, Frodon (his French name), put it away!" - insisted on constantly brandishing his Ring of Power. Given to me by a friend, the most recent addition was the elf, Legolas. He stood with his quiver of arrows, guarding the telephone against the Nazgûl. My minor show of fealty gave me a sense of belonging. But also longing: I so wished for Gandalf, Gimli, and Aragorn to join the rest of this miniature, plastic band of heroes. And a tiny me had wanted to join them, too.

But I was a grown-up, right? I was over D&D and everything it represented. Picturing that imaginary self again, wandering through dungeons and hacking at goblins, didn't seem attractive. The image was pathetic. There was no way I was going to let anyone psychically scrawl GEEK on my forehead ever again. I was no longer a gawky, teenaged, introverted, antisocial, afraid-of-girls-and-drinking-games, role-playing, fantasy-realm-dwelling fanboy. Right.

dojít.

Na svém přecpaném stole jsem vztyčil oltář pro pěticentimetrové Společenstvo. Byl tam Sam Křepelka, Smíšek a Pippin, éterická Galadriel a Frodo, který se, přes všechna má varování - „Ne, Frodone (jeho jméno ve francouzštině), dej to pryč!“ - neustále oháněl Prstenem moci. Nejnovější přírůstek byl elf Legolas, kterého mi dal kamarád. Stál tam se svým toulcem plným šípů a střežil telefon před nazgúly. Tato malá přehlídka oddanosti mi dala pocit sounáležitosti. A také touhy: strašně jsem si přál, aby se Gandalf, Gimli a Aragorn připojili ke zbytku té miniaturní plastové skupinky hrdinů. A malinké já se k nim chtělo přidat taky.

Ale byl jsem dospělý, že? D&D a vše, co představovalo, bylo za mnou. Představa mého imaginárního já, jak prochází jeskyněmi a rozsekává skřety, mě už nelákala. Ten obrázek byl ubohý. Neexistovala možnost, že bych si od někoho znovu nechal dát na čelo nálepkou GEEK. Už jsem nebyl ten nemotorný, pubertální, introvertní, nespolečenský, z dívek a chlascích her vyděšený fanoušek her na hrdiny, který obývá imaginární světy. Přesně tak.

### **The blue cooler begins to speak**

Back in the day, Dungeons & Dragons was a pencil-and-paper game. Serious players amassed towers of books, papers, maps, and accessories. When I stopped playing, the various boxes and piles sat in my childhood bedroom closet in New Hampshire. After high school, even though I said I was done playing the game, the D&D gear came with me, eventually ending up in my first post-college apartment in western Massachusetts, which I shared with JP. I moved a lot in my early twenties and thirties. At some point, the D&D gear had disappeared.

One Christmas, after I'd moved back from France, I visited my father and stepmother in Ontario. I was looking in their basement for some of my thing and BAM! there it was: my D&D gear, inside (of all places) a big blue Coleman camping cooler. I didn't remember storing it there. Perhaps someone else did it, some evil servant bent on reminding me of my hard-core days as a role-playing aficionado (or addict), or, as my sister still likes to day, affectionately, "freak." My trove of D&D paraphernalia had returned, unbidden.

### **Modrý chladicí box promluvil**

Tehdy bylo D&D hra s tužkou a papírem. Náruživí hráči shromažďovali stohy knih, papírů, map a dalšího příslušenství. Když jsem přestal hrát, sídlily takové různé krabice a hromady v šatně mého dětského pokoje v New Hampshiru. Ačkoli jsem tvrdil, že už nikdy nebudu hrát, moje D&D výbava po ukončení střední školy cestovala se mnou. Nakonec skončila v mém prvním bytě na západě státu Massachusetts, ve kterém jsem bydlel s JP. Mezi svými dvaceti a třiceti lety jsem se hodně stěhoval. A v jeden moment D&D výbava zmizela.

Když jsem se přistěhoval zpět z Francie, o jedněch Vánocích jsem navštívil svého otce a nevlastní matku v Ontariu. Díval jsem se ve sklepě po nějakých svých věcech a BUM! byla tam: uvnitř (ze všech míst na světě) velkého chladicího boxu značky Coleman byla moje D&D výbava. Nepamatuji si, že bych ji tam kdy dával. Asi to byl někdo jiný, nějaký ďábelský přísluhovač snažící se připomenout mi mé hard-core dny, kdy jsem byl RPG fanoušek (nebo závislák), nebo, jak mi moje sestra ještě dnes ráda laskavě připomene, „pošuk“. Moje pokladnice D&D vybavení se ke mně vrátila, ale nikdo ji

Crouching the basement, I cracked the lid. I haphazardly pawed through its contents: a stack of sunken, mold-ridden game boxes, notebooks, and books. I sneezed - several times - then closed the lid. Without thinking what plot I might be setting into motion, I hefted the cooler - about twenty-five pounds - lugged it up the basement steps, loaded it into my rental car, and brought it back to Boston.

The cooler sat in my closet, a hard-plastic, thirty-six-quart Pandora's Box that by all rights should have been filled with cold beer, not the darkness of dungeons past. I found myself drawn to steal a glance at my gaming gear once more. I knew it was, in Gollum's words, *precciousss* to me.

But I resisted the blue cooler. For a while.

nezval.

Jak jsem se tak v tom sklepe krčil, otevřel jsem víko. Začal jsem se přehrabovat obsahem: úplně na dně byl balík plesnivějících krabic se hrami, poznámkové bloky a knihy. Než jsem zavřel víko musel jsem několikrát kýchnout. Aniž bych přemýšlel co všechno by se tím mohlo dát do pohybu, zvedl jsem ji, naložil do vypůjčeného auta a odvezl zpět do Bostonu.

Chladnička byla u mě v šatníku, jednačtyřiceti litrová Pandořina skříňka z tvrdého plastu, ve které mělo být, místo temnoty katakomb minulosti, vychlazené pivo. Přistihl jsem se, jak se mi chce znovu se podívat na mou herní výbavu. Věděl jsem, že byla - jak by řekl Glum - *můj milááášek*.

Tomu modrému chladicímu boxu jsem tehdy odolal. Ale ne na dlouho.

## **THEORETICAL PART**

### **ANALYSIS OF THE TRANSLATION**

## THE TITLE

*Název symbolizující, zkratkovitý, udává téma, problematiku nebo atmosféru díla zkratkou, typizujícím symbolem, který není popisem, ale obraznou transpozicí tématu. Vývoj tohoto typu souvisí s rozvojem kapitalismu, kdy se literatura stává zbožím a název reklamou[...] Po stránce obsahové je hlavním požadavkem výjimečnost, tj. konkrétnost a jedinečnost symbolizujícího výrazu. (Levý, 1983, p.154)*

Ethan Gilsdorf had chosen to entitle his book 'Fantasy Freaks and Gaming Geeks', in which can be seen an excellent example of a delicate handling of language. At first sight it might be understood as a simple pair of premodified nouns which can be easily translated because of the existence of suitable colloquial Czech expressions: 'Fantazáci a hráči' but this translation had several problems. The most significant problem was with the suitable meaning of Czech words in order to keep the dynamic of the original.

*Jazykový projev v cílovém jazyce zachovává dynamiku původního projevu formulovaného ve výchozím jazyce - překlad by měl vyvolat stejnou reakci, jako vyvolal (nebo vyvolat měl) projev v jazyce výchozím. (Knittlová, 2010, p.15)*

The first neologism, 'fantazáci', covers all the nuances of the meaning, that is the presence of the enthusiasm about fantasy and the slight hyperbole coming from the 'freakiness'. The problem appears with the second part of the title, where the noun 'hráči' in Czech language does not bear the denotation of a computer player but of a player, a person who is playing something in general, which does not correspond with the original meaning of the title. At that moment the author was thinking of a noun 'gameři' which appears within the Czech vocabulary from time to time but she realised that the noun 'geek', which also

carries the meaning of a computer enthusiast<sup>3</sup>, is in Czech much more common even though it is not a Czech word. After those changes the title was 'Fantazáci a geeci' but it was not satisfactory, also because of the missing alliteration, consonance and rhyme. To preserve both the consonance and the alliteration the author decided, having already been reconciled to use English expression, to use the noun "freak", which is also used in Czech. There are two reasons why there is no need to be afraid that the readers will not understand those foreign words - the first is that foreign expressions are used in the book quite frequently (those are discussed that later in the thesis) and all of them are explained in the text itself. The second reason is that the target group of this book is younger adults who a) are usually familiar with such words, b) want to learn something about gaming and escapism so even if they are not familiar with those expressions they will not be discouraged from reading.

Together with an adjective 'fantasy' the author managed to partly retain the original alliteration (a repetition of initial sounds in successive words<sup>4</sup>) and consonance (a repetition of a consonant sound<sup>5</sup>) was achieved at the same time. The main problem appeared, again, with the second part of the title where the author was not able to find a suitable translation of a participle 'gaming' with an initial 'g'. So at this point the author decided to preserve only the rhyme and the rhythm of the original title by translating the participle as 'herní'. The title was therefore translated as follows:

Fantasy freaci a herní geeci

---

<sup>3</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Geek> [25.3.2013]

<sup>4</sup> [http://www.tnellen.com/cybereng/lit\\_terms/alliteration.html](http://www.tnellen.com/cybereng/lit_terms/alliteration.html) [2.4.2013]

<sup>5</sup> [http://www.tnellen.com/cybereng/lit\\_terms/consonance.html](http://www.tnellen.com/cybereng/lit_terms/consonance.html) [2.4.2013]



## STYLE

The first chapter which is used as an extract for the translation, as well as the first half of the book, is Gilsdorf's autobiography written in a documentary style, first-person narrative, and the translation was approached accordingly. As an adult Gilsdorf speaks about his teenage years and early adulthood and even though he is mostly neutral about his memories, there are parts from which irony and hyperboles are perceivable. The author tried to keep Gilsdorf's style in the translation, so the resulting text is in its majority formal with moments of informality lightening the neutrality or even seriousness. Preserving the original's style in one of the twelve translating principles J. Levý published in *Umění překladu*: "Překlad by měl odrážet styl originálu." (Levý, 1983, p. 32) which was chosen over the rival theory, which is also mentioned in Levý's work, that the translation should show the style of the translator.

### example:

Girls were scarce commodities for us, and our group may have proved that tired cliché that outcasts, dweebs, and computer nerds couldn't handle reality, let alone get a date for the prom.

Holky pro nás byly vzácné zboží, a naše partička dokazovala klišé, že vyvřenci, pošuci a ajťáci nedokážou unést tíhu reality, a už vůbec ne najít si partnerku na maturiták.

## VOCABULARY

The vocabulary used in the book reflect the topic of gaming and fantasy subcultures, so the reader encounters a variety of words and expressions from the fantasy, RPG, tabletop and computer gaming jargon. Many of those English expressions are known and used in Czech, although usually especially within the corresponding groups of people (such as 'sword-

and-sorcery', 'escapism', 'magic-user', 'wight' etc.) For some reason Ethan Gilsdorf does not explain all the unfamiliar words when he uses them for the first time. Because of that the reader can be sometimes confused but the amount of 'mystery' about unexplained expressions does not discourages the reader - it causes the very opposite and attracts the reader's attention even more.

Because of the range of possible themes coming from the areas of fantasy literature - widely inspired by history, paper-and-pencil and tabletop games, video and computer games, RPGs and escapism, the range of used vocabulary is really wide and probably the only way of naming it is a 'geeky jargon'.

example:

It didn't take long before words like *halberd* and *basilisk* became part of my daily vocabulary. Like actors in a play, we role-played characters - human, Elvish, dwarven, halfling - who quickly became extensions of our better or more daring selves. We craved adventure and escape

Netrvalo dlouho a slova jako *halapartna* a *bazilišek* se stala součástí mého každodenního slovníku. Hráli jsme naše postavy, jako herci v divadle - lidi, elfy, trpaslíky, půlčíky - kteří se rychle stali rozšířením našich lepších a odvážnějších já. Toužili jsme po tom zažít dobrodružství a uniknout.

### **PROPER AND GEOGRAFICAL NAMES**

*Vlastní jméno možno přeložit, pokud má hodnotu jen významovou... Jakmile přistoupí charakter jména, tj. závislost na národní formě (každý národ má rejstřík tvarů pro jména), je možná jen substituce nebo transkripce.[...] Když se význam ztratí úplně, pak je možný jen přepis, tj. zachování jména v cizím znění: Klim Samgin, Artamonov, Rudin, Riccault. Při*

*překladu jde přirozeně jen o význam, jenž má platnost v celku díla, nikoli o významovost absolutní. (Levý, 1998, p. 116)*

*Obecně platí zásada, že je nutno respektovat domácí úzus tvarově i pravopisně, psát tedy Mnichov, nikoli München, Paříž, nikoli Paris [...] (Kufnerová, 2009, p. 37)*

Gilsdorf does not use proper names so frequently but even so it is needed to treat them according to general tendencies. For example the very first sentence mentions New Hampshire which some readers may not be familiar with, so the author decided to specify that it is a state in the United States of America. Another example of dealing with a translation of proper names is in the following sentence, where a school with the name 'Oyster River High School' is mentioned. Considering that the name does not carry any semantically important information the author did not find it necessary to translate it, so the resulting translation is as follows:

Plus, the cruel hierarchies of **Oyster River High School** had stratified my classmates into layers as immutable as the Indian caste system.

K tomu nehumánní hierarchie **střední školy Oyster River** rozdělila mé spolužáky do vrstev stejně nepropustných jako v indickém kastovním systému.

The same process was applied to the case of 'Boston Globe', in the translation there is an additional explanatory word used to specify that it is a name of a daily newspaper. The author did not find necessary to add anything to the name of company 'Disney' because of its renown in the Czech Republic.

*Překladatel přizpůsobuje text adresátovi s odlišným zázemím také na základě zkušenostního a situačního kontextu. Prakticky to znamená, že musí řešit problematiku*

*spojenou se slovy označujícími předměty nebo jevy těsně spjatými s historií, kulturou, ekonomikou[...]* při překonávání rozdílů v prostředí jazykových sfér je velmi často nutno dodávat do textu další nezbytné informace a naopak redundantní detaily vypouštět. (Knittlová, 2010, p.12)

example:

I wanted to be a cartoonist for the ***Boston Globe*** and an animator for **Disney**.

Chtěl jsem dělat karikatury pro **deník *Boston Globe*** a animátora u **Disneyho**.

Another case is the translation of people's first names.

*Např. v s Sáze rodu Forsytů máme křestní jména: Nicholas, James, Philip, Irene, Soames, Swithin, Jolyon. Zachováme-li jejich anglickou podobu, budou cizí jména rušit atmosféru důvěrnosti v některých situacích a především vzniknou potíže se skloňováním jmen Irene, Philip, Nicholas. Rozhodneme-li se počestit jména, co se Soamesem, Jolyonem a Swithinem, kteří nemají české obdoby? Vznikla by tak směsice křestních jmen českých a cizích[...]* Tady nepomůže žádná paušální teorie, překladatel musí případ od případu hledat nejúnosnější řešení. (Levý, 1983, p. 94)

According to this Levý's statement the author decided not to translate first names mentioned in the extract - firstly, the presence of other unmistakably English expressions in the translation causes that those names (Bill, Dean, Eric, John, JP) do not seem disruptive. Secondly, only one of those names has a Czech equivalent and so it was preferred to keep all of them in English. Where necessary only inflection was applied.

Another difficulty was whether to translate the name of the game 'Dungeons & Dragons'. At the beginning, in the process of making notes only, the author was thinking of a translation using a substitution resulting in 'Dračí Doupě' which is a name of a really similar

game known in the Czech Republic. Later, when the name of the card game 'Magic: The Gathering' was encountered the author realised that this game is so famous among Czech gamers under this name because the Czech distribution did not translate neither the title nor the game itself, which is in fact the same case as with the 'Dungeons & Dragons'. At this point the author finally decided not to translate or substitute the original names of the games, and those of movies either, unless they had an Czech title given by an official distributor, such as the case of 'the Lord of the Rings'.

examples:

**Dungeons & Dragons** was the collaborative refuge, outlet, and playing field.

**Dungeons & Dragons** bylo společné útočiště, hřiště, naše místo.

D&D's swords-and-sorcery realm seemed as rich as Tolkien's Middle-earth, his elaborately mapped and populated setting for *The Hobbit* and *The Lord of the Rings*, and his various poems, legends, and lost tales. I didn't believe in God, or in heaven and hell. But Middle-earth's lands, or a D&D labyrinth, or a science fiction universe like *Star Wars* - those were places I could believe in, and visit as often as I liked.

Svět meče a magie v D&D byl asi tak stejně bohatý jako Tolkienova Středozem, jeho dopodrobna zmapované a osídlené prostředí pro *Hobita*, *Pána prstenů* a jeho rozličné básně, legendy a ztracené příběhy. Nevěřím v Boha ani v nebe a peklo, ale pláň Středozemě, labyrint D&D nebo vesmír **Hvězdných válek** - to všechno byla místa, ve která jsem mohl věřit a která jsem mohl navštěvovat tak často, jak jsem chtěl.

## SUBSTITUTION

There are some words in the extract that were translated using the process of substitution. As an example we may examine words like 'leem', 'quizer' and 'Momster'.

*Nejčastěji se s touto tvořivou operací [substitucí] setkáváme u osobních jmen románových hrdinů a různých předmětů; v tomto ohledu je v české překladové literatuře snad nejpobulárnější substitute osobních i místních jmen ve slavném Zaorákově překladu Chevallierova románu Clochemerle, což je smyšlené místní jméno překladaelem mistrně počeštěné jako Zvonokosy. Zaorákovo důsledné počeštění (tedy substitute) vlastních jmen není žádný samoúčelný překladaatelův rozmar, nýbrž snaha co nejvěrněji zprostředkovat komičnost originálu, o jejíž značný podíl by byl český čtenář při ponechání původních jmen ochuzen, neboť téměř každé takové jméno je výrazem určité nositelovy charakterizační vlastnosti. (Kufnerová, 2009, p. 70)*

The operations behind the translation were as follow:

'Leem': As far as 'leem' is not to be found in any of available dictionaries, the author was looking for the root 'lee'. Entry in Cambridge Advanced Learner's Dictionary declares<sup>6</sup>:

**lee** /li:/ **noun** 1 [S] *the side of hill, wall, etc. that provides shelter from the wind*

**2 the lees** [plural] *the substance which is left at the bottom of a container of liquid, especially in a bottle of wine*

There is not any semantic relation between a dungeon habitat and a shelter but the denotation of the plural form, in Czech 'kal, usazenina, sedlina'(Hais and Hodek, 1997, p. 1305) has its possible correlation with the underground. Because the original word referred to a creature an affix was added to express its animate character. The created word is 'kalňák'.

'Quizer': As in the first case the author was looking for meanings of the root. The meaning of 'quiz' is: "**noun**: a game or competition in which you answer questions,"<sup>7</sup> but also

---

<sup>6</sup> "Lee." *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. Cambridge, UK: Cambridge UP, 2008.

<sup>7</sup> "Quiz." *Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. Cambridge, UK: Cambridge UP, 2008.

a more convenient 'tropit si šašky, posmívat se, škádlit, dívat se posměšně, šklebit se'(Heis and Hodek, 1997, p. 1836). The resulting epithet of the creature is 'škleban'.

The last and probably the most difficult word to handle was 'Momster'. In English the point is carried by the letter 'n' replaced by 'm' which is a witty way to express a mother and a monster in one word. The author was playing with many possible combinations of Czech 'matka/máma' and 'příšera/monstrum' as long as she came up with the two best options: 'mamšera' and 'mamstrum'. Even though the second one seems to be more fitting as far as it is only two letters different from the original 'monstrum', the author ran a small survey on the Facebook where people were asked to decide which of those feels more natural and is easier to understand the intent of melding. Seventy two of ninety five people thought that 'mamšera' is much easier to understand. According to this poll it was decided to use 'mamšera' in the translation. It is possible that the result of this survey is due to the feminine gender of the winning compound.

## **TERMINOLOGY**

As stated above, in the book Gilsdorf uses quite a number of expressions from fantasy and gaming field, especially in the part in which he describes typical progress of a game session. The author of this thesis being a fantasy freak and gaming geek herself she had no problems translating those terms but she feels some tendencies used in the translation should be clarified.

In the above mentioned passage the dungeon master asks one of the players 'What's your dexterity?' The translation could possibly, and probably more correctly, be 'Jak jsi

obratný?' but since the dexterity is a statistics of characters the question does not relate to the hearer - the player but to his character. Each character in this game has all statistics written on a character sheet and so in fact the dexterity (together with all the others stats) is only a number. This way it is used also in Czech, you will not hear anyone asking 'Jak jsi obratný/odolný/inteligentní/etc?' but 'Jakou máš obratnost/odolnost/inteligenci/ atd?'

The same general principle applies, in the same part of the extract, to DM's statement 'Besides, he sees you. You won't have surprise.' The translation is: 'Krom toho tě vidí. Nebudeš mít bonus za překvapení.' The critical point in this sentence is the word 'surprise'. In the context of Dungeons & Dragons 'surprise' is a special kind of an attack which a character can blow when it literally surprises the opponent. In fact it is a bonus damage inflicted on the enemy. To make it comprehensible to everyone an explanatory phrase 'bonus za překvapení' was added.

Even though the author is dealing with measures later in this thesis, here it should be mentioned that in Dungeon & Dragons a unit of length is 'feet' which is the same as used in the USA and other English speaking countries but the Czech equivalent used in role playing games is 'sáh' which is approximately 1 meter ( $\approx 3$  ft.). This is why the term 'sáh' is used to express measures in the part of the extract where D&D is being played.

example:

You're walking along a passageways, about a hundred **feet** long and ten **feet** wide.

Jdete asi třicet **sáhů** dlouhou, tři **sáhy** širokou chodbou



## ALLUSIONS

Ethan Gilsdorf uses many allusions in his work, most of which are obvious to an average reader (such as allusions to *The Lord of the Rings*) but some of which are not so readily comprehensible. One of those is an allusion to the movie *Monty Python and the Holy Grail*, a quote 'I fart in your general direction!' The author wanted to keep the quote in the form it had been translated for the first time. In 1974 Petr Palouš<sup>8</sup> translated the script and created a remarkable and instantly famous quote 'Bzdím všeobecně vaším směrem!' which the author decided to use in the translation.

Another allusion, 'I Was a Teenage Magic-User', is to the series of movies started by the horror film *I Was a Teenage Werewolf*<sup>9</sup> released in 1957 by American International Pictures, followed four months later by *I Was a Teenage Frankenstein*<sup>10</sup> and the tradition of B movies with this title continued when in 1999 a short movie *I Was a Teenage Intellectual* in the Czech Republic commonly known under the original title *Byl jsem mladistvým intelektuálem*<sup>11</sup> was made by Štěpán Kopřiva and Marek Dobeš. It was chosen to follow the tradition of translating those titles and the name of the part of the chapter is now 'Byl jsem mladistvým kouzelníkem'.

## MEASURES AND CURRENCY

*Převádět cizí měnu není možné, protože měna je charakteristická vždy pro určitou zemi a koruny by nám lokalizovaly překlad do našeho prostředí. (Levý, 1998, p. 124)*

---

<sup>8</sup> <http://www.fdb.cz/lidi/20978-petr-palous.html> [15.4.2013]

<sup>9</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/I\\_Was\\_a\\_Teenage\\_Werewolf#Release\\_and\\_reception](http://en.wikipedia.org/wiki/I_Was_a_Teenage_Werewolf#Release_and_reception) [12.4.2013]

<sup>10</sup> <http://www.allmovie.com/movie/v76045> [12.4.2013]

<sup>11</sup> <http://www.csfd.cz/film/5288-byl-jsem-mladistvym-intelektualem/> [12.4.2013]

In compliance with Levý's theory the author did not substitute the name of American currency 'dollar', only followed the codified Czech spelling and used 'dolar' and applied infection wherever it was needed.

example:

It was impulses like mine that merchandisers were preying upon, to the tune of millions of **dollars**.

Na lidech jako já prodejci vydělávali miliony **dolarů**.

On the contrary different approach was applied on the case of measures.

*Právě vědomí národní specifičnosti odlišuje problematiku při překládání měř a vah od překládání měny. Nezvyklé měrné systémy např. ruský a anglický, často nahrazujeme naší metrickou soustavou. (Levý, 1998, p. 124)*

As Levý suggests the author replaced the English physical unit 'feet' for a unit from metric system used in the Czech Republic - 'metr'. Together with this process it was also needed to update the numbers because 1 feet stands for 30,48 centimetres<sup>12</sup>. I rounded the converted measures because I did not find it necessary to be accurate within one centimetre.

example:

Me, I felt about as powerful as a three-**foot** hobbit on a basketball team.

A já? Já si připadal asi tak mocně jako **metrový** hobit v basketbalovém týmu.

---

<sup>12</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Foot\\_%28unit%29](http://en.wikipedia.org/wiki/Foot_%28unit%29) [17.3.2013]

## TRANSLITERATION

*Je zřejmé, že např. pro přepis ruských jmen se překladatel bude řídit pravidly běžné transkripce. O opis ale nemůže jít tam, kde slovo v originále je již samo fonetickým přepisem z cizího grafického systému; proto se anglická forma bengálského jména Tagore přepisuje českým Thákur, jméno Bishnu Dey českým Bišnu Dej. Neznalost původní podoby jména působí často potíže při překládání jmen[...] (Levý, 1983, p.115)*

In the original text there is quite a number of words written in different sign system than in Latin script, with one expression in the extract already transliterated into Latin alphabet, though according to English codification. The expression 'I Ching' could possibly be unchanged in the translation but the author decided to use the Czech transcription. First she searched for the meaning because she was not sure what exactly 'I Ching sticks' are, googled it and found that the meaning and purpose is connected with the *Book of Changes* and that both carry the same name<sup>13</sup>. Then the possibility Wikipedia offers was used and that is to switch to different language localisation and find corresponding article written in Czech<sup>14</sup>. In this way the Czech manner of transliteration of the Chinese word 易經 was found and it was used in the translation as follows:

Sbírali jsme jich pytle, jako by to byly drahokamy - plastové, mnohostěnné hrací kostky, čtyř, šesti, osmi, deseti a dvacetistěnné cetky, které, stejně jako **I-ťing** tyčinky nebo mince, předpovídají náš osud když jimi člověk hodí.

---

<sup>13</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/I\\_Ching](http://en.wikipedia.org/wiki/I_Ching) [9.4.2013]

<sup>14</sup> <http://cs.wikipedia.org/wiki/I-%C5%A5ing> [9.4.2013]

## LEXICAL AND STYLISTIC ASPECT

As stated above, the author generally leaned towards keeping the words of the original, though she was not able to strictly follow this intention, mainly because of some problems it could cause. Those issues were usually unwanted repetition and inaccurate meaning of Czech equivalent.

*Zejména u sloves je posun k specifičnosti v překladech z angličtiny do češtiny téměř pravidlem. Souvisí to s typologickým rozdílem mezi nominální angličtinou a verbální češtinou. Anglická slovesa mají blíže k relátorům, spojovacím prvkům mezi jmennými nositeli významu, zatímco v české větě je základním nositelem významu sloveso. (Knittlová, 2000, p.42)*

### example:

I'd **try** to shake the Momster role I'd put her in, and **try** to play not bitter caregiver, but normal son.

**Snažil** jsem se setřást tu roli Mamšery, kterou jsem jí přiřkl, a **pokoušel** jsem se hrát normálního syna místo zahořklého pečovatele.

On the other hand sometimes the author decided to keep the repetition and use it to emphasise particular elements; in the following example a negation of a verb.

### example:

I would visit her, **sometimes** regularly, **sometimes not**.

Navštěvoval jsem ji, **občas** pravidelně, **občas nepravidelně**.

## Compression

*Vynechání informace: I zde je třeba rozlišit případy, které jsou spojeny s odlišnými realiiemi. Důsledkem překladatelských obměn je vždy zobecnění, substituce obecnějším výrazem. Vypouští se specifikující sémantická složka, nebo se celé pojmenování nahradí*

obecnějším. Zejména tam, kde Cj nemá tak detailní segmentaci a specifikaci reality v pojmenování, užije se hyperonyma. (Knittlová, 2000, p.82)

In some cases some information was left out in order to achieve more natural and fluent feel of the translation.

example:

Each DM had his world (and the DM was mostly a "he"; we had interest from a couple of itinerant **girl players**, but they never lasted long).

Každý PJ měl svůj svět (a PJ byl obvykle „on“; zajímalo se o nás pár kočovných **hráček**, ale ty nikdy nevydržely dlouho).

### **Diminutives**

*Angličtina jako izolační jazyk dává přednost při explicitnímu vyjadřování emocionálního postoje jiným jazykovým prostředkům než syntetická čeština. Vyjadřuje emocionálnost spíše analyticky, lexikálně, kombinací citově neutrálních ljs výrazy, které slouží převážně jako nositelé citového postoje. Nejčastějším takovým citově modifikujícím výrazem je adjektivum little, u něhož se denotační význam malosti prolíná s konotačním významem pozitivního citového postoje. (Knittlová, 2000, p. 59)*

example:

Go for it, my good **little thief!**

Do toho, můj milý **zlodějíčku!**

## GRAMMATICAL ASPECT

### Passive voice

*Trpný rod čeština v beletrii v podstatě nepoužívá, pokud nejde o případy, kdy se autor záměrně vyhýbá explicitnímu vyjádření činitele. (Knittlová, 2000, p. 94)*

#### example:

After high school, even though I said I **was done** playing the game...

Ačkoli jsem **přestal** hrát D&D a ostatní RPGčka (hry na hrdiny) těsně před nástupem na vysokou školu...

### Non-finite verb forms

*Větné kondenzory jsou v angličtině běžné, což souvisí s jejím nominálním charakterem, hutností a ekonomičností vyjadřování. Čeština naopak používá na místě infinitivních, gerundijních a participiálních čili tzv. nominálních tvarů slovesných raději určitých tvarů slovesných. (Knittlová, 2000, p. 95)*

#### example of a translation of a gerund:

I let my D&D obsession fade - not because my **longing** to role-play had ceased, but because, perhaps, I sensed I was through with childish things

Svou posedlost D&D jsem nechal odeznít - ne proto, že by moje **touha** hrát zmizela, ale asi jsem spíš cítil, že dětinskosti už jsou za mnou.

#### example of a translation of a participle:

Our real selves sat around a living room or basement table, **scarfing** down provisions like bowls of cheese doodles and generic-brand pizza.

Naše pravá já seděla kolem stolu v obýváku nebo ve sklepě a **hltala** zásoby sýrových křupek a levné neznačkové pizzy.

## CONCLUSION

Translating this longer English text into Czech was interesting experience as well as demanding and exhausting. Thanks to this thesis the author learned so much, not only about general tendencies of and approaches to translating but also many new expressions and especially the main problems which one may encounter when translating from English into Czech. Even the expertise acquired during linguistic classes had considerable impact on the process of translation, namely the differences between an analytic and a synthetic language. It broadly expanded her knowledge gained in the Translation seminars, mostly thank to the used academic literature. The author is glad she has come across the book *Fantasy Freak and Gaming Geeks* and have chosen to translate it because the topic relates to her personal experience, which is why she was easily able to identify with the main protagonist. Not only because she is one of those freaks and geeks but also when she was little and played Dungeons & Dragons for the first time the role-playing games were not known so much among the average Czech population and she experienced the same misunderstanding as Ethan Gilsdorf did, even though he is much older. In the Czech Republic it took much longer than in the USA for the fantasy literature and RPG to be acknowledged as a relevant literary and cultural phenomenon, partly because of the cultural isolationism induced by the Iron Curtain..

The author hopes she will someday be able to return to this book and translate the rest of it and share the experience from reading it with Czech readers who are not able to do so in English.

Since the selected part of the book has been translated the goal of this thesis was achieved.

## WORKS CITED

### Primary sources:

Gilsdorf, Ethan. *Fantasy Freaks and Gaming Geeks*. Connecticut: The Lyons Press, 2009.

### Secondary sources:

Bočánková, Milena and Miroslav Kalina. *Anglicko-český frazeologický slovník*. Praha: Ekopress, 2007.

*Cambridge Advanced Learner's Dictionary*. 3rd ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.

Gygax, Gary and Dave Anderson. *Dungeons & Dragon: Player's Handbook*. Renton: Wizards of the Coast. 2003.

Hais, Karel and Břetislav Hodek. *Velký anglicko-český slovník*. 3rd ed. Praha: Academia, 1997.

Knittlová, Dagmar. *Překlad a předkládání*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2010.

Kufnerová, Zlata. *Čtení a překládání*. 1st ed. Jinočany: H & H, 2009.

---. *K teorii i praxi překladu*. 2nd ed. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000.

Levý, Jiří. *Umění překladu*. 3st ed. Praha: Ivo Železný, 1998.

---. *Umění překladu*. 2nd ed. Praha: Panorama, 1983.

Tolkien, J.R.R. *The Hobbit*. London: HarperCollinsPublishers, 2012.

---. *Hobit aneb cesta tam a zase zprátky*. Praha: Argo, 2005.

Řešetka, Miroslav. *Anglicko-český, česko-anglický slovník*. Olomouc: Fin Publishing, 1996.

Kučera, Martin. *Dračí doupě - pravidla pro začátečníky, průvodce hrou*. Ostrava: Altar, 1992.

### Internet sources:

Urban Dictionary [online]

<http://www.urbandictionary.com/> [20.3.2013]