

**PRÁCE PRO STŘEDOŠKOLSKOU ODBORNOU ČINNOST
(SOČ)**

**SEZNÁMENÍ S RPG POHLEDEM
PSYCHOLOGIE**

Praha, 20.12.2005

OBSAH

1. Čím má a nemá být tato práce	3
2. Důvod mého rozhodnutí pro toto téma	4
3. Slovník této práce	4
4. Co jsou RPG	5
1. Význam zkratky RPG	5
2. Co to tedy RPG je a jak se hraje	5
3. O čem tedy RPG jsou	7
4. Pravidla	8
5. Možnosti využití RPG psychology(i)	11
1. Obecný přínos RPG hráčům	11
2. Možnosti využití RPG při výchově	11
3. Možnosti využití RPG v psychoterapii	12
6. Kultura a činnosti s RPG související	14
7. Čím (ne)jsou RPG nebezpečné	16
1. Trocha historie	16
2. RPG jako cesta k satanismu	17
3. „RPG přivádějí své hráče do sekt“	18
4. Časová zátěž a možnost „pohlčení“	20
8. Závěr	21
9. Některé odkazy na další prameny	22
10. Použitá literatura	23+
A. Dodatek 1 – Slovníček pojmů	24
B. Dodatek 2 – Stručný přehled RPG	27

Poznámka k citátům v úvodu některých kapitol: Jde převážně o citace postav z knížek Terryho Pratchetta, autora humorné fantasy, proslaveného především sérií knih ze světa

Zeměplochy.

ČÍM TATO PRÁCE BÝT NEMÁ

1. tato práce nemá být prací srovnávající RPG s jinými druhy her ani porovnávatelkou jednotlivé RPG mezi sebou navzájem z jakéhokoliv pohledu
2. tato práce nemá být prací obhajující ani odsuzující. Ačkoliv některé její části by mohly být tímto způsobem interpretovány, není to jejich cílem (kterým je povětšinou uvedení určitých mýtů a pověr vzniklých okolo RPG na pravou míru)

ČÍM TATO PRÁCE BÝT MÁ

Tato práce má si klade za cíl rychlé, povrchní, ale věcné a obsažné seznámení s „fenomémem“ RPG tak, aby její čtenář pochopil:

1. způsob hraní RPG a základní hráčský slang
2. stručnou historii, vývoj a druhy RPG
3. původ pomluv, které byly o RPG dlouhou dobu šířeny zvláště v USA
4. a aby si její čtenář udělal představu o věcech, které jednotlivé hráče k RPG táhnou

MÉ DŮVODY PRO TOTO TÉMA

...byly různé. Původně jsem pouze chtěl psát práci na téma, které by bylo nové, pokud možno nezpracované, a zde se mi téma týkající se RPG, jako jednoho z mých koníčků, nabízelo. Původně měla tato práce být o rozdílech mezi jednotlivými hráči RPG her na základě jejich oblíbeného settingu a stylu hry, od toho jsem ale posléze neochotně ustoupil ze dvou důvodů: První byl ten, že jsem si uvědomil, že jen dodatky vysvětlující RPG jako takové by pomalu vystačily na zadaný rozsah práce, druhý, hlavní, byl nedostatek času provést průzkum mezi hráči dostatečně široký na to, aby byl směrodatný.

Seznámení s RPG jsem si jako téma vybral hlavně z toho důvodu, že jen málokdo nezainteresovaný má větší než matnou představu o tom, co to vlastně je, což mi přijde svým způsobem nešťastné, protože tyto hry mají potenciál zaujmout značnou část populace, zatímco spousta dalších se s RPG seznámila (nebo jej zná) způsobem, který se poněkud vymyká tomu, co by většina hráčů za skutečné RPG označila.

SLOVNÍK TĚTO PRÁCE

V textu často používám žargon komunity hráčů RPG, který může být místy poněkud nepochopitelný. Prvním dodatkem k této práci je SLOVNÍČEK POJMŮ, který si doporučuji alespoň letmo prohlédnout před čtením práce samotné. Pro snadnou pochopitelnost jsou RPG pojmy v této práci letmo vysvětleny vždy, když se v ní objeví poprvé.

V žargonu RPG se často vyskytují anglická slova nebo anglicismy. To není způsobeno mým anglofilním zaměřením, ale několika souvisejícími faktory – zaprvé až na dvě původní české (v posledním roce vyšly další dvě nové, řeč je pouze o těch, které pronikly na širší veřejnost) a jednu přeloženou RPG se u nás všechny RPG vyskytují pouze v angličtině, zadruhé RPG pochází původně z anglofonního světa, kde je i jejich značně největší hráčská základna a ve kterém byly prakticky bez konkurence jiného prostředí rozvíjeny a tudíž je odtamtud i původ prakticky všech termínů, a zatřetí komunita hráčů RPG patří k převážně mladší generaci, která je propojena internetem, na kterém se angličtina stala univerzálním jazykem.

Někteří autoři prací s podobnou tematikou¹ poukazují na chaotičnost a přílišnou rozmanitost pojmů v RPG používaných, často existuje i pět a více označení pro totéž, a pro svou práci se snaží vytvořit terminologii, která by co nejlépe popisovala daný předmět. Já osobně toto považuji za zbytečné a v této práci používám pojmy, na které jsem zvyklý (nakonec stejně všechny pojmy pro danou věc vcelku jasně říkají, co je daná věc zač, aniž by musely být nějak příliš upřesňovány).

¹ Paralelní světy, Petr Janeček, Praha (datum vydání je do textu vsazeno samoaktualizujícím polem, kvůli čemuž se mi jej nepodařilo zjistit), část I – 2, str. 19 a dál

CO JSOU RPG?

Lidmi jsme proto, že máme představivost, ne proto, že jsme inteligentní.

Terry Pratchett

VÝZNAM ZKRATKY RPG

RPG je zkratka z anglického Role Playing Games, v doslovném a významově přesném překladu Hry na hraní rolí, i když se u nás používá spíše nepřesného, ale zažitého pojmu Hry na hrdiny.

CO TO TEDY RPG JE A JAK SE HRAJE

RPG původně vytvořili fanoušci fantastického žánru literatury², kteří si sami chtěli vytvářet příběhy, o kterých předtím jen četli. Hráči hrající RPG se mezi sebou dohodnou na všeobecném settingu (druhu světa), ve kterém se bude hrát (jeho technologická úroveň, magická úroveň, sociální uspořádání apod.) a na atmosféře hry (heroická, komická, hororová...) a pak mezi sebou vyberou jednu osobu, která bude GM³.

Prvním úkolem GM je přesné dotvoření herního světa – nakreslení jeho mapy, vytvoření minulosti, jednotlivých států, jejich státního zřízení a vládců a podrobné zpracování lokace světa, kde hra začne. Poté musí vytvořit zápletku prvního příběhu, který postavy do tohoto světa uvede.

Oproti tomu – úkolem hráčů je co nejpečlivější vytvoření postav, za které budou v tomto světě hrát a jednat. Podle settingu se může jednat o čaroděje, válečníky, zloděje, agenty FBI nebo CIA, upíry, vlkodlaky, rytíře řádu Jedi⁴... prakticky kohokoliv. PC (postavy hráčů) se, stejně jako všechny ostatní postavy, skládají ze dvou částí. Tou první, důležitější, je charakter postavy – její povaha, koníčky, zájmy, neoblíbenosti a slabosti, talenty, cíle, background (pozadí postavy – rodina, finanční zajištění, kontakty a znalosti vyplývající z její minulosti...). Tou druhou jsou její číselné charakteristiky z charakteru vyplývající – atributy (síla, obratnost, inteligence, síla vůle...), dovednosti (střelba, stopování, znalost historie, první pomoc...), podle pravidel, podle kterých se hraje, přibývají další vlastnosti, například výhody (vidění za šera, zesílená imunita, vyšší výdrž, vyšší reflexy...) a nevýhody (fobie, šerozrakost, nepřátelé). Hráči by se měli mezi sebou dohodnout, aby si vytvořili postavy, které nebudou příliš podobně zaměřené.

Na první session⁵ nebo ještě před ní představí GM ostatním hráčům dotvořený svět (ukáže hráčům postavám známou část mapy světa, seznámí je s v daném světě obecně známými informacemi (jazyky, měna, vládci, jinak známí lidé, postavám známá část historie...) atd.)

Před samotnou hrou se občas provede rekapitulace předchozího děje a v případě, že mezi jednotlivými příběhy uplynula nějaká doba jednotliví hráči stručně shrnou, co jejich postavy v této době dělaly (nákupy, vyhledávání informací...), pak teprve se přejde ke hře samotné. Obecně uznávaný začátek hry je oznámení GM o posledních událostech (*celý poslední týden pršelo a baronce se ztratily nějaké šperky*), o aktuálním čase a dění (*ted' je zhruba tak šest*

² Fantastika, dělí se na Fantasy a Sci-fi (science fiction), zjednodušeně, i když dost nepřesně, je možné říct, že rozdíl je v technologické úrovni a přítomnosti magie

³ Z anglického Game Master, doslovně přeloženo Pán hry

⁴ Viz filmová hexalogie Star Wars a související fantastická literatura

⁵ Herní schůzka, z angl. session [sešn] – zasedání, schůze

večer a pořád prší) a otázka: „Kde jste a co děláte?“⁶ na kterou hráči odpovědí (*jsem doma a učím se nové zaklínadlo, jsem v hospodě a kecám s hostinským...*) nebo jim GM přímo řekne, kde na začátku jsou, popř. co dělají, je-li to důležité pro začátek příběhu (*Jste v hospodě, kam jste byli všichni pozváni na oslavu starostových narozenin*) a hráči to jen doplní (*Já se rozhlížím, jestli je na té oslavě i Matouš. Já jdu k baru pokecat s hostinskou a neváhám využít starostovy pohostinnosti ohledně pití. Já postávám stranou a sleduji dění...*). Pak GM začne odříkávat úvodní zápletku děje, která postavy vtáhne do jednání (*Oslava proběhla celkem v klidu, ale potom, co jste se vrátili domů jsi ty měl dojem, že tě někdo pozoruje a když jsi ty dorazil domů, našel's tam všechno rozházené, jako by tam někdo něco hledal...*). Pak už je jen na postavách (hráčích), jak budou na vzniklou situaci reagovat (*Zahybám za rohy a snažím se odhadnout, jestli to není jen paranoia. Ničeho se v bytě nedotýkám a hned volám policii*), GM se v tuto chvíli stahuje do pozadí a děj nadále už pouze moderuje – na základě porovnání schopností a dovedností postav s hodem kostkou nebo svou úvahou říká hráčům, jestli, popřípadě jak, jejich postavy uspěly ve svém jednání (*Když jsi zahrnul podruhé, získal jsi jistotu, že tě sledují dva lidé jdoucí na opačných stranách ulice. Policie přijela asi tak za... no, v téhle zemi... tři čtvrtě hodiny*) a posouvá děj vpřed ve chvíli, kdy už iniciativa postav (hráčů) pomasíná (*Takže pokud už tenhle večer ani v noci nechcete nikdo nic dalšího dělat, tak by jsme se posunuli do rána. V kolik kdo vstanete?*).

Tyto scény⁷ se opakují jedna za druhou a tvoří tak quest. Vyšší podúrovni příběhu než scéna je quest⁸ (Vypátrání zloděje, nalezení zlodějova vraha...), z několika questů se skládá příběh (Vypátrání zloděje, na jehož konci se nalezne jeho mrtvola, nalezení vraha, zjištění, komu prodal sošku, vypátrání a znovuzískání sošky) a z několika příběhů se skládá tzv. kampaň⁹ (získání všech třinácti sošek umožňujících otevřít Pekelný portál). Nutno podotknout, že tohoto třídění se pevně drží především pravidla fantasy RPG a začínající hráči, pokročilejší hráči používají z těchto pojmů pevněji jen pojem scény, pojmy quest a příběh vcelku volně zaměňují a pojem kampaň se prakticky nepoužívá.

Pro pochopení RPG je nutné si uvědomit ještě pár důležitých věcí:

Cílem hráče *není* doděláním questu, dotažením kampaně ani rozřešení zápletky, to sice mohou být cíle hráčovy *postavy*, ale nikoliv *hráče* jako takového. Cílem hráče je co nejuvěrnější odehrání charakteru jeho postavy ve vzniklých situacích (jinými slovy může, a často i je, v hráčově zájmu nechat svou postavu udělat něco, co ji od jejího cíle, kterým je rozřešení zápletky, i oddálí. Navíc všechny PC mají i cíle vlastní, které se s cílem skupiny (vyřešení zápletky) mohou být snadno konfrontovány, zkušenější GM takovéto situace záměrně připravují a vytvářejí, aby dali hráčům prostor pro rozehrání se v charakteru jejich postav).

Hry RPG se nehrají na body ani na vítězství, jejich cílem je zábava a, jak se s oblibou píše ve většině herních příruček, pokud se všichni baví, tak vlastně všichni vyhráli. RPG nejsou soubojem mezi hráči a hráči (i když je občas zajímavé sledovat roztržky a křížící se zájmy jednotlivých postav, což se ale nesmí přehánět, jinak se skupina postav, a tedy i hra, rozpadnou -> přitažlivé síly a motivace by mezi postavami měli vždy převládat nad

⁶ Mezi hráči RPG je prakticky neměnným pravidlem mluvit o své postavě a jejím jednání v první osobě (Jsem asi tak dva metry dvacet vysoký a na zádech nosím obouruční meč. Utíkám od něj pryč. Zvednu to...), stejně tak jako se na jinou postavu ptát jejího hráče v osobě druhé (Máš u sebe ten amulet? Co máš na sobě? Vidím u tebe ten prsten?). O NPC řízených GM se (s výjimkou přímé řeči při dialogu) mluví v osobě třetí, protože GM řídí tolik postav, že by se v tom nikdo nevyznal a on sám nepředstavuje přímo žádnou z nich, ale svět okolo PC jako celek.

⁷ Tomuto hernímu úseku – od popisu děje od GM přes jednání postav až po posunutí děje GM někam dál se občas říká herní scéna, nebo prostě scéna.

⁸ Z anglického quest – hledání, pátrání, v RPG žargonu se přeneseně používá pro úkol, misi.

⁹ Z anglického campaign – kampaň, tažení

odpudivými¹⁰) ani mezi hráči a GM (to by ani nebylo možné – GM má absolutní moc nad okolním děním a kdyby chtěl, mohl by s PC provést cokoli od zabití po zešílení během jediného okamžiku. Úkolem GM ale není PC porazit, ale zaprvé udržovat ve hře děj a plynulý příběh a za druhé dělat a vyhodnocovat odezvu na činnost PC).

Postavy na konci hry sice dostávají jistý druh bodů (hru od hry nazývané jinak, obvyklý pojem (DnD, Dračí doupe, hry WoD...) jsou *zkušenosti*¹¹, Shadowrun používá pojem *karma*, GURPS používá přímo pojem *body*...), ale získání těchto bodů není (by nemělo být) cílem snažení hráčů. Tyto body slouží k vyjádření vývoje postavy – výměnou za ně (popř. po dosažení určitého počtu) se schopnosti postav mohou zlepšit o danou úroveň¹². Tyto body se udělují hru od hry různě – některé hry (D&D, starší verze DrD...) udělovaly tyto body i za zabité nestvůry (podle počtu a nebezpečnosti), obecně se přidělují za použití schopnosti v pravý okamžik, za nápad, posunující příběh kupředu, za to, když se postava při hře něco naučila (např. se poučila ze svých chyb) a za věrné hraní charakteru postavy.

Zábavnost hry samotné je možné hodnotit několika způsoby, z nichž žádný není lepší než jiný a záleží jen na konkrétních lidech, co jim více vyhovuje – je možné hrát s velkým množstvím vzniklých vtipných situací, vyřčených hlášek a hráčských komentářů k odehranému, nebo s co nejsilnější atmosférou, většinou temnou, kde nejen postavám, ale občas bez nadsázky i hráčům běhá místy mráz po zádech.

O ČEM TEDY RPG JSOU

RPG jsou, podle mé vlastní zkušenosti, hlavně o fantasii, představivosti a imaginaci. Také o relaxaci a odpočinku, setkání s přáteli a především o zábavě.

V současném světě nás obklopuje velké množství nepříjemných nebo stresových podmětů, neustále se nacházíme pod tlakem – zda něco stihneme, zda se něco povede, že něco nejde tak, jak bychom si přáli.

Možnost toto vše opustit je velice uvolňující, a to nejen v okamžiku, kdy se RPG aktivně věnujeme. RPG má na rozdíl od jiných aktivit jeden podstatný rys, který se sice na první pohled může jevit jako nevýhoda, ale který s sebou přináší i něco kladného – RPG vyžaduje čas. Jedno hraní, aby za něco stálo, trvá několik hodin, většinou od čtyř výš, nejednou jsem zažil i hraní, která se z odpoledne protáhla hluboko do noci a končila s ránem. To samozřejmě vyžaduje určitou míru organizace a schopnosti se dohodnout ze strany hráčů, na druhou stranu jednou dohodnutá hra má pro značnou část hráčů i jakousi samotnou hru „předcházející“ uklidňující hodnotu – Je snazší strávit celou středu a čtvrtek (pro některé i delší dobu) učením a prací v časovém presu s výhledem, že v pátek odpoledne se to všechno na několik hodin zastaví, a to ne tím, že by jste místo učení a práce přešli k něčemu jinému, podobnému (úklid, opravy na chatě...), ale tak, že tohle všechno prostě na nějaký čas přestane existovat, zůstane tady, zatímco se vy vydáte tam.

RPG je také o jakémsi „zhmotňování“ představ nebo snů. Po dobu hraní se najednou stáváte nejen někým jiným, s úplně jinými problémy, které většinou zcela opouštějí hranice všedních problémů našich normálních životů, ale zároveň i někým, kdo má zcela odlišné prostředky, možnosti a způsoby k řešení těchto problémů, a tím zdaleka nemám namysli jen mágy schopné změnit cokoli si přejí¹³ nebo agenty s povolením zabíjet nutné osoby (mezi něž se sem tam někdo pouze protivný vměstná).

¹⁰ Což se týká jednoho z největších omylů, které o RPG mezi lidmi kolují, vznikly hlavně kvůli nezkušeným hráčům hrajících většinou ve škole o přestávkách a zaměřujících svou snahu na škodolibé poškození postav jiných hráčů – svých spolužáků

¹¹ Z angl. experiences, v hráčském slangu expy

¹² Viz následující kapitola Pravidla a také Slovníček pojmů, pojmy Skill systémy a Clas&level systémy

¹³ Mage the Ascension a M t Awakening ze série her World of Darkness, viz Dodatek 2

RPG jsou také o schopnosti se vžít do vytvořeného charakteru a imaginárního světa, čím více se s obojím dokážete ztotožnit, tím větší zážitek ze hry máte¹⁴. Čím více se také s postavou a světem ztotožníte, tím větší autentičnost hře dáte, postava upíra odmítajícího pít lidskou krev může být povrchní a komická, ale ve správně laděném světě, pod vedením schopného hráče, se může stát také velice věrohodnou, tragickou, až deprimující. Což je dalším z věcí, o které RPG jsou – o možnosti prožít si alespoň stín nebo představu cizích emocí nebo pocitů ze situací, do kterých se asi nikdy (většinou naštěstí) nedostanete (což ale většinou vyžaduje nejen velmi silnou atmosféru, ale i velké ztotožnění se s postavou) – koho nikdy nenapadlo, na co myslí někdo, kdo se dívá do hlavně odjištěné zbraně, co cítí člověk balancující na římse vysoko nad propastí, někdo, kdo má výcvik, který mu umožní bez problémů projít hospodskou bitkou, nebo někdo, kdo ví, že brzy zemře¹⁵.

S tím souvisí i ohromný rozsah RPG, který je prakticky neomezený, protože končí pouze tam, kde končí fantazie těch, kteří je hrají. Lze hrát v jakémkoliv prostředí, počínaje „klasickými“ heroickými fantasy (Středozem J.R.R. Tolkiena), přes různé odlehčené světy (Hyborské země s Cimerií barbara Conana od R.E. Howarda), bizarní světy (Zeměplocha T. Pratchetta, říše Fantasie z Nekonečného příběhu) a seriálové nebo filmové světy ve stylu Star Wars, StarGate nebo Star Trek až po cokoliv, co některého z hráčů napadne, stejně, jako je v těchto světech možné hrát prakticky jakýkoliv charakter, od klasických (mezi hráči považovaných až za kýčovité) moudrých čarodějů a silných válečníků, přes postavy reálnější, sestavené z různých slabých a silných vlastností, až po draky, jednorožce a víly uvězněné cyklem reinkarnací do těl dvanáctiletých dětí v současném světě, žijících z imaginace a nevšednosti a ubíjené banalitou ve svém okolí¹⁶, od postav vcelku obyčejných až po postavy zcela fantastické.

PRAVIDLA

...když se hra hraje, mohou se pravidla změnit. A já říkám, čert vzal pravidla.

T. Pratchett, Lu-Tze Lobsangovi, Zloděj času

Pravidla jednotlivých RPG jsou velice rozdílná, v zásadě je nutné rozlišovat dva pojmy a to pojem PRAVIDLA a pojem SETTING.

Setting je vlastně podstata konkrétní hry, zahrnuje to, v jakém světě se odehrává (jeho technologickou úroveň, přítomnost a sílu magie, společenské a politické zřízení), na co je hra zaměřená (na žánr meče a magie plný bojů a nebezpečí, na horor, strach, tajemno a nejistotu, na hrdinské příběhy o zachraňování světa (světů) nebo na osobní příběhy postav...) a jaké postavy vlastně hráči hrají (niemandy, kteří se jen minimálně odlišují od normálních lidí, ale měli tu smůlu, že se do něčeho zapletli, nebo naopak nadané a něčím vynikající jedince, kteří mohou dělat víc, než jen reagovat na to, co se kolem nich děje a snažit se v tom nějak přežít).

Pravidla jsou předdefinovanými postupy a číselnými vyjádřeními, za jejichž pomoci se vyhodnocuje dění ve hře probíhající. Obecně platí, že setting by měl být v zájmu hry vždy nadřazen pravidlům.

¹⁴ Vysokým potenciálem ke vtažení do hry jsou proslavené hry ze série World of Darkness, ale třeba i Shadowrun, Unknown armies aj. Viz Dodatek 2

¹⁵ Tím nechci a ani nijak nezlehčuji toto téma, o kterém si uvědomuji, jak je vážné. Pouze poukazuji na možnost stvořit si smrtelně nemocnou postavu s vědomím, že jí zbývá např. pouhý rok života a snažit si představit, jakým způsobem se změní její hodnoty, přání, cíle...

¹⁶ Changeling the Dreaming ze série her World of Darkness, viz Dodatek 2

Zde bych si dovilil vycházet z dělení, které na pravidla RPG aplikoval Jakub Holý ve své bakalářské práci¹⁷, ale které jsem poněkud pozměnil a předělal.

Settingy se dělí především podle:

Technologické úrovně (TU) v herním světě. Nejnižší obecně hranou technologická úroveň představuje středověk, ještě jsem neslyšel o hře odehrávající se např. v době bronzové nebo před objevem kola, i když i taková hra je samozřejmě možná.

Přítomnosti a síly magie a také podle její formy a principů, na nichž funguje (zda jde spíše o dlouhá zařikání, okultismus a rituály, nebo o tvrdou magii mávnu rukou a hodím tam pár blesků, zda ji může používat každý, kdo se jí naučí, nebo pouze Nadaní apod.). Většinou platí, že magie funguje ve světech s nižší TU, ale není to podmínkou (viz např. Shadowrun).

V settingích s futurologickou TU (ale občas i ve světech s nízkou TU) se někdy vyskytuje síla známá jako psionika, jedná se o kategorii, do které spadají především síly, které jsou dnes nazývané jako parapsychologické (telepatie, šestý smysl, různé formy psychokineze). Do kategorie magie by ale spadala například i vesmírná Síla (the Force) užívaná rytíři Jedi a Sithy z cyklu Hvězdných válek.

Žánru hry, jejichž výběr odpovídá určitým žánrům literárním (horor, zaměřený na strach, nejistotu a tajemno, detektivní, v němž jde o rozřešení různých tajemství, meč a magie, kde jde hlavně o akci ve kterékoliv z jejich podob atd.) nebo jejich směsicím.

Identity postav, myšleno jejich postavením a schopnostmi. Je velký rozdíl mezi hraním vcelku obyčejných lidí bez nějak extrémně výrazných schopností, hraním zkušených válečníků nebo vytrénovaných agentů tajných služeb a hraním velmistrů magie schopných smazat z mapy celé město jediným kouzlem. Identita postav se v tomto směru může měnit s tím, jak se postavy během hry vyvíjejí.

Společnosti, která se v settingu objevuje. Otázkou je především která skupina obyvatelstva vládne, jakou mají moc, zda jsou ve hře nějaké církve a pokud ano, jaký je jejich vliv, zda je společnost kastovní a xenofobní či svobodomilná a tolerantní...

Reálií, které ale ve své podstatě už nejsou oproti ostatním rysům settingu příliš podstatné. Jde o historii světa, jeho geografickou podobu apod. Změna reálií se většinou nepovažuje za změnu settingu jako takového.

Pravidla se dělí především podle:

Realističnosti, což je jeden z hlavních požadavků na pravidla kladených – jen málokdo stojí o to hrát v systému, ve kterém když někoho přetáhne zezadu a potají někoho sekyrou po hlavě, tak ho to nemusí zabít nebo kde může normální člověk za normálních okolností přežít pád z desátého patra.

Propracovanosti, popřípadě složitosti. Existují pravidla (Dračí doupě, D&D) snažící se řešit většinu situací zvláštními postupy a mít na všechny otázky konkrétní odpovědi a naopak existují pravidla (GURPS), která pracují s několika málo komplexními principy, kdy je některým z nich vždy možné vyřešit každou vzniklou situaci. Z vlastní zkušenosti si dovoluji tvrdit, že druhý způsob je pro hru lepší, protože je jednodušší, a plynulejší (nenarušuje hru neustálým listováním v pravidlech, čtením tabulek apod.)

¹⁷ Jakub Holý, Úvod ke zkoumání her s hraním rolí, bakalářská práce pro Fakultu humanitních studií University Karlovy v Praze, v Praze dne 2.10.2005

Tvorby a vývoje postavy, v zásadě se RPG dělí na class&level systémy, kde si hráč při tvorbě vybere již předdefinované varianty, které určí většinu jeho schopností (jsem čaroděj/válečník/zloděj) a poté sbírá zkušenosti, dokud nedosáhne určité prahové úrovně, na které se naráz ve všem zlepší a na skill systémy, kde si hráč stvoří postavu zcela volně za určitý počet bodů tvorby (vždy si za konkrétní počet BT koupí dovednost nebo schopnost na požadované úrovni) a dále si za zkušenosti zlepšuje schopnosti podle svého vlastního uvážení (zlepšení stojí tím více, čím je výraznější).

System class&level je původní, ale vyskytuje se prakticky pouze u her z prostředí fantasy. Skill systémy jsou novější, rozšířené přes všechny settingy a většinou mnohem jednodušší, pružnější a plynulejší (viz Propracovanost)

Vývoj postav se dále dělí na růst do výšky (převážně v class&level systémech), kdy se postavě hlavně zlepšují schopnosti, které již ovládá a růst do šířky, kdy se vzhledem k rostoucí ceně toho být lepší a lepší postavy většinou rozrůstají hlavně vzhledem k repertoáru svých schopností (převážně ve skill systémech, což nemusí být vždy pravidlem, např. ve skill systému Shadowrun¹⁸ se postavy většinou i přes rostoucí cenu dále rozvíjejí ve sférách svého zaměření a další dovednosti přibírají spíše méně, což je způsobeno zaměřením hry, která postavy nutí být lepší a lepší, protože by jinak nepřežily)

Faktorem hrdinství, který ale přímo souvisí se settingovým pojmem Identita postav. FH vyjadřuje úroveň schopností, které postavám pravidla připouštějí (co všechno přežijí, co všechno dokáží... Vysoký FH mají například James Bond, Superhrdinové (Superman, X-mani), až záporný FH mají například postavy Woodyho Allena)

Universálnost pravidel, tedy tím, nakolik jsou pravidla určená pro jeden konkrétní setting (pravidla her WoD, Shadowrun), pro jeden druh settingů (např. jen pro hard fantasy, hry D&D, DrD) nebo pro setting zcela libovolný (GURPS, Window). Pravidla určená pro konkrétní settingy nebo druh settingů lze samozřejmě převádět, ale stojí to dost práce na úpravách většinou to nedělá příliš dobrého. Obecně platí, že se snáz aplikují pravidla pro settingy s vyšší TU na settingy s nižší TU než naopak.

¹⁸ Ohledně této konkrétní hry se s Jakubem Holým v názorech rozcházíme

MOŽNOSTI VYUŽITÍ RPG PSYCHOLOGY(I)

OBECNÝ PŘÍNOS RPG HRÁČŮM

RPG své hráče obohacují v mnoha směrech. Už jen svou podstatou, tím, čím jsou, proč se hrají a jak se hrají rozvíjejí fantasií a představivost a schopnost se vyjadřovat, popisovat a komunikovat s ostatními.

K tomu, aby někdo vůbec začal hrát, potřebuje alespoň určitou počáteční představivost a fantasií. Potřebuje je v míře, která je dostupná prakticky komukoliv, ne každý ji ale používá nebo si uvědomuje, že ji má, taková lidé se pak k RPG většinou dostávají shodou náhod, např. když skupinka tří zkušených hráčů hledá čtvrtého a podaří se jim přemluvit jej k jedné hře, která se vydaří a vtáhne jej do děje. Pravidelné hraní RPG pak tuto fantasií podporuje a rozvíjí – je to prakticky stejné, jako s fyzickými aktivitami. Fantasie je základem RPG, bez ní by nemohly existovat, stejně, jako by fotbal nemohl existovat bez míče. A pokud někdo každý týden hraje pět nebo šest hodin fotbal, tak není možné, aby se nenaučil kopat do míče. Samozřejmě jsou lidé, kteří mají větší talent a kterým to jde lépe a lidé, kteří tento talent nemají a jde jim to hůře.

Ve hře jsou hráči, zastoupení svými postavami, konfrontováni s mnoha jinými bytostmi, se kterými jsou nuceni vyjednávat, obchodovat, dohodnout se, vylákat z nich informace, vžít se do jejich situace a odhadnout jejich reakce¹⁹. Netvrdím (ale ani nevyvracím), že jsou tyto schopnosti, aplikované v prostředí RPG, totožné se stejnými schopnostmi aplikovanými v realitě, přesto si nedovedu představit, že by jejich rozvoj alespoň trochu neovlivnily.

Stejně tak se postavy často dostanou do situací, ve kterých hráče napadne nějaké netradiční, originální řešení, nebo kdy dělají něco, co není zcela obvyklé (ať už jde o fyzickou akci, leštění, nebo použití nějakého kouzla k něčemu, k čemu nebylo určeno). Pro takové případy většinou pravidla nemají jasné postupy²⁰ a tak je zapotřebí, aby hráči jasně popsali, co vlastně chtějí/myslí, popřípadě aby dokázali argumentovat ve prospěch svého názoru ohledně možnosti/nemožnosti zamýšleného. To všechno samozřejmě rozvíjí vyjadřovací schopnosti hráčů.

A nakonec – RPG jsou hrami společenskými, není možné, aby je hrál jeden člověk, ve dvou to není ono, ve třech tak úplně také ne. Říká se, že pro kvalitní hru je ideální hrát tak ve třech až šesti hráčích a GM. RPG hrají v drtivé většině případů stále ti samí lidé, což s sebou přináší vznik malé (není výjimkou, ale ani pravidlem, že poměrně uzavřené) sociální skupiny, ve které se mezi sebou většina hráčů pozná a přátelí.

MOŽNOSTI VYUŽITÍ RPG VE VÝCHOVĚ

Zde se nabízí mnoho možností, jak RPG využít, ale které bohužel nejsou nijak rozvíjeny (snad až na individuální aktivity některých konkrétních jedinců). Nejdůležitější je v tomto směru samozřejmě skutečnost, že RPG jsou především hrami, tedy druhem zábavy, a také jejich ohromná variabilita ohledně herního prostředí a stylu.

RPG jako druh zábavy je možné využít jako motivační prostředek (Když budeš mít dobré známky... Když si zlepšíš známky... Když tohle doděláš...), jako ostatně jakoukoliv jinou oblíbenou aktivitu.

¹⁹ To vše má samozřejmě hodnotu pouze za předpokladu, že je hra vedena schopným GM.

²⁰ Samozřejmě jsou zde systémy jako Window, hry World of Darkness nebo GURPS (viz Dodatek 2), které jsou postaveny na jednotném řešení pro všechny situace, které se od sebe liší jen např. obtížností hodu (číslem, jež je zapotřebí hodit) nebo počtem kostek k hodu použitých. I pro ty ale platí dále uvedené, aby mohla být určena výše uvedená obtížnost nebo počet kostek, které se od hodu odeberou jako vyjádření obtížnosti daného úkonu.

Kromě toho je možné použít RPG jako prostředek k zábavnému seznámení s některým předmětem, ke kterému nemají děti vztah, například v rámci dnes tak často zmiňované alternativní pedagogiky (např. u historie si pro hru stačí zvolit některý ze settingů, který navazuje na náš svět – ať už cestování v čase, některou hru podobnou World of darkness²¹ se zápletkami, týkající se minulosti a skutečné realie k tomu skrze různé poznámky či vzpomínky NPC zmiňovat jen tak mimochodem nebo nějakou hru odehrávající se přímo v (případně alternativní) minulosti).

RPG se dají využít i jako prostředek k výchově určitých kladných osobnostních rysů, jako jsou například vůle vyhrávat, asertivita, schopnost přijmout prohru, schopnost spolupracovat ve skupině, uvědomění si sociální vazby příčiny a následku nebo naopak k odnaučení různých negativních rysů, jako jsou například stydlivost nebo agresivita.

MOŽNOSTI VYUŽITÍ RPG V PSYCHOTERAPII

Této otázce se v samostatné seminární práci věnoval Jan Krajhanzl, z jehož práce jsem zde velmi čerpal. Níže uvedené je víceméně zkrácený výtah z jeho práce obohacený o pár mých postřehů.

Jako první se samozřejmě nabízí využití RPG ve **skupinové psychoterapii**. Téměř samo se nabízí srovnání s tzv. rolovými hrami. Mezi těmi a RPG se ale nalézá jeden významný rozdíl: RPG zaměřuje veškerou pozornost hráčů na svět stvořený v jejich fantasii, na svět imaginární a „vnější“, zatímco rolové hry využívají svět „tam“ pouze jako paralelu k pochopení nebo učení se o světě „tady“ – jsou tedy orientované na stejné téma, ale v opačném směru. Přesto mezi nimi existuje využitelná paralela – obě činnosti „*využívají sebezkušenost, zpětná vazba, učení se rolím a různým sociálním dovednostem*“²². Je tedy otázkou, zda by se v některých konkrétních případech neukázalo být použití RPG, hlavně za použití jednoduchých herních systémů typu Window či GURPS, efektivnější. Krajhanzl uvádí jako příklad studii o terapii sociálně maladaptivních 8-9letých chlapců (problémy s hyperaktivitou, sociální interakcí či skupinovou kooperací) se zaměřením na uvědomění si příčiny a následku a schopnosti pracovat ve skupině. Zároveň ale uvádí příklad, kdy neomezené hraní RPG vedlo k normalizaci násilí, odmítnutí a narušení léčby a posílení osobnostní patologie, což je varovný příklad toho, že se RPG mohou při neopatrném použití u labilních jedinců stát i katalyzátorem jejich psychických problémů.

Krajhanzl dále zdůrazňuje motivační stránku RPG, jakožto her a prostředku zábavy, latentní přítomnost sebezkušenostních psychodramatických technik umožňujících podporu žádoucích rolí i učení se sociálním dovednostem jako je kooperace, empatie, asertivita, umění naslouchat, řešení mezilidských konfliktů aj. Za bonus navíc považuje rozvoj takových dovedností jako je aktivní řešení problémů, vyjadřovací schopnosti, umění prohrávat, otevřenost k novým podnětům či umění improvizovat, ale také těch tvůrčích jako je fantazie, představivost, smysl pro příběh, celek i detail, smysl pro krásu a radost ze seberealizace.

V **individuální psychoterapii** je možnost využití RPG jakožto her skupinových omezenější. Jako příklad uvádí Krajhanzl psychoterapii dvanáctiletého chlapce, kdy psychoterapeut využil jeho hraní RPG jako prostředku k navázání komunikace s terapií jinak odmítajícím pacientem a později se mu skrze pocity jím hrané postavy podařilo dostat se i k pocitům pacientovým – hráčovým. Krajhanzl vidí využití RPG v individuální psychoterapii především v hlubinné analýze a v potenciálu RPG při navazování komunikace s pacientem – hráčem. K tomu mohu pouze dodat, že RPG mají potenciál stát se významným koníčkem, o

²¹ Viz Dodatek 2

²² Možnosti využití RPG v psychoterapii, Jan Krajhanzl, 2001, str. 7

kterém si jeho hráči rádi popovídají, naleznou-li někoho (v běžném životě většinou jiného hráče), kdo projeví zájem.

KULTURA A ČINNOSTI S RPG SOUVISEJÍCÍ

RPG se od jiných společenských her, kromě způsobu, jakým se hrají a o co v nich jde, odlišují hlavně svou tematikou a zaměřením, které přímo či nepřímo souvisí se spoustou jiných aktivit, z nichž se některé také staly svého času terčem kampaně proti RPG. V této kapitole bych chtěl významnější nebo častější z těchto aktivit představit, protože pro velkou většinu z hráčů některé z nich k RPG prostě patří.

Sci-fi&fi literatura²³ k RPG patří zcela neodmyslitelně, z ní RPG vzešly, z ní čerpají desetitisíce jejích hráčů inspiraci a k ní se jejich hráči neustále vrací. Nemá smysl snažit se vyjmenovávat autory nebo díla, protože jich je příliš mnoho, přesto bych chtěl alespoň Johna Ronalda Reuela Tolkiena²⁴, který se svým dílem, které svého času naprosto změnilo pojetí a pohled na fantasy žánr, navždy a zcela neodmyslitelně zapsal do historie fantastiky. Někteří jej obdivují, jiným se jeho styl psaní nelíbí, přesto nelze popřít, že bez něj by fantasy zůstalo navždy, nebo alespoň ještě na velmi dlouho, pouze žánrem zvláštních pohádek, kterými bývalo před ním. A bez fantasy by nebylo RPG...

Zde bych se pravděpodobně měl zmínit i o komiksech, které jsou u nás povětšinou stále považovány za čistě dětskou „literaturu“, zatímco na západě (a v Japonsku) jsou považovány za samostatný, plnohodnotný žánr.

Sci-fi&fi filmy a seriály snad nemusím nijak zvlášť blíže rozepisovat. Řadí se k nim i filmy, které by bylo možné označit i za pohádky (Dračí srdce). Své místo by zde měly i seriály a filmy známé jako **anime**, popřípadě **manga**. Jde o animované filmy a seriály, které jsou kreslené japonským stylem kresby známým jako manga, který byl původně určený pro kresbu komixů. U nás z této kategorie běžely pouze méně kvalitní seriály pro děti (Pokémon, Digimon²⁵) a dva nebo tři filmy, které ale kolem většiny lidí prošly bez povšimnutí (Princezna Mononoke...)

Cony²⁶ – jsou srazy fanoušků fantasy a sci-fi tematiky (nejen literatury nebo RPG). Con je vlastně koncovka, která se přidává za jméno akce, aby bylo hned jasné, že je právě tím, čím je. Cony se u nás většinou konají o víkendech ve školách nebo v domech dětí a mládeže (DDM), účastní se jich obvykle tak sto padesát až tři sta padesát návštěvníků (u nás. Např. v USA je návštěvnost průměrného conu okolo patnácti set lidí, ty největší jich mají i deset nebo patnáct tisíc), většinou zvaných conaři nebo fanové, a jejich oficiální program se skládá převážně z různých tematických přednášek a diskusí (podle zaměření daného conu), občas z šermířských nebo divadelních představení, místních soutěží nebo vyhlášení výsledků dlouhodobých (např. literárních) soutěží a předání cen. Neoficiální program, kvůli kterému na ně většina stálých conařů jezdí, se skládá ze setkání se známými lidmi, posezení v čajovně, nebo na baru (často až do pozdních nočních hodin) nebo hraní RPG. Mezi známější cony u nás patří například:

Parcon, první český con, pořádaný putovně (každý rok jeho pořádání dostane někdo jiný z fandomu a pořádá se na jiném místě). Tematicky je zaměřen hlavně na sci-fi, nicméně v posledních letech poněkud upadl a drží se spíše z tradice.

²³ Z angl. Science fiction&fiction, tedy Vědeckofantastická&fantastická

²⁴ Výsl. [Tolkýna], nikoliv u nás obvyklé [Tolkijena]

²⁵ Pokémon a Digimon aj. bych si dovolil z hlediska kvality přirovnat v rámci anime k telenovelám nebo k seriálům typu Strážci vesmíru mezi hranou kinematografií. S kvalitní tvorbou (u nás byla vysílána např. Princezna Mononoke) je trochu nadneseně nelze srovnávat o nic více, než červenou knihovnu se Shakespearem.

²⁶ Z angl. convention – shromáždění, schůze, sjezd, kongres. Výsl. [kon]

Festival Fantazie, největší akce svého druhu u nás (návštěvnost se tradičně pohybuje nad tisícem lidí), pořádaný každoročně na začátku prázdnin v Chotěboři, tradičně se zahraničními hosty, promítáním filmů a seriálů a pěti a více paralelními tematickými liniemi přednášek a diskusí. Mezi fanoušky je známý také svým barem a poněkud ostřejšími vztahy mezi jeho pořadatelem (vedením sci-fi klubu Avalon) a tzv. dinosaury, tradičními, staršími fanoušky, kterým se nelíbí odklon FF od u nás tradičního (ale při větším množství lidí nezvladatelného a dnes již neudržitelného) „domácího“ conu k profesionální akci s jasnými pravidly. FF vlastně sám o sobě není ani tak conem jako takovým, jako spíš akcí, kolem které se shromažďují jiné fancluby, aby pod její záštitou připravily cony vlastní, ať už, protože je to pro ně snazší (ohledně prostor a technického zázemí), aby měli větší návštěvnost, nebo protože jsou příliš malé, než aby mohly vytvořit noc vlastní, samostatný.

Taurcon, kdysi pořádaný na jaře, letos se z mě neznámého důvodu přesunul na první týden v září. Taurcon patří návštěvností mezi průměrné cony, zaměřuje se hlavně na historii a mytologii, tradičně obsahuje šermířské vystoupení, čajovnu a rozsáhlý koutek s deskovými hrami. Vyniká také poměrně kvalitní organizací

Pragocon, pořádaný v první čtvrtině roku poblíž stanice metra Dejvická. Zaměřen je na fantasy, tradičně také zahrnuje sekci s mangou a anime. V posledních letech se mezi fanoušky mluvilo o trochu upadající organizaci, ale nešlo o nic zcela zásadního.

Tolkiencon, con skalních fanoušků díla J.R.R. Tolkiena. Své nejslavnější časy z dob, kdy šla do kin filmová trilogie Pána Prstenů a součástí programu byla i půlnoční premiéra, má již za sebou, ale kdo ví, třeba až někdo zfilmuje třeba Hobita...

Trpaslicon, con zaměřený pro fanoušky seriálu Červený trpaslík (u nás svého času běžel na ČT2)

Mezi další cony u nás patří např. *Elfcon*, *Fénixcon* (nástupce zrušeného *Draconu*), *Gamecon*. V roce 2002 byl v Čechách pořádán *Eurocon*.

LARPy z angl. Live action role playing, tedy akční hraní rolí na živo. Hrají se buď někde v lese nebo ve městě, občas se hrají i v rámci conů. Hráči se v nich přímo vžívají do daných rolí, hledají indicie přímo v reálném prostředí, bojují v reálu maketami zbraní (airsoftové (kuličkové) pistole, dřevěné meče apod.) atd. Každý LARP, stejně jako každá RPG, má vlastní příběh i pravidla. Některé LARPy jsou zcela samostatné, jiné jsou svým příběhem spoutané s některým ze světů RPG (populárními jsou v tomto směru např. hry Shadowrun nebo Vampire the Masquerade, viz Dodatek 2)

Bitvy, jde o akce trochu podobné LARPům, některé akce jsou vlastně přechodem mezi čistým LARPem a čistou bitvou. Jde o to, že se pár desítek, občas stovek, fanoušků šermu (většinou historického) nebo spřízněné tematiky sejde na nějaké louce, rozdělí se do jednotlivých armád a ty si pak podle určitých pravidel vzájemně rozbijí ...

Čajovny snad nemusím nijak zvlášť popisovat, pro pořádek jde o druh restaurací se specifickou atmosférou, nabídkou desítek nebo stovek druhů čajů, většinou i několika druhů káv nebo kakaí a samozřejmě s neodmyslitelnou vodní dýmku. Občas jsou k dostání i některé druhy alkoholických nápojů jako červené víno nebo medovina. Čajovny jsou oblíbeným místem k posezení velké části conařů i hráčů RPG, i když přímo v nich se zase až tak moc nehraje.

Určité aspekty historie, mytologie a starověká náboženství jsou poměrně nemalým zdrojem inspirace pro mnoho hráčů RPG (a hlavně GMů), což je pravděpodobně příčinou mnou odpozorované skutečnosti, že o nich mají hráči RPG o něco větší přehled, než je běžné.

ČÍM (NE)JSOU RPG NEBEZPEČNÉ

Odvaha je snadná věc, když svítí svíce.

T. Pratchett, Smrt' k Bábi Zlopočasné, Maškaráda

TROCHA HISTORIE

Historie RPG se začala psát v roce 1973, kdy byla založena Tactical Studies Rules Association (TSR), která rok po svém založení, v roce 1974, vydává první edici D&D²⁷, která se v pozdějších letech stala prakticky symbolem RPG jako takových, podobně, jako se USA staly symbolem globalizace.

Na počátku osmdesátých let již RPG nejsou hrami pro skupinku vyvolených, ale staly se obecně dostupnou a mezi americkou mládeží uznávanou formou zábavy. Zároveň RPG touto dobou opustily hranice fantasy a prorostly skrze všechny žánry, ve kterých se pohybují dnes.

Jenže, jak obecně známo, společnost v USA je velmi vznětlivá a schopná podlehnout tlaku menšiny, pokud se tato menšina ozývá dostatečně nahlas²⁸. RPG se staly oblíbenou zábavou mládeže, o které ale kromě „zasvěcenců“, tedy hráčů, nikdo nic nevěděl. Hráči se tudíž stali tak trochu uzavřenou komunitou, spojenou jiným lidem neznámým tématem, se slangem, kterému nejen nebylo rozumět, ale který navíc mnohdy mohl nezasevěcenému vyznívat dosti děsivě („...řekl jsem mu, ať mi to teda dá, jinak ho zabiju a stejně si to vezmu. A on řek, že mi to nedá. Tak jsem ho zabil a vzal si to...“). Nervozita v řadách některých, převážně silně věřících, rodičů, ale i některých pedagogů nebo duchovních, rostla.

Katalyzátorem se jí staly dva, dnes již pro část hráčské komunity nechvalně známé, případy, první byl případ jistého Jamese Egberta, který utekl z domova. Za příčinu jeho útěku bylo označeno přílišné hraní D&D a ačkoliv se později ukázalo, že důvody k tomuto byly osobní a s RPG zcela nesouvisející, stín podezření, který si na D&D mnoho Američanů přálo vidět, byl již vržen. Dokonáno bylo v okamžiku, kdy jistý Irving Pulling spáchal sebevraždu, z čehož bylo opět obviněno D&D, ačkoliv se tento teenager celkově projevoval jako labilní osobnost a to i před tím, než přišel do styku s D&D. Zrodilo se B.A.D.D. (bothered about D&D – volně přeloženo Trápení DnDčkem), sdružení nejen rodičů, ale i zástupců fundamentalistických církví a církve evangelické s cílem varovat veřejnost o zlu pramenícím z D&D.

RPG jsou viněny z demoralizace mládeže, ničení rodinných vztahů, táhnutí hráčů k okultismu a satanismu, jsou požadována preventivní opatření v podobě nápisů varujících, že výrobek může být škodlivý. Kritikům nahrává mimo jiné i skutečnost, že si tvůrci RPG brali inspiraci ze skutečných mytologií a magických tradic (Kabala), o čemž bylo možné tvrdit (a také bylo tvrzeno), že jde o záměr přivést hráče RPG nevědomě na „scestí do náruče Satanovy“. V roce 1985 se ke slovu dostávají i celonárodní deníky a média a staví se na stranu kritiků, ke kterým se přidávají četné další organizace, kampaň stále více a více připomíná hony na čarodějnice – skupina lidí, kteří nejsou nijak seznámeni s tématem, které kritizují, a znají jej pouze z vyprávění toho člověka, který od toho kluka slyšel, že... vydává stále více a více článků se spoustou obvinění, prakticky zásadně bez důkazů nebo s důkazy

²⁷ Ve skutečnosti historicky až druhou RPG, předcházela jí hra Chainmail z prostředí středověku, navazující na válečné hry, které byly tou dobou v módě. Ale zatímco po Chainmail se slehla zem, D&D je dodnes nejrozšířenější RPG na světě a symbolem RPG vůbec.

²⁸ Viz případ zavedení prohibice, kdy zákonodárci USA na výzvu skupiny nábožensky a puritánsky motivovaných, převážně ženských, skupin obyvatelstva uzákonili zákaz prodeje alkoholu. Ukázalo se, že velká většina Američanů, kteří o sobě ale na rozdíl od zmíněných silně se projevujících skupin nedávali příliš vědět, pít chce. Následkem byl citelný pokles příjmů státních i federálního rozpočtu a naopak prudký nárůst příjmů mafie, která si zároveň připravila výborně fungující strukturu pro pozdější distribuci drog.

značně pokroucenými či pochybnými, navíc většinou vycházejících ze zcela mylných představ o tom, co to RPG jsou nebo v čem spočívají.

Tlak proti RPG stále silil a možná by i přišlo vítězství kritiků a jejich zákaz, nicméně fanoušci se nehodlali nechat připravit o svou oblíbenou zábavu. V roce 1987 zakládají fanoušci první organizaci na obranu RPG - Committee for the Advancement of Role-Playing Games (CAR-PGa), která si klade za cíl odpovídat na každé vznesené obvinění věcnými protiargumenty. Stejně tak tvůrci RPG her si uvědomují riziko, že by mohli přijít o lukrativní obchod a po vzoru hráčů společně roku 1988 zakládají Game Manufacturer's Association (GAMA, Asociace tvůrců her) se stejnými cíly jako CAR-PGa. Vychází najevo, že kritici RPG vlastně nemají v rukou žádné skutečné důkazy ani prokazatelné studie (naopak jejich tvrzení o tom, že RPG způsobují sebevraždy, bylo zpochybněno s tím, že kdyby byl počet sebevražd v komunitě hráčů stejně velký, jako v běžné populaci, byl by počet sebevražd více než desetinásobný, vychází průkazné studie o větší otevřenosti a menší xenofobii hráčů RPG a další). I tak ale trvalo ještě pět let, než se podařilo kritiky umlčet zcela a pověst RPG her očistit.

V současnosti nepůsobí žádné zvláště aktivní organizace kritiků RPG ani příbuzných témat. Naopak CAR-PGa a GAMA stále existují a aktivně pracují na podpoře RPG, dodnes pod jejich záštitou vychází články zpochybňující a vyvracející stará, již mnohokrát zpochybněná a vyvrácená obvinění a články pojednávající o prospěšnosti RPG s cílem preventivně chránit RPG před dalšími možnými výpady, které se, zvláště v USA, čas od času objeví.

Následující výčet berte jako jakýsi názor mně, jakožto poměrně aktivního člena RPG komunity, na nejčastěji znějících obvinění nebo obavy. Osobně se nedomnívám, že bych byl tématem pohlcen natolik, abych si nedokázal udržet kritický odstup, i když připouštím, že nemohu být považován za zcela neutrálního a objektivního pozorovatele²⁹

RPG JAKO CESTA K SATANISMU

Jedno z oblíbených hesel, založených na několika skutečnostech. V RPG světech se většinou vyskytují polyteistické panteony s bohy, kteří občas aktivně zasahují do dění, nebo alespoň poskytují svým kněžím reálnou moc, prakticky v každé skupině postav se vyskytují postavy vládnoucí funkční magií, ve hrách vystupují nemrtví (zombie, duchové, upíři...), někteří z nich (oblíbení jsou v tomto směru např. právě upíři) nejen jako zlá, vraždící a zákeřná monstra, herní session se často odehrávají po večerech se zataženými žaluziemi při svíčkách, občas s dodatečnými dekoracemi jako např. plastovými lebkami položenými na stůl.

Popořadě: Je pravda, že většina světů, ve kterých se RPG odehrávají, nemá s křesťanstvím popřípadě s církví mnoho společného. Futuristické světy bývají ateistické, s dominancí vědy a poznání, víra jako taková se u postav (PC i NPC) nevyklučuje, ale už není příliš spojena s církví jako takovou. Ve fantasy světech se většinou vyskytují panteony ne nepodobné starořeckým, staroegyptským nebo vikingským, hlavně protože to jsou většinou také kultury, které mají z našeho světa ke kulturám daných světů nejbližší. Pokud už se křesťanství v RPG objeví, tak většinou nenabývá zrovna lichotivé podoby – přítomnost aktivní inkvizice bývá pravidlem. Dovolím si ovšem tvrdit, že si za to církve může sama – inkvizice a bezmyšlenkovitý fanatismus *byly* skutečností a proto se vyskytují i ve světech, které se svou atmosférou nebo kulturou snaží některé z částí naší minulosti připodobnit. Snaha zastavit cokoliv, co by tyto skutečnosti připomínalo nebo rozebíralo (ať už RPG či cokoliv jiného),

²⁹ Na druhou stranu si dovoluji vyjádřit domněnku, že RPG jsou tématem velice svérázným a aby jste je pochopili a mohli hodnotit, musíte strávit určitý čas jejich pochopením, potažmo vyzkoušením. Nakolik poté zůstanete zcela objektivními je otázka, na kterou se neodvážím odpovědět.

není snahou ochránit nebohé děti, ale zcela obyčejnou snahou o cenzuru. Zároveň si dovolím tvrdit, že všichni hráči RPG dokáží odlišit hru od reality, stejně, jako dokáží všichni ostatní lidé odlišit od reality film nebo děj knížky – a nikdo přeci nevzývá Satana (popř. nepřestane věřit v Boha), jen protože je jeho oblíbeným filmem Vymítač ďábla nebo Constantine³⁰.

V RPG se opravdu vyskytuje magie – jako se vyskytuje v 99% fantasy knížek. S magií se v RPG pracuje podle pravidel dané RPG, popř. podle pravidel daného světa, nikoliv podle návodů představitelů Satanistické církve nebo podle postupů Aleistera Crowleyho. Možnost, že by něco takového přivedlo hráče do náruče Satanovi, jak doslova tvrdí někteří církevní představitelé, je srovnatelná s možností, že je k něčemu podobnému přivede např. čtení Harryho Pottera nebo sledování seriálu Sabrina, mladá čarodějnice.

V RPG se vyskytují nemrtví, většinou ve formě množstevních nepřátel (asi jako řadoví nepřátelští vojáci ve filmech Arnolda Schwarzenegra – jejich úkolem je objevit se, zaútočit a padnout). Je ale pravdou, že se ve hře občas objeví i nemrtví s osobností, kteří jsou víc, než pouhými nepřáteli, kromě čehož existují i hry, které se na nemrtvé přímo zaměřují, jako např. Vampire, the Masquerade, která je některými kritiky označována za největší riziko z pohledu náboženského ohrožení hráčů³¹. V obou případech jde hlavně o snahu hráčů vyzkoušet nové prvky ve hře, v tomto případě většinou prvky psychologické, týkající se vlivu přítomnosti chodících mrtvol nebo, řekněme nemrtvého stavu, na charakter a jednání postav. Nebyl zaznamenán případ hráče RPG, který by kvůli hraní nemrtvé postavy začal např. přepadat a zabíjet lidi, aby jim mohl pít krev.

Při hře se skutečně vyskytují svíčky, zatemněné pokoje i rekvizity v podobě třeba lebky nebo pentagramu nakresleného na podložku ležící na stole. Jak už jsem se zmiňoval v kapitole Co jsou RPG?, jeden z důležitých prvků tvořících zábavnost RPG je atmosféra hry, nálada panující mezi hráči (resp. její podobnost s náladou panující ve hře) a schopnost hry vtáhnout hráče do děje, aby se co nejvíce ztotožnili se svými postavami. Někteří lidé dělající ve hře GM mají ohromný talent vyprávět, popisovat a sugerovat. Není jich mnoho, osobně jsem měl to štěstí hrát pouze se dvěma, které jsem našel skrze doporučení pár svých známých, a na tyto dvě hry, které jsem pod jejich vedením odehrál, vzpomínám jako na dvě nejlepší hry, které jsem kdy hrál. A právě protože jen málo lidí má podobný talent, našli si ti ostatní prostředky, které dokáží emoce a atmosféru katalyzovat sami o sobě – pentagram, jako zažitý okultní symbol, jako podklad daný na místo, kam se házejí kostky, výrazně položená lebka prohlubující strašidelnost případně hororové atmosféry a samozřejmě temný pokoj osvětlený pouze svíčkami nebo petrolejkou – kdo by nevěděl, jak moc ovlivňují a zesilují tma a stíny naši představitost a fantasií...

„RPG PŘIVÁDĚJÍ SVÉ HRÁČE DO SEKT“

Jedno z dalších populárních obvinění. Vycházíme-li ze seminární práce Jana Sirotky na téma sekt ohledně jejich charakteristických rysů nebo jednání, nenalezneme prakticky žádné vztyčné body mezi sektami a kteroukoliv částí komunity hráčů RPG. Tato část práce je trochu obsáhlejší, než by bylo nutné, protože se domnívám, že vysvětlení k jednotlivým bodům přináší zároveň poměrně dobrý obrázek o tom, jak „komunita“ hráčů a příznivců RPG her vlastně vypadá a funguje:

³⁰ Samozřejmě se najdou jedinci, kteří tak jednají. To ale ovšem není filmem, knížkou, nebo RPG, ale psychickým stavem daného jedince.

³¹ Což je jen dalším důkazem o jejich neznalosti tématu, protože k tomuto označení mnohem více inklinuje hra Demon, the Fallen od stejných tvůrců, ve které hráči hrají padlé anděly, kteří se dostali z pekla zpět na tento svět. Více o obou hrách viz Dodatek 2

...*Sektou v dnešním slova smyslu zůstal určitý typ náboženské nebo pseudonáboženské společnosti...* Komunita hráčů RPG je společenství lidí, kteří jsou propojeni společným koníčkem. Nachází se mezi nimi ateisté, křesťané, židé, v určité míře určitě i vyznavači jiných náboženství nebo pseudonáboženství (New age). Určitě stojí za to si povšimnout i skutečnosti, že velká část hráčů RPG se k hráčské komunitě propojené cony, časopisy nebo četnými souvisejícími činnostmi (fandomy...) vůbec nehlásí a jejich činnost v tomto směru začíná i končí u občasného hraní RPG s přáteli.

...*Charakteristickým znakem sekty je uzavřenost...* Komunita hráčů RPG a fanoušků fantasy a sci-fi (jelikož se tyto dvě komunity alespoň u nás velmi překrývají) je naopak velmi otevřená, nikomu není nijak bráněno ani ztěžováno, aby se účastnil různých společných akcí (conů, LARPů, bitev, členství ve fendomech a fanclubech...), přihlásit se na většinu z nich lze prostě vyplněním a odesláním přihlášky na internetu, literatura a kinematografie, které tuto komunitu propojují, jsou ve volném prodeji, neexistuje žádný psaný ani nepsaný seznam témat, o kterých by se s těmi „z venku“ nemělo mluvit a vlastně neexistuje ani žádný způsob, jak „ty zvenku“ odlišit (nebo nějaké přijímací rituály)³².

...*Sektám je vlastní také autoritářský, někdy až totalitní způsob řízení...* Hráčská komunita vlastně nemá ani žádnou celistvou strukturu, již by vůbec bylo možné autoritářsky řídit. Někteří její členové jsou členy různých fanclubů (např. StarGate command, fanclub seriálu a filmu Hvězdná brána) nebo sci-fi klubů (např. sci-fi klub Avalon), které mají vlastní vedení, které organizuje např. pravidelná klubová setkání a různé akce klubem pořádané, ale toto vedení je zpravidla voleno zcela demokraticky nebo s výjimkami typu že volit nebo být voleni smějí být pouze členové, kteří jsou v klubu po určitou dobu.

Kromě jiných se v USA na adresu RPG vyskytlo i obvinění, že **GM požaduje absolutní a bezvýhradnou poslušnost hráčů**. Na počátku tohoto obvinění byla pravděpodobně skutečnost, že GM řídí hru a ve hře má vždy poslední slovo, nakonec je to právě on, kdo svět, ve kterém se hraje, vytvořil, takže kdo by jej měl znát lépe než právě on? Ale tvrdit výše uvedené je stejné, jako tvrdit, že fotbalový rozhodčí vyžaduje bezvýhradnou poslušnost od fotbalistů.

...*K typickým sektářským projevům patří utajování organizační struktury a utajování nauky a praxe...* Nejsem si jistý, o jaké nauce by se v případě RPG mluvilo, ale pravidla a sourcebooky všech RPG jsou volně prodejné nebo k nalezení na internetu. Organizační struktury, názory a praxe jednotlivých fantasy a sci-fi klubů jsou zpravidla k nalezení na jejich internetových stránkách, popř. jsou součástí přihlášky.

...*Jakákoliv publikační aktivita je centrálně řízena, jakýkoliv náznak opozice se trestá vyobcováním...* Na internetu si, jak známo, může psát kdokoliv prakticky cokoliv a to, zda k tomu použije vlastní jméno nebo nepřiraditelný nick je jen a jen jeho rozhodnutí. Kromě toho RPG hry i časopisy s nimi související vydávají desítky různých nakladatelství, takže o nějakém centrálním řízení nemůže být ani řeč. Co se týče opozice, nenapadá mě, vůči čemu by měla být, ale názory na různé akce, hry, knihy i autory se různí a není moc velký problém najít kritiky (ať už velké či menší) téměř čehokoliv.

...*Sekty ... musí mít tři základní vlastnosti: Žijícího charismatického vůdce, autoritářskou mocenskou strukturu a neměnné zákony...* Druhý bod je již zmíněn výše. Ohledně prvního bodu nelze popřít, že existují lidé, kteří se v „komunitě“ hráčů RPG těší nezanedbatelné vážnosti i úctě³³, ale totéž je možné říct o některých členech profesorského sboru, politicích

³² Samozřejmě s výjimkou různých oficiálních fanclubů, kam je zapotřebí zaslat přihlášku a zaplatit členský příspěvek na klubovou činnost a jejichž členové se (nepovinně) odlišují například klubovými tričky, odznáčky, nášivkami...

³³ Pár příklady za všechny budiž spisovatelka fantasy Františka Vrbenská, proslavená svými přednáškami natolik, že jí organizátoři kteréhokoliv conu bez ohledu na téma přednášky automaticky přiřazují největší dostupné přednáškové sály nebo překladatel Jan Kantůrek.

nebo umělcích. Co se týče neměnných zákonů, komunita jako taková žádné nemá a z výše uváděných důvodů ani mít nemůže. Za zákony rozhodně nelze považovat herní pravidla, protože to jsou jen pravidla hry, která jsou navíc volně měnitelná podle dohody GM a hráčů.

...šest hlavních nátlakových prostředků ... Oběť ... Investice ... Odklon od světa ... Společenství ... Odumírání ... Proměna...³⁴ Bráno popořadě: Ke „vstupu“ do komunity hráčů RPG se není zapotřebí ničeho vzdávat, samozřejmě s výjimkou pár hodin strávených s přáteli při hře.

K hraní není zapotřebí ani žádná investice, pokud za ní nepočítáte peníze na nákup pravidel a kostek (což ani není zapotřebí – obecně bohatě stačí, když je má někdo z vašich spoluhráčů).

„Členstvím“ v komunitě hráčů RPG se ani nijak neodkláníte od světa, i když toto riziko hrozí u psychicky méně odolných jedinců, kteří mohou být hrou a související literaturou zcela pohlceni, což ale zpravidla bývá reakce na nějaký jiný, vnější, stresující podnět nebo životní situaci. U některých lidí ale můžete tento dojem bezděky vyvolat prostě tím, že pokud vás RPG zaujmou, tak se najednou začnete věnovat jakési nové, jim neznámé, aktivitě, číst „tu divnou sci-fi“ apod.

Co se týče zapojování do společenství, nic takového neexistuje. Je jen na vás, s kým se spřátelíte, kdo vám bude lhostejný a kdo nepřijemný, není nic, co by vás tlačilo k tomu, aby jste se s každým přátelili, každému pomáhali nebo cítili nějaký zvláštní pocit Sounáležitosti.

O odumírání, které je zde myšleno jako vyvolávání závislosti a studu, se zde ani nebudu rozepisovat, není zde nikdo, kdo by jej vyvolával, ani proč.

K proměně, spočívající ve společných rituálech a vyvolávání pocitu náležitosti ke skupině jakýchsi vyvolených, toho také lze říci jen velmi málo. Za svou více jak pětiletou aktivní účast v „komunitě“ hráčů RPG jsem se setkal pouze s jediným rituálem, kterým byla na Festivalu Fantazie pořádaná Výprava za *Kulatou barvyměnicí věcí* skupinou conařů, kteří se prohlašovali za *Uctíváče kulaté barvyměnicí věcí*. Šlo o zhruba patnáctiminutovou půlnoční cestu naboso k vile, která měla na zahradě jako ozdobu danou barevně svítící kouli. Tato cesta se stala malou tradicí Festivalu a proměnila se v takovou kuriózní společenskou akci.

...Existují tři způsoby, jak opustit sektu: Vyhánění, odchod a vyvedení... Existuje pouze jeden způsob, jak opustit „komunitu“ fanoušků RPG, fantasy a sci-fi a to ten, že se o ní sami přestanete zajímat, ať už protože vás RPG a fantasy a sci-fi literatura přestanou bavit, nebo protože nebudete mít čas se jim věnovat.

ČASOVÁ ZÁTĚŽ A MOŽNOST „POHLCENÍ“

Popravdě se jedná o jedinou věc, o které se domnívám, že jí jsou RPG nebezpečné. Jak jsem již několikrát zmínil, RPG mají tendenci i značný potenciál vtáhnout své hráče a zcela je obklopit svým prostředím.

Tím nechci říct, že by mohlo dojít k odtržení dotyčných lidí od okolního světa nebo od reality, což by se mohlo stát pouze, pokud by tito lidé už měli k něčemu takovému předpoklady a RPG by se pak staly pouze prostředkem pro průchod těchto jejich sklonů.

Riziko spočívá v tom, že lidé, kteří se takto obklopí svým koníčkem, mohou ztratit přehled o čase, který mu věnují, s čímž mám v tomto případě osobní zkušenost. Takovýto lidé pak mohou přestat stíhat některé své jiné povinnosti či aktivity, např. studium, práci, ale i jiné koníčky, na kterých jim záleží (sportovní tréninky apod.)

Zde bych pouze připomněl skutečnost, že stejný problém může nastat i s jakoukoliv jinou zájmovou činností, u RPG je tato možnost vzhledem k jejich zaměření na fantasii, imaginaci a svět „tam“ pouze o něco vyšší.

³⁴ Podle PhDr Rosabeth Moss – Kanter, která se dvacet let věnovala studiu sekt a jejich prostředků

ZÁVĚR

V této práci jsem chtěl čtenáře seznámit s RPG jako celkem tak, aby věděl, jak se hrají, o co v nich jde, jak souvisí s psychologií a seznámit jej se souvisejícími a příbuznými tématy a aktivitami.

Chtěl jsem zároveň představit RPG jako zajímavý a obohacující způsob trávení volného času a ujasnit některé mýty, které o RPG možná už slyšel.

Osobně se domnívám, že jsou RPG velice zábavným koníčkem, který využívá mnoho psychologických postupů a který může být sám v mnoha směrech psychologie využíván, ale bohužel je zatím v tomto směru přehlížen.

NĚKTERÉ ODKAZY NA DALŠÍ PRAMENY

<http://www.altar.cz> – stránky prvního českého nakladatelství věnujícího se RPG

<http://rpgforum.jinak.cz> – fórum fanoušků a hráčů RPG her, z pohledu této práce jsou zajímavé diskuse nacházejí převážně v sekci Život, vesmír a vůbec

<http://rpgindex.mysteria.cz> – portál českých a slovenských RPG stránek (aktuálně jich je 65)

<http://www.white-wolf.com> – oficiální stránky firmy White wolf, která vytvořila hry ze světa World of Darkness

<http://en.wikipedia.org> – velice obsáhlá internetová encyklopedie obsahující mnoho hesel s RPG souvisejících. Jako vyhledávací sekvence doporučuji názvy konkrétních RPG, sousloví role-playing games a z něj se odvíjející odkazy a jiné...

<http://cs.wikipedia.org> – totéž v českém jazyce

<http://www.google.com> – universální internetový vyhledavač

<http://www.rpgstudies.net> – seznam více než 150 prací na téma RPG. V angličtině

<http://studierpg.unas.cz> – stránka sbírající práce o RPG v češtině a slovenštině

<http://www.rpg.net/sites/252/quellen/sources.html> - opět stránka sbírající práce o RPG, tentokrát v angličtině

<http://www.hrynahrdiny.cz> – stránka zabývající se hlavně settingy

<http://www.theescapist.com/carpga.htm> - stránky CAR-PGa

<http://members.aol.com/waltonwj/carpga.htm> - stránky o CAR-PGa (neoficiální)

<http://www.gama.org> – stránky GAMA

<http://www.holysmoke.org/wb/wb0017.htm> - úvodní dopis od B.A.D.D.

<http://users.cybercity.dk/~ccc44406/smwane/Pulling.htm> - O Patricii Pulling

POUŽITÁ LITERATURA

Encyklopedie obecné psychologie, M. Nakonečný, Academia, Praha 1997

Psychologie, Rita L. Atkinson, Portál, Praha 2003

Seminární práce Možnosti využití Role-playing games v psychoterapii, Jan Krajhanzl 8.6.2001³⁵

Seminární práce Fantasy role-playing games jako sociální fenomén, Jan Krajhanzl, 18.8.2001³⁶

Bakalářská práce Paralelní světy (kulturní fenomén her na hrdiny pohledem etnologie), Petr Janeček, Praha³⁷

Bakalářská práce Úvod ke zkoumání Her s hraním rolí, Jakub Holý, Praha 2.10.2005

kvantitativní a kvalitativní výzkum Psychologické aspekty Role-playing games, Jan Krajhanzl, 28.6.2001³⁸

Atestační práce pro předmět Sociální psychologie O cestách na zkušenou aneb Psychologický potenciál RPG, Jan Krajhanzl, pravděpodobně 2001³⁹

Encyklopedie Wikipedia, <http://en.wikipedia.org>

Zde bych měl pravděpodobně poznamenat svou poměrně přesnou znalost (a praxi) herních pravidel RPG GURPS (Steve Jackson Games, první vydání 1986), Shadowrunu (FASA corporation 1989, 1992, 1999 a FanPro LLC 2005), Dračího doupěte (Altar, Praha od r. 1992 průběžně), Dračího doupěte Plus (Altar, Praha 2004), RPG Window (Scott Lininger, 1997) a několika her série World of Darkness (White wolf, vydáváno od r. 1991 průběžně), zároveň svou znalost několika sourcebooků zevrubnou znalost několika RPG her dalších.

Dále bych zde chtěl poznamenat svou účast na mnoha přednáškách a diskusích ohledně RPG (včetně přednášek a diskusí přímo s autory českých RPG) a souvisejících témat pořádaných v rámci conů.

³⁵ V práci není uvedeno místo vypracování

³⁶ V práci není uvedeno místo vypracování

³⁷ Datum vypracování práce se mi bohužel nepodařilo určit, protože je do textu poněkud nešťastně vloženo pomocí textového pole „datum“, které vždy ukazuje datum současné, nikoliv datum vypracování

³⁸ V práci není uvedeno místo vypracování

³⁹ V práci není uvedeno nejen místo vypracování, jak je u autora ostatně zvykem, ale tentokrát ani datum. Rok 2001 jsem odhadl podle dat uvedených u použitých přednášek

DODATEK 1 – SLOVNÍČEK POJMŮ

Slovníček pojmů jsem se nakonec rozhodl řadit nikoliv tematicky, ale abecedně, a to za a) pro snazší hledání pojmů, na které čtenář narazí v textu, tak za b), protože se mi jen velmi těžko určovalo, co je svázáno s čím natolik, aby to bylo u sebe.

Atmosféra	Ladění nálady ve světě a hře – může být komická (jako např. Pratchett, ta se ale moc často nevyskytuje), vážná (např. Tolkienova Středozem), temná (např. King, Lovecraft), odlehčeně akční (Světy meče a magie – Barbar Conan) a tak dále. Nejčastěji se ale tento pojem používá při hodnocení toho, jak moc vás konkrétní RPG nebo konkrétní odehraná hra pohltily nebo vtáhly do děje („Tahle hra má většinou slabou atmosféru, ale když nám dělal GM Tomáš, tak byla ta atmosféra fakt dost dobrá...“)
Atributy	Základní vlastnosti, kterými v určité míře disponují všichni jedinci, mezi klasické, obsažené ve všech RPG, patří síla, obratnost, inteligence..., některá herní prostředí mohou aplikovat i jiné, pro ně potřebné atributy (magie, charisma, čistota těla)
Class&level s...	Class&level systém je opakem skill systému. Na počátku si každý hráč zvolí rasu a povolání (class), které určí jeho počáteční schopnosti. Zlepšování postavy probíhá tak, že postava dostává zkušenosti, ale nic se neděje, dokud nedosáhne jejich určitého počtu. Pak se nárazově zlepší ve všech vlastnostech (dosáhne další úrovně = levelu) a sbírá zkušenosti dál, doku nedosáhne jejich počtu na další úroveň... Class&level systémy se vyskytují prakticky pouze u RPG z prostředí fantasy
Expy	Z angl. Experiences = zkušenosti. Viz Zkušenosti
GM	Game Master, -> Pán hry. V různých RPG označován jinak – GM, ST (Story Teller -> Vypravěč), DM (Dungeon Master -> Pán podzemí), u nás se nejčastěji setkáváme s pojmem PJ (Pán Jeskyně) ⁴⁰ . Jedná se o člověka vedoucího příběh, hrajícího za NPC, rozhodujícího o chodu světa
Hack&slash	Z angl. hack (rozsekat, rozřezat) a slash (sekat, bít, rozdrásat...), označení stylu hry, kde jde primárně o boj, ať už na meče, dýky a luky, pistole, raketometry a granáty nebo bitvy vesmírných flotil
Knih	Slangové označení knihy pravidel hrané hry („Podej mi Knihu“), ve hrách používajících ze základu více knížek (např. knížka obecných pravidel, knížka s informacemi a radami pro GM a knížka pro magii) označení knihy základních nebo nejpoužívanějších pravidel.
Multikostkový s...	Multikostkový systém je systém využívající spoustu kostek naráz, přičemž účelem není hodit na jedné kostce co nejvíce, ale hodit na co nejvíce kostkách tzv. cílové číslo. Každá taková kostka se počítá za jeden úspěch a hod je pochopitelně tím lepší, čím více úspěchů padlo.

⁴⁰ Převzato z první a nejrozšířenější české RPG Dračího Doupěte

NPC/NPCs	Non-playing Charakter/s – Nehráčské postavy, postavy stvořené a vedené GM. U nás se často setkáme se zkratkou NP.
PC/PCs	Playing Charakter/s – Hráčské postavy, postavy stvořené a hrané hráči. U nás se často setkáme se zkratkou HP ⁴⁰
Powerplayer	Z angl. power – síla, player – hráč. Hanlivé označení pro hráče, kteří se zajímají primárně o to, aby jejich postava byla co nejsilnější, nejmocnější, měla co nejvíce výhod atd. i na úkor jejího charakteru
Roleplayer	Hráč zaměřující se při hře primárně na roleplaying
Roleplaying	Hra charakteru postavy
Scéna	Jeden ohraničený úsek dění v celistvém příběhu – Návštěva a/nebo rozhovor s některou NPC, boj apod.
Session	Z anglického Session – zasedání, schůze. Označení používané pro herní schůzku.
Setting	Souhrn prostředí, ve kterém se hraje, skládá se z žánru (viz), atmosféry (viz) a ze světa, ve kterém se hraje. Každý svět stvořený některým z autorů fantastické literatury je možno považovat za setting, i když ne všechny jsou vhodné k hraní (Tolkienova Středozem (vážná fantasy), Pratchettova Zeměplocha (humorná fantasy), svět Lucasových Hvězdných válek (vážná sci-fi))
Sheet	Z ang. Sheel, list, arch papíru. Slangové označení pro papír, na který jsou zaneseny charakteristiky postavy
Skill systém	Opak class&level systému – jde o systém pravidel založený čistě na dovednostech (na počátku tvorby postavy mají všichni hráči k dispozici určitý počet bodů tvorby (BT), za který pak postavu tvoří – kupují atributy, dovednosti výhody atd., přičemž nejsou nijak omezeni tím, že by např. nemohli mít zároveň schopnost kouzlit a dovednost boje s meči, jako to je u většiny c&l systémů. Zlepšování postavy probíhá tak, že si hráč za získané zkušenosti kupuje nebo zlepšuje přímo konkrétní vlastnosti (boj s mečem, sílu...)
Sourcebook	Z angl. source – zdroj a book – kniha. Jde o doplňkové knihy k jednotlivým hrám, které hru rozšiřují nebo podrobně rozvádějí některý z jejích aspektů (rozšířený seznam zbraní, pravidla pro pokročilou magii, knížky popisující nějaký svět, ve kterém se dá podle pravidel hry hrát atd.)
Theurg	Kouzelník pracující s vyšší magií, v pojetí DrD kouzelník pracující s démony a magickými sférami mimo hmotný svět.
Trekie	Fanoušek seriálu a filmů Star Trek.
Vrátkář	Fanoušek filmu Hvězdná brána a seriálů Hvězdná brána SG-1 a/nebo StarGate Atlantis (U nás ještě nebyl vysílán, tak jsem váhal, zda použít překlad Hvězdná brána Atlantis nebo Atlantida)
Zkušenosti	Body, které postava získává na konci session za to co prožila a za které se pak dále zlepšuje. Viz Skill systémy a Class&level systémy.

Žánr

...herního světa nebo hry samo, malé příklady: **Fantasy** (*může se dělit např. na těžkou* – všude draci, mágové, gryfy, nelidské rasy (elfové, trpaslíci), *slabou* – nízká TL, velmi málo magie, spíš okultno, tajemno nebo **normální** – takový přechod mezi předchozíma dvěma – např. Tolkienova Středozem), **Sci-fi** (opět se *může dělit např. na lehkou* – středně vzdálená budoucnost s velmi pokročilými technologiemi, které jsou ale ještě představitelné podle současnosti a *těžkou* – kde se může vyskytnout prakticky cokoliv – seriály Hvězdná brána a Star Trek, z knížek např. sága Duny), **Punk, antiutopie, cyberpunk** – vize temné, většinou blízké, budoucnosti ovládané megakorporacemi nebo absolutismem, předpona „*cyber*“⁴¹ se používá pro světy na technologické úrovni, kdy je lidské tělo zdokonalováno technologickými, biologickými biochemickými nebo i nanotechnickými implantáty (z filmů Johnny memoric, z knížek např. Nezačínajte si s drakem a Své nepřítelky si vybírejte opatrně⁴², ale tomuto podžánru by odpovídal i svět Orwellova 1984, ve kterém by se ale hrálo dost těžko), **Urbanfantasy** – tj. fantasy odehrávající se na pozadí současného, „reálného“, světa, např. hraní upírů nebo mágů v moderním světě (z knížek například Nikdykde a Američtí bohové od Niela Gaimana, Pohádka od R.E. Feista, Dobrá znamení od T. Pratchetta, z televizních seriálů třeba Buffy, přemožitelka upírů nebo Čarodějky).

⁴¹ „Česká“ výslovnost [kyber], původní anglická [sajvr], v současnosti jsou obě výslovnosti prakticky rovnocenné

⁴² Obě tyto knížky se dokonce odehrávají ve světě RPG hry Shadowrun, podle které byly napsány

DODATEK 2 – STRUČNÝ PŘEHLED RPG HER

Pro zájemce o stručné shlédnutí těchto her nebo jejich doplňků jen dodávám, že jsou prakticky všechny k sehnání na internetu ve formátu PDF a k nalezení přes Google nebo dotazem na temeticky odpovídajících fórech. Jejich nabízení je samozřejmě ilegální, leč jejich stažení a uložení je pokud vím podle našich zákonů zcela legální...

Mnohem obsáhlejší seznam (stovek) RPG her naleznete na internetové adrese http://en.wikipedia.org/wiki/role-playing_game

Tento seznam není a ani být nemůže ani zdaleka vševystihující, pokusil jsem se zde zachytit alespoň většinu her, s nimiž se čtenář může setkat v prostředí českého RPG

Dungeons&Dragons (D&D, DnD), druhá verze **Advanced D&D** a poslední verze **Dungeons and Dragons** ^{3th} **edition**. Jedná se o původní RPG hru s původem v USA (první edice 1974, druhá edice (AD&D) 1977 a třetí edice 2000), jde o klasický (dalo by se říci přímo předlohový) class&level systém odehrávající se v prostředí světů těžké fantasy, jde o nejrozšířenější RPG vůbec, vyniká tradicí a ohromným počtem sourcebooků. V USA se stala vlajkovým terčem štvavé kampaně vedené proti RPG (počátek 1983, kdy je založena Bothered about D&D (B.A.D.D), organizace s cílem informovat o „nebezpečnosti“ D&D).

Prvním vydáním D&D v roce 1974 se začala psát historie RPG a proto této hře zajisté patří první místo v tomto stručném přehledu.

Dračí doupě (DrD), nejrozšířenější (a první) česká RPG, vytvořená těsně po revoluci hráči D&D, kteří nedostali licenci na překlad a distribuci původního D&D, jde prakticky o méně rozvedenou systémovou kopii, v současnosti je aktuální její pátá verze (DrD 1.6⁴³, Altar 2001 (pravidla pro začátečníky (úrovně postav 1 – 5) a pokročilé (úrovně postav 6 – 15)) a Altar 2002 (pravidla pro experty (úrovně 16 – 36) a pro experty – svět (o tvorbě světa, bitvách armád, vládnutí a hospodaření...)). K DrD nevyšly v češtině žádné oficiální sourcebooky rozšiřující pravidla, ale na internetu lze nalézt (jako u všech jiných RPG) mnoho dalších ras nebo povolání z tvorby jednotlivých hráčských skupin, jiná situace je ohledně sourcebooků popisujících jednotlivé světy (Taria⁴⁴ a Taria – Záhvozdí⁴⁵, svět Asterion s mnoha dalšími geografickými i tematickými rozšířeními a svět Almir popsany ve Dvanáct sošek Almiru⁴⁶ – předpřipravené dlouhodobé kampani odehrávající se v tomto světě) nebo předpřipravená dobrodružství (Danghanská kletba⁴⁷, Prokletí Karaku, Arghanský rituál). Dvěma často zdůrazňovanými výhodami DrD jsou čeština (dlouhou dobu šlo o prakticky jedinou RPG v češtině) a snadnou pochopitelnost pravidel – ke hře nutné pasáže je pro neznalého možné nastudovat do hodiny.

Dračí doupě Plus (DRD+), opět class&level hra pro high fantasy světy, jejíž název je pouze odkazem na tradici hráčské komunity původního DrD, ze které kdysi vyšel popud pro vytvoření nové české RPG hry, jejíž systém by se v různých situacích choval mnohem reálněji než původní DrD a která by byla svým pojetím ucelená. Po původním DrD zdělila jen název,

⁴³ Verze 1.3 byla přeskočena pro zdůraznění velikosti rozdílu mezi verzemi 1.2 a 1.4. Každá z verzí DrD má ještě několik edic (A, B, C...), lišících se pouze opravením gramatických chyb, překlepů nebo dodatečným přeformulováním vět k jejich větší pochopitelnosti, popřípadě i jiným obrázkem na obalu

⁴⁴ Altar, Praha 1998

⁴⁵ Altar, Praha 1999

⁴⁶ Altar, Praha 1998

⁴⁷ Altar, Praha 1998

terminologii, class&level systém a názvy ras, jinak jde o zcela odlišnou hru. Jako perličku lze dodat, že od okamžiku, kdy DrD+ mělo vyjít, do okamžiku, kdy vyšlo, uplynulo devět let, během kterých se v hráčské komunitě stalo prakticky synonymem pro zpoždění (časté byly a občas ještě jsou výroky typu: To máš jako s Pluskem, to bude/je jako Plusko...) terčem mnoha vtipů a noční můrou zaměstnanců Altaru, kteří museli neustále nést kritiku za zpoždění ze strany autorů). Altar, Praha 2004 – DrD+ Příručka pro hráče, Příručka Pána jeskyně a tři classbooky (Čaroděj+Bojovník, Theurg+Zloděj, Kněz+Hraničář)

Hry z prostředí World of Darkness – Jedná se o soubor několika RPG od firmy White wolf odehrávajících se ve stejném světě podle stejného herního systému. Tyto hry se řadí mezi špičku RPG her, jsou proslulé kvalitou a detailností svého zpracování, plynulostí a jednoduchostí při používání pravidel a hlavně velice silnou atmosférou.

World of darkness je vlastně jakousi alternativou našeho současného světa. V tomto alternativním světě se ale mezi lidmi nachází určité (malé) procento tzv. supernaturálních bytostí, upírů, mágů, vlkodlaků... disponujícími nadpřirozenými schopnostmi, je to svět, kde magie funguje, pokud patříte mezi probuzené, kde se ve stínech opravdu mohou skrývat nestvůry, kde není chytré jen tak na všechny strany vykřikovat kletby, kde při pohledu do zrcadla nemusíte spatřit jen svůj vlastní odraz a kde na volání skupiny teenagerů sedících při černých svíčkách kolem křídou načrtnutého pentagramu něco *může* odpovědět.

Je možné hrát obyčejné lidi, takové, jako jste vy nebo vaši přátelé, bez jakýchkoliv zvláštních schopností nebo dovedností, kteří omylem a k vlastní smůle pohlédli „za oponu“ a najednou si začali všimnout toho, co se kolem nich děje, přestali zapomínat nebo si zamlžovat to, co viděli a byli vrženi mezi bytosti, které je mohou roztrhat na kusy nebo „jen“ dle své vlastní libosti manipulovat s jejich myslí, nebo je možné hrát přímo supernaturály a protloukat se světem s problémy nejen obyčejnými, lidskými, které jako bytost žijící mezi lidmi máte samozřejmě také, ale i s problémy vyplývajícími z toho, co jste – protože i upíři mají vlastní duši a může se jim protivit pít lidskou krev, mohou nesnášet sebe sama za to co jsou... a uvažovat nad tím, co vlastně budou dělat se životem, který může trvat i celá tisíciletí. Mágové se mohou užívat tím, že ač jsou téměř všemocní, nemohou pomoci všem, navíc kouzly narušená realita se má sklon vracet k původnímu schématu, takže i když ovlivní náhodu a zachrání dítě přecházející silnici před autonehodou, zítra se mu asi stejně stane něco jiného. A vlkodlaci mohou vést svůj nekonečný boj s Wyrmem, abstraktním ztělesněním zla ničícího Gaiu, kterou se zavázali chránit.

Hry z prostředí WoD se bez výjimky zaměřují na charakter postav samotných a na vliv světa okolo nich na jejich psychiku, na to, zda si ve světě, kde platí jiná pravidla a hodnota lidského života se neměří na filosofické nebo finanční úrovni, ale spíše na litry krve, které lidské tělo obsahuje, dokáží udržet původní, nebo alespoň nějaké, morální hodnoty, na to, zda a jak moc je jejich nadpřirozená moc nad obyčejnými lidmi zkorumpuje, nebo ne.

Kromě WoD ze současnosti jsou k dispozici i sourcebooky popisující minulost, určené například ke hraní ve středověku (Dark ages).

Ne všechny hry WoD jsem měl to štěstí hrát (hrál jsem jen Vampire tM, Mage tAs a hrál jsem jednu hru Werewolfů a Changelingů), nebo je alespoň mít v ruce, takže se v jejich popisech mohou objevit i značné nepřesnosti. Všechny ale využívají jednotný systém pravidel, jde o klasický multikostkový skill systém s trochu netradičním způsobem tvorby postavy (máte oddělené body pro nákup atributů, dovedností výhod atd., přičemž tyto body se mezi sebou nedají měnit).

Vampire the Masquerade⁴⁸ – Nejrozšířenější hra z WoD (a jeden z oblíbených terčů křesťanských odpůrců RPG) pojednávající o hraní upírů. V jejím podání jsou upíři nemrtvé bytosti, vzniklé vysátím jiným upírem do poslední kapky krve a oživené upíři krví vpravenou do úst, disponující schopností ovládnout jimi tzv. disciplíny, nadpřirozené schopnosti zahrnující téměř cokoli, co lze upírům přisoudit. Upíři fyzicky nestárnou, ti nejstarší z nich jsou staří celá tisíciletí a hráčské postavy (většinou hrané jako pět až deset let „staří“ upíři) před sebou mají vyhlídku na stejnou délku života. Co s ní? Ale mnohem dříve přijdou jiné otázky: Co jsou lidé? Jsou jim rovní, nebo jsou jenom potravou? Mají právo se jimi živit, nebo by měli pít jen krev zvířat? Přišli o hodně, když se rozhodli (byly odsouzeni) pro život ve věčné noci? VtM je hra o životě v upíří komunitě, ovládané politikou, touhou po moci a bojem mezi jednotlivými klany, ale i o osobních dilematech a příbězích jednotlivců (dobrou inspiraci poskytuje například film nebo kniha Interview s upírem⁴⁹, ale i jiné, např. Rej upírů⁵⁰).

Kindred of the east – Je hra o východní větvi upírů, bytostech, kteří jsou dětem Kainovým něčím, jako vzdálenými bratránky. Nic víc mi o této hře bohužel není známo.

Vampire, the Requiem⁵¹ – Nová verze hry Vampire tM z nové edice WoD. Bohužel nemám osobní zkušenosti ani rozsáhlejší popis od někoho, kdo je má, ale podle mých informací se hra liší hlavně tím, že přesouvá značnou část pozornosti od politiky a upíří komunity přímo k postavám upírů samotných, jejich dilematům, problémům apod.

Werewolf, the Apokalypse – Hra o jedincích z vyvolených rodových linií lidí nebo vlků, kteří v pubertě přestávají být lidmi nebo vlky a stávají se vlkodlaky. Vlkodlaci jako rasa se považují za ochránce Gaii, Přírody, a na její obranu bojují již celá tisíciletí zoufalou, v současnosti již prohranou válku. Někteří z nich již tuto válku vzdali, jiní zradili a postavili se na stranu nenáviděného Wyrmu, zbylí vlkodlaci, sebe sami jako věrné nazývající Garou, jsou ale odhodláni vést tento boj dál, až do hořkého konce, aby je na samém konci, až bude po všem, nikdo nemohl obvinít, že to byli oni, kdo zradil a přinesl tak Wyrmu vítězství. Vlkodlaci jsou bojovníci, ve své, pro boj oblíbené, prostřední podobě (mají jich pět – lidskou, mohutně lidskou, kryno formu, mohutně vlčí a vlčí) vypadají jako třičtvrtětunová, neskutečně mohutná masa svalů, šlach, tesáků a drápů s ohromnou schopností regenerace. A hraní WtA tomu odpovídá – je to o boji, o boji zoufalém, předem prohraném, s nepřítelem, kterého stejně nikdy nešlo definitivně zničit. A o osobních příbězích vlkodlaků samotných, tímto bojem ovlivněných, protože stejně jako se každý upír jednou dostane do situace, kdy se bude chtít nechtět muset napít lidské krve (už jen třeba protože propadne bloodlustu⁵²), stejně tak i ten nejkřivější vlkodlak, který se snaží boji vyhýbat, jednou zjistí, že se Wyrmu v některé z jeho podob postavit musí.

Werewolf, the Forsaken⁵³ – Nová verze hry WtA z nové edice WoD. Opět mi schází osobní zkušenosti, z vyprávění vím, že se zcela změnila podstata vlkodlaků i hry samotné – už nejde o lidi nebo vlky s možností proměny chránící Gaiu před Wyrmem,

⁴⁸ White wolf, 1991

⁴⁹ Anne Rice, Paseka, Praha 1996

⁵⁰ Sbírka povídek, Grafoprint-Neubert, Praha 1995

⁵¹ White wolf, 2004

⁵² Krvavá horečka, záchvat nekontrolované agresivity s cílem získání krve bez ohledu na to odkud, vyvolaný buď dlouhou abstinencí, nebo jako reakce na přílišnou provokaci, vážné zranění apod.

⁵³ White wolf 2005

ale o jakési vlčí duchy nedobrovolně vtělené do lidských těl a nucené vyrůstat v lidské společnosti, sami ale smýšlející ve vlčím stylu, což jim v lidském světě způsobuje mnoho problémů. Vlkodlaci se spojují do smeček, aby bojovali proti záporným duchům míst existujících ve spirituální rovině, ale tvořené jakýmsi odrazem z normální reality (např. nad koncentračními tábory se vytvářely duchové krutosti a beznaděje, nad Somálskem duch hladu) a normální realitu zpětně ovlivňující.

Mage, the Ascension⁵⁴ – Je hra o hraní mágů. Jsou to svým způsobem normální lidé, jejichž Duše se ale probudila a získala moc nad některými z devíti Sfér (Sféry Energie, Prostoru, Rozkladu&Náhody, Života, Hmoty, Mysli, Podstaty, Spirituálna a Času). Míra jejich moci nad těmito sférami, popř. jejich kombinacemi, jim umožňuje přetvářet okolní realitu jakkoliv si přejí. Mágové se vzájemně liší způsobem, kterým magii provozují, je možné hrát klasické hermetiky (obrazce, zaklínadla...), východní mnichy (meditace, jóga, bojová umění), přírodní mágy (bylinky, síla oběti), náboženské mágy (kněží, modlitby, svěcení) nebo třeba technomágy (pseudovědecké teorie, počítače, technické hračky). Ve svém jednání se mágové střetávají s jinými supernaturály a sami mezi sebou, ale hlavně s realitou (která mágovi každé své očividné narušení oplácí Paradoxem odpovídajícího rozsahu) a s odštěpenou frakcí mágů, nazývanou Technokracie, která si za svůj úkol dala ochranu reality, tedy zničení nebo „převýchovu“ všech jiných mágů. Technokraté jsou mágové, kteří se kdysi rozhodli dát magii v podobě technologie a vědy lidem, aby jim dali možnost se bránit před jejich bratry mágy, ale i upíry, vlkodlaky a jinými, kteří nad nimi až do té doby měli prakticky libovolnou moc. Technokraté se ale svou mocí mágům vyrovnají, svými „technologickými znalostmi“, tedy svým pojetí magie, jsou daleko za hranicí lidských možností a znalostí (viz např. mimozemské technologie z filmu Muži v černém), což z nich spolu s jejich světovou dominancí dělá nejmocnější frakci Světa temnoty.

Mage the Awakening⁵⁵ - mi je bohužel známa ze všech nových verzí nejméně. Pozornost se v ní myslím přesouvá od boje s Technokracií a jinými mocnými frakcemi WoD i mágy samotnými na jejich praktickou všemocnost nad realitou a obyčejnými lidmi a na její dopad na osobnost mágů samotných.

Demon, the Fallen – Padlí andělé, svržení z nebes do pekel, se dostali zpět na tento svět a spolu s tímto návratem získali i možnost napravit své dávné hříchy a dojít odpuštění... nebo padnout zpět, odkud přišli. Démoni, sdílející tělo s některým ze smrtelníků, kterého za tuto službu zachránili před smrtí nebo podobným neštěstím, pohrdají emocemi, které považují za lidskou slabost a vládnou mocí, které se nemůže rovnat žádný smrtelník ani žádný ze supernaturálů, snad s výjimkou hrstky z nejmocnějších mágů, což nejsou zrovna dobré startovní předpoklady pro pocítění lítosti, které je zapotřebí k dosažení odpuštění... Tuto hru jsem ke své lítosti neměl příležitost hrát, ale mluvil jsem s dost lidmi, kteří ji hrají a nemohou si ji vynachválit. Pravděpodobně by tvořila ideální terč pro kampaň křesťanských odpůrců RPG, terč mnohem lepší než D&D už jen protože se odehrává v našem světě a přetváří si mnoho věcí z Bible, ale jejím štěstím byla velmi malá hráčská základna a prakticky nulová proslavenost.

Changeling, the Dreaming – Kdysi dávno, před stovkami let, žili fae mezi lidmi. Jednorožci, kteří se proháněli lesy, draci sřežící prastaré poklady, víly tančící na mýtinách, dryády pečující o svůj les, elementálové všech živlů, skřítky nechávající se

⁵⁴ White wolf, 1995, získali cenu Best RPG rules 1995

⁵⁵ White wolf 2005

uplácet miskou mléka za dveřmi. Pak ale nad světem převzala kontrolu Technokracie, která lidem kradmo podsunula magii v podobě vědy a lidé přestali věřit jak v ostatní druhy magie, tak ve fae. A protože realita je tvořena lidskou vírou v ní, tak se realita změnila. Magii mágů spoutal paradox, který na každé její použití odpovídal chaoticky se projevujícím a zcela nevyzpytatelným zpětným rázem, a fae dopadli ještě hůře. Jejich milovaná Faerie, pohádková říše, se oddělila od reality, se kterou zůstala spojena pouze některými výjimečnými místy, jejich nesmrtelné duše, zabitelné pouze ručně kovaným železem, byly odsouzeny k nikdy nekončící reinkarnaci v lidských tělech. Tak vznikli changelingové, podvrženci, lidské děti, které se narodily s duší fae, která se probouzí na počátku puberty a s sebou přináší do té doby obyčejným dětem vzpomínky, ale i schopnosti a slabiny mýtických bytostí, kterými kdysi bývali a která se poté, co je lidské tělo zabito (jinak než ručně kovaným železem) nebo zemře stářím, opět reinkarnuje do dalšího dítěte. Hraní changelingů je odlišné od hraní ostatních her z WoD, je to o hraní malých dětí a jejich problémů (kterých mají opravdu mnoho – proč se starat o nějakou matiku, když je potřeba zabít toho zlého černokněžníka a zastavit jeho tlupu skřetů, rodiče, kteří je o půlnoci nechťejí pouštět ven, a kteří jsou nervózní z jejich příběhů o mluvících zvířatech a „smyšlených“ bytostech...) a zároveň o hraní staletí starých, moudrých a vážných bytostí, které si říkají fae. Changelingové ke svému životu potřebují emoce, podle toho, jaké vyhledávají, se dělí na Světlé (láska, radost...) a Temné (deprese, nenávist...), kteří mezi sebou vedou nikdy nekončící válku, ale kteří všichni mají společné, že je omezuje a ubíjí banalita, fádnota, všednost a obyčejnost. Changeling ve školce, obklopený pouze malými dětmi, je schopen proběhnout staletí starým upírem jako stěnou z papíru a roztrhat jej na kusy, ale stačí, aby skončil v ředitelně, nebo, nedej bože, na úřadě či v bance a jeho schopnosti a síla zmizí a místo nich se dostaví slabost a bezmoc, až deprese.

Wright, the Oblivion – Nikdy jsem nehrál, ale jde o hraní přízraků, duší zemřelých, v záhrobním světě (a místy i v realitě). Tato hra je i mezi RPG výjimečná, protože jednu postavu hrají dva hráči – první, hlavní hráč, hraje wrighta jako takového, s jeho původním charakterem. Druhý hráč (obvykle hráč jiného wrighta sedící po pravé ruce primárního hráče, ale může jít i o přisedící, hru jinak jen pozorující osobu) hraje jeho Stín – druhou, temnou, část jeho osobnosti, která disponuje určitými dalšími schopnostmi, které může wrightovi na nějakou dobu propůjčit výměnou za nějakou službu, čin, nebo propůjčení plné kontroly na určitou dobu, a neomezenou možností kdykoliv prvnímu hráči cokoli našeptávat. Slyšel jsem, že první půlhodinu až hodinu (podle síly svých nervů) se první hráč stínu dokáže tak posmívat (jasně, jen si mluv, no jasně, bla, bla...), další půlhodinu až hodinu jej dokáže úspěšně ignorovat, ale pak už mu sakra začne opravdu lézt na nervy. Také mi bylo doporučeno nehrát na delším hraní Wrighty s lidmi, se kterými se chce příští měsíc v klidu vidět ☺. Wrighti jsou hra velmi vzácná, která se příliš nehraje.

Mummy, the Resurrection – Opět znám jen z doslechu, hrají se postavy mrtvých, kteří se znovuzrodili na tento svět a potřebují se dostat zpět do Egypta, aby nad nimi byly provedeny určité rituály, problém ale je, že se znovuzrodí v dnešním světě, který vůbec neznají. A je jen na hráčích, aby zahrály putování bytostí, které tento svět viděli naposledy v roce 1000 před Kristem, z USA do Egypta. Pokud vím, jde o hru hranou ještě méně než Wrighti.

Hunter, the Reckoning – Hra ze staré verze WoD pojednávající o hraní smrtelníků, kteří se dostali do Světa Temnoty (Nová edice je zaměřena primárně na smrtelníky,

zbylí supernaturálové jsou jejím rozšířením). Jaké to je, zjistit, že všechno kolem vás je jinak? Že za historickými událostmi stojí bytosti, které možná žijí dodnes? Že tvorové, které znáte z hororů, možná žijí v sousedním domě? Že vláda a parlament vlastně nejsou příliš důležité, protože svět stejně ovládá jakási všudypřítomná, prakticky všemocná frakce šílenců s nepředstavitelnou technologií? Nebo ještě hůř, jaké to je, zjistit, že je všechno kolem vás jinak, ale nevědět nic?

Ale ve světě, který se vám otevřel, nejsou pouze monstra a zrůdy. Můžete mít štěstí a najít své spojence či ochránce mezi supernaturály, svět duchů ukrývá bytosti, jež vám mohou poskytnout ochranu i schopnosti, které vám dají moc se *těm druhým* postavit jako sobě rovným. A zkušenost vám dá poznatek, který je přímo k nezaplacení – i na *ty druhé* fungují olověné kulky, pokud jich je dostatek, i *ti druzí* mají stále lidské slabosti a hloupost. A tak je jen na vás, co s novým poznáním uděláte, zda se vydáte cestou k poznání všeho nového kolem sebe, zda si půjdete svou cestou a nebudete *ty druhé* rušit a budete doufat, že se tak budou chovat i oni, nebo zda vyklidíte šatnu, skříně nahradíte trezory plnými zbraní a podíváte se na to, kolik je na těch upírech a dřevěných kolících pravdy...

Shadowrun⁵⁶ – Jedna z mých oblíbených her, odehrávajících se ve (velmi) alternativní blízké budoucnosti tohoto světa. Píše se rok 2053 (2063 při hraní třetí edice a 2070 při hraní nové, čtvrté edice) a svět vypadá úplně jinak. Vlády ztratily většinu své moci, která se již počátkem století přesunula do rukou nadnárodních megakorporací. To je ale to nejmenší... V roce 2011 svět tak, jak jej známe, zemřel. Probudil se, magie se navrátila na tento svět a spolu s ní se vrátily i její děti, paranaturálové. Z lidské rasy se odštěpily čtyři nové, které média pro jejich podobu pojmenovala dříve, než to stihli udělat vědci: trpaslíci, elfové, orkové a trollové. I od zvířat se oddělily jejich probuzení příbuzní: jednorožci, pekelní psi, fénixové... zvláštní magický virus proměnil některé lidi v upíry nebo jiné mýtické bytosti (vlkodlaky).

Původní národy, v poslední době utlačované megakorporacemi, oživily své šamanistické tradice a partizánským bojem a magií rozprášily kdysi mocné státy, když ukázaly, že magie provozovaná stovkami lidí naráz má moc vyvolat přírodní katastrofy stejné destruktivity, jako nukleární bomby. A zatímco indiáni a jiní zakládali za podpory velkých draků nové státy na troskách starých a mágové západní kultury začali po svém pronikat do tajů magie, vědci se pod dotacemi a tlakem korporací oprostili od původních pout etiky či nezájmu společnosti a vrhli technologický vývoj vpřed tempem, které bylo ještě včera nepředstavitelné. Medicína na počkání běžně klonuje orgány potřebné k transplantaci, nebo ztracené končetiny, k počítačům se velká část lidí připojuje přímo svými myšlenkami a lidské tělo se vylepšuje implantovanými technologickými zesilovači umožňujícími být rychlejší, silnější, vidět ve tmě nebo nahrávat vizuální obraz do kybernetické paměti.

Svět ovládaný korporacemi vypadá lepší, dokonalejší... ale to je ta nejfalešnější iluze, lidé se staly jen dalším číslem v rozpočtu megakorporací, sami o sobě ztratili jakoukoliv hodnotu i většinu práv, ti, kteří se nepodřídí, umírají, nebo končí na ulicích milionových aglomerací. A právě na těchto ulicích, ve stínech korporací, na bitevním poli mezi mafiemi, žijí ti, kteří jsou v Shadowrunu ústředním tématem – shadowruneri, elita mezi zločinci, bojovní mágové, žoldáci a moderní samurajové, hackeři, nebo jen ti, kterým se už začalo hnusit být cizími loutkami a měli dost inteligence a talentu, aby dokázali přežít. Jsou to lidé bez oficiální identity, kteří vyměnili jistotu za svobodu, nenávidící korporace, ale nechající se za peníze (nejen) od nich najímat na špinavou práci, se kterou ony sami nechtějí být spojovány.

⁵⁶ FASA corporation 1989 (první vydání), 1992 (druhé vydání) a 1999 (třetí vydání), FanPro LLC 2005 (čtvrté vydání)

Shadowrun představuje klasický multikostkový⁵⁷ skill systém.

Unknown armies⁵⁸ – Hra, která je poměrně nová, ale o které jsem pouze slyšel. Odehrává se, podobně jako hry World of Darkness, ve světě velmi podobném tomu našemu. Je to svět, kde víra v prostředek moci (víra v moc peněz, svobody slova, sexu...) dává tomuto prostředku skutečnou magickou moc. A svět, ve kterém si někteří z lidí tuto moc uvědomili a naučili se jí používat – skuteční finanční mágové, kteří když si usmyslí, vás mohou nechat zkrachovat, stačí, když jsou bohatší, a tedy mocnější než vy, magičtí hackeři, kteří s počítačem připojeným k Síti mohou získat jakoukoliv informaci nebo vás vymazat z libovolného rejstříku či seznamu, bývalé prostitutky, kterým stačí jediná noc na to, aby někoho zcela ovládly, novináři, schopní jediným článkem ovlivnit myšlení stovek lidí.

Unknown armies ale nejsou o moci, jejím hromadění a užívání, ale o schopnosti jejich svět objevit, a zůstat přitom přičetný...

GURPS⁵⁹ – Zkratka z anglického Generic Universal Role Playing System, neboli obecně použitelný a universální roleplayingový systém. Jak již název sám napovídá, nejde o RPG hru jako takovou, ale o výsledek snahy teamu autorů o vytvoření sady jednoduchých a přehledných pravidel aplikovatelných na libovolné herní prostředí.

GURPS by se dal prohlásit za naprosto ukázkový příklad skill systému. Postavy mají čtyři hlavní atributy – Sílu, Obratnost, Inteligenci a Zdraví a několik odvozených (Vůle, Vnímavost...). Veškeré zvláštní nadání nebo slabosti postavy (noční vidění, magické nadání, talent na matematiku, schopnost používat Sílu⁶⁰, šerozrakost, maniodepresivita...) se kupují při její tvorbě jakožto Výhody nebo Nevýhody a jakékoliv její další schopnosti jsou obyčejné dovednosti (ať už jde o střelbu, počítače, šerm nebo konkrétní kouzla).

Systém GURPS se vymodeluje podle světa, ve kterém se má hrát, prostě tím, že se určí, které Výhody/Nevýhody a Dovednosti jsou v daném světě dostupné, popřípadě v jaké míře, a které ne (např. při hře v dobách středověku budete mít jen těžko dovednost Biochemie a znalosti například takové Medicíny budou značně omezeny). Každý svět je možné převést do pravidel GURPS.

Jednou z velkých výhod GURPS je jednoduchost, všechna ke hře potřebná pravidla jsou sepsána na úvodních třech stránkách a nic víc znát nepotřebujete. Zbytek pravidel obsahuje pouze popisy konkrétních Výhod/Nevýhod a Dovedností a pár volitelných pravidel (rozvedenější pravidla pro boj, pohyb ve vyšších rychlostech (setrvačnost apod.), poznámky k případné magii nebo psionice⁶¹). GURPS má mezi hráči mnoho zatvrzelých stoupenců a mnoho kritiků tvrdících, že není zase až tak universální, popř. že pro některé hry existují vhodnější herní systémy, ale nesetkal jsem se s nikým, kdo by jej přímo zavrhoval.

The Window – Podobně jako GURPS jde o systém zcela universální, od GURPS se ale zásadně liší. Všechna pravidla Window i s pár dodatky, úvodem apod. mají necelých šestnáct stránek textu – to je vše, co při používání systému Window potřebujete ke hraní v jakémkoliv světě.

⁵⁷ Multikostkový = využívá spoustu kostek naráz, přičemž účelem není hodit na jedné kostce co nejvíce, ale nodit na co nejvíce kostkách tzv. cílové číslo. Každá taková kostka se počítá za jeden úspěch a hod je pochopitelně tím lepší, čím více úspěchů padlo.

⁵⁸ 1998

⁵⁹ První vydání Steve Jackson games 1986, cena Best role-playing rules 1988, v roce 2000 zařazeno do RPG síně slávy

⁶⁰ The Force, jakási magická esence prolínající se celým světem Star Wars a využívaná rytíři Jedi a jejich protivníky Sithy

⁶¹ Souhrnné označení pro Telepatii (Čtení/Předávání myšlenek, Empatie) Psychokynesi (Telekinese, Pyro/Kriokyneze, Levitace), Mimosmyslové vnímání (Předvídaní, Šestý smysl, Jasnozrakost...) apod.

System Window byl stvořen skupinou fanoušků a je určen k volnému šíření. Window je systémem, který je určen prakticky výhradně pro pokročilejší hráče a který je založen na jediné myšlence rozvedené do tří základních principů – které tvoří jediná pravidla, která jsou zapotřebí.

Myšlenka Window zní: *Srdcem RPG nejsou pravidla, ale příběh, charakter a fantazie. Pravidla jsou při hře pouze nutným zlem.*

Tři principy jsou: 1) *Postava se nepopisuje pomocí čísel, ale pomocí přídavných jmen.* Tedy při popisu postavy se neuvádí: *Síla: 5, ale Je velmi silná.*

2) *Realistické hraní postavy je odpovědností hráče.* Jinými slovy hráč sám, a nikoliv pravidla nebo GM, se má ve svém vlastním zájmu a v zájmu hry starat o to, aby postava nedělala činnosti, které provádět nedokáže, nemůže, nebo by neměla.

3) *Nejdůležitějším cílem je dobrý příběh.* Tomu se podřizuje veškeré jednání GM a hráčů a skrze ně i chování postav i herního světa.

Window by se dal označit za skill systém, i když osobně myslím, že jeho hranice již opustil a přesunul se kamsi dál. Postava stvořená podle Window vypadá jako velmi podrobně vykreslený charakter, jehož pro hru podstatné schopnosti jsou vypsány na sheet, který vypadá asi takhle: První odstavec se týká fyzického vzhledu postavy, druhý stručné informace o postavě (zaměstnání, rodina) a třetí stručný životopis. Dále jsou uvedeny atributy postavy (je průměrně silná a obratná, docela zdravá, nadprůměrně inteligentní a velmi všímavá) a její dovednosti, ať už shrnuté pod dovednosti konkrétní (je dobrá střelkyně a trochu ovládá programování) nebo pod dovednosti obecné, které zahrnují více dovedností konkrétních (je zkušenou policistkou – což zahrnuje jak vyšetřovací schopnosti, tak střelbu, jízdu s autem...) a případné dodatky, jako věci, které u sebe obvykle nosí, nebo v technologicky pokročilých hrách technologická vylepšení na jejím těle...

Každý hráč si postavu stvoří jakkoliv chce, bez jakýchkoliv omezení ohledně počtu nebo hodnocení dovedností, pouze podle toho, jak se hráči společně s GM dohodli, že budou jejich postavy schopné.

Stín meče – Česká class&level fantasy RPG, k níž byla vydána pouze jedna kniha. Hra jako taková se neuchytila, osobně si myslím, že to bylo překombinovaností a zbytečnou složitostí systému. Tvůrci měli nějaké originální nápady, ale ty byly pohřbeny pod snahou udělat systém co nejoriginálnější a nejrozsáhlejší.

Hrdinové fantasy – Nová česká fantasy (Netopejř, Praha, 2005) RPG z prostředí fantasy, dlouhodobě tvořená a laděná, než byla dána na trh. Jedná se o jakýsi (jeden z mála zdařilých) přechod mezi class&level systémem a skill systémem, přičemž se kloní spíše k tomu druhému. Při tvorbě postavy rozdělí hráč pět tzv. rámců mezi jednotlivé archetypy, čímž určí počáteční nadání postavy (nadání je v daném směru tím větší, čím více rámců je danému archetypu přisouzeno – tedy čistokrevný válečník bude mít pět rámců válečníka, zatímco nedostudovaný kouzelník žijící mezi podsvětím může mít např. dva rámce pro magii, dva pro zloděje a jeden pro válečníka). Dále se již vývoj postavy ubírá podle pravidel skill systému – hráč postavě za získané zkušenosti zvyšuje přímo konkrétní schopnosti, přičemž postava se zlepšuje o něco lépe ve vlastnostech, které odpovídají jejím rámcům.

Mé znalosti této RPG bohužel nejsou osobní, ale vyplývají pouze z přednášky, na které autoři tuto hru poprvé představili a z mé následné diskuse s nimi, kdy mi systém představili poněkud podrobněji.

Systém d20 – nejde ani tak o hru, jako spíše o universální princip, který je určen k tomu, aby s ním jiné systémy pracovali. Jeho myšlenka spočívá v tom, že k úrovni své dovednosti

přičtete hod dvacetistěnnou kostkou a pro dosažení úspěchu musíte hodit konkrétní CČ, které se mění podle obtížnosti prováděné činnosti.