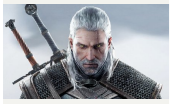
Archetyp není povolání

U každé postavy navrhněte archetyp a krátce jej zdůvodněte. Opřete se o **to, co chce a co dělá**. Protagonista, záporák či mentor jsou jiné osy popisu; „bojovník" je povolání.

> Tyto tři příklady pocházejí z odborného článku *Beyond the Hero*. Po vlastní odpovědi je porovnáme s převažujícím zařazením v jeho lidských anotacích — nikoli s univerzální „správnou odpovědí".

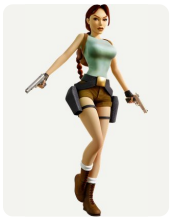


CD Projekt RED · The Witcher 3: Wild Hunt

Geralt z Rivie

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin

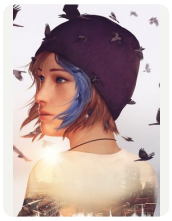


Tomb Raider · propagační render, klasická podoba postavy

Lara Croft

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin



Dontnod / Square Enix · Life Is Strange · propagační portrét

Chloe Price

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin

Pomocný slovník dvanácti archetypů

Nevinný · Innocent
bezpečí, důvěra a naděje

Obyčejný člověk · Everyman
sounáležitost a zvládání všedního života

Hrdina · Hero
překonání zkoušky a odvážný čin

Pečovatel · Caregiver
ochrana a péče o druhé

Objevitel · Explorer
svoboda a poznávání

Rebel · Outlaw
vzdor a narušení pravidel

Milující · Lover
blízkost a vztah

Tvůrce · Creator
vytvoření něčeho nového

Šprýmař · Jester
hra, humor a podvracení vážnosti

Mudrc · Sage
pravda a porozumění

Mág · Magician
proměna světa či sebe

Vládce · Ruler
řád, vedení a kontrola

Pracovní rámec článku a popularizačního přehledu Writers Write; nikoli diagnóza nebo jediná teorie postav. Uveďte konkrétní díl / období, pokud na něm odpověď závisí.

A · Joel, Ellie a Tess

The Last of Us — příběh první hry; obrázek Tess pochází z remaku Part I.

Zvolte jednu část příběhu. Není nutné použít tři různé archetypy. Nerozhodujte podle povolání ani vzhledu.

Hra / díl / kapitola, ke které se vztahuje náš rozbor



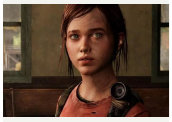
Naughty Dog / Sony · The Last of Us

Joel Miller

Pašerák zvyklý přežívat v nebezpečném světě. S Tess přijme úkol doprovodit Ellie; zprvu si vůči ní drží odstup.

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin



Naughty Dog / Sony · The Last of Us

Ellie

Dospívající dívka vyrůstající po katastrofě. Je zvídavá, umí se ozvat a pro cestu má význam její odolnost vůči infekci.

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin



Naughty Dog / Sony · The Last of Us Part I · propagační obraz

Tess

Joelova zkušená pašerácká partnerka. Vyjednává i riskuje; rozhodnutí pokračovat s Ellie pro ni přestane být jen obchod.

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin

Jak se mění Joelův vztah k Ellie? V čem Tess mění rozhodování této dvojice?

B · Jindřich, Ptáček a Bohuta

Kingdom Come: Deliverance I / II — napište, který díl a etapu rozebíráte. Všechny tři ilustrace jsou z oficiálních materiálů KCD II.

Zvolte jednu část příběhu. Není nutné použít tři různé archetypy. Nerozhodujte podle povolání ani vzhledu.

Hra / díl / kapitola, ke které se vztahuje náš rozbor



Warhorse Studios / Deep Silver · oficiální ilustrace KCD II

Jindřich / Henry

Syn kováře ze Skalice, jehož život převrátí válka. Učí se přežít, vstupuje do služeb šlechty a hledá odpověď na ztrátu rodiny.

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin



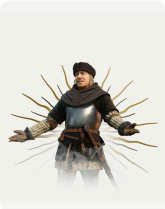
Warhorse Studios / Deep Silver · oficiální ilustrace KCD II

Jan Ptáček / Hans Capon

Mladý šlechtic s vědomím svého postavení, zálibou v zábavě i povinnostmi. Z napětí mezi ním a Jindřichem se rozvíjí přátelství.

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin



Warhorse Studios / Deep Silver · oficiální ilustrace KCD II

Otec Bohuta / Godwin

Nekonvenční venkovský kněz s bojovou minulostí. Dokáže pomoci slovem i mečem; jeho jednání se nevejde do obrazu bezchybného duchovního.

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin

Kde se doplňují a kde se dostávají do konfliktu? Změní se vaše zařazení, posunete-li se v příběhu?

C · Arthur a dva otcové gangu

Red Dead Redemption 2 — doporučený rámec: první polovina hry, než začnete řešit závěr Arthurova příběhu.

Zvolte jednu část příběhu. Není nutné použít tři různé archetypy. Nerozhodujte podle povolání ani vzhledu.

Hra / díl / kapitola, ke které se vztahuje náš rozbor



Rockstar Games · Red Dead Redemption 2

Arthur Morgan

Dlouholetý člen gangu, který pro skupinu vykonává nebezpečnou práci. Jeho loajalita se střetává s vlastním úsudkem a důsledky společných plánů.

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin



Rockstar Games · Red Dead Redemption 2 · propagační obraz

Dutch van der Linde

Charismatický vůdce slibující svobodu a lepší budoucnost. Ostatní sjednocuje vizí, zároveň od nich očekává důvěru a poslušnost.

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin



Rockstar Games / PlayStation · RDR2 · oficiální avatar

Hosea Matthews

Zkušený podvodník a spoluzakladatel gangu. Dává přednost důvtipu před zbytečným násilím; s Dutchem sdílí minulost a Arthura zná od mládí.

Archetyp (případně hlavní + vedlejší)

Krátké odůvodnění: motivace nebo konkrétní čin

Mohou všichni být „Outlaw“, ale každý plnit jinou funkci? Co by se změnilo bez Hosey?

Doplň třetího · 1 / Záchranná loď

Doplňte třetího člena. Nemusí skupinu „vyvážit" ani vyřešit všechny problémy. Má mít důvod s ostatními zůstat a měnit jejich rozhodování.

Mira — kapitánka

Chce dostat posádku a zachráněné lidi domů. Drží slovo a plánuje zásoby; po dřívější ztrátě člena posádky těžko připouští riziko. Ví, že bez Jonášových oprav nedoplave.

Jonáš — mechanik

Chce dokázat, že jeho improvizované zařízení funguje. Má talent a odvahu, ale zatajuje neúspěšné zkoušky. Miru respektuje; její opatrnost považuje za brzdu.

Společná situace: Přichází nouzový signál z ostrova mimo trasu. Palivo nestačí na zajížďku i bezpečný návrat. Jonáš nabízí nevyzkoušenou úpravu motoru.

Nová postava: jméno, vzhled, charakter; co chce a čeho se bojí

Archetyp + proč jej podporuje její motivace (ne jen její povolání)

Vztah k první postavě: co je spojuje a v čem se střetnou

Vztah ke druhé postavě: co je spojuje a v čem se střetnou

Krátká scéna: jedna událost, tři odlišné reakce. Co třetí postava změní?

Jiná možná třetí postava / archetyp: proč by fungovala také?

Původní didaktické postavy a situace. Více řešení může být smysluplných; rozhoduje popis vztahů a jejich projev ve scéně.

Tým / jména: _____

Doplň třetího · 2 / Zakázaný archiv

Doplňte třetího člena. Nemusí skupinu „vyvážit" ani vyřešit všechny problémy. Má mít důvod s ostatními zůstat a měnit jejich rozhodování.

Lea — badatelka

Chce zveřejnit důkaz, že město staví svou slávu na lži. Je pečlivá a vytrvalá; někdy však považuje pravdu za důležitější než lidi, kterých se týká. Potřebuje Oskarovy kontakty.

Oskar — pašerák

Chce bezpečně odvézt svou rodinu z města. Umí smlouvat, improvizovat a obracet zákazy ve svůj prospěch. Leu tajně obdivuje, ale obchod není ochoten obětovat každé její zásadě.

Společná situace: Mají jediný průchod z hlídaného archivu. Úřad slíbí Oskarově rodině odjezd výměnou za originál dokumentu; zveřejnění může ohrozit i žijící svědky.

Nová postava: jméno, vzhled, charakter; co chce a čeho se bojí

Archetyp + proč jej podporuje její motivace (ne jen její povolání)

Vztah k první postavě: co je spojuje a v čem se střetnou

Vztah ke druhé postavě: co je spojuje a v čem se střetnou

Krátká scéna: jedna událost, tři odlišné reakce. Co třetí postava změní?

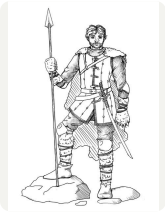
Jiná možná třetí postava / archetyp: proč by fungovala také?

Původní didaktické postavy a situace. Více řešení může být smysluplných; rozhoduje popis vztahů a jejich projev ve scéně.

Doplň třetího · 3 / Sarindar

Nejprve odhadněte motivace a archetypy dvou postav družiny. Potom na následujícím listu navrhněte dalšího člena.

Zkrácené popisy podle *Sarindarských výsostných vod*, oddíl „Vzorové postavy ke hraní“, s. 76–78 a 87–89. Nejsou to nové kanonické medailony; tajné informace pro PJ byly vynechány. Kresby jsou převzaté z finálního PDF označeného autorem.

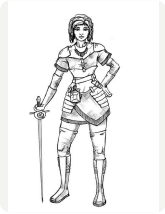


Finální dobrodružství · s. 77

Hazharr z Černého údolí

Vysoký svalnatý bojovník s rezavými vlasy, někdejší učeň kmenového šamana. Je málomluvný a přímý, spíš jedná, než mluví. Poté, co kostěj (nebezpečná nadpřirozená bytost) zdecimoval skupinu jeho přátel, opustil rodné Štítové hory a začal hledat slabiny myšlenkových bytostí (nadpřirozených tvorů, nikoli pouhých představ). Od subotamů (mnišského řádu) se učil lovu přízraků. Vyhledává znalosti, ale na žádost přítele Viléma je ochoten vlastní pátrání odložit a splatit mu dluh.

Archetyp + odůvodnění podle motivace



Finální dobrodružství · s. 88

Saša Krakorecká, kněžka Paní vod

Mladá žena z bohaté rodiny z Erinu (největšího přístavu na kontinentu Tara), s černým mikádem, modrýma očima a zálibou v kvalitním oblečení. Má prudkou povahu a ostrý jazyk, umí zacházet s kordem a přitahuje ji nebezpečí. Studovala u církve Dunril, zvané Paní vod (bohyně vodního živlu), i mořské živočichy. Vyhledává společnost svobodných lidí a dobrodruhů; nesnáší nudu a samotu. Utekla z dohodnuté svatby a otec ji za trest poslal na Mrtvého krakena (velkou loď pro zaoceánské plavby). Peníze ji nelákají tolik jako nové zážitky.

Archetyp + odůvodnění podle motivace

Co mohou mít společné? V čem se mohou střetnout?

> Pro následující návrh neexistuje jediná předepsaná chybějící role. Můžete přidat spojence, zdroj napětí i zrcadlo jedné z postav — ale vysvětlete, proč by spolu zůstali.

Sarindar · váš nový člen družiny

Navrhněte vlastní postavu k Hazharrovi a Saše. **Je to studentský návrh, ne doplnění kánonu Asterionu.**

> **Nová situace pouze pro cvičení:** před dalším úsekem plavby se objeví zpráva o ostrově s nebezpečnou bytostí. Může nabídnout vědomosti i zážitek, ale zdržení ohrozí společnou cestu. Vaše třetí postava má vlastní důvod pro jednu z možností.

Nová postava: jméno, vzhled, charakter; co chce a čeho se bojí

Archetyp + proč jej podporuje její motivace (ne jen její povolání)

Vztah k první postavě: co je spojuje a v čem se střetnou

Vztah ke druhé postavě: co je spojuje a v čem se střetnou

Krátká scéna: jedna událost, tři odlišné reakce. Co třetí postava změní?

Jiná možná třetí postava / archetyp: proč by fungovala také?

Zpětná vazba druhého týmu: co je přesvědčivé, co není jasné, co byste změnili?

Při předání neprozrazujte svůj archetyp. Nechte druhý tým odhadnout motivaci a vztahy podle popisu a scény. Jiný dobře zdůvodněný výklad není chyba.

Doplň třetího · 4 / Aart a Q'ellu

Odhadněte motivace obou postav a navrhněte třetího člena družiny. Neexistuje jediná správná kombinace: rozhodují vztahy, volby a jejich odůvodnění.



Aart Koen

Atletický provazochodec s černými vlasy a páskou přes oko, bývalý pirát ze Sarindaru (kdysi svobodného obchodního města). Pečuje o vzhled, vtipkuje a snaží se rychle zapadnout i být středem pozornosti. Za veselou maskou skrývá výčitky z pirátské minulosti; druhým nedůvěřuje a nechává si zadní vrátka. Na Mrtvém krakenovi (velké lodi pro zaoceánské plavby) chce uniknout pronásledovatelům, vydělat na nový začátek a zbavit se závislosti na saviaku (droze).

SVV, popis s. 83–85 · kresba s. 84



Q'ellu Yuraq

Urostlý čaroděj z národa korullů (mohutných humanoidů), s jizvami po vlastní magii. Je inteligentní a pyšný na svůj původ; jedná nadřazeně, ale obecnou řeč (společný dorozumívací jazyk) neovládá dobře. Z nucené vojenské služby utekl, protože v ní neviděl naplnění svého nadání. V cizích městech přežíval jako dělník a ochránce. Plavbu mu umožňuje amulet tlumící silný strach z vody, za cenu větší únavy při kouzlení.

SVV, popis s. 85–87 · kresba s. 86

Aart: archetyp + důvod podle motivace

Q'ellu: archetyp + důvod podle motivace

Situace vymyšlená pro cvičení: v přístavu nabídne cizinec trojici dobře placenou práci. Začíná okamžitým přejezdem v malém člunu, podrobnosti slíbí až na druhém břehu. Přijmou, odmítnou, nebo vyjednají jiné podmínky?

Nová postava: jméno, vzhled, charakter; co chce a čeho se bojí

Archetyp + proč jej podporuje její motivace (ne jen její povolání)

Vztah k první postavě: co je spojuje a v čem se střetnou

Vztah ke druhé postavě: co je spojuje a v čem se střetnou

Krátká scéna: jedna událost, tři odlišné reakce. Co třetí postava změní?

Jiná možná třetí postava / archetyp: proč by fungovala také?

Zkrácené medailony z *Sarindarských výsostných vod*, „Vzorové postavy ke hraní", s. 83–87. Tajný cíl Q'ellua a budoucí děj byly vynechány. Nová situace i třetí postava jsou výukový návrh, ne doplnění kánonu. Při výměně s jiným týmem neprozrazujte archetyp: nechte jej odhadnout z popisu a scény.

Tým / jména: _____