

Pojmy

Na dřevárnách se potkáte se spoustou specifických pojmů a výrazů. Zde je přehled těch používanějších, abyste se lépe orientovali:

dřevárna - obecně hra, na které se bojuje dřevěnými (díky polstrování to dřevo není vidět a navíc ho čím dál více nahrazuje laminát) replikami chladných zbraní, obvykle ve stylu fantasy. Existují i akce přísně historické, akce z období antiky, renesance, pirátské, Shadowrun či postapokalyptické dřevárny (ty se překrývají s airsoftem).

bitva - dřevárna, na které je hlavním těžištěm zábavy boj. Malé bitvy mívají 40-80 lidí, velké kolem dvou set, velmi vzácně se konají i větší. Bývají víkendové (s tábořením a večerním "společenským" programem) i jednodenní (ty spíše jen u velkých měst). Hlavní sezóna je jaro a podzim.

LARP (zkratka z anglického live action roleplaying) - obecně hra, při které se hráč vžívá do nějaké role (nemusí jít vůbec o dřevárnu). V našem kontextu pak dřevárny, kde se hráči soustředí na hraní své postavy. LARPy jsou velmi široká paleta her s různou náplní, stylem a provedením. Od "Hele skřet, zabijeme ho." po velmi spletité příběhy a drsnou realistickou politiku. Nejčastěji je to dobrodružství, objevování, politika a piklení.

komorní larp - LARP, který se odehrává na omezeném prostoru a času (obvykle místnost a 1-3 hodiny), většinou bez boje, s výraznými, předem připravenými rolemi a zápletkami

svět - LARP odehrávající se na jednom místě (obvykle ne moc rozlehlém, cca 0,5-1 km), kde můžete najít různá "herní" místa (hrad, město, hory, hluboký les, ...). Hráči hrají různé postavy z tohoto světa (od krále až po žebráka), mají vlastní i skupinové cíle a vývoj hry je zčásti řízen organizátory vnějšími událostmi a cizími postavami (viz níže) a zčásti pak rozhodnutími a aktivitou samotných hráčů. Obvykle je hra pro 50-100 hráčů a trvá 2-3 dny. Hlavní sezónou je léto a prodloužené víkendy.

družinovka - LARP, kde hráči hrají spolu v pevně daných družinách (ala Dračí doupe), většinou s cca 5-10 členy.

tažení - družinovka, kdy hráči během dobrodružství postupují po předem dané trase. Ve veřejné nabídce akcí je skoro nenajdete. Jsou moc náročné na organizaci, a proto jsou pořádány hlavně jako uzavřené akce pro zvané.

městský LARP - hra (často ne dřevárna), která se hraje buď jeden den / večer / noc v centru města nebo paralelně k běžnému životu (často i mnoho týdnů). Běžnými styly jsou: mafie, upíři a vlkodlaci, zločinci a policisté apod.

železo - akce historického ("železného") šermu. Pozor, to, že je někdo dobrý v železném šermu, vůbec neznamená, že rozumí tomu dřevěnému. Jde o dvě různé věci.

FAS (fantasy asociace) - to se kdysi sešli organizátoři většiny akcí u nás a dohodli se na jednom společném kalendáři a jedné společných pravidlech boje. Užitečný to počin. Časem ale hodně lidí začalo zavádět vlastní pravidla, kalendáře apod. Poslední dobou se tato zkratka používala pro označení zásahových ploch po kolena a lokty.

ASF, MoL aj. - různé organizace a sdružení zaměřující se na dřevárny (většinou formou nějakého servisu - pomoc s organizací, weby, různé projekty, další standardní pravidla boje apod.). Všechno jsou to ale jen větší či menší ostrůvky v moři "neorganizovaných" dřeváren. Neexistuje žádná organizace, která by zastřešovala či zastupovala dřevárny jako celek. Velká část akcí pod nic podobného nespadá (ono to totiž vůbec není potřeba). České dřevárny, to je nesourodá směs různých nadšenců. Nikdo tomu nevelí (navzdory tomu, že někteří to prezentují jinak).

ASF se také používá pro označení zásahových ploch po zápěstí a kotníky.

high fantasy - pojetí, které upřednostňuje fantazii a efektní kostýmy (např. kostýmy ze světů WoW, Warhammeru apod.) a nebazíruje tolik na realističnosti

living history (fantasy) - pojetí snažící se o maximální historickou (stylovou) věrnost - žádné nedobové doplňky, petlahve, moderní stany apod. Vše jen stylové nebo přinejhorším hodně dobře zamaskované. Hezké, ale dost pracné a nákladné. Pro nováčky velmi náročné.

living fašisti / kostýmoví fašisti - lidé (organizátoři), kteří nekriticky vyžadují living history přístup u všech ostatních

kekel - drsnější způsob šermu s využitím síly a částečně s kontaktním bojem. Také povolená škála zbraní je širší. Hraničí s železným šermem (ale bez ocelových zbraní). Vhodné pro starší a zkušenější

účastníky. Většinou od 18 let a s povinnou helmou a zbrojí. Většina akcí není ve veřejné nabídce. Pozor, bývá často propojeno s living history přístupem.

roleplaying - hraní, kdy upřednostňuji chování, výrazy, cíle a motivace své postavy nad svým vlastním. Obecně kvalitní a odpovídající herecký projev. Na dřevárnách je dobrý roleplaying vysoce ceněn neboť citelně přispívá atmosféře akce a zábavě ostatních.

kydlení - styl šermu, kdy bojující nehledí na realističnost, ale snaží se o maximální efektivitu (často až v rozporu s pravidly), typické projevy: místo pořádných seků krátké ťukání pohybem zápěstí; prudká změna směru seku během útoku; postoj, ve kterém se bojovník hrbí a vystřikuje hlavu, aby se jí kryl; cílené přijímání souseků. Obecněji podvádění v boji (neuznávání zásahů, podvádění při počítání životů apod.)

ultralight - příliš lehká zbraň, umožňující nerealisticky rychlé útoky a svádějící ke kydlení

org - organizátor, v drtivé většině nadšenec pořádající akci na vlastní triko a zadarmo (herní poplatek kryje většinou jen přímé náklady - materiál, rekvizity, benzín apod., nikoliv desítky až stovky hodin práce a příprav)

orgoviště - část tábora vyhrazená pro organizátory a jejich pomocníky, obecně je do něj dobré nevstupovat bez důvodu, protože v něm organizátoři připravují a řeší věci, které by neměly předčasně proniknout mezi hráče

CP, CPčko (cizí postava) - postava, která je ve hře jen krátkodobě. Často je nějakým způsobem řízena či omezena organizátory. Slouží k řízení politiky (šéfové stran s pevně danými cíli), ekonomiky (kovář či alchymista odvádějící peníze ze hry), předání informací (posel z vedlejšího království, svědek nějaké události apod.) či dokreslení prostředí (žebrák, zlodějíček, ponocný, ...).

bestie - cizí postava, která ztvárňuje nepřátele (vlci, skřeti, zombie, ...)

bestiář - skupina pomocníků organizátora, která hraje různé bestie, případně i nebojové CP

scéna (setkání) - dějově ohraničená událost v rámci příběhu (např. boj nebo jednání), většinou v trvání minut či desítek minut. Používá se většinou pro omezení dovedností (např. "Lze použít 1x za scénu.")

kvest - obecně nějaký úkol pro hráče. Na vyspělejších hrách nejsou zadávány přímo (nejde si "řít o kvest"), ale jde spíše o nějaký problém, záhadu, ukrytý poklad či artefakt, na který můžete narazit v legendách, knihovně, na hracím území či v rozhovoru s někým a který se můžete rozhodnout řešit. Často (ale ne nutně) je jeho vyřešení spojeno s nějakou odměnou.

linka - navazující řada kvestů, určitá dějová linie hry

exp (též zkušenost) - bod, kterým se měří síla postavy. Za expy na mnoha larpech získáváte nové dovednosti, kouzla apod. Většinou se expy dají získat (a postava vylepšit) ne jen ze začátku, ale i během hry (různými způsoby podle konkrétní akce).

dovednost - pravidlo, které vám umožňuje dělat něco, co neumíte nebo nedokážete reálně (vykovat meč, přeskočit řeku, uvařit lektvar, seslat kouzlo apod.).

kombení - vychytávání mezer a děr v pravidlech za účelem zvýšení síly postavy (z mága si vezmu neviditelnost, ze zloděje podřezání a pak zabiju, koho budu chtít ...) bez ohledů na ostatní či vyvážení hry, nežádoucí jev

powergamer (mančkin) - hráč, který se snaží mít co nejmocnější a nejnesmrtelnější postavu (často na úkor hry a bez ohledu na ostatní)

setleření (někdy též farma) - simulace řemesel a koloběhu surovin na larpu (např. dřevorubec nakácí dřevo na výdřevu, horník pak vytěží v dole železo a kovář z něj pak udělá meč), může být různě detailně propracované, většinou je to použito jako výplň hluchým míst hry

pravidlo nula (Jsi li blb, zůstaň doma.) - obecné upozornění, že se lidi mají chovat rozumně, s nadhledem, respektovat ostatní hráče a organizátory. Nehádejte se. Jste li na něj upozorněni, zastavte se, dejte si chvíli pauzu a pokuste se zhodnotit své chování z pohledu z venku (poproste o to své kamarády).

červený kód, rudá stop - řeší se kritická situace nesouvisející s příběhem hry (nejčastěji vážnější zranění, ojedinelé i jiné nehody či průšvihy), pokud se během hry ocitnete ve fyzicky či psychicky výrazně nepřijemné situaci, neváhejte ho použít