

A man in a dark suit and a wide-brimmed hat is playing chess. He is looking intently at the board. A hand is shown in the foreground, moving a white chess piece. The scene is lit with a mix of warm orange and cool blue light, creating a dramatic atmosphere. The chessboard and pieces are in sharp focus in the foreground, while the man's face is slightly blurred in the background.

# rolling

**Shrnující zpráva  
2025**



Foto na úvodní straně Pierogi Photography  
hra Fin de Siècle

**Rolling, spolek pro rozvoj zážitkových vzdělávacích her**

Fučíkova 283, 411 55 Terezín

[rolling@rolling.cz](mailto:rolling@rolling.cz)

+420 721 030 120

# Úvodem

*Vážení přátelé,*

prvně – díky, že tohle čtete. V době rozvrácených sociálních sítí pro nás není jednoduché komunikovat základní věci o tom, co děláme, jak nám to vyšlo a proč to děláme. Vážíme si toho, že jste měli dostatečný zájem zprávu vůbec rozkliknout. A to v ní letos ještě najdete řadu vnořených menších zpráv k jednotlivým hrám. To už je ale skutečně pro fajnšmekry.

Rok 2025 pro nás byl úspěšný po prakticky všech stránkách. Máme obří radost, že dle zpětných vazeb i toho, co nám říkáte, se nám letos povedly jak prověřené fláky, tak novější experimenty. Spaní nám výrazně zjednodušuje také to, že díky heroickému dobrovolnickému členů i nečlenů spolku a nějakým těm dobrým investicím se nám letos zadařilo též finančně a do budoucnosti tentokrát opět hledíme s úsporami a připraveni překonat lecjakou nepřízeň osudu. Jedna bolest z loňského roku ale zůstává: ačkoliv když velkou část her dokážeme naplnit nebo přeplnit, stále nejsme spokojení s tím, jak fungujeme po stránce reklamy, komunikace naší činnosti a rozšiřování koníčku dál. Pokud máte nápad, jak nám s tím pomoci, ozvěte se nám.

Jinak samozřejmě, i letos to bylo těžké. Dělat standardní práce a pak si brát dovolené na psaní a uvádění her není úplně život na nejjednodušší obtížnost, ale to vám říkáme každý rok a trochu doufáme, že to je nějak vidět. A speciálně letos můžeme myslím říct „stojí to za to“. Jsou momenty, které máme vyryté v paměti. Od tiché hrůzy na Domu v kruzích po nadšené děti na Bitvě pod Horou.

Humorně tragické záporáky Fallen i tragické postavičky Čistek. Básníky konce století v Paříži i chovance nápravného ústavu. Stávkující dělnictvo v činžáku devatenáctého století i bandu lidí z doslova celého světa, která staví poličky v dílnách La Cage.

Loni jsem nám přál, ať zvládneme těžké časy plné šetření a práce navíc. Vypadá to, že jsme je zvládli a vyrážíme vstříc dalším výzvám. Doufám, že si užijete krátké shrnutí toho, jak to v roce 2025 vypadalo.

David František Wagner  
generální ředitel



# Larpová konference



*foto Meridian Photo*

Došlo k uspořádání již třetího ročníku Larpové konference, tentokrát s pojícím tématem Hranice. Realizace projektu se chopila majorita organizačního týmu předchozího ročníku s novými posilami. Bezesporu největší novinkou akce byla skutečnost, že tentokrát se konference odehrála naživo, v útulných prostorách pražského Kina Kavalírka. Online přenos během konference tentokrát nebyl zajištěn, ale stejně jako u předchozích ročníků došlo k záznamu jednotlivých příspěvků (pokud autorstvo udělilo souhlas) a jejich vystavení na [YouTube](#) kanále Larpové konference.

Konference představila celodenní program v podobě 11 příspěvků, na kterých se celkově podílelo 14 řečníků/řečnic. Variabilní téma Hranic vybízelo k pestrým výkladům, a tak účastnictvo mohlo shlédnout příspěvky o vzájemném prolínání larpů s divadlem, vzdělávacím procesem, filozofií a nebo třeba reenactmentem. Programová linie začínala v 9 ráno a končila až rozloučením v 19 hodin. Celým dnem provázela moderátorská dvojice z řad organizátorstva.

Vzhledem k pronájmu prostor byla účast na Konferenci poprvé zpoplatněná, za účelem zachování přístupnosti byly ale v předprodeji nabídnuty zlevněné lístky. Existovala i možnost sponzorského lístku s darem v podobě ilustrovaného kalendáře. Proдало se zhruba devadesát lístků, z toho polovina v předprodeji. Po ukončení konference následovala afterparty spojená s narozeninovou oslavou spolku. Věříme, že to přineslo více účastníků oběma akcím a také možnost dojmy z konference rovnou řádně prodiskutovat.

Celkově hodnotíme první ročník naživo jako velmi úspěšný krok správným směrem, v roce 2026 bude určitě záměrem tento formát Larповé konference zachovat a poskytovat tak nadále komunitě další platformu ke vzájemnému sdílení zkušeností.



*foto Meridian Photo*

### **Organizační tým**

Zuzana Šubrtová, Iva Vávrová, Bára Drbohlavová, Julie Pokorná,  
Jan Holan, Marek Kryška, Magdalena Wald, Šárka Tůmová

**Délka:** 10 hodin

**Účastnický poplatek:** 250-450,- Kč

**Web:** [konference.rolling.cz](https://konference.rolling.cz)



# 14. Legioples

Myšlenka pořádat ples se zrodila na jedné poradě a vize byla jednoduchá – uspořádat příjemnou společenskou akci spojenou s některou z našich her, kde se lidé obléknou do pěkných kostýmů a zatančí si. Volba padla na hru Legie: Sibiřský příběh, k níž se prvorepublikové plesání zkrátka hodilo.

První ročník plesu, který se nesl v duchu desetiletého výročí návratu československých legionářů do vlasti, jsme uspořádali v roce 2016. Po úspěchu prvního ročníku vznikla (ne úplně každoroční) tradice, a tak jsme pátý ročník zorganizovali v sobotu 8. března 2025 v sále Kulturního centra Domovina. A protože jsme jej zasadili do roku 1934, tedy 14 let po návratu statečných legionářů z Ruska,

dostal (poněkud nečekaně po předchozím 23. Legioplesu) číslovku 14. Oslavovali jsme na něm všech 34 dosud proběhlých běhů Legií a Legion a deset let uvádění. Plesu se zúčastnilo více než sto lidí, tančilo se na reprodukovanou hudbu a předtančení připravili Annie, Tári a Harald. Akci ozvláštnily taneční pořádky, které přichystala spoluorganizátorka Kláři Hrušková, a nechyběl ani fotokoutek Karea Foto. Spoustu radosti jistě udělala i tradiční a velmi tematická tombola. Vše moderovala osvědčená dvojice Julie Pokorná a Tadeáš Hlavinka.



*foto Karea Foto*

## **Organizační tým**

Klára Juračková, Kláři Hrušková, Vendula Borůvková

**Délka:** 6 hodin

**Účastnický poplatek:** 500,- Kč



# Requiem: Reichkinder



*foto Michal Kára*

## **Uvedení v roce 2025**

V roce 2025 jsme uvedli tři běhy hry Requiem: Reichskinder, z toho jeden v angličtině. Hra od svého vzniku v roce 2017 prošla mnoha změnami a vylepšeními, protože nás baví ji ladit do co nejlepší podoby. Proto jsme tentokrát přidali jednoho nového Zvláštního přítele, novou hudební smyčku a jednu zcela novou místnost. Také jsme vylepšili jídelníček, aby byl diegetický, chutný i nutričně vyvážený. Od tohoto roku jsme také na všech běžích umožnili hráčstvu vybírat si postavu bez ohledu na svůj vlastní gender.

## **O hře**

Requiem je především příběhem o vině, trestu a vykoupení. Odehrává se v převýchovném ústavu pro problematickou mládež krátce po druhé světové válce. Ve hře jsou tři skupiny postav, které nabízí výrazně odlišné zážitky – chovanci ústavu (mladí lidé, většinou Němci, kteří si prošli válkou), vychovatelé, kteří se starají o chovance, ale zároveň mají vlastní příběhy, a terapeuté, kteří mají možnost posouvat a spoluutvářet příběhy chovanců.

Výrazným atmosférickým prvkem hry je přísná disciplína a důsledné dodržování pravidelného denního režimu. Čas hry je rozdělen do několika celků, které mají jasně vymezený časový rozpis pro bloky činností, odpočinku, terapií i spánku. Chovanci docházejí na sezení s terapeuty, podstupují dramaterapii a v případě potřeby i různé další, drastičtější procedury. Ve hře je důležitý prvek opakování, kdy se příběhy postav posouvají a vyvíjejí opakováním činností zdánlivě stejných, avšak postupně se někam posouvajících či zasazených do nových rámců. Možné rozostření orientace v čase a pocit lehké spánkové deprivace jsou přiznanými prvky hry. Stejně tak to, že od začátku znáte rámcově celý rozvrh hry a hráči od začátku ví, kdy přibližně budou činit která zásadní rozhodnutí, a příběh své postavy jim mohou uzpůsobovat. Prostředí hry je často bizarní, vizuálně znepokojivé a používá různé hudební a světelné efekty. Hra obsahuje i některé prvky hororu.

Ve hře se pracuje se zrychleným opakováním cyklu den-noc (čas běží dvakrát rychleji), s postupným odhalováním příběhu (ať již během terapeutických sezení nebo v rámci dramaterapií) či s psychedelickou atmosférou, kterou kromě technických efektů podporují i podivní přátelé, kteří se ve hře objevují.

### **Autorský tým**

David Wanka (šéf produkce, postavy), David František Wagner (šéf příběhového týmu), Klára Wanková (rekvizity, postavy), Adéla Hrabáková (postavy, příběh), Michaela Hrabáková (postavy, příběh), Michal Pikola (příběh), Hana Lauerová (příběh, kostýmy, komunikace), Michaela Polední (příběh, rekvizity), Jan Mála (web), Honza Fíla (hudba, produkce), Jakub Míšek (hudba), Karolína Serbousková (příběh, produkce)

### **Uvaděči**

David František Wagner, Martin Bláha, Karolína Serbousková, Michaela Hrabáková, Daniela Procházková, Maroš Surový, Tadeáš Hlavinka, Kevin Blank, Tim Wießner, Martin Philipp

**Místo:** Terezín

**Délka:** 32 hodin + 8 hodin předherní přípravy

**Počet hráčů:** 31 na hru

**Účastnický poplatek:** 2 750,- Kč/210 euro

**Web:** [requiem.rolling.cz](http://requiem.rolling.cz)



# Bitva pod horou



*foto FotoGen Darien*

Třetí ročník Bitvy pod Horou posunul lokalitu, rozšířil organizační tým a významně navýšil kapacity v dětských linkách. Pokud jsme si ale na druhém ročníku mohli stěžovat na přivaly vody a vývraty v lese, třetí ročník v půlce hry utrpěl přivalovým deštěm, který změnil části tábořiště v bažinu a donutil nás zkrátit bitvu o několik scénářů. I přes tuto nepřízeň a nedokonalé implementace nových prvků v pravidlech to na základě zpětné vazby vypadá, že akce uspěla. Zájemce o detaily designu a logiku za jednotlivými rozhodnutími také odkazujeme na toto shrnutí.

Souhrn fotografií z akce můžete najít na [stránkách Bitvy pod Horou](#).

## **Organizační tým**

David František Wagner, Aneta Siny Formáčková,  
Tereza Rzacze Alešová, Tomáš Bagr Neugebauer, Hana Aldariel  
Neugebaerová, Ondřej Vodička, Tereza Vodičková, Matěj Minka, Kristýna Červová

**Místo:** obec Okna

**Délka:** jeden den

**Počet účastníků:** 950

**Účastnický poplatek:** 500–900 Kč

**Web:** [bitvapodhorou.rolling.cz](http://bitvapodhorou.rolling.cz)

# Vizita



Vizitou 2025 jsme navázali na předchozí pořádání festivalů zaměřených na otevření nemocnice v kombinaci komentovaných prohlídek historické budovy i našeho spolkového zázemí, koncertů (Athéna Chlebová, Kolektivní Halucinace) a divadelních vystoupení ve spolupráci se skupinou Oldstars (Bazén, Svatba, Romeo a Julie). Oproti roku 2024 jsme nabídli širší program, ale přes propagaci na sítích i plakátech je třeba přiznat, že akce přitáhla výrazně méně návštěvníků, než by nám bylo příjemné. Pro další budoucnost Vizity jsme se tak rozhodli změnit koncept akce a zkusit to jinak.

## Organizační tým

David František Wagner (vedení projektu), Martin Bláha (produkce),  
Antonie Hrdinová (výstava), Tadeáš Hlavinka (dramaturgie a výstava)

Vizita 2025 proběhla za podpory města Terezín (formou zapůjčení pódia).

**Místo:** Terezín

**Délka:** jeden den

**Počet návštěvníků:** přes 90

**Účastnický poplatek:** dobrovolné vstupné

**Web:** [vizita.rolling.cz](http://vizita.rolling.cz)



# Národ sobě



*foto Daniela Dlabolová*

V červnu 2025 jsme uvedli další dva běhy hry Národ sobě. Od roku 2019 jich tak proběhlo již deset. Běhy v roce 2025 uváděl již nový organizační tým, který hru převzal v roce 2023 a rozrostl se o další členy.

Národ sobě je výpravná obsahová hra odehrávající se v druhé polovině 19. století v Praze. Příběh se soustředí na osudy několika rodin z různých společenských vrstev, které spolu žijí v domě na Královských Vinohradech. Hra se zaměřuje zejména na národnostní, politická, kulturní a sociální témata a inspiruje se soudobými historickými událostmi a problémy, které ale zobrazuje v lehce idealizovaném, romantizujícím pojetí.

## **O tvorbě a designu**

Na Národ sobě jsme začali pracovat v březnu 2018, od června téhož roku jsme na hře už pracovali naplno. Naším cílem bylo zajímavě zpracovat druhou polovinu 19. století, což je kus české historie, o kterém jsme se všichni ve škole učili a všichni jsme se ho naučili nenávidět (nebo alespoň ignorovat).

Přišlo nám to škoda – koneckonců se v tomto období odehrály příběhy, které určují naši národní identitu (a nejen ji) dosud, a témata, která se v dané době řešila u nás, se nijak nelišila od toho, co se dělo i v jiných oblastech Evropy. Mezi důležité inspirační zdroje patřily seriály Sňatky z rozumu a Zlá krev a také dílo Jakuba Schikanedera.

Chtěli jsme ve hře zachytit dramatické proměny, kterými si společnost v druhé polovině devatenáctého století prošla. Z toho důvodu jsme se rozhodli pojmut Národ sobě jako rodinnou ságu. Hra sleduje osudy šesti rodin, které spolu žijí v domě na Královských Vinohradech. Děj je rozdělen do tří obrazů, které jsou zasazeny do let 1867, 1883 a 1893. Mezi jednotlivými obrazy tedy uběhne mnoho let, což nám umožnilo zachytit vývoj společnosti i proměny vztahů mezi jednotlivými postavami. Oddělené obrazy s sebou ale přinesly jednu zásadní výzvu – jak zajistit, aby to, co udělají postavy v jednom obraze, dávalo smysl i v těch obrazech následujících. Nakonec jsme se rozhodli řešit dvěma způsoby. Za prvé jsme si vydefinovali události nebo okolnosti v budoucnosti, které mohou postavy svými rozhodnutími v minulosti nějakým způsobem ovlivnit. U někoho to byl sňatek, u někoho společenský postup nebo třeba politické přesvědčení. Na základě toho, co se stalo v minulosti, jsme vytvořili alternativní budoucnosti, které podle těchto rozhodnutí mohou nabýt platnost. O budoucnosti každé postavy nerozhoduje jen ona sama, ale jedná se často o souhru rozhodnutí ostatních postav. A některé postavy mají možnosti prostě ze základu omezené a rozhodují o nich spíše jiní – ostatně jako v životě. Tím druhým způsobem jak se mohou hráči vyrovnat s tím, že nějaká rozhodnutí nebo události z předchozího obrazu jsou v rozporu s následujícím obrazem jsou meziherní scény. Ty umožňují hráčům odehrát si události mezi obrazy, které mohou vysvětlovat, co se stalo, že nejlepší přátelé jsou v dalším obraze nesmiřitelní konkurenti nebo proč někdo nedostal slibu, který dal v minulosti. Každou takovou nesrovnalost nevnímáme jako chybu, ale jako výzvu – vždyť za deset, patnáct let se může stát mnohé a hráči tímto mohou vytvořit další zajímavé konflikty do hry, se kterými mohou hrát. Ve všem ostatním jsme prostě dali hráčům volnost a nechali je vést postavy jednotlivými obrazy tak, aby jim to dávalo smysl. I za cenu toho, že budou muset v dalším obraze čelit tomu, že jejich rozhodnutí dopadla úplně jinak, než zamýšleli.

Pro nás toto designové rozhodnutí znamenalo vytvořit množství textu, ať již v rámci informací pro postavy nebo herních dokumentů, i s rizikem, že nikdy nebudou využity. Celkem vzniklo zhruba 800 stran textu (informace pro postavy pro všechny obrazy, obecné dokumenty a CP metodika) a k tomu 180 herních dokumentů a 30 novinových článků. Všechny hlavní varianty herních budoucností už alespoň jednou proběhly (ty poslední dvě zásadní, co chyběly, se staly v roce 2023). Stále nás ale čekají nějaké verze k odehrání – od roku 2025 jich je zase o jednu méně!



*foto Daniela Dlabolová*

Hra se konala od čtvrtka večer, kdy začínala předherní příprava, ale chtěli jsme dát možnost zahrát si i těm, kteří si nemohou snadno vzít dovolenou. Z toho důvodu jsme vytvořili pět postav, které svůj příběh začínají až od druhého obrazu a jejichž hráči mohou přijet na místo v pátek večer. Přes všechny komplikace si myslíme, že zkrácený běh se spíše osvědčil, i když je s ním více práce a rozhodně nevyhovuje každému.

Další oblast, na které jsme chtěli při tvorbě Národu sobě zapracovat, byly krátkodobé postavy. V řadě her převažují krátkodobé postavy s jednoduchou, jednorázovou agendou, kterou není tak zajímavé hrát. Snažili jsme se tedy vytvořit krátkodobé role, které zůstávají ve hře buď celý jeden obraz nebo se objevují ve více obrazech a prochází vývojem podobně jako hráčské postavy. Samozřejmě jsme se nakonec nevyhnuli ani těm jednoduchým, jednorázovým postavám nebo postavám, které ve hře zajišťují spíš technické záležitosti (např. notář nebo kavárník), ale při jejich rozdělování jsme se snažili, aby každý z hráčů krátkodobých postav dostal alespoň jednu plnohodnotnou krátkodobou postavu. Podle zpětné vazby od hráčů i pomocníků na hře máme pocit, že se nám podařilo vytvořit zajímavé krátkodobé postavy, které je radost hrát. A jsme tomu rádi.

## Realizace

Národ sobě proběhl ve vojenské nemocnici v Terezíně. Zde jsme se rozhodli vytvořit jednak iluzi činžáku z devatenáctého století s jednotlivými byty, ulici s hospodou, kavárnou a dalšími prostory a třeba také hřbitov. Scéna se v průběhu hry proměňovala – rodiny se stěhovaly do jiných bytů, vznikaly byty i mimo náš činžák, otevíraly se nové obchody a měnily se částečně i interiéry. Na místě jsme pak vytvořili 21 různých bytů nebo dalších prostor. Vyrobeno bylo 50 cedulí, 20 hrobů, 128 obrazů a 90 druhů dalších rekvizit. A podobně jako u herních dokumentů, některé připravené rekvizity nebo obrazy ještě nenašly své využití na dosud odehraných bězích.

Podobnou výzvou jako scénografie byly i kostýmy. Někteří hráči hráli více rolí, jiné postavy zase výrazně stárly nebo měnily své sociální postavení. Navíc dámská móda v druhé polovině století prodělala poměrně dramatické změny, na které jsme ale v rámci udržitelnosti rozpočtu i uveditelnosti museli částečně rezignovat. Museli jsme se vzdát korzetů, které byly dobovou záležitostí, a obecně se smířit s tím, že kostýmy nejsou přesně historické. Koneckonců o přesné zobrazení historie se nesnaží ani samotná hra, která se spíše blíží historizujícím knihám nebo filmům.

Je třeba říci, že hra je velmi produkčně náročná, a nedovedeme si představit, že bychom ji uváděli na místě, kde nemáme zázemí skladu jako v Terezíně. I takto jsme museli udělat mnoho kompromisů – interiéry devatenáctého století byly spíše přelácané, a to nikdy nedokážeme plně napodobit. Do našeho skladu každopádně přibylo i poměrně dost nábytku, včetně jednoho piana. Uvedení Národa sobě tedy přineslo i zásadní zjištění, že dostávat piano do druhého patra není žádná legrace.

### **Autorský tým**

Lucie Chlumská (příběh, texty), Klára Wanková (příběh, rekvizity, scéna),  
Josefina-Luisa Jelínková (příběh, kostýmy), David Wanka (příběh, produkce)

### **Organizační tým**

Martin Bláha (produkce, rekvizity, scéna), Dominik Čejka (administrativa,  
rekvizity), Antonie Hrdinová (dokumenty, administrativa, sociální média),  
Lucie Chlumská (vedoucí projektu, dokumenty), Tereza Rajnochová (kostýmy),  
Šárka Tůmová (scéna, rekvizity, Lucie Žovincová (kostýmy)

**Místo:** Terezín

**Délka:** 20 hodin + 8 hodin předherní přípravy/12 hodin  
+ 4 hodiny předherní přípravy (zkrácený běh)

**Počet hráčů:** 27

**Účastnický poplatek:** 3500 Kč/ 2700 Kč (+ 500 Kč kauce na úklid)

**Web:** [narodsobe.rolling.cz](http://narodsobe.rolling.cz)



# Fin de Siècle



*foto Pierogi Photography*

Na začátku července 2025 jsme uspořádali larp Fin de Siècle, který tak oslavil svůj čtvrtý turnus uvádění (konkrétně 7. a 8. běh). Jedná se o obsahový larp, který místo akce nabízí spíše konverzační hru. Dali jsme si za úkol předělat prostory tereziánské nemocnice na francouzský kabaret z konce 19. století.

Ve hře se střetávají osudy 28 postav z různých vrstev společnosti, které řeší svá osobní dilemata v prostoru pařížského Montmartru, kde navštěvují kabaret Le Chat Noir. Část hry tedy tvoří i samotná vystoupení na podiu kabaretu, ať už se jedná o pobavení ze strany zdejšího personálu či o výstupy jednotlivých umělců, kteří využívají možnost přednést své myšlenky. Tvorba samotného umění je také součástí hry a kromě typických prokletých básníků se mezi postavami najdou malíři, spisovatelé a novináři.

Kromě umělců a kabaretního personálu se ve hře objevují i postavy, které stojí mimo tyto skupiny. Dalším tématem je totiž dobová politická situace, ve které se střetávají názory monarchistů, socialistů a republikánů. K těmto typickým

směrům je pak důležité započítat hnutí za ženská práva. Takové hnutí ve hře je znázorněno v podobě skupiny žen, které píší pro dámské noviny, které jedna z postav dokonce vede. V neposlední řadě se mezi všemi těmi lidmi najdou i vědci, které řeší otázky týkající se nejen vědeckého postupu, ale i morálky.

Důležitou součástí hry je i nálada a styl. Zde se velice odráží doba konce století, ve které se střídá deprese s optimismem. Obojí ve svých extrémech. Zatímco některé části hry jsou spíše pozitivně laděné, tak jiné jsou naopak depresivní. Hráčstvo tak může prožít krásné odpoledne na pikniku u řeky, stejně jako depresivní až mírně dekadentní večer v ponurém kabaretu.

Hra nezabírá velké množství prostoru a její střed je poměrně malý kabaret, který se ovšem snažíme připravit tak, aby hráče vtáhl do dobové atmosféry. Kromě klasických prostor nemocnice se na hru využívají i prostory půdy, které symbolizují temné uličky Montmartru. Část hry se pak odehrává venku u břehu Ohře. Jedním z velkých prvků, který naše produkce vytvořila, bylo pódium s oponou, které je důležitou součástí našeho kabaretu.

Kostýmy, které pro hru jsou připravené, se snažíme stavět, aby odpovídaly historickému období. Zároveň se v kostýmech snažíme znázornit bohatství jednotlivých postav. Na jedné straně tu máme dámy a pány v krásných šatech a fracích a na straně druhé lidi z ulice v ošoupaných hadrech.

Hru jsme oživilí po dvou letech pauzy a také poprvé rozšířili náš původní organizační tým o nové tváře. Původní plán na rok 2025 bylo uvést jeden český a jeden zahraniční běh, ale vzhledem k pozdnímu ohlášení akce jsme nezískali dost zájemců o mezinárodní uvedení, takže nakonec proběhly dva české běhy. Doufáme, že v roce 2026 už se nám plán s mezinárodním během povede. Rádi bychom hru znovu uvedli, aby ještě někomu přinesla radost (i smutek). Celkově jsme se dostali do stavu, kdy pro nás není tolik těžké ani vysilující hru uvádět, a tak jsme si v tomto roce mohli u její realizace i trochu odpočinout a zaučit pro její uvádění nové lidi.

### **Autorský tým**

Jan Mottl (příběh), Anet Formáčková (příběh, rekvizity), Klára Příbramská (příběh), Zuzana Šubrtová (příběh), Barbora Mottl (příběh, kostýmy, administrativa), Petr Formáček (produkce), Matěj Šturma (produkce), Karolína Serbousková (produkce, administrativa), Vojtěch Basl (administrativa), Petra Alžběta Baslová (administrativa, vaření)

**Místo:** Terezín

**Délka:** 15 hodin + 6 hodin předherní přípravy

**Počet hráčů:** 28

**Účastnický poplatek:** 3 500 Kč

**Web:** [findesiecle.rolling.cz](http://findesiecle.rolling.cz)



# Pod Prahou



*foto Very Guth Photo*

## **Design hry**

Pod Prahou je antologie larpových příběhů, které pro malé pětičlenné skupiny hráčích napsaly různé autorské dvojice.

Hra se odehrává na území Prahy v průběhu jedné letní sobotní noci. Atmosféra larpu je civilní, ale většinou protknutá vláknem magického realismu. Jednotlivé herní skupiny fungují zcela samostatně. Sdílejí sice společný organizační tým a hrají na stejných místech, jejich příběhy však nejsou propojené – každý má vlastní atmosféru, témata i herní styl. Jako kdyby šlo o povídky v antologii.

Přihlašování probíhá v pětičlenných skupinách. Žádná z hráčských postav nemá předem určené pohlaví ani gender – o jejich podobě rozhodují sami hráči a hráčky.

## Realizace

Pod Prahou jsme v roce 2025 po roční pauze uvedli v termínech 9.-10. 8. 2025 (šestý běh) a 16.-17. 8. 2025 (sedmý běh). Uvedli jsme 4 herní skupiny ozkoušené v minulých letech (Za Tebou, Sbíрка kamarádů, Funus, Škatulky) a jednu novinku – skupinu Ozvěny, kterou napsali Martin Bláha a Tomáš Guth Jarkovský.

Došlo k obměně organizačního týmu – část původních autorů a utorek ustoupila do pozadí a do projektu se zapojili noví lidé. Poprvé jsme hru uváděli pod vedením nového hlavního organizačního týmu ve složení Míša Polední, Martin Bláha a Tomáš Guth Jarkovský.

Do organizace jsme letos zapojili širší okruh lidí, kteří mají hru rádi. Na dedikovaném discordovém serveru jsme vypisovali drobné „questy“ – jednoduché úkoly, kterých se mohl kdokoliv ujmout. Díky tomu se přípravy rozložily mezi víc lidí, spousta pomocníků a pomocnic přispěla třeba jen drobností (kontrola textu, ověření lokace, vyzvednutí rekvizity...), ale dohromady to znamenalo velkou úlevu pro hlavní organizační tým. Celý proces se tak nesl v duchu „děláme zábavu v partě kamarádů“ a stres z příprav zůstal minimální.

Během uvádění jsme na štábu znovu spořádali hromady indického jídla, taxikářstvo projezdilo napříč Prahou desítky kilometrů a jedna neobvyklá probdělá noc se (doufejme v dobrém) zapsala všem zúčastněným do paměti.

### **Autorský tým**

Michaela Polední, Tomáš Guth Jarkovský, Martin Bláha, Jakub Janovský, Michaela Hrabáková, Lenka Fiřtová, Veronika Janovská, Adéla Hrabáková, Anna Fránová, Martin Philipp, Jakub Philipp, David František Wagner

**Místo:** Praha

**Délka:** 12 hodin (jedna letní noc cca od 18:00 do 5:30)

**Počet hrajičich:** 25 lidí rozdělených do skupin po 5

**Účastnický poplatek:** 1.350 Kč

**Web:** [podprahou.rolling.cz](http://podprahou.rolling.cz)



# 97 Poets of Revachol



*foto Daniela Dlabolová*

V roce 2025 jsme uvedli třetí a čtvrtý běh 97 Poets of Revachol. Projekt byl od začátku koncipován jako mezinárodní a psaný přímo pro budovu bývalé nemocnice v Terezíně, ve které sídlí spolkový sklad. Konsolidované hráčské hodnocení si spolu s vzhledem do designu a zpětným zhodnocením projektu organizátorským týmem po prvních bězích můžete přečíst v rozsáhlém post-mortem dokumentu, v následujícím textu se věnujeme reflexi specificky po druhém cyklu uvedení hry.

## **Změny ve hře**

Na základě sesbírané zpětné vazby jsme provedli úpravy menšího rozsahu. Větší změny nastaly u deseti procent „secondary groups“: každá postava je aktivní v dvou až třech, celkem jich je třicet. Větší metodické změny jsme připravili u Unseen postav, hlavně v podobě explicitnějšího navedení a tipů jak hru hrát a rozšiřovat pro ostatní. Zásadnější přepis čekal dvě postavy, ostatní dostaly řadu menších úprav a upřesnění (od nápravy chybějících slov či nejasností po vychytávání časových rozvrhů). Zbylé změny se nesly hlavně v implementačním duchu: typickým příkladem jsou úpravy v systému úrazů ve workshopech

nebo pevnější, mechanismové zapojení kliniky do ekonomické hry. Strukturální změny v nastavení hry jsme nedělali. Kombinace propracovaných postav, vysoké míry volnosti, funkčního ekonomického modelu a nastavených základních dramatických oblouků hry (závěrečná konfrontace, přestřelka) přináší kombinaci obsahu, chaosu a vlastní agendy.



*foto Daniela Dlabolová*

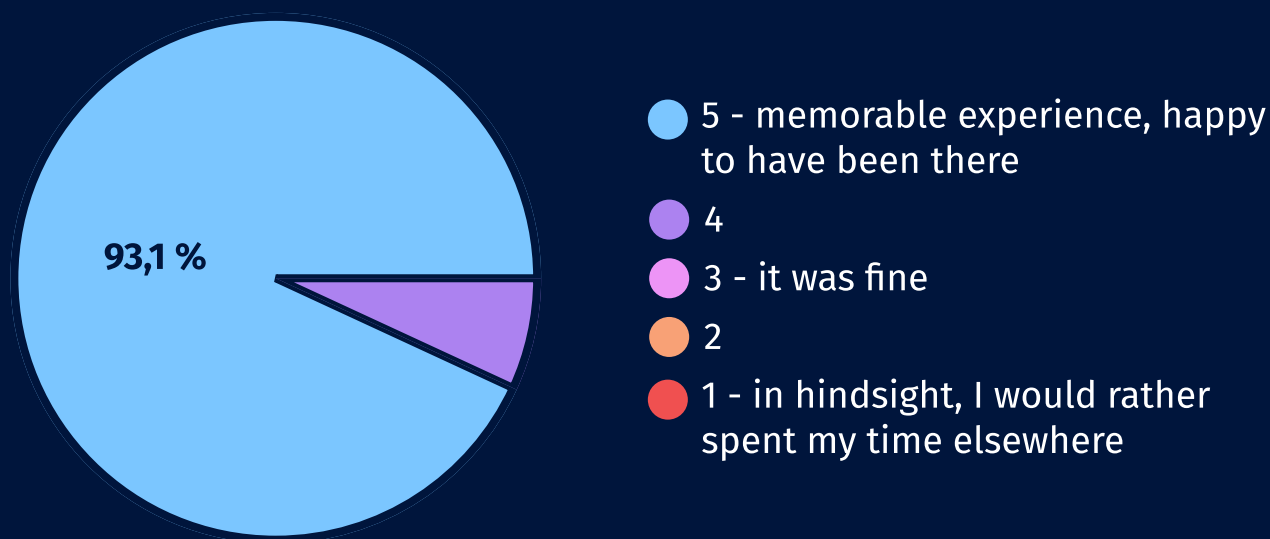
## **Realizace**

Realizace v roce 2025 už byla výrazně jednodušší a příjemnější než v minulých obdobích. Problém s hledáním náhradníků vesměs vyřešilo zavedení náhradnických rolí (a dobrá pověst hry), povodně nepřišly a zároveň jsme už při stavbě a úklidu 2024 postupovali tak, aby nám uvedení 2025 šlo co nejvíce od ruky a mělo dostatek metodik jak věci dělat. Přetahání nábytku a dodesignování pokojů v celé nemocnici si vyžádalo moře dobrovolnické práce, ale díky nesmírné obětavosti dobrovolníků a smysluplném řízení se nám povedlo Revachol nejen postavit, ale i výrazně vylepšit jeho scénografii: migrantská čajovna získala celé nautické téma včetně lodě na sezení, dvůr nemocnice jsme naplnili menšími zákoutími, přidali světla a další desítky drobných úprav scénografie hry.

97 Poets of Revachol stály obří množství práce napsat a jejich uvádění je velmi náročný proces. Přesto asi můžeme říct, že největší mrzení na nich letos bylo, že relativně málo lidí oproti roku 2024 nám vyplnilo zpětnou vazbu.

Celkové výsledky jsou ale stále velmi nadšené a jsme rádi, že hru máme. V roce 2026 ji pak čeká minimálně na nějakou dobu poslední uvedení.

### How did you enjoy your stay in Revachol?



zdroj: Poherní dotazník 2025, 58 odpovědí

### Autorský tým

David František Wagner, Tereza Alešová, Jan Holan, Iva Vávrová, Kevin Blank, Cyprien Delachenal Obritin, Kamila Tomášková, Antonie Hrdinová, Natálie Sedláková, Matěj Minka, Julie Era Lazareva, Martin Bláha a mnoho dalších. Kompletní výčet na [webu hry](#).

**Místo:** Terezín

**Délka:** 49 hodin + 9 hodin předherní přípravy

**Počet hráčů:** 109

**Účastnický poplatek:** 290 EUR

**Web:** [revachol.rolling.cz](http://revachol.rolling.cz)



# Fallen



*foto Depressorův hledáček*

Fallen je narativní participativní hra pro 36 hráčů a hráček (20 ženských rolí a 16 mužských rolí) odehrávající se ve fiktivním městě Fallen. Poprvé jsme ji uvedli jako betatest v září 2022 po roce a půl příprav (první porada proběhla v březnu 2021). V roce 2025 jsme uvedli jeden běh hry. Celkem jsme od roku 2022 uvedli Fallen čtyřikrát (tři řádné běhy a betatest).

Hra je inspirována komiksovými i dalšími příběhy o proměně obyčejných lidí a hrdinů v záporáky. Většina postav projde dramatickým obloukem, na jejímž konci skončí jako záporák (nebo antihrdina). Několik postav už jako záporáci začíná a buď se jejich záporáctví dále prohlubuje, nebo hru opouští a do hry přichází nová, městem ještě nezkažená postava. Každá postava se v určitém momentu svého příběhu stane záporákem (existují ve hře právě tři výjimky u druhých postav, které to mají explicitně řečené v postavě).

Dějové oblouky jsou předem známé již v době přihlašování a jsou dostupné pro všechny. Stejně tak je předem jasně dáno, které postavy jsou koncipované jako dvojrole (a víte, kdy a jak postava zemře).

## **Autorský záměr: podstata zla**

Na počátku byl úmysl napsat hru, ve které nebudou kladné a záporné postavy, ale ve které ke zlu budou směřovat všichni a kde si v nějakou fázi hraní záporáka užije každý jeden hráč. Naše úvodní porady byly proto mnohdy až filosofické a hlavní témata byla:

- „Co to vlastně znamená zlo?“
- „Jak se liší zlo v reálném světě od zla příběhového, komiksového, žánrového?“
- „Je zlo nějak objektivně měřitelné a lze tedy určit, když už je nějaká postava padouch, nebo vždy záleží na kontextu a úhlu pohledu?“

Na mnoho z těchto otázek jsme stejně nenašli uspokojujivé odpovědi, a tak z toho vyplynulo to hlavní – okamžik přechodu na „plné padoušství“ raději necháme zcela na hráčích (viz kapitola o karafiátech). Mnohem lépe nám šly diskuze o „typologii padoušství“. Zaměřili jsme se na existující díla hlavně komiksového, superhrdinského a noirového typu a postupně jsme klasifikovali nejčastější archetypy zloduchů a hlavně jejich motivací – od „myslel to dobře, ale nějak se to zvrtno“ přes „tak dlouho bojovala s temnotou, až se jí sama stala“ až po „propadl šílenství a chce prostě vidět svět hořet“. Do hry jsme zařadili široké rozpětí záporáckých charakterů od těch pochopitelných a uvěřitelných gangsterů stylu Pulp Fiction, až po bizarní linky spíš jokerovského typu nebo šílené starostky stavějící obří mauzoleum a zaživa mumifikující své společnice.

## **Životní cyklus záporáka**

Protože hra, kde spolu v jednu chvíli na baru sedí třicet grázlů a navzájem se bodají noži, nám nepřišla úplně nosná, zaměřili jsme se hlavně na to, proč a jak se vlastně postava padouchem stane. Nějaký výsek z oblouku „dobro-zlo“ prožívá na Fallen každá postava, ale z praktických důvodů ho začíná každá v jiné fázi. Tzn. na začátku hry je ve městě spousta idealistů a hodných lidí, které Fallen teprve postupně zkazí, ale i mnoho postav už v nějaké šedé zóně a také několik již zcela plnotučných padouchů. Ti mohou od začátku páchat zlo a kazit ostatní (a svými činy vskutku mnoho nových padouchů stvoří), mnohdy však svůj oblouk padoušství zcela dovrší již v půlce hry, kdy hru různými způsoby opouštějí.. aby se hráči vrátili do hry jako nové, nezkažené postavy, které teprve postupně ztemní. Leckdy se tak dokonce dostanou přesně tam, kde jejich první postava začínala, a životní cyklus padoucha je tak uzavřen, jen začal v půlce. Jiní hráči mají na celou hru jen jednu postavu a její oblouk tak odehrávají vcelku.

## **Každý svého neštěstí strůjcem**

Hra je koncipovaná jako fateplay a je zcela otevřená. Každý tak předem ví, jaký bude jeho základní oblouk, jak zhruba jeho postava skončí. A pokud chce, může si klidně přečíst i kompletní postavy svých spoluhráčů a vědět vše i o nich. Postavy jsou celkem stručné a záměrně v nich nikdy nevypisujeme motivace a pohnutky, které postavu k jejím činům vedou. Tato vnitřní psychika postavy,

její motivace a její cesta do temnoty je totiž to hlavní, co chceme nechat zcela na hráčích. Předem víte, že v poslední kapitole zabijete svého zkorumpovaného otce... jen abyste zjistili, že se z vás na cestě pomsty stal úplně stejný šmejd jako byl on. Ale ta cesta je hodně na vás, a může být libovolně klikatá. Hráči jsou velmi povzbuzováni k tomu, aby si sami vymýšleli hezké scény se svými spoluhráči, tvořili zvraty a vyhocené scény, aby si aktivně vymýšleli i zcela nové vztahy a zápletky, zvláště takové, které hezky vydláždí jejich cestu ke zlu. Chcete proradnou femme fatale, která vám zlomí srdce, aby se z vás mohl stát zabiják bez svědomí? Běžte a najděte si ji! A přesně jí řekněte, proč tuhle linku potřebujete, a společně si ji vymyslete. Během betatestu si mnoho hráčů tyto neomezené možnosti naplno uvědomilo a začalo využívat až v druhé půlce hry, a tak jsme se úpravou předherní přípravy snažili hráče povzbudit, aby toto dělali již od začátku a možnosti hry tak naplno využili.



*foto Depressorův hledáček*

### **Scéna jako komiksový panel**

Celá hra je taková pocta komiksové estetice. Postavy jsou záměrně archetypální a někdy až klišoidní. Hru ladíme co nejvíce do černobílé, na které pak o to víc vyniknou občasné barevné symboly či specifické rekvizity (barevné jsou např. drogy či krev). V rámci komiksové estetiky také místy využíváme vyložení komiksové panely jako pozadí scén a valná většina rekvizit a zbraní je z kartonu a záměrně komiksově stylizovaná, ve stylu filmu *Kdo chce zabít Jessii?*

Hráče pak podporujeme v tom, aby komiksově pojímali i přímo své scény. Schyluje se k velké konfrontaci s vaší nemesis? Setkejte se s jejím hráčem předem, zvolte hezké místo a vymyslete si scénář. Co je to za závěr, pokud v něm není alespoň jeden velký zvrát, záporácký monolog, a pokud souboj negraduje přes několik fází s různými zbraněmi? Vyberte vhodný soundtrack, vezte si s sebou komiksové bubliny Bang!, Vhoosh! či Ouch! a jděte si hrát. Pokud není výsledek scény nastaven předem, mohou hráči samozřejmě libovolně improvizovat. A pokud někdo z nich dostane skvělý režisérský nápad jak scénu vést, nebo třeba z příběhových důvodů nutně potřebuje vyhrát, může ostatním ukázat žlutý šátek, kterým říká „Nechte mě ovládnout tuto scénu, udělám to hezké.“

### **Připni si rudý karafiát**

Důležitým momentem vaší hry je, kdy si řeknete „Tak toto bylo fakt už za čarou, od téhle chvíle už jsem asi fakt záporák.“ Tuto scénu si na Fallen můžete udělat libovolně hezkou, nejlépe s tematickou písničkou, a jako vyvrcholení si připnete svůj rudý karafiát. Když pak vejdete do baru, i vaši spoluhráči ihned uvidí, že se ve vás něco změnilo. Že ta vaše drsná, ale spravedlivá policajtko už asi definitivně podlehla svým sklonům k násilí... Zajímavé bylo sledovat, jak si hráči s se svými karafiáty různě vynalézavě hráli. A někteří se nám po hře svěřili, že měli nejdříve celkem jasnou představu, kdy si plánovali svůj karafiát připnout, ale nakonec se z různých důvodů rozhodli pro úplně jiný okamžik, který jim v kontextu hry dával větší smysl. Modrou květinou na hře naopak označujeme postavy, které je možné zabít. Týká se to hlavně spotřebních CP, ale užívají je i hráči, aby dali svým spoluhráčům najevo „Ano, už mám všechno hotovo, můj oblouk je završen, s milenkou jsem se rozloučila. Toto je ta scéna, kdy mě coby můj parták můžeš vylákat do temné uličky a tam mě zavraždit.“

### **Továrna na zlo**

Fallen uvádíme s Továrně Mastných a je z velké většiny indoorová. Spí se na postelích či matracích, k dispozici jsou dokonce sprchy. Uvnitř továrních hal pak pomocí našich kulis tvoříme jednotlivé herní lokace. Ta stylizace je samozřejmě zjednodušená, neusilujeme o 360° iluzi. Pracujeme víc se světlem, hudbou a symbolickými rekvizitami podporujícími hru. Krom lokací jednotlivých skupin máme i lokace atmosférické, určené pro různé druhy scén. Zanedbaný park na romantická dostaveníčka nebo třeba na lov prostitutek pro sériového vraha. Temná ulička vybízející k přepadávání, kterou navíc v pravidelných intervalech prochází CP „Slušný Občan“. Ten je zde vyloženě pro vás a vaše padoušské řádění. A protože opakování je radost, můžete tam stejného člověka klidně přepadnout v další kapitole znovu a odehrát, kam se vaše postava posunula. Minule vám při „Peníze nebo život!“ možná stačily peníze: bude to ale stačit i přistě?

Po odehrání betatestu jsme měli pocit, že se Fallen jako hra osvědčilo. Na základě zpětné vazby jsme po betatestu zapracovali menší změny do postav a vytvořili dvě nové postavy. Zaměřili jsme se také na přeherní přípravu, abychom maximálně podpořili hráče a hráčky v tom, aby si hru dokázali naplno užít a připravit si je podle svého. Tyto změny se nám osvědčily, a tak pro uvedení v roce 2024 jsme hru už prakticky neměnili.

V roce 2026 si určitě dá pauzu, protože po letošním běhu máme pocit, že se nám hra už hůře obsazuje. Jestli se Fallen vrátí v roce 2027, ukáže čas.



foto Depressorův hledáček

### **Autorský tým**

Lenka Fiřtová (kreativa, texty, CP guru), Ondřej Hartvich (scénografie, kreativa), Michaela Hrabáková (rekvizity, scénografie, kreativa), Lucie Chlumská (kreativa, texty), Jakub Janovský (web), Vojtěch Basl (grafika, admin), Ondřej Janovský (grafika), Michaela Polední (grafika)

**Místo:** Lomnice nad Popelkou

**Délka:** 14 hodin + 10 hodin předherní a meziherní přípravy

**Počet hráčů:** 34 hráčů

**Účastnický poplatek:** 3.950 Kč + 250 Kč kauce na úklid

**Web:** [fallen.rolling.cz](http://fallen.rolling.cz)

# Čistky



*foto Michal Ostrý*

V červenci 2019 jsme poprvé uvedli novou hru Čistky, která měla druhý běh v roce 2020. V roce 2024 jsme začali s novým, mezinárodním týmem pracovat na významném redesignu hry. Designově jsme původní koncept Čistek (připravený v týmu David František Wagner, Lucie Chlumská, Tomáš Fechtner) významně přepracovali a rozšířili. Hráči si volí o několik stupňů propracovanější postavy než na původních bězích, navíc s několika danými vztahy a vlastnostmi. Stále jsou ale výrazně dokreslovány v průběhu workshopů. Přibyla celá herní skupina (vědci) a hra se protáhla o den.

Největších změn ale dosáhl vnitřní politický život hry. Vůdce (organizátoři) stále náhodně nasazuje různé politiky na začátku každé nové politiky, ale postavy mají nově i vnitřní hodnoty, které dokáží zradit jen těžko, šokem nebo s největším sebezapřením. Tím se zvýšily sázky i plastičnost hry. V rámci navýšení agency hráčů byla i změněna a prohloubena minihra všech zúčastněných, největší změny zažili internacionalisté a pochopitelně nově stvoření vědci.

Výsledky zpětné vazby (speciálně z mezinárodního běhu) jsou velmi pozitivní: speciálně když vezmeme v potaz, že Čistky/Purges zastupují velmi zvláštní druh hry. Velmi temná komedie, kde někdy pláčou lidé smíchem a výjimečně i v panice, která navíc není postavená na principech „play to lose“ ani „play to empower“, ale „striving play“ a snahy emulovat krysí závod, ve kterém skutečně lze prohrát a vyhrát. Detailně se k designu hry a jeho reflexi vyjadřujeme v post mortem ke hře, dostupném [zde](#).

Čistky/Purges považujeme za úspěšný projekt. Další uvedení chystáme na jaro 2027, zároveň jsme v kontaktu s dalšími organizátory, kteří by chtěli uvést Čistky v dalších zemích – což bereme jako prima signál úspěchu.



foto Šťastná fotografka

### **Autorský tým**

David František Wagner (design vedení), Michal Kunc (design, administrativa), Kamila Wagner (konzultace, design), Natálie Sedláková (design, web, scéna), Klára Wanková (rekvizity, scéna, design), Hayley Isabella Cawley (design, PR), Harry Coyne (design, PR), Adam Koska (minigame design)

**Místo:** Terezín

**Délka:** 36 hodin hry + 6 hodin workshopů

**Počet hráčů:** 45

**Účastnický poplatek:** 250 eur

**Web:** [cistky.rolling.cz/](http://cistky.rolling.cz/) [purges.rolling.cz](http://purges.rolling.cz)



# Dům v kruzích



*foto Michal Kára*

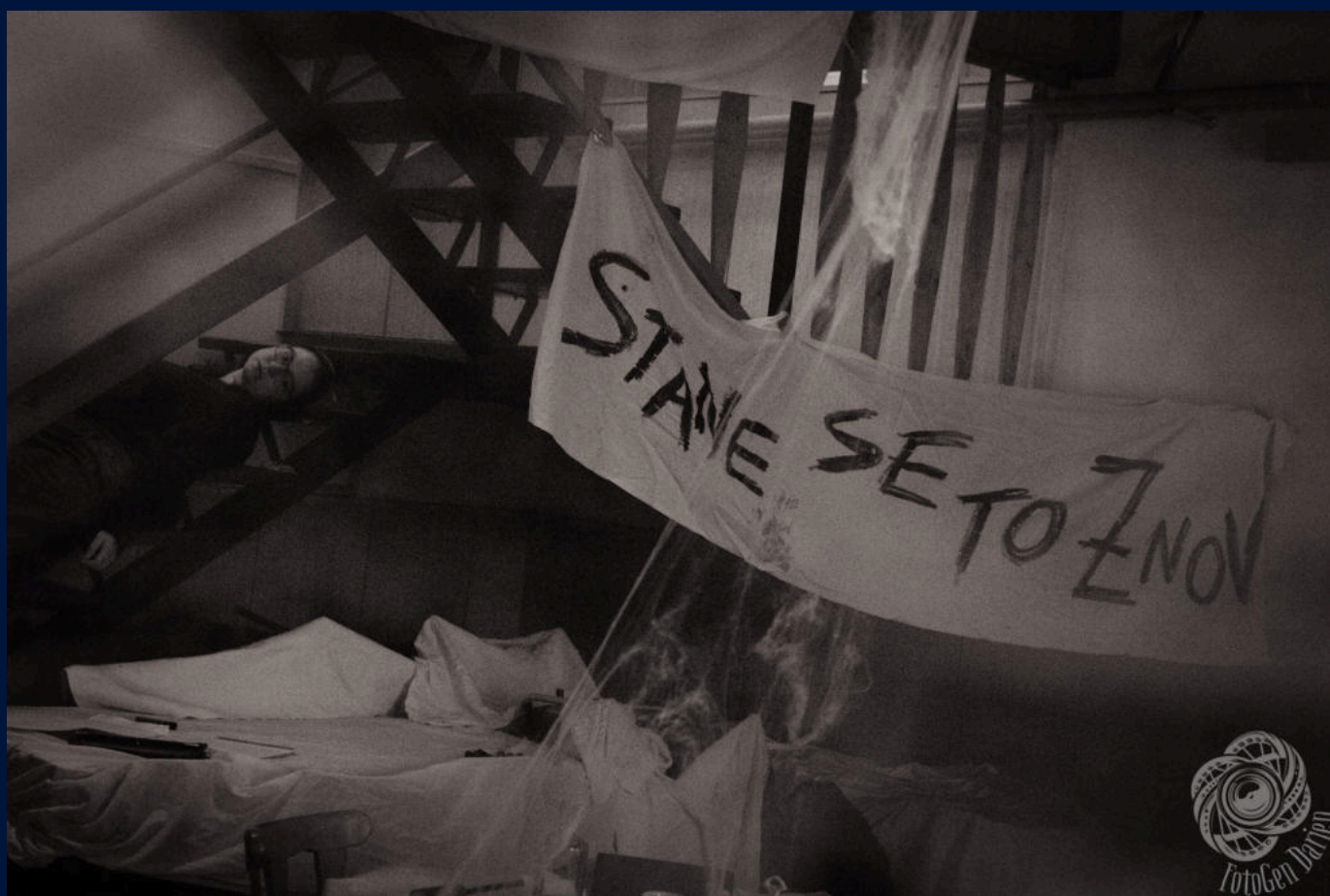
Dům v Kruzích je malá obsahová hororová hra, kterou jsme v dvoučlenném organizačním týmu uvedly poprvé jako betatest na podzim roku 2022. Hra je určena pro 16 hráčů a hráček a odehrává se v Chalupě na Bělci kousek od Humpolce. Na podzim 2025 jsme uvedly dva běhy Domu v Kruzích, tentokrát již v rozšířeném týmu se Siny. Celkem jsme uvedly Dům v Kruzích od roku 2022 sedmkrát (6 řádných běhů a betatest).

Máme rády horory a chtěly jsme naše oblíbené hororové žánry přenést do larpu. Inspirovaly jsme se filmy a seriály jako je *Haunting of the Hill House*, *Haunting of the Bly Manor* nebo třeba *Ti druzí*. Od začátku jsme věděly, že chceme hru postavit na strašidelném domě a duchařském hororu. Chvíli jsme koketovaly s možností zasadit hru někam do anglosaského prostředí, ale pak jsme se rozhodly využít lokálních hororových historek. Dům v Kruzích se odehrává v prokletém domě kdesi v Sudetech, abychom mohly pracovat s tuzemskými historickými tématy a reáliemi.

Zápletka je vlastně jednoduchá. Rodina se nastěhuje do opuštěného domu,

ve kterém má začít nový život. Staré problémy si ale přivezla s sebou a rodinné konflikty se přiostrhují. Do toho se ukazuje, že v domě nejsou sami a že dost možná má jeden z nich pravdu, když tvrdí, že v domě straší. Duchové a prokletý dům se postupně projevují naplno. Všichni si jdou po krku a nakonec zjišťují, že z tohoto kolotoče nenávisti a šílenství nejde vystoupit. V domě propuká vražedné běsnění, kterému nikdo neunikne.

Máte pocit, že jsme vám právě vyspoilovaly celý příběh? Nemusíte se bát. Tahle základní struktura příběhu je známá všem hráčům už do začátku, a přesto je ve hře spousta tajemství, které se v průběhu času teprve postupně odhalují. Hráči a hráčky teprve musí zjistit, kdo jsou duchové, se kterými sdílí dům, co vedlo k prokletí celého domu a proč se na konci spustí ono vražedné šílenství.



*foto FotoGen Darien*

### **Horor bez strachu**

Základním stavebním kamenem hororu je strach. Ve filmech se pracuje hlavně se strachem z neznámého – se stíny, které se v šeru mihnou někde na pozadí, se zvuky, které se ozývají ve ztichlém domě, s hudbou, která tohle všechno podporuje. Jakmile se zlo objeví, přestává být strašidelné. Tohle se do laru přenáší složitě. Je to jako s nočními bojovkami na dětském táboře – aby to za něco stálo, stojí to hrozně práce a pak se stejně třetina lidí nebojí, třetina se bojí tak, že na bojovku nejdou, a ta třetina si to celkem užije. To je hodně práce za málo muziky a my jsme chtěly udělat hru, která nebude produkčně náročná.

Co s tím? Prostě jsme se rozhodly, že na budování pocitu strachu u hráčů a hráček rezignujeme. Nechtěly jsme strašit hráče a hráčky, chtěly jsme, aby hráči a hráčky hráli, že se bojí. Navíc těžko se bát duchů, když moc dobře víte, že jsou to vaši spoluhráči, se kterými jste strávili předchozí večer. Ve hře se sice pár strašidelných scén objeví, někdy se hráči a hráčky ocitnou sami ve tmě a mohou se bát, ale hra na strachu nestojí.

Místo toho se základním stavebním kamenem našeho hororu stala tíseň a pocit jakési divnosti a nepatřičnosti. Měla to být tíseň z rozbitých rodinných vztahů, tíseň ze starých křivd, které již nejdou napravit, i tíseň z neodvratného temného osudu, který nejde zastavit. Hru jsme postavily na třech základních žánrech – na rodinném dramatu, na duchařském hororu a na závěrečném slasheru (vyvražďovačce). Tyto části na sebe navazovaly a částečně se prolínaly tak, aby právě budovaly a prohlubovaly onu tíseň. A s tísní už larp jako médium umí pracovat mnohem lépe.

### **Artefakty a tíseň**

Velkým pomocníkem pro budování tísně nám byla rozostřená realita i čas. Na počátku mají všichni jasnou představu o tom, kde a kdy se nacházejí, proč tam jsou i jací jsou oni i lidé, kteří je obklopují. Postupně se ukazuje, že všechno není takové, jak se na první pohled zdálo. Realita se mění a staré vzpomínky vyplouvají na povrch. Jsou to ale skutečně vzpomínky postav nebo domu samotného?

Každá z postav má na počátku nějaký klíčový předmět (tzv. artefakt) a místo, které je pro ni z nějakého nevysloveného důvodu důležité. Artefakt a místo určitým způsobem definují postavu a její minulost, i když to není vždycky na první pohled patrné. Někdo má u sebe třeba klíč, který nikam nepasuje, někdo jiný třeba oblíbenou vázu, kterou si přivezl z minulého domova. Postupně se artefakty ale mění a na místech postav se objevují dopisy nebo zápisy z deníku, které mění jejich pohled nejen na ostatní, ale i na sebe. To, co byla pravda na začátku, přestává platit. Dům nikdy nelže, i když občas trochu mlží, a to, co postavám odhaluje, je vždycky pravda, které postupně uvěří. Nové vzpomínky vytváří další konflikty mezi postavami a posouvají hru k neodvratnému konci.

Z hororových filmů jsme si vzaly velké ponaučení, že horor dělá z velké části hudba. V našich podmínkách nebylo reálné budovat hudbou napětí a nebylo to ani našim cílem. Míša Hrabáková nám složila soundtrack, který hrál v posledních kapitolách hry. Hudba se objevovala i v individuálních hororových scénách, které byly pro postavy připravené. Jednotlivé hudební prvky byly zvoleny tak, aby vzbuzovaly tíseň a odkazovaly na zapomenuté vzpomínky jednotlivých postav.



*foto FotoGen Darien*

## **Ti druzí**

V duchařském hororu musí být duchové. Na počátku jsme si řekly, že hru chceme stavět primárně na interakci mezi hráči a nikoliv mezi hráči a prostředím. Hráči jsou tedy rozděleni do dvou skupin, z nichž každá obývá jednu část domu a na počátku se ve hře až na výjimky nepotkávají. Po pár hodinách hry se obě části domu začínají propojovat a hráči se potkávají s těmi druhými.

Naším záměrem bylo ve hře pracovat s neviditelností těch druhých, aby se duchové zjevovali jen občas a jen některým. Zavedli jsme tedy mechaniku barevných symbolů. Podle této mechaniky viděli hráči od druhé kapitoly jen ty druhé, kteří měli stejný barevný symbol jako oni. Tato mechanika měla zabránit tomu, aby se hned po propojení skupin všichni potkali a vyměnili si hromadně všechny informace. Místo toho potkávání s těmi druhými probíhalo postupně a každá dvojice měla trochu jinou dynamiku prvního setkání. Záleželo na postavách, jak moc jsou otevřené tomu, že v jejich domě straší a že s nimi v domě žije i někdo další. Postupně ale všichni tomuto faktu uvěřili (což měli jako pokyn od začátku) a budovali si vztah s „tím svým druhým“, což bylo pro jejich příběh důležitější, než se na první pohled zdálo.

To, že ostatní druhé postavy nevidí, neznamená, že si nemohou s jejich přítomností hrát. Stále mohou zaslechnout jejich kroky, cítit závan větru,

když kolem nich prošli, nebo zaslechnout útržek jejich rozhovoru. Je jen na hráčích a hráčkách, jak s tímto budou pracovat a zapojovat tyto duchařské prvky do své hry.

V domě se také od počátku vyskytují postavy, které hraje organizační tým. Ti představují místní obyvatele, kteří vypomáhají rodině s pracemi v domě, než se rodina trvale usadí. Tyto postavy pomáhají vytvářet tísnivou a někdy bizarní atmosféru v domě. Mají ve hře své důležité místo a svou minulost, která je s domem spojená. Z pasivních pozorovatelů se postupně stávají aktivní spoluhráči pro obě hráčské skupiny. V ideálním stavu je těchto postav sedm, ale hra umí pracovat i s tím, že někdo před hrou z organizačního týmu vypadne a hra je uveditelná i v menším počtu (vyzkoušeno na betatestu).

### **Stane se to znovu?**

Během betatestu jsme si ověřily, že zásadní koncept hry funguje. Změny, které jsme po betatestu udělaly, byly spíše symbolické, abychom podpořily konflikty mezi postavami. V roce 2024 jsme ve hře udělaly nějaké další úpravy, abychom podpořily hru u několika postav, kde jsme měly pocit, že to trochu drhlo. Po letošních uvedeních můžeme říct, že nedostatky byly napraveny a dynamika funguje výrazně lépe.

Jistá omezení přináší také samotná lokace. Na horor by byl nejlepší nějaký velký statek s historickým nábytkem a to Chalupa na Bělci po všech rekonstrukcích a vylepšeních úplně není. Lokace ale splňuje jiné naše požadavky. Je na samotě, má velkou zahradu a stodolu a hlavně nám umožňuje vytvořit pro dvě herní skupiny dva oddělené prostory. Každý účastník dostane svou postel, na místě je teplá sprcha i dobře vybavená kuchyně. Výhody prostoru pro naše účely jednoznačně převažují (alespoň dokud se neobjeví velký statek s historickým nábytkem na samotě za slušnou cenu).

Stane se to znovu? Ano, rády bychom hru uvedly znovu i v roce 2026, pokud bude volná lokace ve vhodných termínech.

### **Autorský tým**

Lucie Chlumská (kreativa, texty), Klára Wanková (kreativa, rekvizity, scénografie); Aneta Formáčková (rekvizity, scénografie), Vojtěch Basl (web, grafika), Dominika Petříková (administrativa), Michaela Hrabáková (hudba)

**Místo:** Kaliště u Humpolce

**Délka:** 8 hodin

**Počet hráčů:** 16

**Účastnický poplatek:** 2.900 Kč + 250 Kč kauce na úklid

**Web:** [dumvkruzich.rolling.cz](http://dumvkruzich.rolling.cz)

# Čára



*foto Hana Minx*

Na konci listopadu 2025 jsme uvedli jeden běh Čáry, který opět proběhl pro tři desetičlenné skupiny zároveň. Hra vznikla v roce 2018 a od té doby jsme uvedli 13 běhů hry a betatest (celkem pro více než 390 hráčů).

Cílem projektu bylo vytvořit minimalistickou vzdělávací hru, která otevře témata svobody, tlaku a represí nedemokratických režimů, zodpovědnosti za vlastní činy a specificky historicky též téma emigrace a přechodů státní hranice. Snažili jsme se též toto téma částečně na základě současných poznatků demytizovat. Pro výuku je hra výhodná i svým zaměřením na individuální postavy, což nabízí široký výběr různých motivací a osobních příběhů, které pochopitelně zasahují i do doby druhé světové války a let před ní.

Hra samotná se zaměřuje nejen na jeden dramatický den překročení státní hranice, ale chce popsat i různé motivace a osudy, které postavy dohnaly až k tomuto činu. S těmito motivacemi pak hra pracuje skrze retrospektivní scény, které se odehrávají v minulosti jednotlivých postav. Hráči mohou s osudy svých postav v těchto scénách výrazně manipulovat a mají v nich svobodnou vůli, což udržuje jejich pozornost i vůči příběhům ostatních postav.

Po několika uvedeních se ukázalo, že obsah a okolnosti retrospektivních scén vedou skutečně k větším zájmu o pocity a příběhy postav.

Ve hře tak vykryštovala nezamýšlená dichotomie, kdy je spíše civilní cesta po lese střídána intenzivními a emotivními vzpomínkovými scénami.

Tým hráčů krátkodobých rolí a pomocníků se nám ve velké míře daří sestavovat z hráčů minulých běhů, což je pro nás velkou motivací pokračovat dál a potvrzením smysluplnosti tématu i zpracování.

Uvedení určené speciálně pro mladé hráče (věk 16-25 let) se od běžného běhu liší tím, že klade větší důraz i prostor na vzdělávací části workshopů. Už první běh, který jsme realizovali v roce 2022, byl finančně podpořen firmou Alza příspěvkem na pokrytí poloviny účastnického poplatku pro hráče. Vzhledem k dobrým odezvám od účastníků (včetně pedagogů) chceme v této praxi pokračovat, další uvedení pro mladé hráče je plánováno na březen 2026.



*foto Hana Minx*

### **Autorský tým**

Tomáš Guth Jarkovský, Vendula Borůvková, Tadeáš Hlavinka, David František Wagner, Jan Šípal, Klára Příbramská, Zevla, Martin Kulich

**Místo:** Litoměřice – Skautská základna Mentaurov

**Délka:** 13 hodin (včetně workshopů, předherní přípravy a poherní diskuze běží hra od pátečního večera do sobotní noci)

**Počet hráčů:** 10 na skupinu (v rámci jednoho termínu hraje více skupin paralelně – většinou tři skupiny)

**Účastnický poplatek:** 2250,- Kč / 1 250,- Kč

Web: [cara.rolling.cz](http://cara.rolling.cz)



# O hospodaření Rollingu 2025\*)



*foto Daniela Dlabolová, Národ sobě*

<b>Celkové příjmy:</b>	<b>7 362 037 Kč</b>	<b>Celkové výdaje:</b>	<b>3 819 319 Kč</b>
Příjmy na rok 2025:	4 586 270 Kč	Výdaje na akce 2025:	3 026 422 Kč
Příjmy z akcí 2026:	2 475 903 Kč	Výdaje na akce 2026:	199 615 Kč
Další příjmy:	299 864 Kč	Provozní výdaje:	593 282 Kč

V roce 2025 zorganizoval náš spolek 22 různých akcí (v rámci 13 projektů), z toho byly čtyři akce mezinárodní. Kromě larpů a bitev jsme připravili i konferenci, ples a hudebně-divadelní festival Vizita. V loňském roce jsme uváděli především zavedené hry (ačkoliv Čistky prošly výrazným redesignem a do určité míry novou hrou jsou), nové projekty chystáme až na rok 2026.

V roce 2025 jsme se soustředili na to, abychom si vybudovali dostatečnou rezervu na příští roky, o kterou jsme přišli během covidových let. V cenotvorbě jsme zohlednili nejen aktuální ceny, ale také amortizaci a provozní náklady. Kromě toho jsme se soustředili i na získání financí z dalších zdrojů (zejména za pronájem našeho vybavení). Po předběžném uzavření účetnictví za rok 2025

můžeme říct, že se nám náš cíl podařil a že se nám podařilo získat slušnou finanční rezervu, která nám dá jistou míru stability do dalších let. Pomohlo tomu i to, že v letošním roce jsme neměli žádný nový větší projekt, který by vyžadoval větší míru investic do začátku. Spolek v současnosti finančně dotuje jen akce typu Larpová konference, které vnímáme jako komunitní akce, které je dobré podporovat bez ohledu na finanční výsledek.

### **Rozpočty akcí**

Rozpočty našich akcí (s výjimkou bitev a festivalů) převážně pracují s tím, že hry budou uváděny dlouhodobě. Dříve byly jednotlivé hry projektovány většinou na návratnost po čtyřech či pěti bězích. Vzhledem k nejisté finanční situaci z posledních let se u nově uváděných her snažíme, aby po prvních dvou bězích končily s vyrovnaným rozpočtem, aby od třetího běhu mohly přispívat na provozní náklady spolku. Součástí nákladových položek všech akcí je příspěvek na provoz sdružení (viz níže). Tato položka se ovšem jako první škrte v případě, že akce nemá vyrovnaný rozpočet nebo se z důvodu navýšení nákladů nebo propadu příjmů dostane do mínusu.

Společný majetek spolku umožňuje snižovat náklady na jednotlivé projekty a zároveň se snažíme půjčkami vybavení za ceny amortizace podporovat i projekty jiných organizátorů. Obnova kostýmů a rekvizit z důvodu amortizace je jedna z důležitých položek rozpočtu pozdějších běhů hry. Zkušenost ukázala, že kostýmy a rekvizity mají svoji životnost a zdaleka neplatí, že jejich pořízení je jednorázová položka. V podstatě každá hra prošla již nějakou obnovou fundusu, Legie dokonce několikrát.

Bohužel už dávno není pravda, že vše lze dělat svépomocí nebo ve spolupráci s hráčstvem na našich akcích. Osobní náklady („náklady na lidi“) přesto zůstávají mezi méně významnějšími položkami rozpočtu. Kreativní práce a práce v hlavním organizátorském týmu nadále zůstává prací dobrovolnickou a bezplatnou, stejně jako práce mnoha dalších dobrovolníků a externích spolupracovníků na dalších pozicích. Některé pozice jsou již na drtivé většině našich akcí placené (kuchaři, fotografové, některé produkční a pomocné práce), ačkoliv si nemůžeme dovolit platit komerční odměnu. Akce tedy stále stojí převážně na dobrovolnické práci nebo práci za symbolickou cenu (kdyby se do rozpočtu akce započítaly reálné náklady odvedené práce, pohybovala by se cena někde úplně jinde).



*foto Gnóme, Bitva pod Horou*

## **Provozní náklady**

Provozní náklady spolku tvoří zejména následující oblasti:

**1. Náklady na sklad.** Nájem skladu patří mezi největší pravidelné výdaje spolku, které jsou částečně kompenzovány tím, že na stejné lokaci přímo pořádáme některé hry. Kromě nájmu tato nákladová položka zahrnuje i vybavení skladu, jeho opravy a údržbu a také poplatky za náš spolkový kontejner. Během roku 2025 proběhl generální úklid většiny prostor a také jsme se opět rozšířili o další místnost, kde máme primárně administrativní zázemí spolku (honosný název pro skříň s papírnickými potřebami a dokumenty).

**2. Provoz dodávky.** V roce 2023 jsme pořídili ojetou dodávku, která je pro organizaci akcí důležitá. Provoz každého auta ale něco stojí – zejména, pokud se k němu na akcích všichni nechovají úplně optimálně. I v roce 2025 proběhly tedy různé opravy a údržba dodávky, aby nám ještě nějakou dobu mohla sloužit.

**3. Investice do společného vybavení spolku.** Průběžně se snažíme obnovovat a rozšiřovat nejen základní fundus, ale i další věci, které využívají společně všechny akce. Velká investice do vybavení, zejména do techniky, nábytku, beersetů a vycpaných zvířátek, proběhla už v roce 2024 (hlavně díky 97 Poets of Revachol). Podobné investice, byť v menším rozsahu proběhly i v roce 2025.

**4. Osobní náklady a náklady na služby („náklady na lidi“).** Do této kategorie spadají zejména náklady na nárazové brigádníky na úklid, údržbu a zvelebování skladu. Do položky osobních nákladů dále spadají i některé další dílčí služby, které si v plné míře nejsme schopni zajistit svépomocí (např. weby, grafika, účetnictví), byť i zde platíme většinou nekomerční ceny. S předchozím třemi body se jedná spíše o zanedbatelnou položku, protože většina práce ve spolku stojí na dobrovolnické práci (ať už členstvu spolku nebo dalších lidí, kteří nám pomáhají).

Mezi další provozní náklady spolku patří výdaje na tisky, propagace, administrativu a další. Tyto položky zatěžují rozpočet v menší míře (ačkoliv se jedná o celkem významnou položku v rozpočtech jednotlivých akcí).

<b>Bilance akcí</b>	<b>příjmy</b>	<b>výdaje**)</b>
Requiem: Reichskinder	363 629 Kč	160 258 Kč
Bitva pod Horou	669 553 Kč	573 785 Kč
Vizita	0 Kč	38 822 Kč
Národ sobě	187 290 Kč	145 888 Kč
Fin de Siècle	203 999 Kč	163 492 Kč
Pod Prahou	62 567 Kč	23 953 Kč
97 Poets of Revachol	2 280 612 Kč	1 367 367 Kč
Fallen	148 380 Kč	125 095 Kč
Čistky	482 039 Kč	321 671 Kč
Dům v Kruzích	96 375 Kč	67 102 Kč
Čára	91 825 Kč	38 988 Kč
Ostatní akce, provoz	299 864 Kč	593 282 Kč

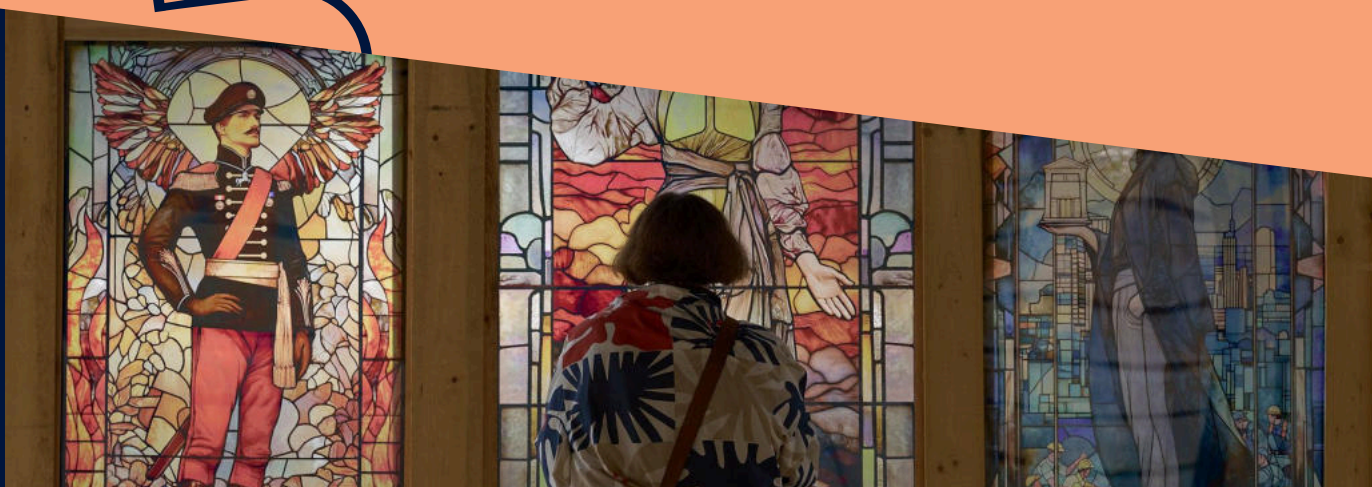


*foto Jan Haken, Fin de siècle*

**\*) Všechna čísla, se kterými se v tomto dokumentu setkáte, jsou jen předběžné částky.** Účetní závěrka nás ještě čeká – a proto vše prosím berte s jistou rezervou.

**\*\*)** Výdaje na akce nezahrnují příspěvek na provoz spolku (pronájem skladu, provoz dodávky apod.). Příspěvek na provoz ve výši spolku by měl činit alespoň 10% příjmů z akce.

# Závěr



*foto Šťastná fotografka, 97 Poets of Revachol*

V roce 2025 jsme si mohli přituknout k 11 letům existence. A pokud jsme v roce 2024 mohli říct „hry se povedly, ale finančně to úplně neklaplo“, tak rok 2025 byl velmi úspěšným i po této stránce. Je zde myslím dobře vidět, díky čemu se nám povedlo znovu navýšit úspory. Masivní práce dobrovolníků, projekty které se vrátí až po třech, čtyřech uvedení, dlouhodobé investice a ještě jednou: tisíce hodin dobrovolnické práce, ať už členů spolku, tak našich spolupracovníků v organizačních týmech, tak každého jednoho z vás, co jste si odložili odjezd ze hry a šli s námi tahat krabice. Ceníme si toho.

Je zde ale na místě také hledět do budoucna. Dokázali jsme vybudovat široké zázemí personální, dovednostní i fyzických věcí. Ty slouží nejen našim hráčům: snažíme se, aby dělaly dobro i na hrách jiných organizátorů, akcích pro mládež nebo třeba při pomoci při katastrofách nebo na Ukrajině. Takový fundus je ale i závazek, zátěž, která znamená, že musíme stále pracovat a není čas a možnost se zastavit a vydechnout si. Snažíme se tak být stále připraveni na všechny varianty budoucnosti.

Pro to je taky tak důležité, že se náš tým průběžně obměňuje. Někteří z nás si dali od spolku dovolenou, jiní čerstvě přišli a přinesli jak práci, tak nové náhledy na to, jak se dají věci dělat a nové koncepty jak celých her, tak třeba jak dobře zorganizovat inventuru. Stále se učíme, stále se vyvíjíme, stále děláme nové věci – a doufáme, že vám to přináší radost a nějaké impulzy do života.

Díky za to, že jste s námi!



# Rolling k 31.12.2025

**David František Wagner**, generální ředitel

**Martin Bláha**, ředitel produkce

**Lucie Chluská**, ředitelka administrativy

**Karolína Serbousková**, personální ředitelka

**Tomáš Guth Jarkovský**, člen kontrolní komise

**Jan Holan**, člen kontrolní komise

**Michaela Hrabáková**, členka kontrolní komise a Důvěrnice spolku

**Tereza Alešová**, ředitelka výroby a Řehořů

**Vendula Borůvková**, ředitelka pro Moravu a Slezsko

**Matěj Bukovský**, ředitel vytahování a vozového parku

**Aneta Formáčková**, ředitelka nesplněných snů a vizí

**Tadeáš Hlavinka**, ředitel paranormálních jevů

**Antonie Hrdinová**, ředitelka skutečného času příjezdu

**Eva Jandura**, emeritní ředitelka kostýmů na dovolené

**Josefina-Luisa Jelínková**, ředitelka fotografií a archivů

**Lenka Kopečková**, ředitelka ostrosti na dovolené

**Michal Kunc**, ředitel dražvů

**Barbora Mottl**, ředitelka módní policie

**Jan Mottl**, ředitel automatizace, parazitů a fantasy nesmyslů

**Jakub Philipp**, ředitel grantů

**Martin Philipp**, ředitel náboru

**Michaela Polední**, ředitelka malých věcí

**Natálie Sedláková**, ředitelka kráječů

**Zuzana Šubrtová**, Nebeská maršálka

**Šárka Tůmová**, ředitelka poslední záchrany

**Kamila Wagner**, ředitelka plyšáků

**Klára Wanková**, emeritní ředitelka účetnictví

**Lucie Žovincová**, ředitelka stuh, špendlíků a náprstků