

Slovník historických, církevních, řemeslných, mocenských a LARPových pojmů

Veřejná verze pro hráče před hrou

Tento slovníček je určen k četbě spolu s kartou postavy před začátkem hry. Obsahuje pouze obecné významy slov a výrazů, které se mohou objevit v historickém nebo LARPovém prostředí.

U historických výrazů je třeba počítat s tím, že jejich přesný význam se mohl v různých dobách, zemích a právních prostředích lišit. Definice níže jsou proto záměrně stručné a praktické: mají hlavně pomoci rozumět textu a dialogu.

A

Absoluce / rozhřešení — vyslovení odpuštění hříchů knězem po zpovědi; v katolické tradici je součástí svátosti smíření.

Akolyta — člověk, který pomáhá při bohoslužbě, zejména při službě u oltáře. V různých dobách šlo o odlišně vymezenou církevní službu.

Autenticita — pravost nebo věrohodnost určitého předmětu, textu, listiny či výpovědi.

B

Balada — vyprávěcí píseň s příběhem, často dramatickým, tragickým nebo ponurým.

Benedictus — chvalozpěv Zachariáše z Nového zákona, používaný jako součást ranních chval v liturgii hodin.

Benediktini / Řád sv. Benedikta - nejstarší existující mnišský řád západního křesťanství, řídí se Řeholí sv. Benedikta z Nursie z počátku 6. století.

Biřic — vykonavatel příkazů vrchnosti nebo městské správy, často se strážní či pořádkovou funkcí; mohl někoho předvést, hlídat, doručovat rozkaz nebo dohlížet na pořádek.

Biskup — vysoký církevní hodnostář, který spravuje diecézi; stojí nad kněžími své diecéze.

Breviář — modlitební kniha obsahující modlitby a texty pro pravidelnou modlitbu duchovních a řeholníků během dne.

Brod — místo v řece či potoce, kde lze vodní tok překročit po dně.

C

Cech — sdružení řemeslníků stejného oboru, které upravovalo výuku, pravidla výroby, kvalitu práce a postavení svých členů.

Cechovní mistr — zkušený a plnoprávný člen cechu, který mohl provozovat vlastní dílnu a vyučovat tovaryše.

Cisterciáci / Cisterciácký řád — mnišský řád západního křesťanství vzniklý ve 12. století jako reformní větev benediktinské tradice.

Confiteor — latinská modlitba vyznání hříchů; tradičně začíná slovy „Confiteor Deo...”.

Curia / kurie — podle kontextu může znamenat správní aparát, dvůr, úřední ústředí nebo papežskou kurii.

D

Desátek — dávka, tradičně spojená zhruba s desetinou výnosu; mohla být odváděna církvi nebo podle místního práva a zvyklostí jinému oprávněnému držiteli.

Diecéze — území spravované biskupem.

Diplomatika — historická pomocná věda, která zkoumá listiny, jejich formu, původ, pravost a způsob vzniku.

Divizna — léčivá rostlina známá v tradičním bylinářství; podobné názvy rostlin se mohou historicky lišit podle kraje.

Doxologie — krátká chvalořeč nebo formule chvály Boha, například „Gloria Patri”.

Důchod — v historickém majetkovém smyslu pravidelný příjem plynoucí z pozemku, práva, úřadu nebo jiného majetku; není nutně totéž co moderní penze.

E

Eulogie — chvalná řeč, oslavné vyjádření nebo pochvalný text. V některých církevních kontextech má eulogie i užší význam požehnaného daru či předmětu.

Exkomunikace — církevní trest spočívající ve vyloučení ze společenství církve a v omezení účasti na některých církevních úkonech.

F

Farář — kněz, který spravuje farnost a pečuje o její věřící.

Farnost — základní místní společenství věřících spravované farářem nebo jiným pověřeným knězem.

G

Glejt — písemné oprávnění nebo ochranný list, který jeho držiteli zaručuje určitou ochranu, bezpečný průchod nebo jiná stanovená práva. Přesný rozsah ochrany záleží na tom, kdo glejt vydal a co v něm stojí.

Gloria Patri — latinská formule „Sláva Otci...“, krátká doxologie tradičně připojovaná k žalmům.

Grunt — v některých LARPových komunitách jednoduchá nebo okrajová NPC role bez rozsáhlého vlastního příběhu; není to univerzální historický termín.

H

Hejtman — vojenský nebo správní velitel. Přesný rozsah pravomoci se v jednotlivých zemích a obdobích výrazně lišil.

Herold — člověk pověřený veřejným ohlašováním zpráv, rozhodnutí, rozkazů nebo slavnostních oznámení. V heraldickém prostředí má také odborné povinnosti kolem znaků a rodů.

Hospodář — člověk odpovědný za správu hospodářství, zásob nebo provozu statku; význam závisí na konkrétním prostředí.

Hraniční kámen — fyzická značka vymezující hranici pozemku, panství nebo jiného právního území.

Hřích — jednání, které je v náboženském pojetí chápáno jako provinění proti Bohu, morálním pravidlům nebo církevní normě.

J

Jitřní / jitřní modlitba — ranní modlitba nebo modlitební část dne.

K

Kaplan — kněz vykonávající duchovní službu pro určitou osobu, instituci, skupinu nebo místo, například pro vojsko či šlechtický dvůr.

Kapitula — sbor duchovních, který společně spravuje určitou církevní instituci; slovo může označovat i její shromáždění.

Kastelán — správce hradu nebo jeho části. Význam a pravomoci se podle doby a oblasti lišily.

Kláster — řeholní komunita a její sídlo; může znamenat jak samotné společenství, tak celý komplex budov a majetku.

Klér — souhrnné označení pro duchovenstvo, tedy osoby náležející ke klerickému stavu.

Kněz — vysvěcený duchovní oprávněný vykonávat kněžské úkony, například sloužit mši a za příslušných podmínek vysluhovat svátosti.

Kozinka - název pro kůži získanou z kozy nebo kůzlete, případně pro výrobek z této kůže - patří k nejemnějším a nejměkším usním, velmi pevná a pružná. ý **Kramář / kramářka** — drobný obchodník nebo obchodnice prodávající rozmanité zboží, například na trhu nebo ze stánku.

Krucifix — kříž se znázorněným ukřižovaným Kristem.

Krčma — hostinec nebo výčep; místo jídla, pití, noclehu a společenského života.

L

Laudy — ranní chvály v liturgii hodin.

Lejstro — hovorové nebo zlehčující označení listiny či písemnosti.

Lenní pán — člověk, který uděluje léno a je druhou stranou lenního vztahu vůči vazalovi.

Lenní vztah — právní a společenský vztah mezi lenním pánem a vazalem, založený na držbě léna a vzájemných povinnostech.

Léno — majetek nebo právo propůjčené vazalovi lenním pánem výměnou za určité závazky, tj. držené v lenním vztahu; typicky jde o půdu, úřad nebo určitý užitek z majetku.

Listina — písemný dokument zachycující právní, majetkový, správní nebo jiný významný úkon či právo.

Liturgie hodin — pravidelný cyklus modliteb rozdělený do jednotlivých částí dne, například ranních chval a nešpor.

Lojalita — věrnost určité osobě, instituci, pánu, řádu nebo závazku.

M

Mandát — oprávnění jednat něčím jménem nebo vykonávat určitý úkol či pravomoc.

Milosrdenství — náboženská a morální ctnost spojená s pomocí trpícím, odpuštěním a soucitem.

Misál / Mešní kniha — liturgická kniha obsahující texty používané při slavení mše.

Mýto — poplatek vybíraný za průchod, průjezd, použití cesty, mostu nebo jiného stanoviště, které podléhá výběru poplatku.

Měšec — váček na mince, obvykle zavěšený u opasku.

N

Náhon — uměle vedený vodní kanál, který přivádí vodu například k mlýnu.

Nátepníky — ochranný či oděvní prvek kryjící část předloktí nebo zápěstí; podoba se liší podle období a prostředí.

Nešpory — večerní modlitba v liturgii hodin.

Nobilita — latinské či odborné označení pro šlechtu, případně obecně stav vznešených nebo privilegovaných osob.

O

Odpustek — církevní úkon spojený za určitých podmínek s prominutím časných trestů za již odpuštěné hříchy.

Opat — představený kláštera nebo opatství. V některých řádech může mít širokou správní, duchovní a majetkovou pravomoc.

P

Pergamen — psací materiál vyrobený z opracované zvířecí kůže.

Pečetidlo — nástroj s vyrytým znakem nebo obrazcem, kterým se vytváří pečeť.

Pečeť — otisk pečetidla, nejčastěji do vosku, používaný k potvrzení původu, vůle nebo neporušenosti dokumentu, zásilky či schránky.

Plachetka — kus látky, šátek, rouška nebo jiná menší textilie; přesný význam se může lišit podle dobového a regionálního použití.

Poddaný — člověk podléhající určité vrchnosti a jejím právům a povinnostem. Neznamená automaticky „otrok“.

Podobenství — krátký obrazný příběh nebo přirovnání, které pomocí jiného děje předává morální, duchovní nebo praktické poučení.

Poutník — člověk putující na náboženské pouti k určitému posvátnému místu.

Povinnost — právně, společensky nebo osobně závazné jednání, které má člověk podle svého postavení, smlouvy nebo přísahy vykonávat.

Punc — značka nebo otisk potvrzující původ, kvalitu či výrobce některých výrobků, zejména kovových; konkrétní systém puncování závisí na době a místě.

Purkrabí — správce hradu nebo hradního panství, pověřený určitou správou, bezpečností a výkonem pánovy moci.

Pán — obecné označení osoby s autoritou nebo vyšším společenským postavením; může jít o šlechtice, vrchnost, držitele panství nebo jiného nadřízeného.

Písař — člověk, který píše, opisuje nebo vystavuje listiny a jiné dokumenty.

Přísežný — osoba zavázaná přísahou k určité službě, věrnosti nebo úkolu; může jít i o označení člověka, jehož úřední funkce je spojena s přísahou.

Převor — představený části řeholní komunity nebo kláštera, případně druhý nejvýše postavený řeholník po opatovi; přesné pravomoci se liší podle řádu a situace.

Představený — v církevním prostředí člověk, který stojí v čele řeholní komunity nebo určité instituce.

R

Regent — člověk, který dočasně vykonává vládu nebo správu místo panovníka či jiného držitele moci.

Rekviem — zádušní bohoslužba nebo soubor liturgických textů za zemřelé.

Relikvie — tělesný pozůstatek světce nebo předmět s ním těsně spojený, který je předmětem náboženské úcty.

Relikviář — schránka určená k uchovávání relikvie.

Rychtář — místní správce nebo představitel obce či městské soudní a správní správy; přesný rozsah jeho pravomoci se liší podle místního práva a období.

Řehole — soubor pravidel, podle nichž žije řeholní komunita.

Řeholnice / řeholník — osoba žijící v řeholním společenství podle určité řehole a řeholních slibů.

S

Sakrální — posvátný, spojený s bohoslužbou, kultem nebo církevním prostorem.

Schovanka / schovanec — osoba svěřená do péče jiné osoby nebo domácnosti, často z rodinných, majetkových či sociálních důvodů.

Smlouva — dohoda mezi stranami, která zakládá práva a povinnosti; ve středověkém prostředí mohla být ústní, písemná nebo potvrzená přísahou, svědky či pečeti.

Stoka — vodní koryto nebo kanál; podle kontextu může odvádět, rozvádět nebo přivádět vodu.

Svátost — posvátný úkon uznávaný církví jako prostředek Boží milosti; v katolické tradici jich je sedm.

Svátost smíření — svátost, při níž člověk vyznává hříchy, lituje jich a přijímá rozhřešení.

Svědění — vnitřní morální posouzení vlastního jednání a jeho správnosti či nesprávnosti.

Š

Šafář — správce hospodářství, dvora, statku nebo jiné části majetku; jeho úkolem bývá dohled nad lidmi, zvířaty, zásobami a provozem.

Šlechta — privilegovaná společenská vrstva s dědičnými či jinak uznávanými právy, statky a společenským postavením.

T

Titul — označení společenského, úředního, vojenského nebo církevního postavení.

Tovaryš — vyučený řemeslník pracující u mistra; obvykle ještě není samostatným mistrem s vlastní dílnou.

Trubač — hudebník hrající na trubku nebo podobný nástroj; může dávat signály, doprovázet slavnosti nebo ohlašovat příchod či odchod.

Tubus — válcovité pouzdro určené například k uchovávání svitku, listiny nebo jiného citlivého předmětu.

V

Vantroky — upravený žlab nebo vedení vody, často dřevěné, které přivádí vodu k mlýnu nebo jinému zařízení. Nejde nutně o synonymum celého náhonu.

Vazal — osoba v lenním vztahu k lennímu pánovi; drží léno a má vůči lennímu pánovi určité závazky, zejména věrnost a službu.

Velitel — člověk, který v určité situaci vede skupinu a odpovídá za její postup. Nemusí být nejvýše postavenou osobou v celé společnosti.

Velebit / eulogizovat — chválit, oslavovat nebo vyzdvihovat někoho v řeči či textu.

Vikář — zástupce nebo zástupně působící duchovní; konkrétní význam a pravomoci závisejí na církevní instituci a době.

Vodní právo — souhrn práv k využívání vody, toku, náhonu, jezu, rybníku nebo jiného vodního zdroje; mohlo mít značnou hospodářskou hodnotu.

Vrchnost — osoba nebo instituce vykonávající nad jinými lidmi správní, soudní, hospodářskou nebo jinou nadřízenou moc.

Výheň — kovářské ohniště, v němž se rozžhavuje kov před kováním.

Z

Záduší — majetek nebo fond určený k podpoře kostela, bohoslužeb nebo modliteb za zemřelé.

Zpovědní tajemství — povinnost kněze nevyzradit, co se dozvěděl ve zpovědi; jde o zvláštní a velmi silně chráněnou formu mlčenlivosti.

Zpovědník — kněz, který přijímá zpověď a za příslušných podmínek uděluje rozhřešení.

Zpověď — vyznání hříchů knězi v rámci svátosti smíření.

Zvykové právo — právní pořádek založený na dlouhodobě uznávané zvyklosti místo jedině psané normy; důležitou roli mohou mít svědci, precedens a místní tradice.

Závazek — povinnost, kterou na sebe člověk přijme přísahou, smlouvou, lenním vztahem, službou nebo jiným právním či osobním aktem.

Ž

Žalm — biblická modlitba nebo píseň ze Starého zákona, tradičně recitovaná či zpívaná při bohoslužbě a v liturgii hodin.

Žoldnér — ozbrojenec sloužící za plat; jeho vazba k místnímu pánovi, městu nebo obci nemusí být stejná jako u místní vojenské síly.

Další

Jurisdikce — rozsah pravomoci, v němž může člověk, úřad nebo instituce rozhodovat či vykonávat svou moc.

Kánon — soubor závazných pravidel; v církevním prostředí zejména soubor právních či normativních pravidel církve. V jiných kontextech může znamenat uznávaný soubor textů nebo děl.

Ostentativní — nápadně okázalý nebo úmyslně vystavovaný na odiv. Není to výhradně historický pojem, ale může se objevit v popisech dobové moci nebo bohatství.

Šolna — starší označení dílny, provozu nebo prostoru spojeného s řemeslem či výrobou; význam se liší podle regionu a období.

LARPové a herně-technické výrazy

Tyto výrazy nepatří do středověkého světa. Jsou to pojmy, které může používat organizátor / GM při popisu samotné hry.

Anachronismus — něco, co do dané historické doby nepatří: slovo, předmět, zvyk, instituce nebo událost.

Beat — jednotlivý plánovaný okamžik nebo malá scénická situace v LARPu; může jít o rozhovor, předání informace, rekvizitu nebo rozhodnutí.

Briefing — společné úvodní vysvětlení hry, pravidel, bezpečnosti a základního rámce.

Cue — konkrétní spouštěč nebo pokyn: okamžik, kdy má nastat určitá akce, informace nebo situace.

Debriefing (reflexe) — řízené vyhodnocení v LARP hře, které probíhá bezprostředně po skončení hry. Jeho hlavním účelem je bezpečný návrat hráčů z herních rolí do reality (tzv. de-roling) a zpracování silných emocí.

Deflátor (deflace) - komunikační technika, kterou hráč vědomě a citlivě rozbije nebo oslabí nechtěné herní nedorozumění, aniž by tím narušil herní atmosféru (tzv. imerzi), např. když spoluhráč omylem spojí dvě nesouvisející věci, vytvoří mylnou teorii nebo zveličí drobnou chybu, deflátor tuto bublinu „vyfoukne“, odvrátí pozornost od slepé uličky a ušetří čas ostatním hráčům i organizátorům.

Diegetický — takový prvek, který existuje uvnitř fikčního světa hry a postavy ho mohou vnímat jako skutečnou součást svého světa.

Fallback — předem připravená záložní varianta v LARP scénáři, která se použije, když primární způsob odehrání situace neproběhne nebo se hráč klíčové postavy nedostaví nebo musí ze hry nečekaně odejít. Jeho cílem je zachránit plynulost příběhu a zabránit rozpadu herních linek ostatních hráčů.

Fórum — obecně místo veřejné debaty nebo rozhodování; v historickém kontextu může mít i právní či správní význam.

GM / Game Master — člověk, který řídí průběh LARPU, připravuje situace, pomáhá hráčům a dohlíží na pravidla a průchod hry.

GM intervence — vědomý zásah organizátora do hry, například předání informace, rekvizity nebo krátké pobídky.

IC (in character) — jednání a mluvení z pozice postavy uvnitř fikce.

Imerze - (z angl. immersion – ponoření) je v LARPU stav hlubokého duševního zapojení, kdy hráč plně splývá se svou postavou a herním světem. Během imerze člověk přestává vnímat sám sebe jako hráče a začíná myslet, cítit a jednat čistě jako jeho fiktivní charakter. Prostředí a herní situace v tomto stavu vnímá jako skutečné, nikoliv jako pouhou hru.

Meta — něco, co se týká hráče nebo organizace hry, nikoli postavy uvnitř fikce.

Metaherní informace — informace, kterou má hráč, ale jeho postava ji ve světě hry nemá oprávněně k dispozici.

NPC — Non-Player Character, tedy postava ve světě hry, kterou nehraje běžný hráč; zpravidla ji ztvárňuje GM nebo jiný určený účinkující, nebo se o ní jenom mluví.

OOO (out of character) — jednání nebo informace mimo roli postavy, tedy jako hráč.

Play-to-Lift — herní styl zaměřený na aktivní podporu ostatních hráčů a postav tak, aby v příběhu vynikli a zažili svůj silný moment.

Play-to-Lose — tento styl spočívá v tom, že hráč vědomě dělá rozhodnutí, která vedou k neúspěchu, pádu nebo tragédii jeho vlastní postavy s cílem vytvořit dramatické napětí, uvěřitelný vývoj postavy a emocionálně silný příběh.

Play-to-Win — je herní přístup, kde je primárním cílem hráče dosáhnout úspěchu své postavy — přežít, porazit soupeře, získat moc nebo splnit konkrétní úkoly za použití nejlepších dostupných taktik a herních mechanik. Na rozdíl od narativních přístupů (Play-to-Lose, Play-to-Lift) se zde hráč plně ztotožňuje s vnitřní motivací postavy, která přirozeně nechce selhat.

Rekvizita — fyzický předmět používaný v LARPu jako součást hry; může být čistě dekorativní nebo nést konkrétní herní informaci.

Resilience — v herním designu schopnost scénáře pokračovat i po výpadku určité postavy, rekvizity nebo plánované situace či akce.

Runbook — podrobný organizační plán průběhu určité části hry; obsahuje časování, pořadí kroků a varianty.

Side-quest — vedlejší herní úkol nebo menší příběhová větev, která nemusí být součástí hlavního cíle hry.

Často zaměřované pojmy

Opat × převor — oba mohou být představení řeholní komunity, ale nejde o dvě slova pro tutéž funkci. Opat bývá představený opatství; převor je podle konkrétní řehole a uspořádání nižší či zástupnou autoritou.

Kaplan × zpovědník — kaplan je označení duchovní služby; zpovědník je kněz, který přijímá zpověď. Jedna osoba může být obojím.

Zpověď × duchovní rozhovor — zpověď je svátostný úkon spojený s vyznáním hříchů a rozhřešením; duchovní rozhovor je širší rozhovor o víře, svědomí, starostech nebo životním rozhodování.

Pán × lenní pán — „pán“ je široké označení autority; „lenní pán“ je konkrétní právní pojem z lenního vztahu.

Vazal × poddaný — vazal je účastník lenního vztahu; poddaný je obecně člověk podléhající určité vrchnosti. Nejsou to synonyma.

Pečetidlo × pečeť — pečetidlo je nástroj; pečeť je jeho otisk nebo výsledný znak.

Listina × glejt — listina je obecný pojem pro písemný dokument; glejt je konkrétní druh písemného oprávnění či ochrany.

Mlýn × náhon × vantroky — mlýn je zařízení; náhon je celá vodní cesta, která mu může přivádět pohonnou vodu; vantroky jsou upravené vedení vody či žlaby, často přímo u mlýna.

GM × NPC — GM řídí hru; NPC je postava ve fikci.

Diegetické × metaherní — diegetické patří postavě do světa hry; metaherní patří hráči nebo organizaci mimo fikci.

Mistr × tovaryš — mistr je samostatný řemeslník s plnými cechovními právy; tovaryš je vyučený řemeslník pracující u mistra a teprve směřující k mistrovství.

Pečeť × podpis — pečeť není totéž co moderní vlastnoruční podpis. Ve středověku mohla mít samostatnou právní a autentizační funkci.

Poznámka pro hráče

Nemusíte znát všechny pojmy nazpaměť. Smyslem slovníčku je, abyste se nezasekli na jediném neznámém slově během čtení karty nebo hry. Přesný význam konkrétního titulu nebo úřadu může v historickém prostředí záviset na situaci, období a místních zvyklostech.