



Rolling,
spolek
pro rozvoj
zážitkových
vzdělávacích
her

Shrnující zpráva 2022

Úvodem

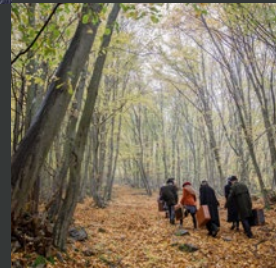
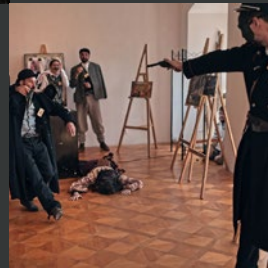
Vážení čtenáři, vážené čtenářky,

rok 2022 byl prvním rokem ve světě po covidu, kde už covid nehrál žádnou zásadní roli. Nastřádanou kreativní energii jsme pustili do světa a uvedly nejvíc nových projektů za dlouhou dobu.

Šli jsme od malých, komornějších her (Dům v kruzích), přes bitvy (Boj o Boletice, Orlí marš), velké výpravné hry (Belle Epoque) až po formální experimenty (Fallen, „antilarp“ Projekt Hamlet). Ne se všemi novými uvedenými jsme byli spokojeni. Přes uspokojivá čísla ze zpětných vazeb jsme obratem zahájili masivní redesign Belle Epoque a rozhodně je na čem pracovat. Všechny ostatní hry ale i přes to, že se často jednalo o vstup do pro nás zcela nového teritoria, dopadly velmi dobře a co je hlavní: máme z nich radost a jedná se o nové věci. To, že i devět let po založení spolku a při uvádění lety prověřených klasik (27. a 28. uvedení Legií proběhlo v prosinci 2022) máme stále kam jít, potkáváme nové lidi a spolek roste a zkouší nové přístupy, je myslím ta nejdůležitější a nejlepší zpráva.

Budeme rádi, když budete u toho, ať už jako účastníci, nebo jako spolutvůrci. Společně stále dokážeme uvádět sny ve skutečnost.

David František Wagner
generální ředitel



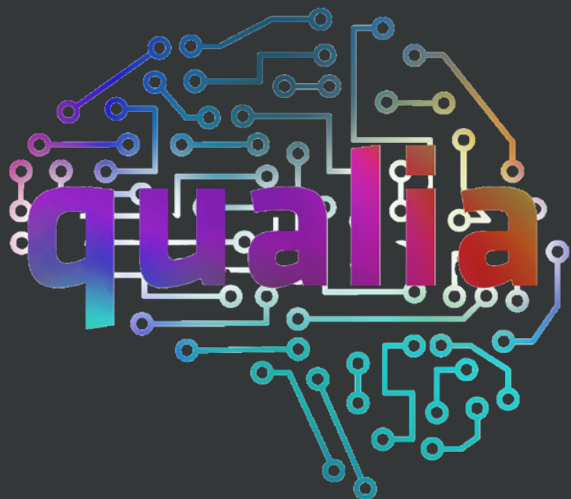
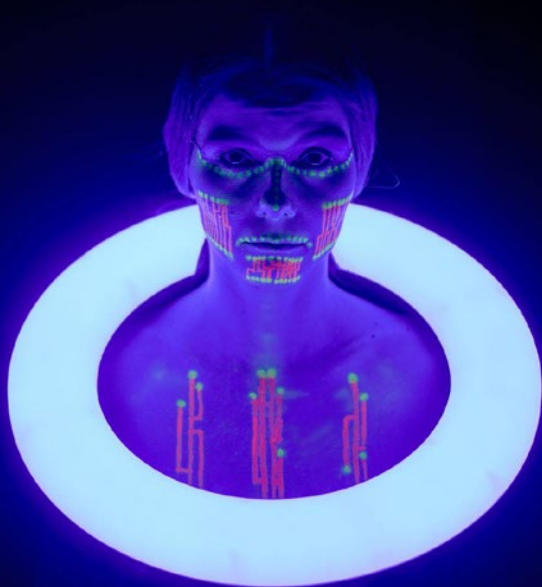


foto Fotograf Filip Appl, CostumElla



Třetí český běh Qualií se nesl ve velmi pohodové atmosféře. V organizačním týmu byly jak nové tváře, tak se připojili účastníci a účastnice minulých uvedení.

Přestože vnímáme všechna uvedení Qualií jako vydařená, pravděpodobně po tomto běhu uložíme naši verzi hry ke spánku. Při uvedení v roce 2022 se ukázalo, že se skončením covidu už zdaleka není tak velký zájem o online hry a zaplnění dalších běhů by bylo jen velmi nejisté.

Design a příběh hry

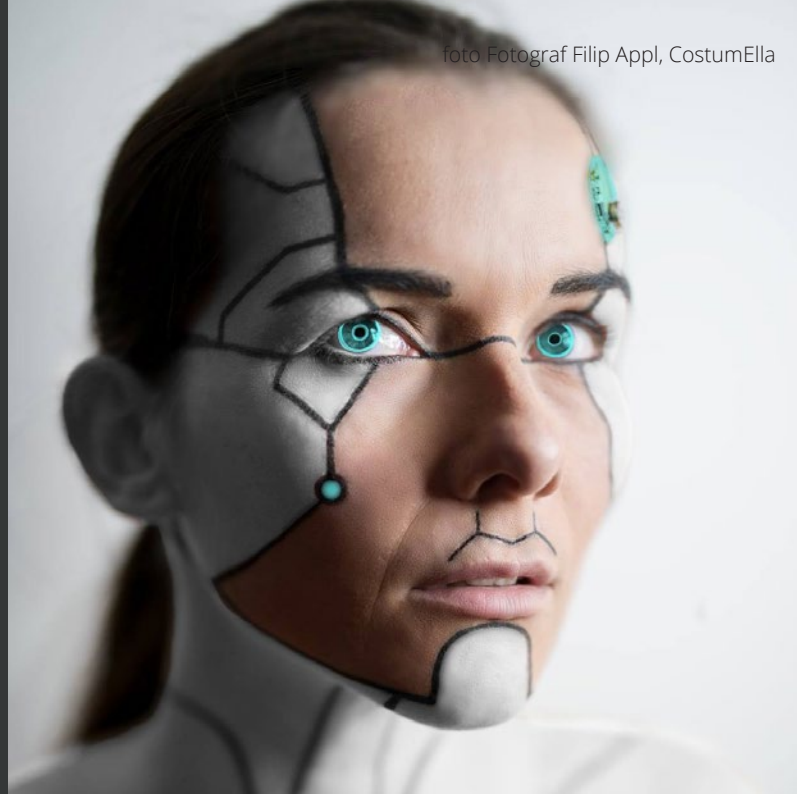
Oxfordský slovník angličtiny definuje qualia jako: „Niterné a subjektivní prvky smyslových vjemů vznikající v důsledku stimulace smyslů jakýmkoli jevy.“

Qualia jsou online larp o lidskosti a vědomí od Adriana Hvidbjerg Poulsena, Miy Devald Kyhn a dalších spoluautorů. Do češtiny ho přeložili Míša Portychová a Bebe.

Cílem autorů bylo vytvořit online zkušenost, která hrajícím 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 skutečnou 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 a dotvořit. Mnohé podrobnosti a konkrétní údaje jsou úmyslně nepřesné, nebo v postavě úplně chybí. Není určeno pohlaví ani gender postav, nemají dokonce ani křestní jméno - pouze první písmeno křestního jména. Hráči a hráčky tedy mají obrovskou kontrolu nad tím, jaký zážitek ze hry si odnesou.



Realizace

Qualia se hrají na platformách Discord a SpatialChat. Právě na zaplacení Spatialu jde většina registračních poplatků

Pro uvedení Qualií je potřeba 6-8 CP. O hraní CP je možná srovnatelně velký zájem jako o „klasickou“ hráčskou účast a hráči a hráčky se velmi rádi vrací v rolích výzkumného týmu.

Autoři: Mia Devald Kyhn a Adrian Hvidbjerg Poulsen

Vedoucí českého uvedení: Michaela Portychová

Překlad: Bebe

Místo: online

Délka: víkend

Počet hráčů: 20

Účastnický poplatek: 550 Kč

Web: qualia.rolling.cz

Fotografie: Filip Appl, CostumElla

Sorrow and Bliss



foto Klára Klá Wanková



Mezi lednem a květnem 2022 jsme uvedli první ostrý běh dopisního laru Sorrow and Bliss, který vznikl 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. Po zkušenostech z betatestu, který jsme uvedli v roce 2021, byl velmi přetvořen systém organizace a registrace dopisů. Evidovat je ručně nebylo z hlediska náročnosti možné. Díky automatizovanému evidenčnímu systému, který vytvořil Michal Kára, se technická část hry výrazně zjednodušila a umožnila hráčům i uvaděčce věnovat se více samotnému hraní a méně technickými.

Digitální kopie dopisů jsou také zásadní pro případnou ztrátu nebo opožděné doručení Českou poštou. Překvapivou zajímavostí ale je, že letos se ze 456 odeslaných dopisů ztratil jeden a déle než tři dny jich šlo naprosté minimum.

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. Vzhledem k příznivé situaci proběhlo zakončení a párty tentokrát na živo a z této akce je i přiložená fotka.

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.

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 nepíší čitelně (nebo z nějakého důvodu nemohou psát rukou), ale romantice se

foto Klára Kla Wanková



foto Klára Kla Wanková



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 celkem jich v průběhu hry bylo odesláno 456 (na betatestu to bylo už tak velké číslo 350). Jednotliví hráči jich nejméně poslali 29 a nejvíce 50 (na betatestu 19 a 48).

Budoucnost uvádění

V roce 2023 další běh neproběhne. Hra je to krásná a zájem o ní by byl, ale uvádění je pořád velmi časově náročné. Je možné, že by se druhý běh mohl uskutečnit v roce 2024. Pokud by měl někdo zájem hru uvádět, daly by se k ní dopracovat uva-
děčské materiály a předat ji dál.

Autorky: Josefina-Luisa Jelínková, Klára Kla Wanková

Technické řešení: Michal Kára

Grafika: Vojtěch Basl, Eva Kašubová, Ondřej Janovský

Délka: 27.1. - 21.5.2022

Počet hráčů: 12

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



REQUIEM:REICHSKINDER

foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



V roce 2022 jsme uvedli dva běhy hry Requiem: Reichskinder. Hru uvádíme od roku 2017 a je potěšující, že se do organizace Requiem zapojilo stále více lidí mimo původní okruh autorů a daří se tak hru postupně předávat dál.

Pro loňské uvedení jsme také museli podniknout jednu významnější aktualizaci: významně jsme rozšířili workshopy a reflexi po hře o témata extremismu, jak se člověk extremistou stává a reflexi různých nenávisných narativů. Od prvního uvedení hry se totiž ve veřejné sféře výrazně normalizovala a relativizovala kolektivní nenávisť a její různé formy a považovali jsme za vhodné tyto aspekty více rozebrat.

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 nabízejí výrazně odlišné zážitky – chovanci ústavu (mladí lidé, většinou Němci, kteří si prošli válkou a ze kterých v ústavu chtějí vychovat řádné Čechoslováky), 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 chovanců a důsledné dodržování jejich 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 terapeutické 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 svého

příběhu (ať již během terapií s terapeuty nebo v rámci dramaterapií) či s psychodelickou atmosférou, kterou kromě technických efektů podporují i podivní přátelé, kteří se ve hře objevují.

Requiem začalo vznikat v létě 2016, kdy došlo k ustavení týmu ve složení David František Wagner, David Wanka, Klára Wanková, Hana LauEROVÁ, Adéla Hrabáková, Míša Hrabáková a Michal Pikola. Během podzimu a zimy 2016 došlo k ustálení pojetí hry, nastavení herních skupin i k návrhu jednotlivých postav. V průběhu jara 2017 pak došlo k psaní všech potřebných materiálů pro



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



hru a přípravě rekvizit. Nejnáročnější bylo nalezení vhodného prostoru pro hru – nakonec jsme vhodné místo našli ve vojenské nemocnici v Terezíně díky pomoci skupiny Rêverie i samotného vstřícného přístupu města Terezína. Na počátku jsme ani netušili, že jsme zároveň našli místo, kde vybudujeme náš nový sklad. Lokaci jsme pro uvádění hry velmi zvažovali z etických důvodů: nakonec zvítězila logika toho, že tímto způsobem můžeme objektu pomoci a novým způsobem vyprávět některé klíčové příběhy dvacátého století. V dubnu 2017 proběhl betatest hry a první tři standardní běhy hry, minimálně dva

běhy hry od té doby uvádíme každý rok. V průběhu let hra prošla dalším vývojem, vychytáváním chyb a přidáváním nového obsahu, zapojili se i noví členové hlavního týmu, zvláště Michaela Portychová.

Requiem: Reichskinder je typickým příkladem hry, která by bez spolkového zázemí nemohla vzniknout. Vzhledem k vysokým vstupním nákladům (přes sto tisíc jen na techniku) a kvůli konání betatestu (který znamenal finančně propad) byla bilance hry vůči spolku silně záporná. Právě možnost ale dělat experimentální a relativně drahé projekty s ne sto procentní návratností považujeme za zásadní přínos spolkového života. Jsme také rádi, že se sázka na nejistotu nejspíš vyplatila, Requiem našlo svou cílovou skupinu, přitahuje další hráče a hlavně bylo příležitostí prozkoumat závažná témata a posunout hranice toho co umíme připravit.

Autoři: 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 Portychová (příběh, rekvizity), Jan Mála (web), Honza Fíla (hudba, produkce), Jakub Míšek (hudba)

Místo: Terezín

Délka: 32 hodin + 8 hodin předherní přípravy

Počet hráčů: 31 na hru

Účastnický poplatek: 2 500,- Kč /200 euro

Web: requiem.rolling.cz

ČÁRA



foto Magdalena Slanová



V roce 2022 jsme uvedli 3 běhy hry Čára. V každém termínu proběhla hra po celkem 3 skupiny najednou. Čára vznikla v roce 2018 a od té doby jsme uvedli 8 běhů hry a betatest (celkem pro 26x10 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 vykryštovala nezamýšlená dichotomie, kdy je spíše civilní cesta po lese střídána intenzivními a emotivními vzpomínkovými scénami.

foto Very guth pictures - Tomáš Guth Jarkovský



foto Magdaléna Slámová



V roce proběhl jeden běh v letním termínu na lokaci u Litoměřic, a dva v podzimním na nové lokaci na skautské základně Chlebské.

Na podzim také proběhl první běh určený speciálně pro mladé hráče (věk 16-25 let) s posílenou vzdělávací částí workshopů a obsahem adekvátně upraveným nižšímu věku. Běh byl finančně podpořen internetovým obchodem Alza příspěvkem na pokrytí poloviny účastnického poplatku pro hráče. Na rok 2023 plánujeme další běhy a určitě chceme pokračovat v bězích pro mladé.

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

Místo: Litoměřice, Skautská základna Chlébské

Délka: 13 hodin

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

Účastnický poplatek: 2000,- Kč

Web: cara.rolling.cz

Belle Epoque



foto Zip's pixels - Petr Hájek

Rolling
Petr Hájek
<http://www.petrhajek.cz>



foto Zip's pixels - Petr Hájek

Po několika letech přípravy a odkladech uvedení z předchozích let jsme v květnu 2022 uvedli v areálu zámku Valeč první běh rozsáhlého obsahového laru Belle Epoque. Jednalo se o doposud produkčně i kreativně největší projekt pod záštitou spolku Rolling.

O hře

Belle Epoque je původní larp z alternativní historie konce 19. století inspirovaný motivy z viktoriánských hororů a dobrodružných románů, prací Julese Verna, atmosférou děl E. A. Poea i H. P. Lovecrafta, okultismem, politickými veletochi i fantasmagorickými vizemi své doby, promíchanými se světem ovládaným nelidskými a nezemskými entitami, zvanými Prastaří, a pseudo-slovanským pantheonem. Hraje si s literárními a historickými postavami a klade je před propracovanou alternativní historií, ve které se změnil jediný detail: v průběhu sedmileté války se na Zemi vrátily podivné bytosti a magie. Centrální událostí hry je příprava na ohlášené Úmrtí Draka, vládce Dunajské říše, a následná volba jeho nástupce.

Design

Projekt byl ve své podstatě velmi ambiciózní převážně svým rozsahem, kterým se pokusil částečně navázat (a překonat) tradici her jako například již neuváděná De La Bete (dříve uváděná na stejné lokaci). Vzhledem k velikému množství postav i herních skupin přinesl také několik designových experimentů - velkou míru transparency časového rozpisu a postupu některých zápletek, mechaniku sebezpytujících Lázní, akční scény vytržené z hlavního děje a další, jejíž cílem bylo mimo jiné i přenést více odpovědnosti a informací na stranu hráčů (za účelem větší

kontroly nad vlastním příběhem) a snížit personální nároky na uvádění.

Po uskutečnění premiérovém běhu došlo k rozsáhlému sběru zpětné vazby a to jak kvantitativní (formou dotazníků), tak také kvalitativní (formou osobních interview s náhodně vybranými zástupci různých herních skupin). Výsledky byly organizačním týmem uveřejněny ve formě rozsáhlého Post Mortem dokumentu, kde byly konkrétní problémy prvního uvedení adresovány i s navrženým možným řešením. Pozitivním zjištěním bylo, že v případě provedených změn by až cca 90 % respondentů zvažovalo opako-

foto Michal Kára · LARPy, cosplay a tak



foto Žip's pixels - Petr Hájek



vanou účast či doporučení hry přátelům. Většina účastníků pak byla přese všechno ráda, že tam byla.

I ve světle obdržené zpětné vazby se organizační tým rozhodl posílen o nové dobrovolníky na dalším uvedení Belle Epoque znovu pracovat. Po nepříznivé finanční prognóze vzhledem k nestabilním cenám na trhu byl ale nakonec nucen ohlášené druhé uvedení prozatím zrušit. Zdali Drak znovu zemře, se tak uvidí až v následujících letech.

Autoři: David František Wagner, Vendula Borůvková, Martin Bláha, Jan Holan, Antonie Hrdinová, Vojtěch Basl, Michaela Rusková, Martin Bartůněk, Zuzana Ouhrabková, Martin Archalous, Tereza Rajnochová, Dominika Dufková, Klára Wanková, Šárka Tůmová, Dominik Čejka, Michaela Čečková

Místo: Valeč

Délka: 47 hodin + 12 hodin předherní přípravy

Počet hráčů: 154

Účastnický poplatek: 3 350,- Kč

Web: belleepoque.rolling.cz



foto Michal Kára · LARPy, cosplay a tak



foto Michal Kára · LARPy, cosplay a tak



Na začátku července 2022 jsme uspořádali larp Fin de Siècle, který tak oslavil svůj třetí turnus uvádění (konkrétně 5. a 6. 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 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 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 Michal Kára · LARPy, cosplay a tak



foto Michal Kára · LARPy, cosplay a tak



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

EPIZODY

CEST



foto hráči



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 (v roce 2022 jsme

počet fixně stanovili na 4), 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 průběhu, 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 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.



foto hráči

V roce 2022 jsme přidali šestou skupinu, resp. rozšířili počet těch, které se hry účastní. 24 hráčů se tak vydalo prožít magický víkend v Posázaví. Jejich příběhy byly různé, všechny se ale točily kolem cest a.. někdy složitých zastávek na ní. Jak už to ale na letních komediích bývá, po mnoha peripetiích vždy skončí dobře.



Autoři: Radek Morávek, Tom Tychtl, Hana Lauerová, Jakub Philipp, Matýsek Sucháčů, Adéla Korbová, Milan Korba

Místo: Praha + Rataje nad Sázavou

Délka: 8 hodin předherní přípravy + 40 hodin hry

Počet hráčů: 24

Účastnický poplatek: 1500,- Kč

Web: epizodyzcest.rolling.cz

Orlí marš

foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



Orlí marš navázal na trilogii Rošáda a přinesl nové střelení s deodorantovými puškami na stejném místě. Povedlo se tentokrát dosáhnout o něco vyššího počtu účastníků než na Rošádách, zároveň hru doprovázel prakticky neustálý vytrvalý déšť, který v některých scénářích zcela znemožnil střelbu a nutil improvizovat jinou náplň.

Akci celkově hodnotíme jako úspěšnou nízkoprahovou zábavu na sobotu, která je nejvíc ovlivněna relativně malou komunitou vlastníků a účastníků bitev tohoto typu, takže se relativně náhodně střídá, jak velké to vlastně může být.

Autoři: David František Wagner, Martin Bláha, Václav Průša

Místo: Terezín

Délka: 6 hodin

Počet hráčů: 70

Účastnický poplatek: (v závislosti na zápůjčce vybavení)

Web: orlimars.rolling.cz



foto Zip's pixels - Petr Zíp Hájek



foto Zip's pixels - Petr Zíp Hájek

Fallen je narativní participativní hra pro 34 hráčů a hráček (20 ženských rolí a 14 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).

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 začínají a buď se jejich záporáctví dále prohlubuje nebo hru opouštějí 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 jasné 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?“, či „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 uspokojivé 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 zvrstlo“ 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 společníky.

Životní cyklus záporáka

Protože hra, kde spolu v jednu chvíli na baru sedí třicet grázlů a navzájem se



foto Zlo's pixels - Petr Zip Hájek

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 pohnutí, 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 vyhrocené 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, do dalších běhů proto vnímáme jako jednu z výzev, jak hráče dostatečně povzbudit, aby toto dělali již od začátku a možnosti hry tak naplno využili.

Scéna jako komiksový panel

Celá hra je takový tribut komiksové estetice. Postavy jsou záměrně archetypální a někdy až klišoidní. Hru ladíme co nejvíce do černobílé, na které pak o to



foto Zíp's pixels - Petr Zíp Hájek



víc vyniknou občasné barevné symboly či specifické rekvizity (barevné jsou např. drogy či krev). V rámci komiksové estetiky také místy využíváme vyložené komiksové panely jako pozadí scén a valná většina rekvizit a zbraní je z kartonu a záměrně komiksově stylizovaná, ve stylu „Kdo chce zabít Jessie?“ 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 zvrat, záporácký monolog, a pokud souboj negraduje přes několik fází s různými zbraněmi? Vyberte

vhodný soundtrack, vemte 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 policajtku 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 parťák 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 pod-



foto Zip's pixels - Petr Zíp Hájek



foto Zip's pixels - Petr Zíp Hájek

porujícími hru. Krom lokací jednotlivých skupin máme i lokace atmosférické, určené pro různé druhy scén. Zanedbaný park na romantická do-staveníčka, nebo třeba na lov prostitutek pro sé-riového vraha. Temná ulička vybízející k přepa-dávání, kterou navíc v pravidelných intervalech prochází CP „Slušný Občan“. Ten je zde vyloženě pro vás a vaše padoušské řádění. A protože opa-kování je radost, můžete tam stejného člověka klidně přepadnout v další kapitole znovu a ode-hrát, kam se vaše postava posunula. Minule vám při „Peníze nebo život!“ možná stačily peníze: bude to ale stačit i příště?

Po odehrání betatestu máme pocit, že se Fallen jako hra osvědčilo. Na základě zpětné vazby plánujeme zapracovat nějaké změny do postav. Především se chceme ale soustředit na přeherní přípravu, abychom maximálně podpořili hráče a hráčky v tom, aby si hru dokázali naplno užít a připravit si je podle svého. Další běh Fallen plánujeme uvést v létě 2023.

Autoři: Lenka Fiřtová (kreativa, texty, CP guru), Ondřej Hartvich (scénografie, kreativa), Michaela Hrabáková (rekvizity, scénografie, kreativa), Lucie Chlumská (kreativa, texty); Kateřina Běláková (administrativa), Jakub Janovský (web), Vojtěch Basl (grafika), Ondřej Janovský (grafika), Michaela Portychová (grafika)

Místo: Lomnice nad Popelkou

Délka: 14 hodin + 10 hodin předherní a meziherní přípravy

Počet hráčů: 34 hráčů

Účastnický poplatek: 3.350 Kč + 250 Kč kauce na úklid

Web: fallen.rolling.cz

Zpěvy rytířské

foto Anoisina spoušť - Lenka Kopečková



foto Anoisina spoušť - Lenka Kopečková



V roce 2022 jsme uvedli dva běhy hry Zpěvy rytířské v areálu tankodromu v Rančířově u Jihlavy, z toho jeden poprvé jako mezinárodní v angličtině. Od roku 2018 tak proběhlo již osm 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 re-

kvizitami 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 Daniela Diabolová



foto Anoisina spoušť - Lenka Kopěčková

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 naší hru by byl Tristanův konflikt mezi láskou a věností 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 blíž 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 podporujeme 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.

Realizace

Další uvedení Zpěvů rytířských proběhlo opět na Rančířovském tankodromu. Pro letošní uvedení jsme měli nadstandardní uvaděčskou a CP základnu, v rámci které jsme už stavěli na v minulém roce zaučených uvaděčích a vracejících se dobrovolnících. Oba běhy tak proběhly poměrně hladce a řada lidí už sama věděla, kde je co potřeba udělat a jaký to má smysl. V rámci příprav jsme opět udělali několik obsahových revizí, úprav hráčských kostýmů, a přidali 2 nové CP výstupy.

Letos si také odbyly premiéru dvě

foto Depressorův hledáček - Vojtěch Basl



foto Imaginárium jedné Zuzany - Zuzana Šubrtová



zásadní novinky: jednak přechod ze zvukových palných zbraní na airsoftové díky nečekané návštěvě a hektické přezbrojení hry v průběhu tří hodin během úvodních workshopů.

Především však po přeložení stovek stránek textu jsme uvedli mezinárodní běh v angličtině s většinovým zastoupením zahraničních hráčů. Specifičnost Zpěvů rytířských rozhodně přispěla k obtížnosti marketingu na mezinárodním poli, o to nadšenější ovšem byly reakce účastníků po hře, kteří oceňovali právě to, že na podobné larpy je v zahraničí obtížné narazit. Na příští rok jsme naplánovali další anglický běh a hodláme pokračovat v rozšiřování naší mezinárodní hráčské základny.

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: Rančářov

Délka: 42 hodin + 4 hodiny předherní přípravy

Počet hráčů: 35 na hru

Účastnický poplatek: 3650,- Kč/ 290 eur

Web: zpevy.rolling.cz



foto Bára Opálková



Záměr

Už delší dobu nám s Grumem chyběla akce kombinující slabší, manuální airsoftové zbraně, chladné zbraně, pyrotechniku a taktiku malých družstev. Po dlouhém rozmýšlení jsme se rozhodli takovou akci připravit: a sáhnout po světě a konceptu současné fantasy ve Zpěvech rytířských. Boj o Boletice zasazením do stejného světa šetří trochu práce, ale hlavně máme nějakou základní představu „jak mají věci vypadat“ a můžeme svět dále propracovávat a není to nutně ztracená práce. Příběh ale je přiznaně pro Boletice vedlejší záležitost. Nejzásadnější bylo doručit intenzivní akci.

Design bitvy

Klíčovým designovým problémem každé podobné bitvy je trefit správně věčné vyvažování mezi „střílením“ a „sekáním“. Je to stálý vyvažovací proces, kde jednotlivé vstupy jako vzdálenost mezi místy, pravidla pro zbroje, zvolený terén, množství vydané munice, dovolené typy zbraní a tak dále tvoří složitou matici navzájem se ovlivňujících věcí. K tomu se přidaly nějaké lokačně specifické trable a výsledek byl stále na hraně.

Náš druhý velký záměr byla dlouhá a fyzicky náročná bitva s proměnlivou velikostí bojiště a typem válčení i různými druhy například oživování. Tady jsme síť hodili hodně široce, abychom věděli, co jak funguje.

Třetí, neprioritní záměr byly sbírání kusů menších příběhů a motivace jednotlivých vojáků informacemi o širším rámci děje.

Podle zpětných vazeb se celkově spíše povedlo vyvážení střelby a sekání trefit s tím, že možnosti „chci střílet trochu více“ a „chci bojovat zblízka trochu více“ získaly naprosto stejnou podporu. Celkový strategický záměr tak byl naplněn, ale vidíme hodně příležitostí v implementaci. Například munice se na dalších Boleticích nebude fasovat po jednom na oživení, ale budou jí dostávat speciální zásobovači jako celý balík na scénář a budeme její počet navyšovat.

Různorodost scénářů a postupů oživování byla velmi užitečná pro identifikaci, co funguje nejlépe, ale hlavně jsme vyhodnotili jako zásadní výzvu fyzickou náročnost a s ní postupující únavu. Hru proto budeme do budoucna s využitím státního svátku dělit na tři přibližně pětihodinové kapitoly s odlišným stylem hry a širokým časem na odpočinek mezi kapitolami. Zásadní je pro nás i předvídatelnost pro velitele - všechny scénáře tak budeme s veliteli sdílet před hrou, takže budou moci sami zvážit jak rozložit síly svých vojáků.

U atmosféry a příběhů máme velmi nevyrovnané výsledky podle jednotky, zavádíme proto jednotné centrální velení pro obě strany a organizátory dodané experty/ rádce/ vypravěče, kteří se zaměří čistě na předání příběhu. Pokus s rozptýlenější velící strukturou, kde se budou velitelé střídat/ dohodnou se, byl designovou chybou a podceněním osobních tréní mezi jednotlivými veliteli.



foto Bára Opálková



Vyhodnocení

Celkově se Boj o Boletice dle hodnocení i naplněnosti dalšího ročníku celkem rozumně povedl. Naším cílem není doručit masivní akci úplně pro každého, ale specifickou bitvu, která zkouší nové věci, umožňuje zapojení techniky a postupně rozvíjí svůj svět a přidává do něj nové jednotky i účastníky.

Autoři: David František Wagner (vedení projektu, koncept, admin), Václav Grum Průša (koncept, scénáře, produkce), Radomír Časta (produkce, uvádění, inspiromaty), Barbora Opálková (produkce, uvádění, inspiromaty), Martin Bláha (produkce)

Místo: Rančářov

Délka: 20 hodin

Počet hráčů: 120

Web: bojoboletice.rolling.cz



Dům v kruzích

foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



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.

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 mají začít nový život. Staré problémy si ale přivezly s sebou a rodinné konflikty se přiosťují. 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. Hráče 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.

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 larpu 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 (na 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.

foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



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 vzali 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.

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 probíhá-

lo 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.

foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



V domě se také od počátku vyskytují postavy, které hraje organizační tým. Ti představují místní obyvatele, kteří vypořádávají 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 po betatestu plánujeme dělat, jsou spíše symbolické. Klasickým problémem, na který se chceme zaměřit, je jak usnadnit proměnu ve vnímání sebe sama jako záporné postavy. U postav, které jsou od počátku nějak morálně problematické, je to celkem snadné - hráči a hráčky jsou již nějak připraveni na to, že mají ve své minulosti nějaké škraloupy a s těmi novými se snáz vyrovnávají. U těch, kteří svou postavu vnímají (ne nutně oprávněně) jako kladné, je situace už složitější a někdy se nám nedaří je všemi těmi důkazy ve hře přesvědčit o opaku.

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! Další dva běhy plánujeme již na jaře 2023.

Autoři: Lucie Chlumská (kreativa, texty), Klára Wanková (kreativa, rekvizity, scénografie); Vojtěch Basl (web, grafika), Jana Poláčková (administrativa), Michaela Hrabáková (hudba)

Místo: Kaliště u Humpolce

Délka: 8 hodin

Počet hráčů: 16

Účastnický poplatek: 2.500 Kč + 250 Kč kauce na úklid

Web: dumvkruzich.rolling.cz



MIRRORS — of — ENGLAND

foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



foto Qilip Gray - Stanislav Čihák



V roce 2022 proběhly další dva běhy hry Mirrors of England. Hra se konala opět na zámku Valeč uvaďčským týmem, který se osvědčil již v roce 2019.

Hra Mirrors of England vznikla v roce 2016, kdy proběhly první dva běhy této hry. Doposud proběhlo osm běhů, z toho dva mezinárodní v angličtině.

Koncept hry

Mirrors of England je inspirováno knihou Suzanny Clarkové Jonathan Strange a pan Norrell. Nechtěli jsme však dělat klasickou adaptaci, neboť kniha i seriál jsou soustředěny zejména na dvě titul-

ní postavy a ostatní přichází spíše zkrátka. Nakonec jsme se rozhodli dění hry posunout na březen 1820 (tedy tři roky po závěru knihy) a vystavět vlastní příběh, který bude postaven na archetypech a tématech předlohy, ale s vlastními postavami i vlastním příběhem. Do hry jsme se pokusili zapracovat to, co nás na předloze nejvíce bavilo - reálné historické události i postavy, které se míchají s příběhem anglické magie, názorové spory tehdejší doby a postavy, které jejich slabiny dostávají do nesnází.

V Mirrors of England hraje klíčovou úlohou tajemství. To se týká hry jako celku i jednotlivých postav. Hra ale není postavena na Play to Lose - postavy, respektive jejich hráči, nemají za cíl své tajemství do hry dostat, ale naopak utajit před ostatními postavami. Významnou část herního obsahu tak tvoří společenské intriky, neboť společenské postavení je důležité jak pro magické, tak pro nemagické postavy. To, jak dopadnou na závěr jednotlivé postavy, mají v rukách tedy, až na některé výjimky, jejich hráči a spoluhráči. Mirrors of England ale stále zůstává obsahovým larpem, ve kterém jsou některé události i zápletky skriptované.

Postup tvorby

Na přípravě hry jsme začali pracovat v listopadu 2015. Tým vznikl ve složení Eva Wagner, Lucka Chlumská, David Michálek a Jan Staněk a od počátku byl koncipován jako tým zároveň kreativní i produkční, což jsme si mohli vzhledem k velikosti hry snadno dovolit. Přes původní záměr, že všichni budou dělat všechno, nakonec stejně k nějaké specializaci došlo - Eva měla na starosti kostýmy, Honza produkci, Lucka tvorbu dokumentů a David grafiku a efekty. Časem vzniknul ještě podpůrný technický tým ve složení Štěpán Fučík, Jiří Bednář a Jakub Balhar, kteří se starali o technické zpracování efektů.

Od listopadu 2015 do ledna 2016 vznikala základní koncept hry, od února do září 2016 jsme pak pracovali na jednotlivých zápletkách a postavách. Od září do listopadu jsme psali postavy a skupinové a herní dokumenty. Po běhích v roce 2016 prošla hra mírnou revizí, kdy přibýlo několik zápletek. V průběhu roku 2017 byla hra kompletně přeložena Šárkou Halašovou za podpory Lenky Pittnerové. Pro uvedení v roce 2017 se základní tým částečně obměnil – o produkci se nově staral Jan Zeman a vzniknul i nový tým techniků ve složení Ondřej Hartvich, Tomáš Klíma, Jakub Balhar a Jan Teplý.



foto Qilp Gray - Stanislav Čihák



foto Zachytil ten moment - Michaela Portychová

Zrušené běhy a velké stěhování

V roce 2017 měly být původně uvedeny celkem čtyři běhy, dva české na jaře a dva mezinárodní na podzim. Kvůli nesnázím s lokací jsme museli české běhy zrušit s tím, že je jistě brzy nahradíme. V roce 2018 se ale ukázalo, že s konečnou platností další běhy na Jezeří uvádět nepůjdou a novou lokaci se nedařilo kvůli komplikovaným požadavkům nalézt. Do toho se většina původního týmu rozhodla jít v životě jinou cestou a zdálo se, že se dávný slib už prostě nepovede splnit.

V roce 2019 se ale nakonec dalo vše znovu do pohybu. Jako novou lokaci jsme se rozhodli využít zámek Valeč, o kterém jsme přemýšleli již v minulosti. Důvodem, proč jsme se v minulosti rozhodli Valeč pro Mirrors of England nevyužít bylo, že zámek není vybaven a znamenalo by to pořídit velké množství nábytku a stěhování, což pro nás v roce 2017 a 2018 bylo ne-realistické. Jenže v roce 2019 jsme připravovali Národ sobě, na který jsme stejně nábytek potřebovali, za uplynulé roky se nám nějaký nábytek ve skladu již nashromáždil třeba kvůli pořádání Requiem:Reichskinder a najednou už byla situace jiná. V roce 2022 nám fundus ještě doplnilo Belle Epoque, takže se toho na Valeč vezlo ještě více.

Nová lokace znamenala udělat komplet novou scénografii, kterou si vzali na starosti Ondřej Hartvich a Dominika Kovarovičová. Ti vytvořili nejen koncept rozložení lokací na Valči, ale dali dohromady i seznam nábytku a pořídili veškerou potřebnou dekoraci. Na místě pak v rekordním čase postavili s pomocníky na místě celou scénu. Tedy potom, co tam stěhováci, odvezli z Terezína vše potřebné. Na Mirrors of England jsme se totiž poprvé rozhodli najmout profesionální stěhovací firmu, která převezla vše z Terezína a pak zase zpět. I když to bylo finančně náročné, rozhodně to vnímáme jako dobré rozhodnutí. Kdybychom všechno měli převážet v dodávce svépomocí, nejspíš bychom to totiž vůbec nezvládli.

Když dáte hru na dva roky k ledu, snadno zjistíte, že po produkční stránce ji musíte vystavět skoro znovu. Nebo my jsme to alespoň zjistili. Naštěstí se do týmu přidaly další nové posily. Ondřej Janovský se postaral o kostýmy, Klára Wanková nám v roce 2022 pomohla s rekvizitami, o grafickou úpravu se postaral Vojtěch Basl, chybějící videa doplnil Michal Kára a techniku dal znovu dohromady Ondřej Levý s podporou Ondřeje Hartvicha. Bez těchto a dalších hrdinů by se nové běhy nepodařilo nikdy zrealizovat.

foto Zachytil ten moment - Michaela Portychová



foto Qilip Gray - Stanislav Čihák



V roce 2023 si od Mirrors of England plánujeme odpočinout, ale chceme se k nim ještě do budoucna vrátit. Na konci roku 2022 jsme se také rozhodli k velkému kroku a odtajнили jednu hráčskou skupinu, která je ve hře od samotného počátku. V budoucnu už tak bude přihlašování do herní Faerie transparentní a čeká nás i úprava informací na webu a další drobné změny.

Autoři: David Michálek (příběh, grafika, efekty); Eva Wagner (příběh, kostýmy); Jan Staněk (příběh); Lucie Chlumská (příběh, postavy); Ondřej Hartvich (scénografie, technika), Ondřej Janovský (kostýmy, rekvizity), Dominika Kovarovičová (scénografie, administrativa), Ondřej Levý (technika), Tomáš Petřík (produkce), Klára Wanková (rekvizity), Michal Kára (technika), Vojtěch Basl (grafika), Michal Kára (videa), Lukáš Hůrka (web), Šárka Halaštová (překlad), Lenka Pittnerová (překlad)

Místo: zámek Valeč

Délka: 10 hodin + 5 hodin předherní přípravy

Počet hráčů: 26 na hru

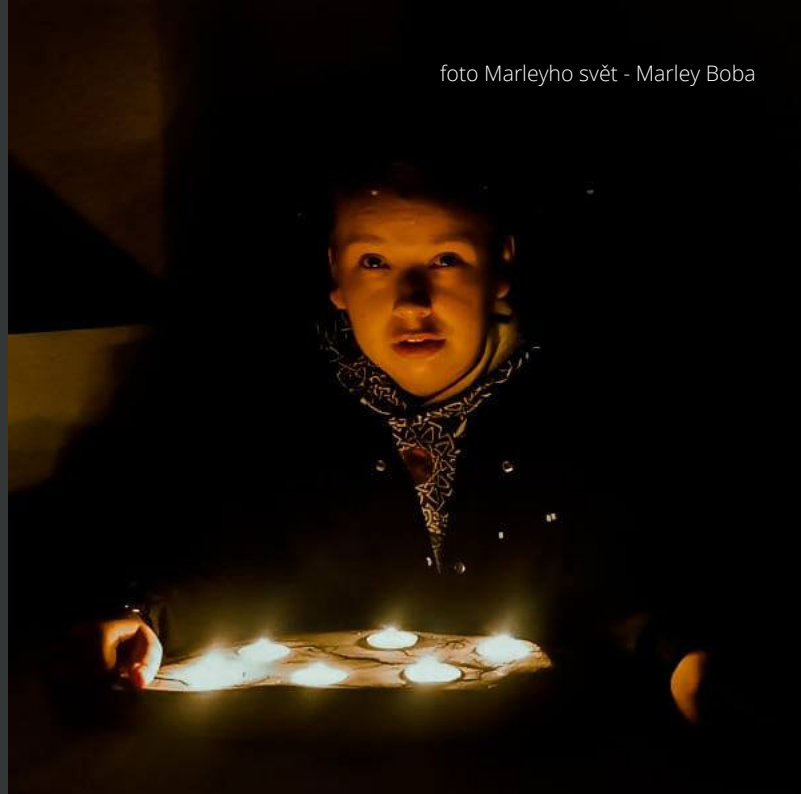
Účastnický poplatek: 3.350 Kč + 250 Kč kauce na úklid

Web: mirrors.rolling.cz, moe.rolling.cz

PROJEKT HAMLET



foto Marleyho svět - Marley Boba



Experiment

Projekt Hamlet je stavěn jako prolínání reality show, hororu a... ne tak úplně larp. O jeho konceptu jako „antilarpu“ proběhla přednáška v rámci larpové konference a záměru byl podřízen jak obsah, tak forma, tak vysílání hry ven a její ovlivňování „zvenku“. Toto probíhalo jak autenticky (několik lidí sledovalo vysílání a zapojovalo se do hlasování a podobně nezávisle), tak skrze proxies vyslané účastníky hry (kteří psali komentáře, klikali soutěže atd) a samozřejmě hráči přímo z lokace, čímž vznikla situace, kdy hráč hrál najednou jak svou postavu účastníka soutěže, tak klidně i několik persistentních a vydefinovaných postav „diváků“. Předpokládali

jsme i nasazení hlasovacích skriptů, které se potvrdilo. Zajímavé zde bylo, jak moc se k němu kdo hlásil - v reflexi jsme ale tento fenomén nějak zpracovávali a bylo zajímavé, že došlo jak k doznání, tak u několika zjevně přifouknutých čísel už ale k doznání nedošlo a stále ani my, ani účastníci nevíme, kdo tam ty další hlasy poslal. Zde mluvíme o věcech jako „v mezihlasování soutěže popularity mezi čtvrtou a pátou odpolední přibylo přes 30 000 hlasů“, což je zjevně nesmyslné.

Poměrně bizarním zjištěním ale bylo, že v samotné závěrečné klikačce o „vítěze soutěže“ se zúčastnilo s celkem normálním rozptýlením (99% z ČR, různé přístroje, rozumně rozptýlené v čase) vysoké tisíce lidí. I kdybychom řekli, že jich bylo v reálu klidně stokrát méně, jednalo by se o třeba sto lidí, kteří šli a věnovali svůj čas na tuto účast.

S experimentální částí a formou jsme tak více méně spokojeni a místy překonala očekávání

Méně jsme spokojeni s exekucí, kde chceme velkou část povinností štábu přehodit na profesionální a vyhrazené kameramany, a vzhledem k tomu, že vila skutečně „zaujala“ nějaké množství lidí, tak tento aspekt projektu budeme ještě zdůrazňovat. Stejně tak máme dlouhou řadu menších zlepšení k tomu, jak se dá hra zábavně hrát, ale celkový výsledek je ten, že jsme zkusili něco hodně divného: a udělalo to možná ještě o trochu víc, než jsme chtěli.

Autoři: David František Wagner, Šárka Tůmová, Martin Bláha, Natálie Sedláková

Místo: Prkenný Důl

Délka: 24 hodin

Počet hráčů: 35

Účastnický poplatek: 2 750 CZK

Web: hamlet.rolling.cz



foto Anoisina spoušť - Lenka Kopecková



foto Spadla Z Višně - Tereza Šolcová



V roce 2022 jsme po delší pauze pořádali dva běhy Legie: Sibiřský příběh, a to v obou případech v mezinárodní variantě v angličtině jako Legion: Siberian story. Tyto běhy byly primárně koncipovány jako náhrada za zrušené běhy v roce 2020. České běhy jsou plánovány na počátek roku 2023. Oba běhy se konaly v Jirkově u Železného Brodu podobně jako v roce 2018 a 2019. Do roku 2022 včetně jsme uvedli celkem 28 běhů, z toho jedenáct mezinárodních, což zdaleka překonalo všechna naše očekávání.

Na přípravě Legií jsme začali pracovat v říjnu 2013. V kreativním týmu bylo celkem šest lidí - David František Wagner, Eva Wagner, Lucie Chlumská, Petr Urban, Madla Urbanová a Ondřej Hartvich.

Krátce v týmu působil i Ondřej Staněk. Eva se navíc věnovala kostýmům. Kreativní schůzky probíhaly každý týden. Hra prošla po prvních bězích drobnou revizí, další revize materiálu (zejména gramatická a stylistická) proběhla na konci roku 2017 pod vedením Míši Portychové.

V průběhu let se tým rozšířil o další lidi, kteří pomáhají s realizací dalších běhů – v roce 2022 jako průvodci se osvědčili Lenka Kopečková, Filip Šinkner, Radek Novák, David František Wagner, Matěj Bukovský a Majda Bajcurová, s vedením CP týmu v roce 2022 pomáhali Iva Vávrová, Kai Vávra, Gregor Marscher a Josefina-Luisa Jelínková, o kostýmy se starali Josefina-Luisa Jelínková, Barbora Jandová, Jan Mottl či Tereza Šolcová, do produkce se zapojil Martin Bláha, Jan Wollmann a Matěj Bukovský, o rekvizity se postaral Jan Wollman, Antonie Hrdinová a Michaela Portychová (a mnoho dalších, které nejmenujeme, ale přesto jim patří nehynoucí vděk).

Témata a základní koncept

Od října 2013 do července 2014 jsme se věnovali nejprve ujasnění základní vize hry, náčrtu jednotlivých postav a vymýšlení základních zápletek. Stanovili jsme si, že hra se bude soustředit na tři základní témata, ke kterým se budou vztahovat všechny postavy, a to vlast, doba vymknutá z kloubů a hrdinství.

Postupem času se vynořila i nějaká vedlejší témata jako třeba postavení žen a počátky ženské emancipace. Oproti De la Bête jsme se chtěli soustředit na jeden ústřední příběh, který se bude týkat všech postav - tomu byl i plně přizpůsoben hrubý návrh hry, kde skupina cestuje předem danou trasou s možností minimálních odchylek vpřed a samo prostředí předává informace, atmosféru a posouvá děj. Většina postav pak kromě společné skupiny „jednotka na pochodu“ spadá i do nějaké

podskupiny, která má jasně vymezené místo v organismu celkové skupiny. Tyto součásti pak spolu musí nutně spolupracovat a každé tření či konflikt (kterých je zabudována celá řada) ohrožuje celek. Podobnou logikou jsou stavěny i jednotlivé podskupiny. Každý jedinec má důležitou, většinou přínosnou, roli v chodu skupiny.

Postavy

I přes toto skupinové dělení jsme ale chtěli zachovat efekt „hlavní postavy“: každá postava je natolik zajímavá a výjimečná, že má realistický nárok cítit se hlavním hrdinou svého příběhu, každá postava má jasně definovaný drama-

foto Very guth pictures - Tomáš Guth Jarkovský



foto Spadla Z Višně - Tereza Šolcová



tický oblouk a pro každou postavu jsou ve hře nachystány zápletky, které na každé jedné zastávce dávají možnosti a pomůcky příběh postavy rozvíjet. Pracovanost a rozsáhlost postav považujeme za klíčovou hodnotu. Pro čistě mechanický běh hry by samozřejmě bylo možné vystačit si se více skupinovými zápletkami nebo jednotlivé postavy popsat mnohem jednodušeji, rozhodli jsme se ale jinak. Proč?

Legie měly od počátku za cíl sledovat příběhy obyčejných lidí. I proto jsme studovali různé deníkové zápisy nejen legionářů, ale vojáků z první světové války obecně. Cílem pak bylo popsat uvěřitelné lidské bytosti a zároveň ponechat hráči dostatek místa pro vlastní

interpretaci role, pro vlastní sžití se s charakterem. Tomu byla také velmi uzpůsobena povaha textu postavy: ta je složena z rozsáhlého životopisného zápisu o postavě, který je v základu spíše popisný, emotivnějších deníkových zápisů a dopisů, které postavu prokládají, a pak několika shrnutích cílů a motivací postavy, které nám umožnily dát jasně najevo, co považujeme ve hře za klíčové a hráč by v ní měl udržet. Podobným korektivem nám byl deník. Tento postup byl nejen o dost úmornější, ale ještě k tomu jde přímo proti základní designové poučce „předat přesně to, co je pro hru nutné“. Naše logika totiž:

a) přidala spoustu střípků navíc, které se technicky ve hře mohou objevit jen velmi okrajově (jak se u Frejů slavily Vánoce, sexuální život Karla Nováka s manželkou, selhání vztahu Štěpána Šturma), ale říkaly něco důležitého o postavě, zlidšťovali ji.

b) každá postava byla psaná jinak. Závěrečné úpravy postav a jejich dopracování měly zaručit to, že i vůbec volba slov, typu deníkových zápisů, délky vět atd. atd. bude na instinktivní úrovni na hráče postav působit jinak: zcela jinak se měl číst Kinský, Majer a Arsenjuková. Samozřejmě, kdybychom na to měli o rok déle a srovnání lingvisty, bude možné tento prvek dotáhnout a zlepšit. Minimálně ale zamýšlení “jak vůbec má být předána tato postava” nám v týmu velmi pomohlo při jejich tvorbě.

c) řadu informací, které by se pro hru mohly hodit, nepředává. Dochází tak i k určitým nerovnostem, kdy například je nám pro hru zcela jedno, jaký je osobnostní temperament Antonína Kalvody, ale u Draganovové je nutné naznačit jistý chladný hněv a u Vávry fanatickou oddanost a cholerismus.

Ve výsledku považujeme tento postup za nevhodný z hlediska co nejefektivnější tvorby hry, ale velmi vhodný pro Legie jako projekt.

Cesta a nepohodlí

Poměrně brzy jsme se také rozhodli, že se Legie budou odehrávat na cestě, na různých lokacích a že zde bude oproti jiným hrám kladen vyšší nárok na fyzickou kondici a náročnost (kterou zvládne i průměrně zdatný jedinec, ale i tak to není hra pro každého). Znamenalo to také více práce pro realizační tým i pro organizaci hry jako takovou, ale tohoto rozhodnutí nelitujeme - pro autentičnost hry se ukázalo jako klíčové.

Nepohodlí hry také vyvolává velmi zajímavé problémy ve hře samotné: různá schopnost snášet diskomfort a stres vyostřuje situaci a v kombinaci s civilnos-

foto Spadla Z Višně - Tereza Šolcová



foto Marleyho svět - Marley Boba



tí postav a děje hry je pravděpodobně jedním z viníků velmi častého post herního bleedu. Tím se dostáváme k jednomu důležitému bodu.

Psychické nepohodlí je z našeho pohledu stejnou hrozbou jako nepohodlí fyzické. Na prvním běhu jsme ponechali závěrečnou reflexi nepovinnou, prošlo jí přibližně 20 hráčů. V době uvádění druhého běhu se nám pak začali ozývat hráči prvního, že mají různé trable se s hrou srovnat a my jim samozřejmě věnovali čas a byť po mailu se snažili jejich trable trochu snížit. Vzhledem k tomu, že se jednalo o dvouciferné číslo a zároveň výhradně o lidi, kteří reflexi neprošli, jsme na druhém běhu reflexi dotáhli a zároveň jí učinili povinnou. V průběhu dalších běhů

jsme také identifikovali krizové body ve hře, začali cíleně pracovat s hráči rizikových postav a propracovali metodiku, jakou nabízíme pomoc i přímo ve hře. Celkově jsme se systémem, jakým řešíme nepohodlí tohoto typu, spokojeni: daří se pomáhat, kde je to nutné, a zároveň není zážitek zploštěn, zbaven hran.

Postup tvorby

Podobně jako u jiných her, které děláme, pracujeme na všech postavách a zápletkách společně (tedy nemáme postavy rozdělené na skupinky, na kterých pracují jednotliví organizátoři). Znamená to více času strávených nad jednotlivými postavami, ale díky tomu mají všichni přehled o všem (i návrhy, na kterých někdo samostatně doma pracuje, pak prochází na společné schůzce diskusí a změnami).

Od července 2014 jsme se od vymýšlení přesunuli více k psaní - nejprve postav, poslední měsíc před hrou také deníků, herních dokumentů a metodik (třeba workshopů nebo cizích postav). Externě jsme také měli lidi, kteří se věnovali rešerším pro psaní základních historických dokumentů pro hráče. Nadále probíhaly společné schůzky, kde se doplňovaly další zápletky a hlavně události na lokace, více práce jsme už dělali samostatně doma. Psaní se věnovali zejména Petr Urban, Lucie Chlumská, David František Wagner a Madla Urbanová, paralelně se řešily rekvizity (pod vedením Ondřeje Hartvicha) a kostýmy (pod vedením Evy Wagner).

V prosinci 2014 proběhly první dva běhy Legií, po kterých jsme spustili přihlašování na další běhy na únor a březen 2015. Před běhy v roce 2015 také proběhla revize dokumentů - zejména herních deníků, doplňovaly se nové linky u postav, u nichž se ukázal dosavadní obsah jako nedostačující, a výrazně se měnila podoba workshopů. Změny se dotkly i realizace - bylo třeba najít novou lokaci za Hvoždany, kde jsme po změně podmínek ze strany pronajímatele zejména z ekonomických důvodů nemohli

nadále zůstat. Další čtyři běhy tak proběhly v Hrádku u Rabštejna nad Střelou, kde jsme zůstali i v letech 2016 a 2017. Měnila se však organizační základna, ze Stvolen, kde jsme působili v roce 2015, jsme se přesunuli přímo do Rabštejna nad Střelou. To celkem výrazně usnadnilo přesuny na lokace pro krátkodobé postavy i produkční zajištění. V roce 2018 jsme byli nuceni Rabštejn nad Střelou opustit a po krátkém působení na Tachovsku jsme našli nové místo konání nedaleko Železného Brodu.

V roce 2019 proběhla také poslední obsahová revize hry, kdy došlo k přepsání celé jedné lokace a úpravě některých zápletek tak, aby se dořešily některé sice menší, ale přesto dlouhodobé zádrhly ve

foto Very guth pictures - Tomáš Guth Jarkovský



foto Very guth pictures - Tomáš Guth Jarkovský



hře. Nové změny rozhodně hru posunuly zase o kus dál a jsme s ní spokojeni více než dříve.

Realizace

Legie jsou realizačně mohutnou a logisticky nesmírně náročnou hrou. Poskytujeme kostýmy, zbraně a další rekvizity, hra je rozprostřená po trase dlouhé téměř 30 kilometrů, pro její organizaci je nutně třeba řada aut, autobus a spousta pohonných hmot. Právě optimalizace přejezdů s cílem udržet ideální poměr mezi efektivitou a alespoň základním pohodlím pro hráče vedlejších rolí byl extrémně náročný úkol, který jsme díky změnám místa pak museli řešit prakticky šestkrát.

Těžkosti provázely i dodávání kostýmů.

Největším problémem zde je nutnost všechny kostýmy vzhledem k podmínkám po každém běhu prát, vyspravovat a často i přešívat na přesnou velikost každého dalšího účastníka (kritické jsou v tomto ohledu hlavně kalhoty). Jak je zvykem, rekvizity a zbraně také odcházejí: po každém běhu je třeba všechny zbraně vyčistit, vyspravit, zkontrolovat, vyřadit neopravitelné kusy a případně shánět náhrady. Nakonec jsme ale situaci zvládli: i díky tomu, že nám na první běhy vypůjčili zbraně kamarádi z Hell on Wheels larpu. Před běhy v roce 2017 proběhlo opět doplnění nových zbraní i kostýmů. Je třeba ale říci, že amortizace zejména zbraní je obrovská a s obměnou zbraní i kostýmů jsme pokračovali i v roce 2022. Většina starých pušek se už v této chvíli nachází na hranici životnosti a bohužel situace na trhu nám zatím neumožňuje zajistit adekvátní náhrady.

Legion: Siberian story

Když jsme v roce 2016 uváděli Legion jako svou první naši mezinárodní akci vůbec, trochu jsme měli obavy, jestli hra o československých hrdinech osloví mezinárodní hráče, z nichž většina neměla před hrou o české historii, legiích ani Masarykovi ani ponětí. Inu, po sedmi uvedeních jsme si jisti, že ano.

Celé to započalo ještě v průběhu 2015, kdy začal překlad klíčových textů pod vedením Ivy Vávrové a vznikla podrobná webová stránka v angličtině, která se hru snažila co nejpodrobněji popsat. Před hrou probíhala čilá komunikace s mezinárodními účastníky ve facebookové skupině i po e-mailech. Pro mezinárodní běh vznikl speciální dokument o české historii, který se nakonec začal používat i na českých bězích.

Realizace mezinárodního běhu byla náročnější než českých běhů a nešlo jen o nároky na jazykovou vybavenost organizátorů. Bylo třeba vyřešit dopravu účastníků na místo i dovybavení některých z nich (spacáky a karimatky se do zavazadel do letadel nedaří

tak snadno zmáčknout jako do auta). Na mezinárodní běhy také vyšlo (již téměř tradičně) nejchladnější počasí za poslední roky, teploty v noci klesaly až k minus dvaceti a sněhu bylo také dost. Legion v roce 2016 se potýkalo s obdobnými problémy jako jiné první běhy, kdy vás překvapí věci, které jste při organizaci nečekali. V případě Legion to byla zejména vyšší časová náročnost jak v průběhu předherních aktivit i hry samotné a částečná „paralýza“ některých hráčů kvůli skriptovanosti obsahu (někteří hráči se obávali udělat cokoliv mimo skript v deníku z obav, aby nezkazili hru). Z toho důvodu začaly mezinárodní běhy s workshopy již v průběhu čtvrtého odpoledne, aby měli hráči dostatek času na spánek. Některé věci zřejmě ne-

foto Very guth pictures - Tomáš Guth Jarkovský



foto Marleyho svět - Marley Boba



vyřešíme nikdy kvůli rozdílnosti larpových kultur, ale dá se říci, že s většinou nesnází jsme se v případě Legion vyrovnali.

Celkově ale považujeme mezinárodní běh Legion za úspěšný. Ukázalo se, že i čistě národní téma jako jsou československé legie, dokáží oslovit i mezinárodní publikum a můžeme prohlásit, že již desítky lidí mimo Českou republiku ví, kdo byl Masaryk a umí zpívat Ach synku, synku. Legion: Siberian story se v roce 2022 zúčastnili lidé z 19 zemí (Brazílie, Česká republika, Dánsko, Finsko, Francie, Itálie, Izrael, Kanada, Maďarsko, Německo, Nizozemí, Norsko, Polsko, Rakousko, Švédsko, Švýcarsko, Ukrajina, USA, Velká Británie). Některé účastníci se na hru vrací opakovaně a to nás moc těší. Velkou radost nám

dělá také to, že se někteří z bývalých účastníků vracejí jako součást organizačního týmu a působí jako průvodci nebo hráči krátkodobých postav.

Co říct na závěr? Na Legie jsme hrdí. Stále je to adrenalin, ale máme pocit, že se ta hra povedla. Velkou výzvou jsou pro nás mezinárodní běhy – ale taky je to velká zábava. Dík patří nejen hráčům všech běhů, ale hlavně těm, kteří bojovali v zázemí, ať už v kuchyni, při přípravě kostýmů, při úklidu nebo v terénu jako krátkodobé postavy. Dobrá zpráva je, že celý původní autorský tým je již plně nahraditelný jinými organizátory.

Autoři: David Wanka (vedoucí produkce); David František Wagner (vedoucí projektu, šéf příběhového týmu); Lucie Chlumská (postavy, kreativa); Eva Wagner (postavy, děj, šéf kostýmů), Madla Urbanová (postavy, děj), Ondřej Hartvich (rekvizity a děj), Petr Urban (děj, postavy); Milan Korba (web), David Michálek (grafika); Ondra Pěnička a Lukáš Makovička (promofotky), Ondřej Petrášek (rešerše), Jitka Pešková (rešerše), Ondřej Benda (rekvizity), Václav Průša (rekvizity), Martin Bláha (produkce), Jan Wollmann (produkce, rekvizity), Matěj Bukovský (produkce), Antonie Hrdinová (rekvizity, Barbora Jandová (kostýmy), Jan Mottl (kostýmy), Josefina-Luisa Jelínková (kostýmy), Tereza Šolcová (kostýmy), Iva Vávrová (překlad, komunikace, administrativa), Alexandra Beck (komunikace, administrativa)
Místo: Jirkov u Železného Brodu

Délka: 37 hodin + 8 hodin předherní přípravy

Počet hráčů: 54 na hru

Účastnický poplatek: 2 800,- Kč/ 250,- (100,-) euro

Web: legie.rolling.cz, legion.rolling.cz



O hospodaření Rollingu 2022*)

Celkové příjmy:	3 967 604
Příjmy na rok 2023:	1 271 908
Příjmy z akcí 2022:	2 558 175
Další příjmy:	137 521
Celkové výdaje:	2 959 909
Výdaje akce celkem	2 467 755
Provozní výdaje	492 154

V roce 2022 zorganizoval náš spolek 21 různých akcí (v rámci 14 projektů), z toho byly 2 akce mezinárodní. Po dvou letech se tedy pomalu vracíme do normálu. Doznívající pandemická krize se ale stále podepisovala na zájmu o mezinárodní projekty - zrušeny byly mezinárodní běh Čistek a Zusammen/Sami/Sudentenland, neuskutečnil se ani mezinárodní běh Requiem:Reichskinder. Pro malý zájem byl zrušen i český běh Čistek (a projekt tím dáváme na delší dobu spát), stejně tak bylo odloženo další uvádění Qualia. Kvůli problémům s lokací bylo opět přesunuta Cesta stínem, tentokrát na jaro 2023.



Hlavní výzvou v hospodaření spolku v roce 2022 se stala narůstající inflace. Většina akcí byla rozpočtována v předchozích letech, kdy byla inflace minimální. Řada akcí, které jsme přesouvali v minulých letech, byly už zaplacené a s novými cenami byl rozpočet mnohdy ztrátový. Kvůli inflaci rostly také provozní náklady (zejména nájemné skladu v Terezíně). Inflace zůstává výzvou i pro rok následující, kdy se rozhodně promítne do rozpočtu a výše účastnických poplatků plánovaných akcí.

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 bězích, 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 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



(a čeká je další obnova). Kvůli inflaci prošla část projektů valorizací rozpočtů a účastnických poplatků, většinu to ale čeká v roce 2023.

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. na akcích typu Belle Epoque nebo Mirrors of England). Tento přístup sice navyšuje finanční náklady, ale protože ochota hráčů a hráček zapojovat se do příprav a závěrečného úklidu oproti předchozím letům spíše klesá, do budoucna budeme muset víc a víc zapojovat profesionály nebo brigádníky.

Osobní náklady („náklady na lidi“) patří mezi méně významnější položky rozpočtu, byť jejich podíl postupně roste. Některé pozice jsou již na drtivě 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 2022 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 organizátorském týmu nadále zůstává prací dobrovolnickou a bezplatnou, stejně jako práce mnoha dalších dobrovolníků a externích spolupracovníků na dalších pozicích.

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. Je to také položka, která nejvíce utrpěla rušením a přesunem akcí z důvodu pandemie a následné inflace.

Velký dík tedy patří všem, kteří se rozhodli svými dary přispívat na provoz sdružení. Podzimní běh Čáry získal podporu od společnosti Alza.cz a.s.. Díky tomuto daru bylo možné snížit cenu účastnické poplatky a otevřít akci pro mladší kolektivy.



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. Během roku 2022 jsme prostory skladu opět rozšířili a vznikla nová kostymérna, protože ta stará již kapacitně nestačila. Kromě nájmu tato nákladová položka zahrnuje i vybavení skladu, jeho opravy a údržbu a také poplatky za náš spolkový kontejner. Již nyní víme, že rozšiřování skladu se nám nevyhne ani v dalším roce, pokus s tím tedy bude město souhlasit.

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. Na konci roku jsme se museli se starou dodávkou rozloučit, protože už nesloužila, jak by měla. V roce 2023 nás čeká nákup nové dodávky, letos jsme si ověřili, že dlouhodobě se nám pronájem aut spíše nevyplatí.



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. V roce 2022 jsme ukončili dlouholetou spolupráci s naší dosavadní skladnicí a najali skladnici novou, která se našemu skladu bude dále věnovat. 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.

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 2022	příjmy	výdaje **)
Qualia	10 715	5 146
Requiem: Reichskinder	159 300	106 187
Čára	191 300	175 301
Belle Epoque	510 580	625 722
Fin de Siècle	134 350	126 198
Epizody z cest	33 000	37 842
Orlí marš	30 750	19 663
Fallen	112 970	110 869
Zpěvy rytířské	287 586	274 484
Boj o Boletice	115 500	111 684
Dům v Kruzích	39 675	28 701
Mirrors of England	178 003	170 642
Projekt Hamlet	88 036	83 551
Legie:Sibiřský příběh 2022	655 753	590 030
Sorrow and Bliss	3 600	1 735
Ostatní akce, provoz	134 578	492 154

*) 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.



Závěr

Rok 2022 byl pro nás rokem, kdy jsme se vrátili k pořádání larpů tak, jak jsme byli zvyklí. Museli jsme čelit novým výzvám, z nichž ta největší byla narůstající inflace. My i hráči a hráčky jsme si museli vzpomenout, jaké to je jezdit častěji na akce, a často zjistit, že mnohým z nás se za těch pár let změnily preference i celé životy.

Bylo skvělé se zase znovu potkávat na nových hrách, oprášovat starší kousky i plánovat akce bez rizik lockdownů. Moc děkujeme všem, kteří nám letos pomáhali s uváděním her, s přípravou rekvizit, zašíváním kostýmů, nošením beersetů nebo třeba s úklidem po akci. Pokaždé, když jste přiložili ruku k dílu, umožnili jste akci vzniknout a zvýšili jste šanci, že se hry budou uvádět i v budoucnu.



Co plánujeme v roce 2023? Samozřejmě jsou v plánu nové projekty i uvádění starších kousků, ale myslím, že velkým tématem příštího roku je pro nás práce na udržitelnosti do budoucna. Náš sklad i fundus, který poslední roky rostl obří rychlostí, potřebuje důkladnou revizi a inventuru. Musíme se podívat na finanční plánování - covidové roky jsme sice přežili ve zdraví, ale vyčerpali jsme řadu rezerv. A v neposlední řadě se musíme zamyslet i nad udržitelností lidských zdrojů, abychom se mohli potkávat na akcích i do budoucna.



Těšíme se na vás v roce 2023 a předem děkujeme všem, kteří nám i v příštím roce pomůžou odnést nějakou bednu nebo třeba zametou a uklidí ve skladu. A díky tomu vznikne zábava pro všechny.

rolling

David František Wagner, generální ředitel

Lucie Chlumská, ředitelka administrativy

Karolína Serbousková, personální ředitelka

Jan Wollman, ředitel produkce

Jakub Philipp, předseda kontrolní komise

Tomáš Fechtner, člen kontrolní komise

Vendula Borůvková, členka kontrolní komise

Ondřej Auer, ředitel motorek na dovolené

Aneta Formáčková, ředitelka fantazie

Tomáš Guth Jarkovský, ředitel archivace

Jan Holan, ředitel účtenek

Michaela Hrabáková, Důvěrnice spolku

Barbora Jandová, ředitelka kostýmů

Jakub Janovský, emeritní ředitel internetů na dovolené

Josefina-Luisa Jelínková, ředitelka mezinárodních věcí

Lenka Kopečková, ředitelka ostrosti

Hana Lauerová, emeritní ředitelka mládí na dovolené

Jan Mottl, ředitel automatizace, parazitů a fantasy nesmyslů

Milan Neraď, ředitel kuchyně

Martin Philipp, ředitel náboru

Michaela Portychová, ředitelka malých věcí

Zuzana Šubrtová, Nebeská maršálka

Eva Wagner, emeritní ředitelka kostýmů na dovolené

Klára Wanková, emeritní ředitelka účetnictví na dovolené

