

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

**Shrnující zpráva 2021**

# Úvodem

Vážení čtenáři, vážené čtenářky,

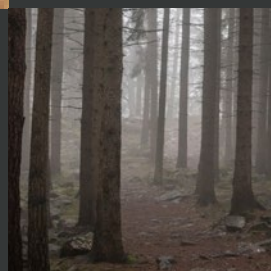
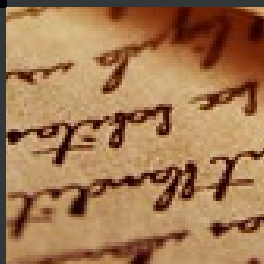
doufali jsme jako všichni, že se v roce 2021 vrátíme do normálu a že vám v této shrnující zprávě představíme, jak se povedly nové projekty. Inu, všichni víme, jak to dopadlo. Covidová pandemie trvala déle, než všichni čekali (nebo aspoň doufali).

Rok 2021 se tak nesl opět v duchu rušení a přesouvání projektů. Na jaře jsme toho mnoho neuvedli, velké projekty jako Belle Epoque nebo Cesta stínem se raději přesunuli na další rok a na mezinárodní projekty jsme museli v roce 2021 zcela zapomenout. Nejaktivnější jsme byli tedy opět přes léto, když byla situace klidnější. Na podzim se pak svět začal pomalu vracet do normálu, a tak jsme nemuseli všechno zrušit jako rok předtím a nějaké hry jsme uvedli.

Nebyl to ale jen rok smutku. Osobně jsme se potkali na deseti akcích a další čtyři akce proběhly distančně. Díky pandemické době přeložila a uvedla Míša Portyčová online larp Qualia od autorského dua Mia Devald Kyhn a Adrian Hvidbjerg Poulsen. Klára Wanková a Josefina-Luisa Jelínková stvořili a uvedli dopisní larp Sorrow and Bliss. Larp si našel cestu i v době pandemie.

Osmý rok je za námi a my doufáme, že v tom devátém se zase budeme normálně potkávat na akcích a hrát si jako za starých dobrých časů.

Lucie Chlumská  
ředitelka administrativy



## Sedmiletá online párty

Podobně jako v roce 2020, i rok 2021 jsme začali opožděnou oslavou výročí spolku. Kvůli špatné covidové situaci nešlo našich sedm let řádně oslavit tradičně na konci roku, proto jsme se rozhodli párty odložit a vymyslet něco nového. Naše párty tak proběhla 9. ledna v online prostoru.

Návštěvníci se mohli v průběhu dne zúčastnit více než deseti aktivit, které připravily jednotlivé týmy za téměř každou naši hru. Aktivity se tematicky týkaly rollingových her. Návštěvníci si mohli zacvičit v rámci King of the Gym, projít se Pod Prahou, nafotit se v kostýmu zapadající do světa Belle Epoque, zahrát si Among Us, spáchat soudružskou sebekritiku před Čistkami, účastnit se jedné z básnických soutěží od Fin de Siecle nebo Cesty Stínem a dalších legrací. Vrcholem večera pak bylo ohlédnutí generálního ředitele za rokem 2020, Volání s řediteli a představení kalendáře her pro rok 2021. Na závěr (ale i v průběhu dne) jste se mohli přihlásit do jedné z místností videohovorů, kde jsme si povídali společně přes kameru a vzpomínali na zážitky z her. Online párty se nám líbila a podle množství pozitivních reakcí i jejím účastníkům.

Moderátorem a organizátorem párty byl Jan Wollmann, do aktivit se zapojil celý Rolling včetně spoluautorů našich her. Grafiku pro párty vytvořila Zuzana Šubrtová.

# Rolling slaví 7 let!

Sobota 9.ledna 2021

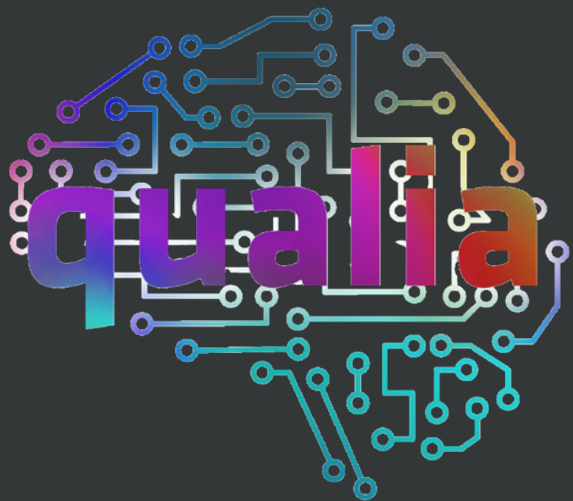


foto Filip Appl, CostumElla



## Historie

V lednu 2021 si naše členka Míša v angličtině zahrála online larp Qualia.

V únoru o něm hodně přemýšlela.

Na konci března se spojila s autorským týmem - Miou a Adrianem. Zeptala se jich, zda by mohla uvádět českou verzi hry.

30. 3. 2021 si na to plácli - hezky online, jak se pro tenhle larp sluší.

A pak už šlo všechno neskutečně rychle.

V průběhu dubna přihlašování. V průběhu května dva běhy.

Náš neskonalý vděk patří Báře Beránkové, která v šibeničním termínu a za víc než přátelskou cenu zvládla přeložit přes 120 stran textu a taky Mie s Adrianem za důvěru a poskytnutou podporu. Nesmíme zapomenout ani na Timi Macečkovou, která díky znalosti mezinárodní verze hry pomáhala s betačtením uváděním hry.

## Design hry

*Oxfordský slovník angličtiny definuje qualia jako: „Niterné a subjektivní prvky smyslových vjemů vznikající v důsledku stimulace smyslů jakýmikoli jevy.“*

Qualia jsou online larp o lidskosti a vědomí od Adriana Hvidbjerg Poulsena, Miy Devald Kyhn a dalších spoluautorů.

Cílem autorů bylo vytvořit online zkušenost, která hráčům umožní zažít plnohodnotný larp z pohodlí domova. Po vzoru příběhů jako je Blade Runner a Ghost in the Shell si Qualia pokládají otázku, jaký je rozdíl mezi umělou inteligencí a člověkem. Je vůbec nějaký?

Hra se odehrává v nepříliš vzdálené budoucnosti, kde megakorporace Hive, která ovládá nejen sociální média ale také většinu internetu, učinila průlom ve vývoji umělé inteligence. Nyní se chystá zahájit závěrečný test nového systému, inspirovaný prací Alana Turinga, aby ověřila, zda se podařilo stvořit skuteč-

nou umělou inteligenci. Mnoho lidských dobrovolníků a dobrovolnic se rozhodlo do studie zapojit – vždyť kdo by nechtěl potkat vyspělou umělou inteligenci! Hráči a hráčky ztvárňují právě tyto výzkumné subjekty procházející sérií testů.

Qualia nabízejí kostry připravených postav, který si ale každý může přizpůsobit podle své nálady. Mnohé podrobnosti a konkrétní údaje jsou úmyslně neupřesněné, nebo v postavě úplně chybí.

Není určeno pohlaví ani gender postav, nemají dokonce ani křestní jméno - pouze první písmeno křestního jmé-



na. Hráči a hráčky tedy mají obrovskou kontrolu nad tím, jaký zážitek ze hry si odnesou.

## Realizace

Uváděním přeloženého online larpu si Rolling zapsal do portfolia zase něco nového.

Qualia se hrají na platformách Discord a SpatialChat. Právě do Spatialu jde větší na registračních poplatků, jedná se totiž o placenou službu. Budget hry byl vypracován tak, abychom po uvedení dvou běhů byli na nule. Výrazně nám s tím pomohli Mia s Adrianem, kteří se rozhodli zaplatit nám Spatial na první běh z peněz, které zbyly po mezinárodním uvedení.

Pro uvedení Qualií je potřeba 6-8 CP. Na oba první běhy jsme je nacházeli dost na poslední chvíli. Na příští uvedení se ale zdá, že o CP role bude nemalý zájem, protože se ukázaly jako velmi atraktivní pro bývalé hráče a hráčky. To jsme si mohli potvrdit už na druhém běhu, který s Míšou uváděli 3 hráči a hráčky prvního běhu a pět ze šesti CP se s hlavní organizátorkou nikdy nepotkalo osobně (znali se pouze z online prostředí).

Uvádět Qualia nás baví. Jakože hodně. Pokusili jsme se přidat ještě 3. běh v prosinci 2021, bohužel se ho ale nepodařilo naplnit. Další uvedení tedy zkusíme plánovat na březen 2022.

Autoři: Mia Devald Kyhn a Adrian Hvidbjerg Poulsen

Vedoucí českého uvedení: Michaela Portychová

Překlad: Barbora Beránková

Místo: online

Délka: víkend

Počet hráčů: 20

Účastnický poplatek: 550 Kč

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

Fotografie: Filip Appl, CostumElla

# Sorrow and Bliss




V období jara a léta jsme uvedli beta-test experimentálního projektu Sorrow and Bliss, který začal vznikat v době lockdownu a je koncipován tak, aby se dal hrát, i když možnost setkávat se je omezená. Hráči mezi sebou komunikují pouze prostřednictvím dopisů, které si posílají poštou. Vzhledem k tomu, že u nás podobný projekt ještě nikdo neuvedl a nepovedlo se nám získat informace ani ze světa, uvedli jsme hru v betatestu pro hráče a hráčky, kteří si byli vědomi toho, že náš koncept možná nebude fungovat. Přestože jsme narazili na určité problémy, primárně v náročnosti uvádění, larp měl podle ohlasů betatesterů úspěch.

Pro další uvádění je nezbytný systém digitální evidence korespondence, na kterém na konci roku 2021 začíná pracovat Michal Kára. Po jeho dokončení, drobných úpravách a přeписech bude moct být hra uvedena znovu.

## O co jde

Sorrow and Bliss je dopisní, zcela bezkontaktní larp, ve kterém hráč bude představovat jednu z postav s předpřipravenou historií, vazbami a zápletkami. Samotné hraní probíhá při čtení a psaní dopisů a hráč si sám vytváří scénu a atmosféru. Informace přichází do hry pomocí dopisů a také skrz uzavřenou facebookovou skupinu, která reprezentuje noviny. Před hrou probíhají společné online workshopy a po hře online ukončení hry, dobrovolná zpětná vazba a také párty.

## Zasazení a inspirace

Nacházíme se v Anglii na počátku devatenáctého století. Každý hráč je hrdinou svého vlastního románu. Hlavní inspirace vychází z děl Jane Austenové, Williama M. Thackeraye, sester Brönteových, Bridgertonu či Nebezpečných známostí. Nejedná se o larp přísně historický, zaměřujeme se zejména na společenské vztahy a romantiku. Hra není komická, ale může být místy velmi dramatická až lehce kýčovitá.

## Postavy a gender

Hráči se ujmou šesti ženských a šesti mužských postav, ale gender postavy a hráče se nemusí shodovat. Postavy jsou reprezentovány portrétem, a to, jak vypadá hráč se do hry vůbec nepromítá.



foto Klára Kla Wanková

## Je to larp pro každého?

Rozhodně ne. Pokud člověk nerad píše dopisy a nerad hraje romantiku, tak naše hra není pro něj. Existuje možnost nepsat dopisy rukou pro hráče, kteří nepíšou čitelně (nebo z nějakého důvodu nemohou psát rukou), ale romantice se vyhnout nedá. Na hře není postava bez romantické vazby. Hra je zároveň velmi náročná na osobní zodpovědnost. Ze zpětné vazby vychází, že napsat jeden dopis trvá až dvě hodiny a hráči jich celkem odeslali neuvěřitelných 350. Nejméně jich bylo 19, nejvíce 48 a průměrně 35.



Autorky: Josefina-Luisa Jelínková, Klára Klá Wanková

Grafika: Vojtěch Basl, Eva Kašubová

Délka: 22.05. - 10.08.2021

Počet hráčů: 12

Počet organizátorů: 1

Online: <https://www.facebook.com/sorrowandblisslarp>



foto Petr Zíp Hájek

Na přelomu června a července 2021 jsme uspořádali larp Fin de Siècle, který tak oslavil svůj druhý turnus uvádění (konkrétně 3. a 4. běh). Jedná se o obsahový larp, který spíše místo akce nabízí konverzační hru. Dali jsme se si za úkol předělat prostory terezínské 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 vystoupit na pódiu a přednést tak 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 píše 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 hry. 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. Hráči tak mohou 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 Labe. 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 v krásných šatech a na straně druhé ženy z ulice v ošoupaných sukních.



foto Petr Zip Hájek



Hru se nám po roce dokázala poměrně v krásném stavu oživit a zkrášlit. Rádi bychom ji znovu uvedli, aby ještě někomu přinesla radost (a nejen tu). Celkově jsme se dostali do stavu, kdy pro nás není těžké ani vysilující hru uvádět, a tak jsme si v tomto roce mohli u její realizace i trochu odpočinout.

Autoři: Jan Mottl (příběh), Anet Formáčková (příběh, rekvizity, administrativa), Klára Příbramská (příběh), Zuzana Šubrtová (příběh, administrativa), Barbora Jandová (příběh, kostýmy), Petr Formáček (produkce), Matěj Šturma (produkce)

Místo: Terezín

Délka: 15 hodin + 6 hodin předherní přípravy

Počet hráčů: 28

Účastnický poplatek: 2 200 Kč

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

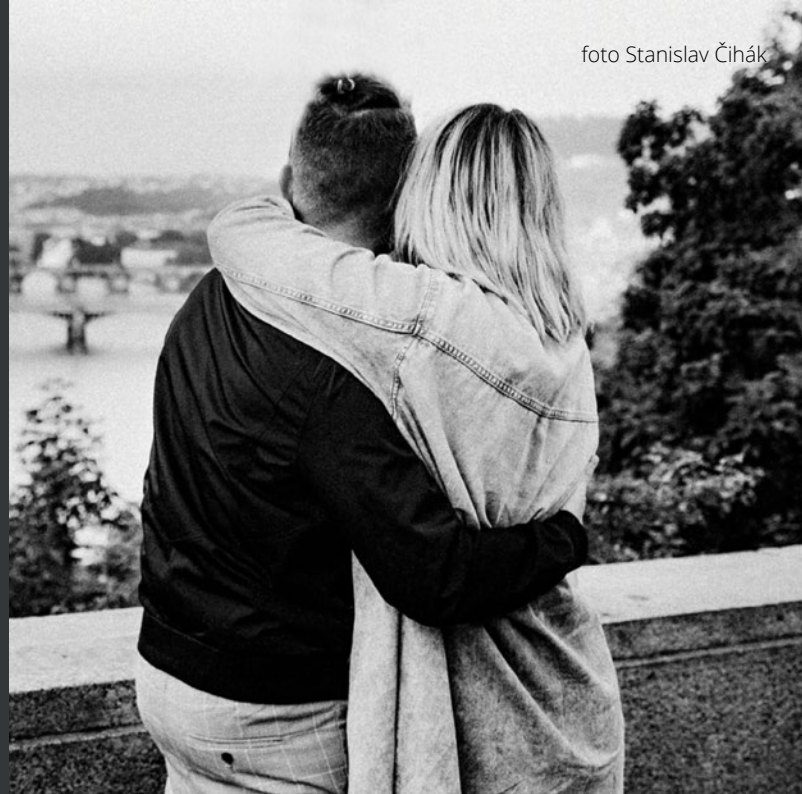


foto Stanislav Čihák

## Design hry

Pod Prahou je jedna z těch her, které jsme si tak dlouho chtěli sami zahrát, až jsme si je museli napsat. Jedná se o žánr, který zatím mezi Rollingovými hrami ještě nebyl zastoupen - městský obsahový larp. Celek funguje jako jakási larpová antologie: dvojice autorů napsaly různé příběhy, každý pro skupinu 5 hráčů. Jednotlivé příběhy jsou komorní a na sobě zcela nezávislé. V roce 2021 jsme uvedli 4 příběhy ozkoušené už v loňském roce a jednu úplnou novinku - skupinu Audit, kterou napsal David František Wagner.

Tím jsme měli šanci ozkoušet si koncept larpové antologie a proměnlivosti hry. Začlenění nové skupiny s sebou neslo mnohé nečekané výzvy, které se nám ale nakonec povedlo překonat.

Hra se odehrává na území Prahy v průběhu jedné letní sobotní noci. Hráči se hlásí v předem domluvených pěticích, sami si rozdělují role v rámci dané skupiny a sami si na základě dodaných podkladů také projdou workshopy. Zapojení organizátorů a CP během samotné herní noci jsme se snažili držet na naprostém minimu. Larp je vcelku civilní, obsahuje však jisté prvky nadpřirozena - jakéhosi městského moderního magického realismu. Míra této "jinakosti" se ale výrazně liší mezi jednotlivými herními skupinami. Zahrát si zde můžete mnoho rozdílných žánrů. Od detektivky, přes setkání spolužáků po letech až po mystické drama.

Určitým specifikem Pod Prahou je také to, že postavy nejsou psané fixně jako ženy nebo muži a každou postavu tak může hrát kdokoliv, bez ohledu na gender nebo pohlaví. To s sebou neslo mnohá designová úskalí, zároveň to hráčům přináší možnost zahrát si charakter, které třeba bývají v rámci (i podvědomých) stereotypů psány spíše jako postavy jednoho konkrétního genderu.

I v roce 2021 jsme si ověřili, že hra je "ideální" pro období pandemie. Na jednom místě se nikdy nemusí sejít více jak 7 osob a většina larpu se odehrává venku. To, že jsme věděli, že nebude v létě problém hru uvést, nám letos (oproti týmům jiných her) výrazně dodávalo energii při realizaci.

## Realizace

Pod Prahou jsme uvedli v termínech 3.-4.7. (druhý běh) a 17.-18.7.2021 (třetí běh).

Některé ze skupin doznaly oproti loňskému roku drobných úprav, ale šlo spíše o kosmetické záležitosti.

Při uvádění jsme opět na štábu snědli spoustu pizzy a indického jídla, taxikářky projedly nemálo kilometrů po Praze a CP ztvárnila bezkonkurenční výkony.



foto Stanislav Čihák



Oproti loňskému roku jsme se rozhodli umístit CP fotografy, kteří zároveň pořizují fotky i hrají, do ateliéru/bytu a nenechávat je přesouvat se po Praze. Tohle rozhodnutí hodnotíme jako velmi dobré - zjednodušilo nám organizaci a do rozpočtu zasáhlo jen minimálně.

Trochu práce jsme museli věnovat změně lokací na druhém běhu, ale i tento problém jsme dokázali rychle překonat.

Nejvýraznější poučení si odnášíme z toho, že už druhý hráč mužských telefonních CP rolí nám hlásil, že to pro něj bylo v součtu dost psychicky náročné. Je-

likoř hra pracuje často se silnými civilními příběhy a některá CP navíc nejsou příliš pozitivní, je dost pochopitelné, že to v kombinaci s nevyspáním může na člověka dolehnout.

Obecně se asi nejedná o zcela řešitelnou situaci, věříme ale, že s ní můžeme lépe pracovat, když o ní víme. Přinejmenším budeme dbát na důkladnou psychohygienu v týmu a další hráče telefonních CP na situaci co nejlépe připravíme.

V roce 2022 jsme se rozhodli nechat Pod Prahou trochu odpočinout.

Chceme ho oživit znovu v roce 2023, snad opět s nějakými novými skupinami.

Autorský tým: Jakub Janovský, Michaela Portychová, 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 hráčů: 25 hráčů rozdělených do skupin po 5

Účastnický poplatek: 1.000 Kč

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

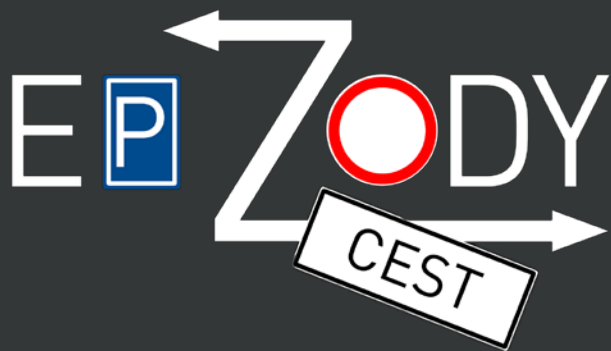


foto hráči



## Design

Příběh téhle letní road movie se začal psát na podzim roku 2019. Epizody z cest nikdy neaspirovaly na to stát se velkou, dramatickou hrou. Cílem bylo vytvořit letní komedii. Takovou, jakou asi všichni známe z amerických filmů, kdy parta přátel putuje nádhernou krajinou, setkává se se zajímavými lidmi a když vidí opuštěné jezírko, klidně odhodí oblečení i stud a vrhnou se do vody.

Už na začátku tvorby jsme si stanovili, že nechceme tvořit hru obsahovou, ale ani úplný sandbox. Výsledek je takový “hybrid” mezi oběma přístupy. Pro hru bylo vytvořeno 10 archetypů herních skupin pro 3 nebo 4 hráče, přičemž při složení skupiny nezáleží na pohlaví jednotlivých hráčů. Skupiny byly různorodé, od hořkosladké party, která putuje s urnou obsahující popel svého kamaráda, a rozprašují jej na místech která společně navštívili, přes skupinu antropologů, kteří se do Posázaví vypravili odhalit záhady a pověsti, po několik influencerů na společné cestě za lajky a srdíčky. Na každém uvedení se vyskytne maximálně 5 herních skupin. Skupina obdrží od organizátorů nástřel příběhu, kterým se mohou inspirovat, je ale samozřejmě možné svoji hru pojmout i jakkoli jinak, stejně tak hráčům usnadňujeme přípravu na hru návrhem trasy, kterou ve hře využijí.

Hře předchází jednodenní workshop v Praze, na kterém si hráči společně s organizátory doladí své zápletky a také trasu své cesty. Hra samotná se pak odehrává v okolí Ratají nad Sázavou. Hráči hrají naprostou většinu času pouze se svými spoluhráči, zejména proto je potřeba hru během workshopu co nejvíce doladit, nicméně v různých částech hry se mohou jednotlivé hráčské party potkávat, společně také stráví jeden herní večer. V průběhu hry většina hráčů vystřídá celou řadu způsobů přepravy. Kromě pěších přesunů je možné využívat lokální vlaky, autobusy nebo stopy. Právě stopování aut je jednou z mála



foto hráči

předpřipravených herních událostí, blíže rozepisovat se ale nebudeme.

Pro hru je velmi důležitá mechanika "Play to feel". Po hráčích žádáme, aby ke hře přistupovali jako k výzvě a cíleně překračovali své komfortní zóny, tedy raději než do stylové restaurace na náměstí zapadnout do té zaplivané nádražky, a dát si točené pivo pochybné kvality, nebo třeba vystoupit o zastávku autobusu dříve a udělat si procházku, třeba v dešti (který naštěstí Epizody nenavštívil). Celé to je zkrátka o tom jít naproti dobrodružství a novým zážitkům.



Jsme si jistí, že hráči této “mechaniky” využili naplno a hra tak fungovala přesně tak, jak jsme zamýšleli.

V roce 2021 proběhnul už druhý běh Epizod z cest a příští rok chystáme další uvedení.

Autoři: Radek Morávek, Tom Tychtl, Hana Lauerová, Jakub Philipp, Matýsek Sucháčů

Místo: Praha + Rataje nad Sázavou

Délka: 8 hodin předherní přípravy + 40 hodin hry

Počet hráčů: 20

Účastnický poplatek: 1500,- Kč

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

# Rošáda



foto Michaela Portychová



V srpnu 2021 jsme uspořádali třetí ročník jednodenní bitvy Rošáda. Tentokrát jsme příběh hodně inspirovali začátkem napoleonských válek, i když stále v našem vlastním fiktivním světě. Účastníci představovali vojáky dvou armád, Konzulovu republikánskou armádu a síly Ostrovního impéria. Oproti druhému ročníku jsme obnovili možnost přespaní v Terezíně, ale program začínal až v sobotu.

K boji jsme používali tzv. "Loktarky", v zahraničí známé jako "potato gun". Jedná se o bezpečné makety mušket vystřelující pěnové projektily pomocí zapáleného deodorantu. Většinu zbraní si tentokrát hráči dovezli vlastních.

Hra proběhla v sobotu, v tereziánském opevnění, konkrétně v části Ravelin XVIII. Během hry si vyzkoušeli účastníci několik různých typů střetů, většina z nich však byla dělena na dva druhy: boj pod vlajkou (liniová bitva) a boj po jednotkách. V liniové bitvě hráči stáli v jedné řadě, a postupovali, či se stahovali společně se svým vlajkonošem - vítězí ten, kdo dokáže dříve vystřílet nepřítele. V druhém typu hráči bojují po jednotkách, za které se přihlásili, a velí si sami. Platí zde pravidlo tzv. morálky - pokud je zasažena polovina vojáků z jednotky, ztratí jednotka morálku k boji, a musí se stáhnout ke svému vlajkonoši (který je v některých střetech "oživí").

Pro tento ročník jsme vymysleli inovaci, kdy na herním poli vznikly dva komunikační semaforey podobné těm, které používala Napoleonova armáda. Hráči pomocí nich vysílali a přijímali zprávy během bitvy.

Oproti předchozím ročníkům jsme především snížili produkční náročnost, například tím že jsme na bojiště nepřiváželi skoro žádný materiál. Hře to dle našeho názoru neubralo. Dále jsme omezili půjčování kostýmů a většinu práce na přípravách i úklidu delegovali na hráče.

Jedním z hlavních cílů Rošády bylo, kromě zábavy samozřejmě, popularizovat tento typ bitev jako alternativu ke klasické "dřevárně". Chtěli jsme přijít s bitvou vhodnou i pro účastníky, kterým klasické měkčené násilí nevyhovuje, proto jsme také omezili boj na blízko na zcela nepovinnou část.



foto Tereza Šolcová



Třetí Rošáda pro nás uzavřela jakousi první etapu, s jejímž výsledkem jsme spokojeni. Pokud se rozhodneme uvádět další ročníky, nejspíš se tak stane s obměněným týmem, novým příběhem a dalšími změnami, ve smyslu jakéhosi "měkkého rebootu".

Autoři: Jakub Janovský (vedoucí projektu), Ondřej Janovský (kreativa a rekvizity), Lenka Kopečková (administrativa a kreativa), Tadeáš Hlavinka (kreativa a produkce), Jan Wollmann (kreativa), Michaela Hrabáková (kreativa a fešáctví)

Místo: Terezín

Délka: 8 hodin

Počet hráčů: 31

Účastnický poplatek: 500,- (bez půjčovního)

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

# Zpěvy Rytířské




foto Vojtěch Basl

V roce 2021 jsme uvedli dva běhy hry Zpěvy rytířské v areálu tankodromu v Rančířově u Jihlavy. Poprvé byla hra uvedena na podzim roku 2018, do současnosti proběhlo šest běhů a jeden betatest hry.

## O hře

Tento nový larpový projekt jsme připravovali již od listopadu 2017. Autorským záměrem bylo vytvořit akční, odlehčenou hru, do které vložíme esenci rytířských příběhů - a to i přesto, že cílem nebylo vytvořit larp o historických rytířích. Historie rytířství pro nás byla

inspirací, nikoliv cílem. Klasickou artušovskou legendu jsme zde propojili s rekvizitami a reáliemi příznačnými moderní době. Vycházeli jsme přitom z děl historických autorů, kteří obdobně jako my zasazovali hrdiny Avalonu do prostředí pro ně současných. Výsledkem tak byla akční pohádka, která přenáší typické prvky rytířských písní do kouzelné verze Šumavy ze současnosti.

*“Zpěvy rytířské vás vezmou na Šumavu. Ale ne na tu nudnou, kam se jedete válet k Lipnu a projít se po několika krotkých kopcích. Vezmeme vás na Šumavu víry, zázraků i beznaděje. Na Šumavu prázdných domů a mýtin, kde již jen několik kamenů prozrazuje přítomnost staré vesnice. Na Šumavu, jak si ji vysnil Klostermann. Do světa Našinců. Rytířů s revolverem a mečem za pasem, spanilých dam a kouzelných bytostí, kteří žijí mezi námi a ne náhodou jejich společnost odráží tu naši.”*

## Design

Příběh je situován na fiktivní tvrz Sychravo, kde přichází čas velkého turnaje, na který se rozličné družiny sjíždí poměřit tradičním způsobem své síly a bojovat o přízeň svých dam.

Každá z družin, každý jeden rytíř, dáma, Ctihodná i kdokoliv další si ale nesou vlastní břímě a stejně jako jsou neklidná jejich srdce, je neklidné i okolí Sychrava. Družiny obrněných bojov-

níků proto z Tvrze vyráží na výpravy, kde tvrdě bojují o každou zbývající mez svého kdysi pyšného panství.

Klíčové je zde vyprávění příběhů, které nejsou pro hráče zcela uzavřené (hráč v hrubých obrysech ví, co ho čeká a přizpůsobuje si hru dle vlastní vůle) a fyzičnost hry. Na hře se bojuje, slaví, miluje i truchlí za ty, jež naplnili některý z hrobů čekajících za tvrzí. Všechny postavy jsou vytvořeny organizátory a mají danou minulost, výchozí vztahy a hlavní témata svých příběhů. Jak se však jejich příběhy budou odvíjet, necháváme v rukou hráčů, kterým dáme velký prostor



foto Zuzana Šubrtová



pro rozhodování, kam chtějí své postavy směřovat a plnou volnost v jejich volbách.

Každá postava pak čelí své jasně specifikované tísní, která se prolíná celým jejím příběhem a je na každém z hráčů, jak se s ní vypořádá a jakým způsobem ji na konci svého příběhu uzavře. Typickou tísní pro naši hru by byl Tristanův konflikt mezi láskou a věrností svému pánu. To, že je takto do začátku definován jeho hlavní problém ale neříká ani jak se má problém vyřešit, ani kam má hráč svou hru směřovat: jen, že ho musí uzavřít. Tato tíseň provádí postavy

po celou jejich hru, ale nejsilněji ji hráči pociťují v Modlitební komoře. Je to místo, kam se každý chodí zhruba jednou za den pomodlit, a jeho Stíny mu připomínají myšlenky, kterým se vyhýbá, potlačuje nebo je zapomněl. Představitelé Stínů jsou dva předem zvolení hráči, kteří mají daleko blíže k CP a pro svou hru mají i velmi komplexní metodiku, která jim radí, co které postavě připomenout. Celá modlitební komora byla do hry dopsána v roce 2019.

Kombinace moderního a pohádkového světa nám umožnila vytvořit esteticky zajímavou hru, v níž lze kreativně pracovat s kostýmy, zbraněmi, vysílačkami i dalšími rekvizitami - a umožnit tím intenzivnější prožitek ze soubojů a dalších herních prvků. Atmosféru hry pak nijak neruší, naopak mnohdy umocňuje, když naši rytíři jezdí na hrdinské výpravy autem a parádivé hradní dámy si fotí svá selfie mobilními telefony.

Prostředí hry jsme záměrně pojali jako velmi tradiční, s jasně rozdělenými rolemi mužů a žen. Muži na tvrzi jsou až na výjimky rytíři, pro které jsou zásadními hodnotami čest a odvaha v boji. Ženy jsou naopak nositelkami tradic a kouzel. Vzájemné vztahy obou skupin jsou velmi kurtoazní a formalizované. Jako třetí kategorii jsme pak v rámci fantaskního světa vytvořili "Zvířata", pohádkové bytosti které se jako jediné tomuto bipolárnímu rozdělení vymykají. Při rozdělování těchto rolí nijak nelimitujeme, kdo může hrát kterou postavu a silně podporuje-

me crossgender hraní rolí. Hráčka-žena se tedy může přihlásit o roli rytíře-muže a stejně tak hráč-muž může hrát abatyši-ženu. Tomuto záměru jsou přizpůsobeny i kostýmy, které jsou velmi výrazné, stylizované a z jejich stylu je na první pohled jasné, o jaký typ postavy se jedná.

Svět naší hry je protkán odkazy na historii a báje. Jak ty původní, artušovské či jiné rytířské mýty, tak ty modernější, z prostředí Šumavy dvacátého století a jejích pohnutých dějin. Hru však přesto nepojímáme jako historickou, všechny tyto odkazy jsou zde primárně pro pobavení či krátké zamyšlení.

foto Zuzana Šubrtová



## Realizace

Další uvedení Zpěvů rytířských proběhlo opět na Rančírovském tankodromu. Pro letošní uvedení jsme měli nadstandardní uvaděčskou a CP základnu, v rámci které jsme zaškolovali nové uvaděče pro další běhy. V rámci příprav jsme udělali několik obsahových revizí a hlavně úprav hráčských kostýmů, které tímto dostaly ještě víc moderně vojenský look.

I přes některé problémy s lokací na ní chceme do budoucna uvádět hru dál, protože nejlépe splňuje naši představu a požadavky pro hru. V dalším roce se

chceme vzhledem k zlepšující se covidové situaci pokusit o překlady a mezinárodní uvedení hry spolu s novými uvaděči.

Autoři: Jan Balhar (příběh), Ondřej Auer (postavy, příběh), Michaela Hrabáková (postavy, příběh, casting), Lenka Kopečková (postavy, příběh, administrativa, produkce), Hana Lauerová a Klára Příbramská (kostýmy), David František Wagner (šéf projektu a autor konceptu), Karolína Serbousková (revize, uvádění, casting)

Místo: Rančičov

Délka: 42 hodin + 4 hodiny předherní přípravy

Počet hráčů: 35 na hru

Účastnický poplatek: 2 800,- Kč

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

# ČÁRA UVAVA



foto Josef Vyškovský



V roce 2021 jsme uvedli dva běhy hry Čára. V každém termínu proběhla hra po celkem 3 skupiny najednou. Čára vznikla v roce 2018 a od té doby jsme uvedli 5. běhy hry + betatest (celkem pro 17x10 hráčů).

Cílem projektu bylo vytvořit minimalistickou vzdělávací hru, která bude uveditelná na poměry larpů v masivní škále (škálovatelná modulární produkce - je možno uvádět pro prakticky neomezené množství skupin po 10), a která otevře téma přechodů státní hranice a pokusí se ho částečně na základě současných poznatků demytizovat. Pro výuku je hra

výhodná i svým zaměřením na individuální postavy, což nabízí bohatý výběr různých motivací a osobních příběhů, které pochopitelně zasahují i do doby druhé světové války a let před ní.

Koncept minimalistické vzdělávací hry vyžadoval jak testování, tak další práci s očekáváními účastníků.

Hra samotná se pak 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.

Cíleně se zde narušuje ponoření hráče do postavy, což bylo součástí záměru soustředit se spíše na racionální vjemy a prožívání celkových příběhů než na jednotlivé emotivní zážitky. Po několika uvedeních však tento záměr považujeme za nenaplněný, neboť obsah a okolnosti retrospektivních scén vedou naopak k větším zájmu o pocity a příběhy postav. V hře tak vykristalizovala nezamýšlená dichotomie, kdy je spíše civilní cesta po lese střídána intenzivními a emotivními vzpomínkovými scénami.



foto Radovan Paška



Pro běhy v roce 2021 došlo k přepracování několika mechanik hry včetně dopracování závěrečného přechodu hranice.

Hry v roce 2021 byly vzhledem k pandemické situaci uváděny ve zvláštním režimu, kdy byly výrazně zkrácené předherní i poherní workshopy a samotná hra byla mírně zkrácena. I přes nutná zkrácení hodnotíme běhy v roce 2021 za povedené.

Čáru plánujeme uvádět i v roce 2022, kdy bychom chtěli hru uvést i pro školní kolektivy.

Autoři: David František Wagner, Vendula Borůvková, Tadeáš Hlavinka, Tomáš Guth Jarkovský, Jan Šípál, Klára Příbramská

Místo: Litoměřice

Délka: 13 hodin

Počet hráčů: 10 na hru (v rámci jednoho termínu probíhá více her paralelně)

Účastnický poplatek: 1 750,- Kč

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



foto Petr Kindl



foto Petr Kindl

Na jaře roku 2021 jsme plánovali uvést dva běhy Cesty Stínem, projektu neformálního uskupení Osudy Středoze-mě našeho člena Jana Wollmanna. Pro-jekt se zaměřuje na tvorbu her ze světa profesora J.R.R. Tolkiena, především bitev. Kvůli covidové situaci jsme museli hru přeložit na listopad a následně ze stejných důvodů přesunout na rok 2022.

## O hře

Cesta Stínem je výpravný pochodový larp, který vypráví příběh o obyvatelích Středozeemě, kteří jsou z různých důvodů donuceny se vydat na pochod z Nepřítelem obsazeného království Rhudaur. Někteří byli vyhnáni ze svých domovů, někteří se naopak do nich chtějí vrátit... a někteří touží si jej vybojovat. Příběh se odehrává cca 1600 let před dějem trilogie Pán prstenů.

## Postup tvorby

Důležitá je pro nás věrnost Tolkienovu dílu. Pokud to není nezbytně nutné, snažíme se držet reálií, které profesor napsal, co nejpřesněji. Během tvorby jsme několikrát narazili na to, že naše nápady vybočovali z reálií, či narušovali "Středozeemskou atmosféru" a tak jsme je nakonec museli zahodit. Naším cílem není stvořit fantasy hru, ale spíše realistický příběh, který se mohl skutečně odehrát v Tolkienově světě. Z tohoto důvodu máme v týmu dva členy, kteří hlídají, aby naše hra odpovídala reáliím. Jde o Vladimíra Nerandžiče a Matěje Pálku, oba velmi dobře znají profesorovo dílo (a nebojí se přečíst všechny dodatkové knihy i kvůli drobnostem).

Přesto je náš larp vhodný i pro hráče, kteří nemají Tolkiena tolik načteného, nikdy ho nečetli nebo neviděli film. Veškeré znalosti a nutný společný rámec si doplní z našich materiálů před hrou a během workshopů na místě.

Autoři: Jan Wollmann (vedoucí projektu, kreativa, produkce), Vladimír Nerandžič (vedoucí kreativního týmu, Tolkien-specialista), Kristýna Paulová (kreativa), Dark (kreativa, grafika), Radek Otava (kreativa), Ondřej Šuhaj (administrativa, kreativa), Matěj Pálka (kreativa, Tolkien-specialista), Ester Dvořáková (administrativa, kreativa),

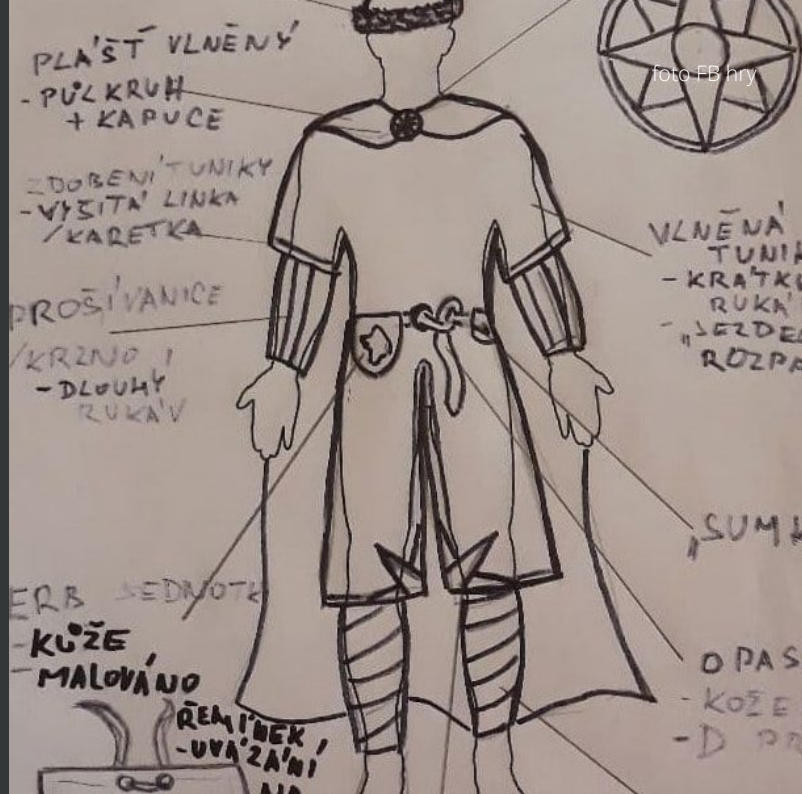


foto Petr Kindl

Andrea Růžičková (kreativa),  
Osudy Středozeemě, Rolling  
Místo: !?!?

Délka: 37 hodin + 8 hodin předherní přípravy

Počet hráčů: 56

Účastnický poplatek: 3 600,- Kč

Web: <http://cestastinem.osudystredozeme.cz/>

## O hospodaření Rollingu 2021 \*)

<b>Celkové příjmy:</b>	<b>806 760</b>
Příjmy na rok 2022:	309 951
Příjmy z akcí 2021:	454 025
Další příjmy:	42 784
<b>Celkové výdaje:</b>	<b>879 395</b>
Výdaje akce celkem	600 473
Provozní výdaje	278 922

V roce 2021 zorganizoval náš spolek 14 různých akcí (v rámci 9 projektů). Jednalo se převážně o menší larpky na víkend, část akcí probíhala distančně (Qualia, Sorrow nad Bliss, online Rollingová párty). Dalších 9 akcí bylo zrušeno nebo přesunuto. Belle Epoque a Cesta stínem se dokonce přesouvala několikrát (nejprve na jaro 2021, pak na podzim 2021), než byly s konečnou platností posunuty na rok 2022. Pro malý zájem byly zrušeny Čistky včetně mezinárodního běhu i online běh Konce dějin, nekonal se jarní běh Čáry ani podzimní běhy Requiemu. Mezinárodní akce se v roce 2021 nekonalily vůbec, jak kvůli pandemickým opatřením, tak kvůli neochotě mezinárodní larpové komunity v této době cestovat.

Hospodaření spolku tedy probíhalo v podobném režimu jako minulý rok. Museli jsme vracet účastnické poplatky nebo je deponovat kvůli přesunutí her, příjmy z her byly nižší. S náklady na Belle Epoque nám pomohly půjčky od soukromých podporovatelů spolku (děkujeme). Provozní náklady jsme museli zvládnout hradit z úspor z předchozích let - a povedlo se. Příští roky nás ale čeká důslednější finanční plánování, protože poslední dva roky daly našim úsporám docela zabrat.



foto Radovan Paška



## Rozpočty akcí

Rozpočty všech akcí (s výjimkou bitev a festivalů) v současnosti pracují s tím, že hra bude uváděna dlouhodobě. Jednotlivé hry jsou projektovány většinou na návratnost po čtyřech či pěti běžích, což znamená prostor pro držení ceny vstupu na hru stále na přijatelných hodnotách. Tento přístup umožňuje další cílené budování širokého a kvalitního fundusu. Společný majetek spolku také umožňuje držet poplatky níž a zároveň se snažíme půjčkami vybavení za ceny amortizace podporovat i projekty jiných organizátorů. Obnova kostýmů a rekví-

zit 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 (a čeká je další obnova).

Při nákupech i opravách vybavení se vyhýbáme šetření za každou cenu, dlouhodobě se nám potvrdilo, že není možné spoléhat jen na to, že si všechno uděláme svépomocí (ačkoliv dobrovolnická práce nebo pomoc za symbolické částky je důležitou součástí všech akcí, bez které bychom se plně neobešli). Na některé pomocné práce čím dál častěji najímáme nejen brigádníky, ale velmi se nám osvědčila i profesionální stěhovací služba (např. pro přípravu scény na Čistky nebo Národ sobě). Tento přístup sice navyšuje finanční náklady, ale šetříme tím zase mnohem cennější lidské zdroje a rozhodně v něm budeme pokračovat.

Osobní náklady („náklady na lidi“) patří mezi méně významnější položky rozpočtu, byť jejich podíl postupně roste. Některé pozice jsou již na drtivé většině našich akcí placené (kuchaři, fotografové, některé produkční a pomocné práce), ačkoliv si nemůžeme dovolit platit klasickou komerční odměnu. Na druhou stranu je třeba říci, že i přes vyhrazené finanční prostředky na pomocníky, kteří by nám pomohli s prací na začátcích a zejména v závěru akcí, máme problém dost takových lidí sehnat,

současná ekonomická situace jednorázovým brigádám příliš nenahrává. I z tohoto důvodu jsme v roce 2021 pokračovali na většině akcích s kaucemi na úklid, abychom motivovali hráče zapojit se do závěrečného úklidu a zároveň vytvořili rezervu právě pro případné brigádníky.

Kreativní práce a práce v hlavním organizačním týmu nadále zůstává prací dobrovolnickou a bezplatnou, stejně jako práce mnoha dalších dobrovolníků a externích spolupracovníků na dalších pozicích.



foto Tereza Šolcová



Součástí nákladových položek všech akcí je příspěvek na provoz sdružení (viz níže). Toto je ovšem položka, která se také jako první škrtá v případě, že akce nemá vyrovnaný rozpočet nebo se z důvodu navýšení nákladů nebo propadu příjmů dostane do mínusu. Je to také položka, která nejvíce utrpěla rušením a přesunem akcí z důvodu pandemie. V roce 2021 se konaly převážně menší akce, které i přes vyrovnaný rozpočet nedokáží vygenerovat dostatek příjmů na pokrytí nákladů. Velký dík tedy patří všem, kteří se rozhodli svými dary nebo půjčkami přispívat na provoz sdružení.

## Provozní náklady

Provozní náklady spolku tvoří zejména následující oblasti:

- 1) Náklady na sklad. Nájem skladu patří mezi největší pravidelné výdaje spolku, které jsou částečně sníženy synergií s tím, že na stejné lokaci přímo pořádáme hry. Na počátku roku 2021 jsme prostory skladu opět rozšířili o prostory tzv. těžkého skladu na uskladnění nábytku a těžších věcí, které nemá smysl nosit do patra. Kromě nájmu tato nákladová položka zahrnuje i vybavení skladu, jeho opravy a údržbu a také poplatky za náš spolkový kontejner. Rozšiřování skladu je v plánu i na další roky, současná kapacita skladu stále nestačí.
- 2) Investice do společného vybavení spolku. Průběžně se snažíme obnovovat a rozšiřovat nejen základní fundus, ale i další věci, které využívají společně všechny akce. Do této kategorie tedy spadá nejen spolková dodávka (kde jdou náklady do nutných oprav a údržby), ale i nové vybavení kuchyně, techniky a podobně.
- 3) Osobní náklady a náklady na služby („náklady na lidi“). Do této kategorie spadá zejména placená pozice správce skladu, brigádnice, která nám pomáhá s údržbou a úklidem skladových prostor. Spolupráce se nám osvědčila a budeme v ní pokračovat i v roce 2021. 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 větší nekomerční ceny.

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).



### **Bilance akcí 2021**

	příjmy	výdaje
Qualia	23 088	12 785
Fin de Siècle	46 900	105 243
Pod Prahou	48 887	19 895
Epizody z cest	27 000	30 809
Rošáda	15 950	5 624
Zpěvy rytířské	177 550	99 343
Čára	114 650	57 537
Sorrow and Bliss	0	442
Ostatní akce, provoz	42 784	278 922
Odložené akce	309 951	268 795

\*) 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.



## Závěr

Je to takovou tradicí dávat si na konci roku velké plány do budoucna. Po dvou letech pandemie a nejistot je naším největším přáním vrátit se do normálu a pořádat hry jako dříve. Co tedy plánujeme v roce 2022?

**Pořádat více akcí a uvést nové hry!** Čeká nás Belle Epoque, Cesta stínem, Fallen, Dům v Kruzích i nové bitvy. Chceme se vrátit k Requiem:Reichskinder, ke Zpěvům rytířským nebo třeba k Mirrors of England.

**Vrátit se k mezinárodním larpům!** Doufáme, že se svět nezměnil zase tak moc a zahraniční hráči opět přijedou do Čech zahrát si naše hry. Plánujeme mezinárodně uvést Requiem, Zpěvy rytířské a Čistky.

**Vylepšit naše zázemí!** Čeká nás další rozšíření skladu, nákupy nových kostýmů i obnova rekvizit a techniky. Každý, kdo je ochoten přiložit ruku k dílu, je u nás vítán.

A hlavně se chceme opět potkávat se starými známými i s novými hráči a společně vytvářet a zažívat nové příběhy. Doufáme, že se spolu v roce 2022 potkáme.

# rolling



David František Wagner, generální ředitel

Ondřej Hartvich, personální ředitel

Lucie Chlumská, ředitel administrativy

David Wanka, ředitel produkce

Michaela Hrabáková, vedoucí kontrolní komise

Jakub Philipp, člen kontrolní komise

Jakub Janovský, člen kontrolní komise

Ondřej Auer, ředitel motorek

Tomáš Fechtner, ředitel internetů

Barbora Jandová, ředitelka kostýmů

Tomáš Guth Jarkovský, ředitel mezinárodních věcí

Josefína-Luisa Jelínková, emeritní ředitelka mezinárodních věcí

Lenka Kopečková, ředitelka bez portfeje

Hana Lauerová, ředitelka mládeže

Jan Mottl, ředitel fantasy věcí a parazitů

Milan Nerad, ředitel pitíček

Martin Philipp, ředitel demotivace

Michaela Portyčová, ředitelka malých věcí

Karolína Serbousková, ředitelka pártění

Zuzana Šubrtová, ředitelka odborů

Eva Wagner, emeritní ředitelka kostýmů

Klára Wanková, ředitelka účetnictví

Jan Wollmann, ředitel punku