

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

**Shrnující zpráva 2023**

# Úvodem

# rolling

Vážení čtenáři, vážené čtenářky,

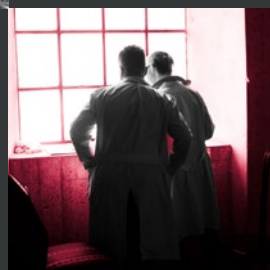
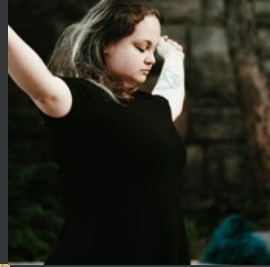
v roce 2023 jsme se zaměřili na jak přípravu úplně nových her (Bitva pod Horou) a uvedení po delší době (Cave Canem), tak na naše zázemí. Abychom mohli stále uvádět další hry za přijatelné ceny a bez úplného šílenství, museli jsme výrazně investovat jak do dodávky (a jejího provozu a oprav), tak hlavně do skladu. A to jak finančně, tak hlavně mnoha a mnoha víkendy a všedními dny práce. Pokud bych tak měl za rok 2023 něco připomínat, tak to bude to, že hrdinství při uvádění a psaní her je jedna klíčová věc.

Dlouhodobá udržitelnost vši té zábavy a výjimečných chvil, které spolu zažíváme, ale také stojí na tom, že v tuto chvíli už prakticky neustále někdo uklízí ve skladu, zametá chodby, suší mokré věci, chystá informační maily nebo trpělivě připravuje další a další statusy na sociální sítě a newslettery. V desátém, jubilejním roce spolku to byla, myslím, prima připomínka, že sice můžeme psát larpy 5, 10 nebo 20 let, ale stále ještě všichni musíme někdy vynést krabice do schodů, nahánět lidi na uvolněné role na poslední chvíli nebo přemýšlet, co se tak dá při stém týdenním shrnutí vlastně ještě říct.

A je krásné a jsme moc vděční za to, kolik z vás letos šlo a pomohlo nám s těmito věcmi. Moc to ceníme a těšíme se na dalších deset let plných zábavy, emocí, složitých herních situací a ano, občas i nějakých těch tahání krabic a škrábání brambor.

David František Wagner

generální ředitel



# Larpová konference

Po třech letech došlo k uspořádání druhého ročníku Larpové konference. Přípravy započaly již v druhé polovině předchozího roku a projektu se chopila majorita organizačního týmu prvního ročníku posílená o nové členy. Nakonec bylo rozhodnuto, že i druhá Konference bude probíhat pouze v online prostředí, nový ročník ale přinesl vícero novinek. Tou první bylo pojící téma celé konference, většina jejího programu se totiž nesla v duchu Experimentů a inovací.

Druhou novinkou pak bylo poskytnutí řečníkům možnosti využít pro jejich příspěvek naše pražské technické zázemí, které jsme zároveň využívali při rozhovorech a vstupech moderátorky.

Forma Konference byla identická s jejím prvním uvedením, jednalo se o celodenní moderovaný formát. Letošní program nabídl celkem 15 příspěvků od 14 řečníků, které pokryly pestrrou škálu témat od využití digitálních aplikací v larpu až po unikátní mechaniky z her posledních let. I tentokrát došlo na příspěvky zahraničních řečníků, kteří nám přinesli vhled do světa larpů za hranicemi.

Technickou část vysílání jsme realizovali za pomoci platformy StreamYard a díky využití služby Slido měli diváci možnost aktivně pokládat otázky přednášejícímu. Za zapůjčení skvělých prostor pro naše technické zázemí pak vděčíme firmám green:code a Etnetera Core a.s..

Vysílání Konference mělo stabilně několik desítek diváků, záznamy jednotlivých příspěvků pak byly se svolením přednášejících zpracovány a nahrány na náš youtube kanál a zpřístupněny tak i těm, kteří bohužel neměli v daný den prostor se účastnit živě. Tuto součást Konference požadujeme osobně za velmi důležitou a jsme rádi, že sdílená moudrost zůstává zachována do dalších let. Vzhledem k dobrovolnické práci organizátorů, podpoře sponzorů a nízkým nákladům (pouze na jídlo a software), tak akce pro spolek skončila v přijatelném mínusu.

Sami hodnotíme událost jakožto povedenou a svým způsobem v Čechách unikátní. Zároveň stále věříme, že sdílení znalostí mezi členy larpové komunity (ať už od hráčů či organizátorů) je důležitým dalším krokem pro nás koníček a proto je skoro jisté, že se v budoucnu stane další ročník Larpové konference. Zvažujeme i možnost, že příští uvedení bude fyzické.

Organizační tým: Zuzana Šubrtová, Iva Vávrová, Bára Drbohlavová, Martin Philipp, Julie Pokorná, Jan Holan, David Vávra

Délka: 9 hodin

Účastnický poplatek: zdarma

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

## Něco starého, něco nového - párty k 9 letem spolku



foto Zachytit ten moment - Michaela Portyčová



V předcovidových dobách bylo tradicí, že jsme sezónu zakončovali večírkem, kde jsme se potkávali s hráčstvem i organizačními týmy našich her. Tradiční párty se pak časem přesunula z prosince na leden - a pak přišla pandemie a na dva roky jsme ji přesunuli do online prostředí. Koncem roku 2022 jsme si ale řekli, že je čas vrátit se do starých kolejí, a tak se 14. ledna 2023 po Larpové konferenci konala opět tradiční párty jako za starých časů. Tentorkát jsme se potkali v klubu Kotelna a párty k 9 letem spolku Rolling nesla podtitul Něco starého, něco nového.

V rámci party jsme se si jako obvykle zavzpomínali na akce uplynulého roku a pohovořili o plánovaných akcích v roce 2023. Konala se tradiční tombola, kde bylo možné vyhrát i dort, který upekla naše ředitelka Karolína Serbousková, tančilo se a samozřejmě i hodně povídalo. Hřebem večera pak byl živý koncert naší ředitelky Míši Hrabákové aka rapperky Mishenka. Bylo to krásné a pokud jste jej minuli, o hodně jste přišli (a na youtube si můžete najít záznam!).

Organizačně párty zajistila Klára Wanková s podporou mnoha dalších. O hudbu se postarali Jarka Turková s Davidem Františkem Wagnerem a již zmíněná Mishenka, fotodokumentaci večera zajistila Míša Portyčová a večerem provázel David František Wagner. Všem, kdo dorazili, děkujeme za účast a doufáme, že na výroční párty k 10 letům spolku se potkáme v hojném počtu.



foto Tomáš Chlup - fotograf



V roce 2023 jsme pořádali celkem dva běhy Legie: Sibiřský příběh, v obou případech se jednalo o české běhy. Mezinárodní běhy v angličtině jsme vzhledem ke dvěma běhům hry konaných v provincii 2022 již v roce 2023 nepořádali. Oba běhy se konaly v Jirkově u Železného Brodu podobně jako v předchozích letech.

Do roku 2023 jsme uvedli celkem 30 běhů, z toho jedenáct mezinárodních, což zdaleka překonalo všechna naše očekávání. Na rok 2024 jsou plánovány další čtyři běhy hry (z toho dva mezinárodní). Pokud to provozní podmínky umožní, budeme zřejmě uvádět Legie i v dalších letech, byť v omezenější míře.

Na přípravě Legií jsme začali pracovat v říjnu 2013. V kreativním týmu bylo celkem šest lidí - David František Wagner, Eva Jandura, 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 současnosti již Legie uvádějí lidé mimo původní organizační tým. V roce 2023 jako průvodci se osvědčili Jan Mottl, Barbora Jandová, Zuzana Šubrtová, Magdalena Bajcurová a Matyáš Hruška, s vedením CP týmu v roce 2023 pomáhali Jan Holan a Jan Wollmann, o kostýmy se starali Barbora Jandová, Jan Mottl či Tereza Šolcová, do produkce se zapojil Martin Bláha, Martin Philipp, Jakub Philipp, Jakub Minx a Matěj Bukovský, o rekvizity se postaral Antonie Hrdinová, Jan Wollmann 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



foto Tomáš Chlup - fotograf

podskupiny. Každý jednotlivec 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 dramatický oblouk a pro každou postavu jsou ve hře nachystány zápletky, které na každé jedné zastávce dávají možnosti a pomůcky příběh postavy rozvíjet. Propracovanost 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 zamyšlení "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 nejefektivněj-



foto Imaginárium jedné Zuzany - Zuzana Šubrtová



ší 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 civilností 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 reflexí 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 břez-



foto Imaginárium jedné Zuzany - Zuzana Šubrtová



zen 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 změnila podoba workshopů. Změny se dotkly i realizace - bylo třeba najít novou lokaci za Hvožďany, 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 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 přešívát 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 letos. Životnost pušek v podmínkách hry není velká a obměnu nám komplikuje i to, že na trhu se nedaří nalézt zcela adekvátní náhradu.

Velkou novinkou bylo přespávání ve stanu v roce 2022 a 2023. Dlouhodobě jsme nebyli spokojeni s hledáním ade-



foto Imaginárium jedné Zuzany - Zuzana Šubrtová



kvátní přespávací lokace, a tak jsme se rozhodli opustit koncept pevné budovy a zkusili využít stany. Ukázalo se, že je to varianta použitelná, ale čeká nás ještě mnoho vylepšení, abychom dokázali poskytnout hráčům adekvátní ubytování na páteční noc.

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.

Autoři: Jan Wollmann (vedoucí projektu, rekvizity); David František Wagner (vedoucí projektu, šéf příběhového týmu); Lucie Chlumská (postavy, kreativa, dokumenty); Eva Jandura (postavy, děj, šéf kostýmů), Madla Koutská (postavy, děj), Ondřej Hartvich (rekvizity a děj), Petr Urban (děj, postavy); Milan Korba (web), David Michálek (grafika); Ondra Pěnička a Lukáš Mako-  
vička (promofotky), Ondřej Petrášek (režerše), Jitka Pešková (re-  
žerše), Ondřej Benda (rekvizity), Václav Průša (rekvizity), Vojtěch Basl (administrativa, komunikace), Martin Bláha (produkce),  
Martin Philipp (produkce), Jakub Philipp (produkce), Jakub Minx  
(produkce), Matěj Bukovský (produkce), Barbora Jandová (kos-  
týmy), Jan Mottl (kostýmy), Tereza Šolcová (kostýmy), Antonie  
Hrdinová (rekvizity), Michaela Portychová (rekvizity)

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](http://legie.rolling.cz), [legion.rolling.cz](http://legion.rolling.cz)



# Dům v kruzích

foto Michal Kára • LARPy, cosplay a tak



foto Michal Kára • LARPy, cosplay a tak



Dům v Kruzích je malá obsahová hororová hra, kterou jsme v dvoučlenném organizačním týmu uvedly poprvé jako betatest na podzim roku 2022. Hra je určena pro 16 hráčů a hráček a odehrává se v Chalupě na Bělci kousek od Humpolce. Na jaře 2023 jsme uvedly dva běhy Domu v Kruzích.

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



foto Michal Kára · LARPy, cosplay a tak



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 du-

chařském 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.

## 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.



foto Gigi photo / Gabriela Goffová



foto Michal Kára • LARPy, cosplay a tak

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

To, že ostatní druhé postavy nevidí, neznamená, že si nemohou s jejich přítomností hrát. Stále mohou zaslechnout jejich kroky, cítit závan větru, když kolem nich prošli, nebo zaslechnout útržek jejich rozhovoru. Je jen na hráčích a hráčkách, jak s tímto budou pracovat a zapojovat tyto duchařské prvky do své hry.

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

## Stane se to znovu?

Během betatestu jsme si ověřily, že zásadní koncept hry funguje. Změny, které jsme po betatestu udělaly, byly spíše symbolické, abychom podpořily konflikty mezi postavami. Problémem, na který se do budoucna musíme 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 škraloupky 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, rády bychom hru uvedly znovu na podzim 2024.

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: 2.700 Kč + 250 Kč kauce na úklid



foto Tomáš Chlup - fotograf



foto Tomáš Chlup - fotograf



Cesta stínem je pochodový larp pro 52 hráčů, která trvá přibližně dva celé dny (spolu s předherními workshopy a přespáním po hře od čtvrtčního večera do nedělního rána). Celkově hráči ujdou přibližně 24 kilometrovou trasu, každý den cca 12 km. Nejdelší nepřerušovaný úsek cesty v jednom kuse nepřesahuje 5 km. Trasa vede většinou po lesních cestách, ale obsahuje i části volným terénem a do kopce. Hra tedy není vhodná pro člověka, který má takové pohybové omezení, které by mu neumožňovalo cestu projít. Celá hra je naplánována tak, aby ji zvládli i naprosto průměrně fyzicky zdatní lidé.

Naše hra je určena pro každého, kdo chce prožít podobný příběh jako členové Společenstva Prstenu. Na své si přijde každý. Naprostý nováček ve světě larpů a fantasy tematiky i znalec Tolkienova díla, pro kterého hra skrývá mnoho odkazů na velké příběhy ze Středozemě. Hráčům poskytujeme kostým, herní rekvizity a samozřejmě ubytování se stravou. Před a po hře hráči přespávají v Jirkovské sokolovně, během páteční herní noci spí ve vytápěných stanech.

## O hře a témata

Cesta Stínem se odehrává v roce 1409 Třetího věku, dlouho před událostmi, které jsou popsány na stránkách Pána Prstenu. Středozemi pomalu zakrývá Stín a schyluje se k bouřím, které těžce dopadnou na její svobodné národy: lidi, elfy, Dúnadany, trpaslíky i hobity. Nenadálé události vyženou hráčské postavy na dalekou cestu, na níž budou čelit mnohým nebezpečstvím.

Hráči se tak zhostí rolí elfů, Dúnadanů, lidí, veselých hobitů, trpaslíků a budou v ní utvářet svou vlastní hrdinskou cestu. Do hry vstoupí s různými motivacemi, cíli a prožijí ve svých rolích příběh, který se sice nedostal do Tolkienových knih, ale zachovává všechny zákonitosti a prvky Středozemě tak, jak jsou popsány v Pánu prstenu, Hobitovi, Silmarillionu a dalších dílech.

Naše hra je určená pro každého, kdo chce prožít podobný příběh jako členové Společenstva Prstenu. Na své si přijde každý. Válka, domov, souboj dobra a zla jsou hlavními tématy naší hry. Každá postava svádí ve hře boj se stínem. Ten na naší představuje nejen vnějšího nepřítele, ale i temnotu, která se skrývá v srdci i těch největších hrdinů. Hlavním motivem naší hry je boj a překonávání tohoto Stínu. Každý hráč prožije svůj soukromý příběh a zároveň bude součástí většího vyprávění, které ovlivní osud Středozemě na další tisíce let. Postavy se vydávají na cestu z různých pohnutek a s různými touhami. Během ní musejí



foto Tomáš Chlup - fotograf



překonávat mnohé, bojují s nepřáteli, bloudí neznámými stezkami, setkávají se se zlými kouzly a zároveň objevují i věci nesmírné krásy. Někdo vyroste, někdo méně, ale nikdo nezůstane stejný, jako byl na počátku.

Důležitým prvkem hry je boj, který je ztvárněn měkčenými replikami dobových zbraní. Na cestě se hráči setkají s postavami, které jim přihrál do cesty dobrý osud, tak i s těmi, které vede zlá vůle. Na Cestě Stínem si mohou hráči zahrát mocného bojovníka či hobita, který v životě nedržel v ruce zbraň. Nepřátelům se nevyhne ani jeden z nich. Na

skutečných bojových schopnostech hráčů nezáleží, boj je divadelní, bezpečný a setkání s nepřítelem má vždy vést k obohacení herního zážitku. Žádný nepřítel nemůže nikoho zabít, pokud to přímo není určeno v hráčských denících.

Na hře také pracujeme i s mystikou a magií, který je svět Středozeemě plný. Většinou však zůstává skrytá před zraky obyčejných smrtelníků a jen málokdy se projeví ve své plné síle. Na našem larpu to nebude jinak. Mnohé postavy budou s magickými silami samy pracovat. Pomocí písní či slov moci možná dokážou zahnat zlého ducha, předat malý kousek své moci něčemu či někomu, ale nebude možné například vytvářet oheň z ničeho. Magie je silně propojená s hudbou, která tvoří prazáklad všeho ve Středozeemi. A tak se na cestě setkáte se zaklínáním mocnými zpěvy nebo verši, které mají moc ovlivnit cizí životy.

Tolkienovy příběhy jsou naplněny romantikou, kolem níž se leckdy otáčí běh dějin Středozeemě. Ať už jedná Aragorna a Arwen, Berena s Lúthien či hobita Samvěda s Růženou. V jeho dílech však vyjádření citů k druhé osobě spočívalo v recitaci básně, procházkách pod hvězdami, v nejintimnějších chvílích se dva zamilovaní drželi za ruce, hledíce jeden druhému do očí. Nejinak to bude na naší hře. Pokud si to zvolíte, může vaše postava prožít srdceryvný příběh o lásce, při kterém jste se ale v reálu druhého hráče téměř nedotkli. Atmosféru Středozeemě

mnohem více navodí milostný dopis, pár veršů či písnička než polibek na tvář. Narozdíl od jiných her nemáme mechaniku na divadelní ztvárnění erotické intimity, protože naše hra nic takového neobsahuje.

## Postup tvorby a boj s covidem

Důležitá pro nás byla a je 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 vybočovaly z reálií či naru-

foto Tomáš Chlup - fotograf



foto Tomáš Chlup - fotograf



šovaly "středozemskou atmosféru", a tak jsme je nakonec museli zahodit. Naším cílem nebylo stvořit fantasy hru, ale spíše realistický příběh, který se mohl skutečně odehrát v Tolkienově světě. Z tohoto důvodu máme v týmu dva členy, kteří hlídali, aby naše hra odpovídala reáliím. Jde o Vladimíra Nerandžiče a Matěje Pálku, oba velmi dobře znají profesorovo dílo (a nebojí se přecítit 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 doplnili z workshopů na místě.

Na jaře roku 2021 jsme plánovali uvést dvě behy Cesty Stínem. Kvůli covidové situaci jsme museli hru přeložit na listopad a následně ze stejných důvodů přesunout na rok 2023.

Velkou překážkou v tvorbě byla již zmíněná pandemie. Z důvodu těchto odkladů termínu prvních běhů náš tým bojoval tvrdou bitvu s udržením si motivace hru dokončit. Někdy jsme věděli, že hru budeme muset přesunout i dva měsíce před oficiálním zrušením, ovšem snažili jsme si uchovat špetku naděje do poslední chvíle. Nakonec se to podepsalo i na přípravách hry. Z nedostatku motivace a s vidinou dalšího odložení hry jsme zpomalili pracovní tempo. V naší práci jsme neviděli smysl a neměli jsme se ani nač těšit. Bohužel, každý člen týmu si minimálně jednou sáhl na dno a dospěl bodu vyhoření. I tuhle situaci jsme však dokázali zvládnout a přestože jsme v závěru příprav měli práce trochu více, než bylo projektováno, tak jsme úspěšně hru zvládli uvést a dokončit.

## Ohlédnutí za prvními běhy

Hru hodnotíme velmi pozitivně, ač si uvědomujeme, že některé věci musíme upravit či kompletně přepsat. Cesta Stínem také velmi "bohatě" rozšířila spolkový fundus o více než dvě stě nových kostýmů a doplňků, zbrojí, několik rekvizit a měkčených zbraní, včetně luků. Náš interní cíl "dopřát hráčům výlet do Středozezemě" považujeme za splněný. Larp byl i v této verzi uve-

ditelný a hratelný, nicméně chceme ho do příštích běhů posunout dál a odstranit věci, které se ukázaly méně funkční. Stejně tak chceme posunout a zlepšit výpravu a očistit hru od veškerých podobností s Legiemi, aby se hry zbytečně neporovnávaly mezi sebou.

Kromě zpětné vazby nás v našem kladném hodnocení utvrzuje i masivní podpora a sdílení příspěvků na sociálních sítích, když těsně před druhým během odpadlo více než 15 hráčů a představitelů vedlejších postav, kuchař i produkční. Nakonec jsme všechny role obsadili, právě díky podpoře, kterou



foto Pavel Dvořák

foto Pavel Dvořák



nám vyjádřili absolventi prvního běhu, natěšení účastníci druhého i naši přátelé. Na tuto pomoc nezapomeneme a nesmírně si ji vážíme.

Náš tým po šesti letech úspěšně prošel Stínem a těší se na příští rok, kdy uvedeme Cestu Stínem ve verzi 2.0.

**Autoři:** Jan Wollmann (vedoucí projektu, kreativa, produkce), Vladimír Nerandžič (vedoucí kreativního týmu, Tolkienspecialista), Kristýna Paulová (kreativa), Dark (kreativa, grafika, web), Radek Otava (kreativa), Ondřej Šuhaj (administrativa, kreativa), Matěj Pálka (kreativa, Tolkienspecialista), Ester Dvořáková (administrativa, kreativa), Andrea Růžičková (kreativa).

Jan Wollmann, Eva Jandura, Jan Zajíc, Marie Wollmannová, Matěj Pálka, Aneta Formáčková, Bára Jandová, Verča Tylich Váchová, Jana Skopalíková (kostýmy),

Jan Zajíc, Radka Víšková, Ondřej Šuhaj, Jan Wollmann a Bagr (herní rekvizity a kulisy),

Anna Vlachová, Miroslav Vlach, Veronika Pečená, Martin Otava (herní dokumenty),

Mára, Kuba, Mortis, Pavel (produkce),

Lenka Horbalová (grafika), Tomáš Chlup, Pavel Dvořák, Tomáš Guth Jarkovský (fotografie)

**Speciální poděkování** Davidovi Wankovi a Jakubovi Philippovi za záchranu v těžké situaci. Stejně tak děkujeme všem ostatním, kteří nám pomohli hru uvést.

Osudy Středozeemě, Rolling

**Místo:** Železný brod

**Délka:** 37 hodin + 8 hodin předherní přípravy

**Počet hráčů:** 52

Účastnický poplatek: 3 600,- Kč

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



REQUIEM:REICHSKINDER



foto Bára dělá fotky

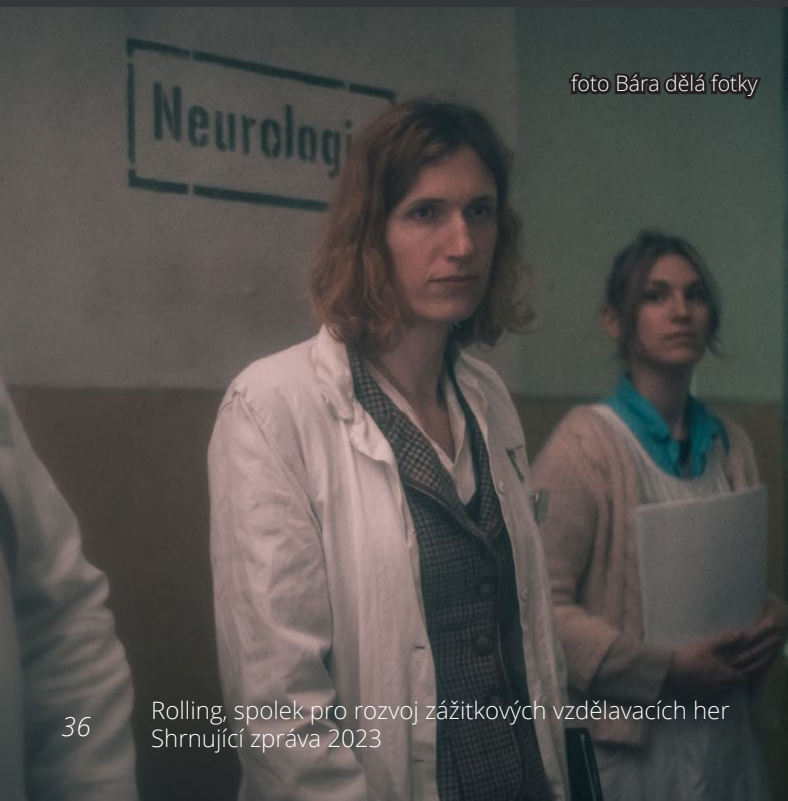


foto Bára dělá fotky

## Uvedení v roce 2023

V roce 2023 jsme uvedli tři běhy hry Requiem: Reichskinder, z toho jeden v angličtině.

Hru uvádíme od roku 2017 a je potěšující, že zvláště v posledním roce se do organizace Requiem zapojilo stále více lidí mimo původní okruh autorů a daří se tak hru postupně předávat dál. Jádrový tým v roce v roce 2023 také získal první mezinárodní členy.

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 nenávistných narativů. Od prvního uvedení hry se totiž ve veřejné sféře výrazně normalizovala a relativizovala kolektivní nenávist 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 nabízí 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 příznými 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.



foto Bára dělá fotky

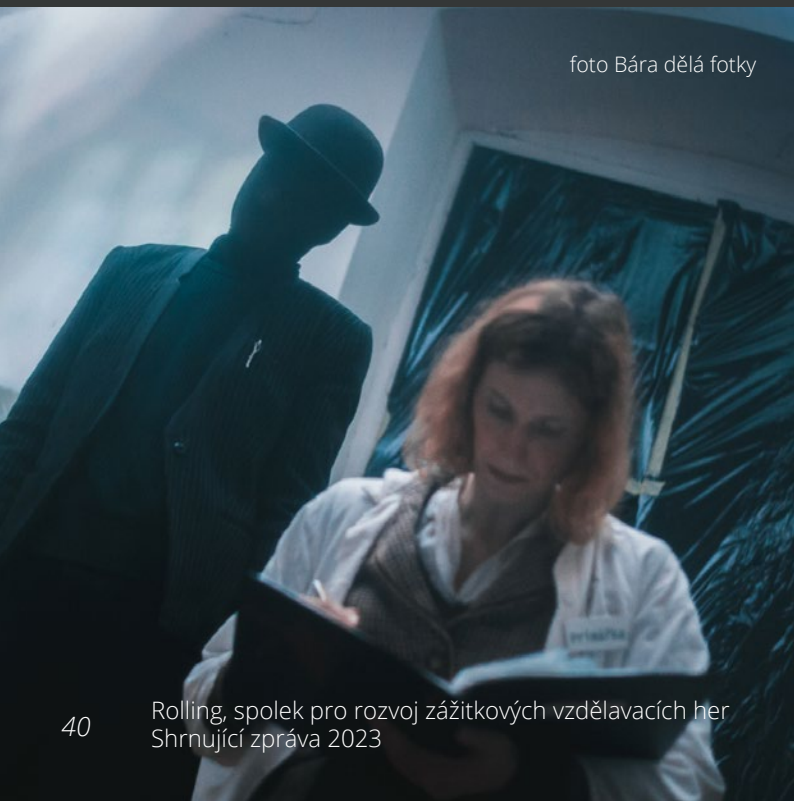
Ve hře se pracuje se zrychleným opakováním cyklu den-noc (čas běží dvakrát rychleji), s postupným odhalováním svého příběhu (ať již během terapií s terapeutem nebo v rámci dramaterapií) či s psychedelickou atmosférou, kterou kromě technických efektů podporují i podivní přátelé, kteří se ve hře objevují.

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 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 Terezín. 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 beta-testu (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.



foto Bára dělá fotky



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, реквизиты), Jan Mála (web), Honza Fíla (hudba, produkce), Jakub Míšek (hudba), Martin Bláha (produkce), Karolína Serbousková (komunikace, příběh, produkce), Daniela Procházková (příběh, produkce)

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](http://requiem.rolling.cz)

# bitva na peleನ್ನorských polích



foto Zuzana Hrnčířová



foto Zuzana Hrnčířová

Bitva na Peleನ್ನorských polích musela být stejně jako jiné akce odložena z důvodu pandemie. Bitvu se nám nakonec podařilo ho uvést v dubnu letošního roku.

Naši tvrdou kontaktní bitvu, kde je povinností nosit železnou helmu a adekvátní ochranu trupu, jsme pojali jinak než bitvy, které jsme organizovali doposud. Díky státnímu svátku v pondělí jsme s hrou začínali až v sobotu večer. Pátek sloužil pro přípravy a tzv. welcome party. Peleನ್ನor byl jednou z větších prvních bitev po covidu, takže jsme se chtěli po dlouhé době potkat s našimi přáteli a hráči.

Poprvé jsme si vyzkoušeli noční hru, která nebývá u bitev příliš často. Noční část byla založena na atmosférickém pochodu a několika střetech, které se konaly po celém herním území. Po zkušenostech z letošního roku bychom ji pojali trochu jinak - bojů ubrali, lépe nasvítili hrací plochu a udělali větší omezení na některé typy zbraní.

V neděli ráno jsme navázali 12 střety, které vyvrcholily závěrečnou bitvou kolem třetí hodiny. Poté následoval úklid (děkujeme všem, kteří nám pomohli sklidit hradby) a afterparty. Akce skončila v pondělí dopoledne, kdy jsme odjeli s posledními hráči domů.

Autoři: Jan Wollmann, Martin Philipp. S uváděním pomohli Marie Wollmannová, Matěj Bukovský, Dáša a Bagr, kterým za to děkujeme.

Místo: Dubá

Délka: 4 dny

Počet hráčů: 80

Účastnický poplatek: 700 - 900 Kč

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



Very Guth Pictures - Tomáš Guth Jarkovský



## 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 hráčích. Jednotlivé příběhy jsou komorní a na sobě zcela nezávislé.

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.

## Realizace

Pod Prahou jsme v roce 2023 po roční pauze uvedli v termínech 27./28.5. (čtvrtý běh) a 10./11.6.2023 (pátý běh).

Hru jsme tentokrát posunuli o měsíc a kus dříve než minulé roky.

Uvedli jsme 4 herní skupiny ozkoušené v minulých letech a jednu úplnou novinku - skupinu Za Tebou, kterou napsali Míša Portyčová a Kuba Janovský.

Za Tebou vzniklo jako svatební dar pro Lenku a Míšu, další z autorek jedné skupiny Pod Prahou. Děvčata si zahrála betatest a na první ostrý běh se už mohl hlásit kdokoliv. A tak to bude i do budoucna.



Při uvádění jsme opět na štábu snědli spoustu pizzy, taxikářky projedly nemálo kilometrů po Praze a jedna neobvyklá probdělá noc se (snad pozitivně) zapsala lidem do paměti

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 hrajících: 25 lidí rozdělených do skupin po 5

Účastnický poplatek: 1.250 Kč

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

# Bitva pod NOROU



foto FB hry



Velké fantasy bitvy některé z nás bavily vždycky - a ve spolku jsme již dříve připravily Války o Prsten a pozdější Válku s Angmarem. Po vynucené covid pauze jsme tak přemýšleli co dál: a volba padla opět na Středozem. Tentokrát jsme se inspirovali událostmi konce Hobita.

Velkoformátové bitvy jsou složitý a poměrně konzervativní formát, kde je obtížné trefit přesně scénáře, rozmístění v prostoru nebo prostě jenom...počasí. Jak se nám to povedlo a co bychom dělali jinak, jsme přesněji popsali v post mortem po bitvě, ve kterém se i dočtete, že suma sumárum ale byla bitva úspěšná a připravujeme druhý ročník.

Co považujeme také za velmi podstatný posun, byly dvě samostatné programové linie zaměřené na mladší účastníky, které hodláme opakovat. Nejen, že takový program umožňuje rodičům se plnohodnotně účastnit bitvy (a to je samo o sobě skvělé), ale doufáme, že tímto způsobem se nám i daří dávat nějaké ty unikátní zážitky a zábavu dětem. A pokud by snad později chtěli sami začít jezdit na hry, inu, budeme jenom rádi.

Autoři: David František Wagner, Filip Drirr Appl, Dáša Suchá, Jan Leroy Wollman, Tereza Rzacze Alešová, Tomáš Bagr Neugebauer

Místo: obec Okna

Délka: jeden den

Počet hráčů: 730

Účastnický poplatek: 500 - 900

Web: <https://bitvapodhorou.rolling.cz/>



foto Zachytit ten moment- Michaela Portychová



foto Zachytit ten moment- Michaela Portychová



V červnu 2023 jsme uvedli další dva běhy hry Národ sobě, která byla poprvé uvedena v roce 2019. Zatím bylo dohromady uvedeno šest běhů hry. Běhy v roce 2023 uváděl již z větší části nový tým, který by hru měl uvést i v příštím roce.

Národ sobě je výpravná obsahová hra odehrávající se v druhé polovině 19. století v Praze. Příběh se soustředí na osudy několika rodin z různých společenských vrstev, které spolu žijí v domě na Královských Vinohradech. Národ sobě se zaměřuje zejména na národnostní, politická, kulturní a sociální témata a in-

spiruje se soudobými historickými událostmi a problémy, které ale zobrazuje v lehce idealizovaném, romantizujícím pojetí.

## O tvorbě a designu

Na Národ sobě jsme začali pracovat v březnu 2018, od června 2018 jsme na hře už pracovali naplno. Naším cílem bylo zajímavě zpracovat druhou polovinu 19. století, což je kus české historie, o kterém jsme se všichni ve škole učili a všichni jsme se ho naučili nenávidět (nebo alespoň ignorovat). Přišla nám to škoda - koneckonců se v tomto období odehrály příběhy, které určují naši národní identitu (a nejen ji) dosud, a témata, která se v dané době řešila u nás, se nijak nelišila od toho, co se dělo i v jiných oblastech Evropy. Mezi důležité inspirační zdroje patřily seriály Sňatky z rozumu a Zlá krev a také dílo Jakuba Schikandera.

Chtěli jsme ve hře zachytit dramatické proměny, kterými si společnost v druhé polovině devatenáctého století prošla. Z toho důvodu jsme se rozhodli pojmout Národ sobě jako rodinnou ságu, která sleduje osudy šesti rodin, které spolu žijí v domě na Královských Vinohradech. Děj je rozdělen do třech obrazů, které jsou zasazeny do let 1867, 1883 a 1893. Mezi jednotlivými obrazy tedy uběhne mnoho let, což nám umožnilo zachytit vývoj společnosti i proměny vztahů mezi jednotlivými postavami. Oddělené obrazy s sebou ale přinesly jednu zásadní výzvu - jak zajistit, aby to, co udělají postavy v jednom obraze, dávalo smysl i v těch obrazech následujících. Nakonec jsme se rozhodli řešit dvěma způsoby. Za prvé, jsme si vydefinovali události nebo okolnosti v budoucnosti, které mohou postavy svými rozhodnutími v minulosti nějakým způsobem ovlivnit. U někoho to byl sňatek, u někoho společenský postup nebo třeba politické přesvědčení. Na základě toho, co se stalo v minulosti, jsme vytvořili alternativní budoucnosti, které podle těchto rozhodnutí mohou nabýt platnost. O budoucnosti kaž-

dé postavy nerozhoduje jen ona sama, ale jedná se často o souhru rozhodnutí ostatních postav. A některé postavy mají možnosti prostě ze základu omezené a rozhodují o nich spíše jiní - ostatně jako v životě. Tím druhým způsobem jak se mohou hráči vyrovnat s tím, že nějaká rozhodnutí nebo události z předchozího obrazu jsou v rozporu s následujícím obrazem jsou meziherní scény. Ty umožňují hráčům odehrát si události mezi obrazy, které mohou vysvětlovat, co se stalo, že nejlepší přátelé jsou v dalším obraze nesmiřitelní konkurenti nebo proč někdo nedostal slibu, který dal v minulosti. Každou takovou nesrov-



foto Zip's Pixels



nalost nevnímáme jako chybu, ale jako výzvu - vždyť za deset, patnáct let se může stát mnohé a hráči tímto mohou vytvořit další zajímavé konflikty do hry, se kterými mohou hrát. Ve všem ostatním jsme prostě dali hráčům volnost a nechali je vést postavy jednotlivými obrazy tak, aby jim to dávalo smysl. I za cenu toho, že budou muset v dalším obraze čelit tomu, že jejich rozhodnutí dopadla úplně jinak, než zamýšleli.

Pro nás toto designové rozhodnutí znamenalo vytvořit množství textu, ať již v rámci informací pro postavy nebo herních dokumentů, i s rizikem, že nikdy nebudou využity. Celkem vzniklo zhruba 800 stran textu (informace pro postavy pro všechny obrazy, obecné dokumenty

a CP metodika) a k tomu 180 herních dokumentů a 30 novinových článků. Některé materiály dosud žádný z hráčů neviděl, protože se týkají budoucností, které teprve na své odehrání čekají. Všechny hlavní varianty herních budoucností už alespoň jednou proběhly (ty poslední dvě zásadní verze, co chyběly, se staly v roce 2023).

Hra se konala od čtvrtka večer, kdy začínala předherní příprava, ale chtěli jsme dát možnost zahrát si i těm, kteří si nemohou snadno vzít dovolenou. Z toho důvodu jsme vytvořili pět postav, které svůj příběh začínají až od druhého obrazu a jejichž hráči mohou přijet na místo až v pátek večer. Znamenalo to pro nás samozřejmě i nějaké komplikace - třeba organizací dvou předherních workshopů a je třeba říci, že během prvních dvou běhů jsme i na nějaké věci zapomněli a musíme je do příště zlepšit (třeba seznámení s herním prostorem). Přes všechny komplikace si myslíme, že zkrácený běh se spíše osvědčil, i když je s ním více práce a rozhodně nevyhovuje každému.

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

## Realizace

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

foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



ne našly své využití na dosud odehraných běžích.

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

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

Autoři: Lucie Chlumská (příběh, texty), Klára Wanková (příběh, rekvizity, scéna), Josefina-Luisa Jelínková (příběh, kostýmy), David Wanka (příběh, produkce), Jan Wollmann (rekvizity, scéna), Martin Bláha (produkce, rekvizity, scéna), Dominik Čejka (administrativa, scéna, rekvizity), Tereza Rajnochová (kostýmy)

Místo: Terezín

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

Počet hráčů: 27

Účastnický poplatek: 2400 Kč/ 1650 Kč (+ 250 Kč kauce na úklid)

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



# CAVE CANEM



foto Anoisina spoušť - Lenka Anois Kopečková



foto Anoisina spoušť - Lenka Anois Kopečková

Cave Canem byla novou velkou hrou Rollingu pro rok 2015, kdy proběhly dva běhy. Volně navazovala na předchozí hry z Ardávie, které dělal David s jinými týmy (z předchozích Ardávií si brala částechně mytologii a uspořádání světa). Hra se potýkala s řadou problémů, prošla výraznou revizí a v roce 2016 proběhnul na konci srpna jeden běh. Po zrušených bězích se hra znovu uvedla v roce 2023.

## Příprava hry a realizace v roce 2015

Na přípravě Cave Canem jsme začali pracovat v říjnu 2014. V kreativním týmu byli původně David, Lucka, Eva, Čestmír, Katka a Nikola (který působil v týmu jen krátce). Později se tým rozšířil o Jeníka, Gavroche a Mortanora. Kromě toho na přípravě hry spolupracovala i Katka Hanušová (hudba) a Eliška Černá (tanec). Realizaci vedl Adam s podporou Honzy, Orza a Kly. Eva měla s podporou Čestmíra (který se staral i o grafiku) na starosti přípravu kostýmů. Kreativní schůzky probíhaly každý týden.

Od října do prosince 2014 jsme se věnovali ujasnění základní vize hry a vymýšlení základních skupin. Cave Canem mělo být žánrově balkánskou pohádkou, ale bez jednoho jednotícího motivu. Hra se od počátku profilovala jako výrazně skupinová - každá skupina měla poskytovat jiný druh zážitku, skupiny měly jiné zvyky, jiné legendy a jiné ladění. Tvrz měla být epická jako ruské byliny, Vesnice pohádková, Kočovníci dobrodružní a roztančení, Kovárna hororová, Les nelidský a tajemný. Hra měla ambici více využívat jako výrazový prostředek tanec a hudbu (zejména ve vesnici a u kočovníků, ve specifické podobě i v Lese). Klíčové také bylo rozhodnutí, že akce se budou moci zúčastnit i malé děti (4-10 let) společně se svými rodiči, kteří hráli ve vesnici, ale o děti se zároveň starala i "hodná teta", aby si rodiče mohli zahrát.

Od ledna 2015 se poté pracovalo na jednotlivých postavách a zápletkách. 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). Postavy měly být ale od počátku pohádkově jednoduché, zvraty v příběhu se měly přenést na sudby (v podstatě dramatické pokyny).

Na základě zpětných vazeb od hráčů jsme se rozhodli přihlášování realizovat až v červnu 2015, což se ukázalo jako špatná

volba. Ani po prvním intervalu nebylo jisté, že běhy naplníme a vypadalo to, že třičtvrtě roku práce bude zbytečná investice. Navíc byla cena koncipována na to, že musí proběhnout dva běhy nebo nic - nízkou cenou jsme se také snažili vyjít vstříc požadavkům hráčů. Nakonec jsme po druhém intervalu běhy z větší části naplnili a na začátku července tak padlo rozhodnutí, že hra skutečně bude.

V té době již probíhalo psaní jednotlivých postav, ale větší část dokončovacích prací byla naplánována na červenec a srpen. Tehdy nás začaly provázet nejrůznější komplikace, a to na všech



stranách. Největší problémy nastaly, když z nejrůznějších osobních důvodů odpadla výrazná část kreativního týmu: poslední měsíc se pak nesl ve znamení šíleného sprintu dopisování a zároveň příprav v počtu třetinovém oproti plánu. Realizace se potýkala s důsledky dlouhodobého sucha, kdy se několikrát muselo měnit rozložení táborů skupin na území. Týden před akcí to vypadalo, že se vyhlásí zákaz vstupu do lesů, aby pak přišly v době příprav na místě silné deště, které stavbu lokací opět zkomplikovaly. V této chvíli nás také výrazně dohnaly základní principy nízkých cen a rezerv: i když by bylo ideální vzhledem ke všem

faktorům realizaci hry například v červenci odložit, znamenalo by to takový finanční zásah vzhledem k investovaným prostředkům, že by okamžitě ukončil jakoukoliv činnost.

Hra nakonec díky podpoře mnoha lidí skutečně proběhla, spousta věcí se musela řešit za pochodu, což se negativně promítlo i do hry samotné. Výraznou komplikací zde bylo i do velké míry experimentální zaměření řady herních skupin: děti ve vesnici, Kovárna jako celek, lesní extrémní nastavení genderu, taneční a hudební kočovníci a vyhraněná tvrz. Hra si odnesla kontroverzní hodnocení (i v roce 2015 získala jak známky velmi nízké, tak ty nejvyšší), ale šťastní jsme z ní rozhodně nebyli.

Nakonec jsme se rozhodli hru přepracovat a uvést znovu v roce 2016.

## Realizace hry v roce 2016

Z původního týmu zůstal David, Lucka a Jeník a později se do týmu vrátil i Gavroche. Kreativita dostala významnou posilu v podobě Nejiho, Lišky, Huana a Vojty. Eva s Čestmírem se pak věnovali novým kostýmům zejména pro krátkodobé postavy. Proběhla revize v podstatě všech zápletek i zvyků ve hře, přibyly nové zápletky i jedna nová hráčská postava. Od září 2015 probíhaly pravidelné porady, na kterých se řešily změny na hře. Od května 2016 se pak přepisovaly postavy, dopisovaly dokumenty včetně pohádek a sudeb. Paralelně probíhala revize všech rekvizit i kostýmů. Změnami prošly i předherní workshopy. Velkou změnou a zajímavým úkolem bylo přesné zmapování rozvrhů postav, které sice znamenalo nesmírné množství práce, ale umožnilo nám také vůbec provést hru na které se pracuje s více než pěti sty vstupy krátkodobých postav a podobným počtem rekvizit.

Z produkčního hlediska bylo klíčové zmenšení herního území i změna organizační báze, která nyní byla výrazně blíže her-

nímu území. To vše umožnilo přesuny krátkodobých postav po území bez využití aut a výrazné šetření nákladů (o snížení počtu rozbitých aut nemluvě, ačkoliv prokletí se projevilo i letos, když přestal uprostřed hry fungovat Peruner, naše věrná dodávka).

Spuštění přihlašování proběhlo již v únoru 2016. Z původně plánovaných dvou běhů se nakonec naplnil jen jeden běh. Nakonec jsme se hru rozhodli uskutečnit, ačkoliv bylo jasné, že i přes zvýšení ceny, která byla v předchozím roce nastavena nesmyslně nízko, skončíme ve ztrátě. Chtěli jsme však Cave Ca-



foto Zip's Pixels



nem v očích hráčů rehabilitovat, protože jsme nové verzi věřili a hru máme rádi.

Realizace hry se neobešla bez různých komplikací (například bezprecedentní množství hráčů, kteří odpadali těsně před hrou nebo i na místě), ale nakonec si myslíme, že se z větší části povedla - a hodnocení hráčů jsou velmi milá. Po jejím uvedení jsme se ale rozhodli, že hru zatím uložíme k zimnímu spánku. Důvodem je extrémní organizační náročnost hry z hlediska materiálních i lidských zdrojů. Možná ji někdy v budoucnu znovu oprášíme, s jistotou ale víme, že to nebude v roce 2017.

## Realizace hry v roce 2023

Znovuvedení Cave Canem byl dlouho sen části organizačního týmu, a také mnoha hráčů. Vážná i nevážná letní hra s mnoha přesahy, vhodná také pro rodiny s dětmi. Nakopnutím k přemýšlení byla návštěva herního prostoru v Hředlích Leroyem a Nejím, sice za jiným účelem, ale "Divočina" byla shledána jako ideálním na uvedení Cave. Té dosud chybělo primárně místo, původní Ronovec byl a stále je, bohužel, poničen kůrovcem a následným kácením.

Původní plány uvést hru v roce 2022 narušila světová pandemie, a došlo k odložení. Nicméně ještě před úplným rozvolněním se začal scházet tým online. Původní tým byl významně pozměněn, někteří původní členové ale byli ochotni poskytnout cenné konzultace a zhostit se rolí na místě. Plánované byly celkem dva běhy. Po přihlašování to bylo těsné, ale začaly probíhat přípravy na realizaci.

Opětovná revize měla za hlavní cíl dále efektivizovat samotné uvedení - hru pěti rozdílných skupin s jinou dynamikou i polohou, systém sudeb a přidat obsah části postav. Stejně tak bylo potřeba prakticky úplně obměnit kostýmový fundus, který se za dobu neuvádění, přirozeně, přesunul a rozmělnil na jiné projekty. Neuvěřitelná a pracná práce čekala Klu, která byla ochotná se znovu podívat na jednu z nejdůležitějších částí celého uvádění - rekvizity. Nové herní území dále zmenšilo prostor, dostali jsme se na rozlohu, která je za nás byla ve finále více než vyhovující. Zázemí obecně bylo i díky pomoci Bagra a jeho nezměrného skladu dobré, nicméně bohužel silné a prudké deště během 4. uvedení byly velkou zkouškou pro uvaděče, i hráče. Chvilí slunce dali ovšem atmosféře Ardávského údolí vyniknout, a tak se na Tvrzi bojovalo, v Lese prováděly rituály, u Kočovníků zpívalo, ve Vesnici slavilo a v Kovárně a Mlýnu, nu,

to co se tam dělává...

Uvedení bylo nicméně extrémně náročné. Nejužší kruh organizátorského týmu postihly odpady v řádu dnů i hodin před začátkem, což se projevilo na sníženém počtu hustě nabriefovaných lidí, kteří jsou u takto velké hry důležití. Stejně obrovské odpady se týkaly také CP týmu, který byl na začátku hry pod stavem, který jsme sami považovali za uveditelný. Přesto se hru díky nesmírnému nasazení podařilo uvést, pomohli nám jednak hráči CP, kteří na sebe vzali obrovský díl práce na místě navíc, a také někteří kamarádi vyslyšeli volání o po-



foto Zip's Pixels

moc. Věděli jsme ale, že nemáme jistotu, že se situace do dalšího zlepší, a někteří uvaděči navíc nespali ani 8 hodin za dobu celého uvádění. Vyhodnotili jsme tedy, že hodnota zdraví týmu a uvaděčů musí převážit nad riskem vyřešit personální podstav za prakticky dva dny. 5. běh Cave Canem se tedy neuskutečnil. Hráče toho běhu jsme v neděli po skončení 4. běhu obvolali, a vrátili peníze.

Bilančně hra samotná skončila na nule (rozpočet se plánoval na jeden běh s ohledem nejistoty naplnění). Věříme, že aspoň jeden návrat do Ardávie udělal spoustě lidem radost, a pro nás to bylo

cenný zdroj zkušeností. Budoucnost Cave je zatím ve hvězdách, víme, že organizace takto velké hry je náročná, a bylo by třeba dalšího promýšlení. Zatím bude tedy Cave opět, nejspíše, chvíli spát.

Autoři (původní): Adam Pešta (produkce); David František Wagner (příběh a mechanismy); David Michálek (příběh, grafika), David Wanka (produkce), Eliška Černá (tanec), Eva Mlejnková (příběh, kostýmy); Jan Rmoutil (příběh, rekvizity), Jan Staněk (produkce); Jan Winkelhofer (příběhy), Katka Hanušová (hudba), Katka Soudková (příběhy a postavy), Klára Skokanová (tvorba rekvizit, účetnictví), Lucie Chlumská (příběh a postavy), Ondřej Benda (produkce), Petr Novotný (příběh), Václav Štefan (vedení CP, internety), Julie Kovaříková (kostýmy), Michaela Portychová (kostýmy), Martin Phillip (příběh, administrativa), Michal Pikola (příběh, dokumenty), Anna Müllerová (příběh, dokumenty), Vojtěch Kudla (příběh, administrativa), Markéta Peterková (administrativa)

Autoři (noví): Zuzana Šubrtová (příběh a realizace), Kateřina Běláková (administrace, konzultace), Julie Pokorná (příběh), Marek Kryška (příběh, konzultace), Tomáš Fechtner (web, vedení CP), Jan Wollmann (produkce), Martin Bláha (produkce)

Místo: Divočina (Horky)

Délka: středa večer až sobota večer

Počet hráčů: 93

Účastnický poplatek: 3.500,- Kč

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



foto Zachytit ten moment - Michaela Portyčová



Fallen je narativní participativní hra pro 36 hráčů a hráček (20 ženských rolí a 16 mužských rolí) odehrávající se ve fiktivním městě Fallen. Poprvé jsme ji uvedli jako betatest v září 2022 po roce a půl příprav (první porada proběhla v březnu 2021). V roce 2023 jsme uvedli jeden běh hry.

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 jasně dáno, které postavy jsou koncipované jako dvojrole (a víte, kdy a jak postava zemře).

## **Autorský záměr: podstata zla**

Na počátku byl úmysl napsat hru, ve které nebudou kladné a záporné postavy, ale ve které ke zlu budou směřovat všichni a kde si v nějakou fázi hraní záporáka užije každý jeden hráč. Naše úvodní porady byly proto mnohdy až filosofické a hlavní témata byla „Co to vlastně znamená zlo?“, „Jak se liší zlo v reálném světě od zla příběhového, komiksového, žánrového?“, 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 zvrtno“ přes „tak dlouho bojovala s temnotou, až se jí sama stala“ až po „propadl šílenství a chce prostě vidět svět hořet“. Do hry jsme zařadili široké rozpětí záporáckých charakterů od těch pochopitelných a uvěřitelných gangsterů stylu Pulp Fiction, až po bizarní linky spíš Jokerovského typu nebo šílené starostky stavějící obří mauzoleum a zaživa mumifikující své společníky.

## Životní cyklus záporáka

Protože hra, kde spolu v jednu chvíli na baru sedí třicet grázlů a navzájem se bodají noži, nám nepřišla úplně nosná, zaměřili jsme se hlavně na to, proč a jak se vlastně postava padouchem stane. Nějaký výsek z oblouku „dobro -> zlo“ prožívá na Fallen každá postava, ale z praktických důvodů ho začíná každá v jiné fázi. Tzn. na začátku hry je ve městě spousta idealistů a hodných lidí, které Fallen teprve postupně zkaží, ale i mnoho postav už v nějaké šedé zóně a také několik již zcela plnotučných padouchů. Ti mohou od začátku páchat

foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



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 jejích 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 víc vyniknou občasné barevné symboly či specifické rekvizity (barevné jsou např. drogy či krev). V rámci komiksové estetiky také místy využíváme vyloženě komiksově 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

foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



foto Zachytit ten moment - Michaela Portychová



hezké místo a vymyslete si scénář. Co je to za závěr, pokud v něm není alespoň jeden velký zvrát, záporácký monolog, a pokud souboj negraduje přes několik fází s různými zbraněmi? Vyberte vhodný soundtrack, vezměte 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 vejдете 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 parták můžeš vylákat do temné uličky a tam mě zavraždit.“

## Továrna na zlo

Fallen uvádíme s Továrně Mastných a je z velké většiny indo-orová. Spí se na postelích či matracích, k dispozici jsou dokonce sprchy. Uvnitř továrních hal pak pomocí našich kulis tvoříme jednotlivé herní lokace. Ta stylizace je samozřejmě zjednodušená, neusilujeme o 360° iluzi. Pracujeme víc se světlem, hudbou a symbolickými rekvizitami podporujícími hru. Krom lokací jednotlivých skupin máme i lokace atmosférické, určené pro různé druhy scén. Zanedbaný park na romantická dostaveníčka, nebo třeba na lov prostitutek pro sériového vraha. Temná ulička vybízející k přepadávání, kterou navíc v pravidelných intervalech prochází CP „Slušný Občan“.

Ten je zde vyloženě pro vás a vaše padoušské řádění. A protože opakování je radost, můžete tam stejného člověka klidně přepadnout v další kapitole znovu a odehrát, kam se vaše postava posunula. Minule vám při „Peníze nebo život!“ možná stačily peníze: bude to ale stačit i příště?

foto Zachytit ten moment - Michaela Portyčová



foto Zachytit ten moment - Michaela Portyčová



Po odehrání betatestu jsme měli pocit, že se Fallen jako hra osvědčilo. Na základě zpětné vazby jsme zapracovali menší změny do postav a vytvořily dvě nové postavy. Zaměřili jsme se také na přeherní přípravu, abychom maximálně podpořili hráče a hráčky v tom, aby si hru dokázali naplno užít a připravit si je podle svého. Po uvedení v roce 2023 si myslíme, že tyto změny hře skutečně prospěly a hráči a hráčky vytěžili ze hry více zábavy než dřív. Další uvedení hry zvažujeme i příští rok.

Autoři: Lenka Fiřtová (kreativa, texty, CP guru), Ondřej Hartvich (scénografie, kreativa), Michaela Hrabáková (rekvizity, scénografie, kreativa), Lucie Chlumská (kreativa, texty); Jakub Janovský (web), Vojtěch Basl (grafika), 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](http://fallen.rolling.cz)

# SLZY FAERÛNU

foto Blanka Clar Lednická



foto Blanka Clar Lednická

Slzy Faerûnu je družinová obsahová rolová hra s prvky fantasy a silnou inspi-  
rací světem Forgotten Realms (Zapome-  
nutých říší). Hra je určena pro 48 hráčů,  
kteří jsou rozděleni do šesti družin po  
osmi členech. Od pátečního odpoledne  
do sobotní noci pak prožívají příběh na-  
šich hrdinů, který je doplněn prvky akce,  
ale i komplexních vztahů mezi postava-  
mi. Vývoj postavy a její rozhodnutí mají  
přímý vliv na konec společného příběhu  
všech postav.

Hra se stylově řadí mezi obsahový larp se silnými prvky družinových výprav a bohatých osobních vztahů. Dělí se přitom na výpravy jednotlivých družin s vlastními cíli a společnými okamžiky všech skupin v rámci osady. Výpravy jsou intenzivním a akčním zážitkem, kde se setkáte s bojem pomocí larpových zbraní a dobrodružstvím. Dění ve Stříbrodolu je klidnější a nabízí možnost konverzovat, řešit osobní zápletky postavy a zapojit se do událostí, jež se v osadě dějí a které globálně posouvají příběh a reaguji na dění na výpravách samotných.

Ve hře tedy najdete tři vrstvy příběhu. Na povrchu je poměrně přímočarý a jednoduchý soubor událostí, které se v osadě děje za přítomnosti všech. Hlavní důraz je však kladen na další dvě vrstvy a to příběh družiny a příběh osobní. Příběh družiny se posouvá na výpravách, kde se často protíná s osobním příběhem některých členů družiny. Na různé rozmluvy, konflikty a jiné povídání čistě osobního ražení je pak dán čas v osadě. Věříme, že promíchání všech těchto tří vrstev přináší jedinečný zážitek ze hry samotné!

## Žánr hry

Hra je na motivy Zapomenutých říší, spadajících do žánru fantasy. Reálie vychází z knih, příběhů a dalších rozsáhlých zdrojů informací z tohoto pestrého světa. My se silně inspirováme světem, ovšem nebojíme se do něj vložit vlastní kreativní a tvůrčí vizi tím, že některé události v čase posouváme, či pozměňujeme. Děj hry není v žádné z knih popsán a bude pouze na hráčích, jak příběh jejich postavy, družin a osady dopadne.

Nejedná se nutně o epické fantasy, neboť každá družina má trochu jinou náladu a pojetí. Zatímco některé družiny budou řešit vyloženě hrdinské dobrodružství, jiné družiny zase mohou mít více temnější a sklíčenou atmosféru detektivního hororu. Doporučujeme dobře volit družinu, protože právě ona definuje samotný žánr a styl příběhu, který prožijete.

## Praktické informace

Hra se nacházela ve Skanzenu Nasavrky. Netradičně jsme se rozhodli tento Skanzen využít pro výpravy a scény ve volné hře, zatímco hráči obývané město bylo postaveno za ním. Kromě Skanzenu jsme využili prostory kolem něj, jako blízké lesy či nedaleký zatopený lom.

Jídlo nám obstarával hostinec u Dubového kelta, který patří do areálu a díky tomu nemusela organizace řešit vaření. Zázemí pro pomocníky a hráče krátkodobých postav bylo také v rámci hostince. Abychom se vešli se všemi rekvizitami a kostýmy, tak jsme museli budovat na dvoře vedle hospody stan, který



foto Zíp's Pixels



foto Zíp's Pixels

sloužil jako rekvizitárna a kostymérna.

Hráči spali ve stanech, které si buď přivezli, či byly postaveny a způjčeny organizací. Hra se odehrává na přelomu léta a podzimu a tak jsou podmínky pro spaní "venku" ještě příznivé.

Produkce samotné akce je silně náročná, protože musíme připravovat turnusy výprav a do toho zásobovat hráče výstupy v rámci volné hry ve stanovém městě. Kvůli tomu jsme museli mít dva velké produkční týmy, kdy se každý z nich staral o jednu výpravovou lokaci, kde v době mezi turnusy bylo třeba připravit tři následující výpravy v dalším turnusu.

## Ohlédnutí za letošními běhy

Letos jsme uspořádali 1. a 2. běh. Na to, že se jednalo o první uvedení jsme spokojeni s tím, jak akce dopadla a máme velkou chuť udělat hru znovu a vylepšit jí.

Zjistili jsme, že je potřeba posílit produkci, aby stačila připravovat lokace na výpravy. Toto jsme stihli rovnou zavést na 2. běhu, kde se nám to vyplatilo. Naším záměrem je tým rozšířit, abychom toto pokryli i v následujících bězích.

Letos nám také velké problémy přinesl velmi silný víchř, který bohužel na druhém běhu složil pár stranů a bylo třeba evakuovat některé hráče do záložních míst na spaní. Jsme rádi, že se to stalo až po konci hry, ale i tak nás mrzí, že situace vůbec nastala.

Autoři: Anet Siny Formáčková, Petr Formis Formáček, Michal Knížek, Bára Jandová, Jan Mottl, Matěj Pleskač, Matěj Dolion Baar, Vítězslav Hušek, Lukáš Bachtík, Nikol Hot, Vojtěch Axel Kratochvíl

Místo: Skanzen Země Keltů, Nasavrky

Délka: od pátečního odpoledne do sobotní noci

Počet hráčů: 48

Účastnický poplatek: 2500

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

# Zpěvy rytířské



foto Jan Haken

V roce 2023 jsme uvedli dva běhy hry Zpěvy rytířské v areálu tankodromu v Rančářově u Jihlavy. Poprvé byla hra uvedena na podzim roku 2018, do současnosti proběhlo deset 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 bojovníků proto z Tvrze vyráží na výpravu, 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 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



foto Jan Haken



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 doposána 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 jejich pohnutých dějin. Hru však přesto nepojímáme jako historickou, všechny tyto odkazy jsou zde primárně pro pobavení či krátké zamyšlení.



foto Jan Haken



## 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 organizátory pro další běhy. V rámci příprav jsme udělali několik obsahových revizí. I přes některé problémy s lokací na ní chceme do budoucna uvádět hru dál, protože nejlépe splňuje naši představu a požadavky pro hru.

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

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



foto Jan Haken



## Záměr

Druhý Boj o Boletice navázal na první se snahou bitvu zvětšit, rozšířit, přidat do ní více hraní si a hlavně adresovat problém přílišné fyzické náročnosti a délky hry pomocí rozsekání hry na tři intenzivnější části proložené nebojovými pauzami, v rámci kterých jsme nově začali dodávat jídlo.

## 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 vy-

dané munice, dovolené typy zbraní a tak dále tvoří složitou matici navzájem se ovlivňujících věcí. K tomu se přidaly nějaké lokačně specifické trable - ale díky navýšení munice a nasazení spousty granátů se povedlo celkem rozumně různé zbraně vyvážit.

Druhým prvkem který jsme více ladili byly sbírání kusů menších příběhů a motivace jednotlivých vojáků informacemi o širším rámci děje. Ten jsme tentokrát prokládali mezi "drobné dobrovolné kousky na sbírání" a "zhuštěné nejnnutnější na nástupech" a nějak se to vedlo.

Pro udržitelnost a zábavnost bylo zásadní rozdělení na tři trochu odlišné a jinak stavěné části (manévrovací střety v pátek - noční vesměs plížení v pátek večer - experimentálnější scénáře a zhuštěné střety v sobotu), což fungovalo nečekaně dobře a primovně.

## Vyhodnocení

Druhý Boj o Boletice má také svou hodnotící zprávu na základě zpětných vazeb (<https://bojoboletice.rolling.cz/pdf/post-mortem-2023-boletice.pdf>). Ten na sedmi stranách rozebírá jednotlivé principy a výsledky, ale ve zkratce: bylo to asi vážně fajn a do Boletic se ještě potřetí a naposledy vrátíme.

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

Místo: Rančičov

Délka: 20 hodin

Počet hráčů: 120

Web: [bojoboletice.rolling.cz](https://bojoboletice.rolling.cz)

# ČÁRA

foto Zip's Pixels



foto Zip's Pixels

V roce 2023 jsme v prvních dvou prosincových víkendech uvedli 2 běhy hry Čára. V každém termínu proběhla hra pro tři skupiny najednou – zároveň jeden z těchto běhů byl určen speciálně mladým hráčům od 16 do 25 let a byl finančně podpořen společností Alza.cz a. s.

Rolová hra Čára vznikla v roce 2018 a od té doby jsme uvedli 10 běhů hry + betatest (celkem pro více než 300 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 hráčích), a která otevře téma emigrace a specificky i 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 se však ukázalo, že 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.

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

V roce 2023 proběhly dva běhy v zimním termínu na lokaci u Litoměřic, jeden z nich určený výhradně pro mladé hráče.



foto Michal Kára · LARPy, cosplay a tak



Uvedení určené speciálně pro mladé hráče (věk 16-25 let) se od běžného běhu liší tím, že klade větší důraz i prostor vzdělávací části workshopů. Už první běh, který jsme realizovali v roce 2022, byl finančně podpořen internetovým obchodem Alza příspěvkem na pokrytí poloviny účastnického poplatku pro hráče. Vzhledem k dobrým odezvám od hráčů i přítomných pedagogů jsme v této praxi tedy pokračovali.

Na rok 2024 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, Zevla, Martin Kulich

Místo: Litoměřice – Mentaurov

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

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

Účastnický poplatek: 2250,- Kč / 1 250 Kč

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



## O hospodaření Rollingu 2023\*)

<b>Celkové příjmy:</b>	4 808 323
<b>Příjmy na rok 2023:</b>	2 999 994
<b>Příjmy z akcí 2024:</b>	1 747 977
<b>Další příjmy:</b>	60 352
<b>Celkové výdaje:</b>	3 661 390
<b>Výdaje akce celkem</b>	2 607 406
<b>Provozní výdaje</b>	1 053 984

V roce 2023 zorganizoval náš spolek 26 různých akcí (v rámci 16 projektů), z toho byla jedna akce mezinárodní. I v roce 2023 jsme se nevyhnuli rušení některých her. Bohužel se nám nepodařilo zopakovat mezinárodní Zpěvy rytířské z důvodu nedostatečného zájmu. Stejně tak jsme nakonec kvůli nižšímu zájmu zrušili jarní běhy Čáry a druhý ročník Orlího marše. Druhý běh Cave Canem jsme zrušili z organizačních důvodů kvůli vysokému odpadu v organizačním týmu na poslední chvíli. Přesto je jasné, že se z hlediska počtu akcí vrátíme do předpandemické doby a věříme, že se nám do budoucna podaří obnovit i zájem mezinárodních účastníků o naše hry.



V roce 2023 do hospodaření spolku nadále zasahovala inflace podobně jako v roce předcházejícím. Zároveň nás dohnaly různé organizační problémy minulosti, které vedly k nárůstu provozních nákladů. Ve skladu proběhla v roce 2023 rozsáhlá inventura a reorganizace, protože současný stav byl už neúnosný a významně komplikoval organizaci všech akcí. K tomu jsme v roce 2022 s konečností přišli o dodávku a letos jsme museli pořizovat dodávku novou. To vše vedlo k tomu, že letošní rok nebyl pro spolek ekonomicky dobrý (i když to možná není patrné z čísel). Po dvou letech pandemie, dvou letech s vysokou inflací a letošních vysokých investic jsou finanční rezervy spolku vyčerpány a v příštím roce nás čeká pozastavení dalších investic i finančně náročnějších nových projektů. Věříme, že je to situace dočasná, kterou díky investicím z letošního roku zvládneme.

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



## Rozpočty akcí

Rozpočty našich akcí (s výjimkou bitev a festivalů) převážně pracují s tím, že hra bude uváděna dlouhodobě. Jednotlivé hry jsou projektovány většinou na návratnost po čtyřech či pěti bĕzích, což znamená rozmĕlnĕnĕ investičnĕch nĕkladů do vĕce bĕhů, a tĕm i prostor pro drĕnĕnĕ ceny vstupu na hru stĕle na pĕijatelnĕch hodnotĕch. Společnĕj mĕjetek spolku takĕ umoĕŕňuje sniĕovat nĕklady na jednotlivĕ projekty a zĕroveň se snaĕíme pŕjčkami vybavenĕ za ceny amortizace podporovat i projekty jinĕch organizĕtorů. Obnova kostŕmů a rekvizit z dŕvodu amortizace je jedna z dŕležitĕch poloĕek rozpočtu pozdĕjšĕch bĕhů hry. Zkušenost ukĕzala, ŕe kostŕmy a rekvizity mĕjĕ svoji ŕivotnost a zdaleka neplatĕ, ŕe jejich poĕrĕnĕ je jednorĕzovĕ poloĕka. V podstatĕ kaĕdĕ hra prošla jĕj nĕjakou obnovou fundusu, Legie dokonce nĕkolikrĕt (a čekĕ je dalšĕj obnova). Kvŕli inflaci vĕtšina projektů valorizacĕ rozpočtů a ŕčastnickĕch poplatků. Dalšĕj valorizace probĕhne i v dalšĕm roce.

Bohuĕel ŕĕj dĕvno nenĕj pravda, ŕe všĕ lze dĕlat svĕpomocĕj nebo ve spolupĕracĕj s hrĕčstvem na nĕšich akcĕj. Osobnĕj nĕklady ("nĕklady na lidi") pĕesto zŕstĕvavĕj mezi mĕnĕj vyznamnĕjšĕmi poloĕkami rozpočtu. Kreativnĕj pĕrĕce a pĕrĕce v hlavnĕm organizĕtorskĕm tĕmu nadĕle zŕstĕvavĕj pĕrĕci dobrovolnickou a bezplatnou, stejnĕj jako pĕrĕce mnoha dalšĕch dobrovolnĕků a externĕch spolupĕracovnĕků na dalšĕch pozicĕch. Nĕkterĕj pozice jsou



již na drtivé většině našich akcí placené (kuchaři, fotografové, některé produkční a pomocné práce), ačkoliv si nemůžeme dovolit platit klasickou komerční odměnu. Akce tedy stále stojí převážně na dobrovolnické práci nebo práci za symbolickou cenu (kdyby se do rozpočtu akce započítali reálné náklady odvedené práce, pohybovala by se cena akcí někde úplně jinde). Bohužel pozorujeme, že ochota hráčů a hráček zapojovat se do příprav a závěrečného úklidu oproti předchozím letům spíše klesá, přestože se je snažíme motivovat kaucemi za úklid, které plánujeme zachovat i v budoucnosti. 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. Proto si na některé akce musíme kromě brigádníků najímat i komerční služby. Například stěhovací služba se nám velmi osvědčila nejen na akcích typu Mirrors of England, ale pomáhá i třeba na Národu sobě. Navyšují se tím finanční náklady, ale zároveň tím šetříme ještě cennější lidské zdroje.

Součástí nákladových položek všech akcí je příspěvek na provoz sdružení (viz níže). Tato položka se ovšem 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 a následné inflace.



## 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. Kromě nájmu tato nákladová položka zahrnuje i vybavení skladu, jeho opravy a údržbu a také poplatky za náš spolkový kontejner. Během roku 2023 jsme rozšířili zejména produkční zázemí, aby bylo možné kde sušit stany a další vybavení po akcích. Sklad také v roce 2023 prošel rozsáhlou reorganizací a nákupem vybavení. Náklady na provoz skladu v tomto roce tak významně stouply. V příštím roce nás další rozšiřování skladu rozhodně nečeká kvůli pozastavení investic, určitě se ale bude pokračovat ve změnách organizace skladu.

2. Investice do společného vybavení spolku. Průběžně se snažíme obnovovat a rozšiřovat nejen základní fondus, 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. Největší položkou v roce 2023 v této kategorii (a prakticky i v celém rozpočtu spolku) byl nákup a údržba nové dodávky.



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 2023 jsme tým starající se o údržbu skladu významně rozšířili o další spolupracovníky a spolupracovnice. 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).



<b>Bilance akcí 2023</b>	příjmy	výdaje
<b>Legie:Sibiřský příběh</b>	340 722	210 013
<b>Dům v Kruzích</b>	3 825	53 133
<b>Cesta Stínem</b>	301 103	355 030
<b>Requiem: Reichskinder</b>	311 896	114 417
<b>Bitva na Pelennorských polích</b>	59 900	43 575
<b>Pod Prahou</b>	49 300	30 342
<b>Bitva pod Horou</b>	411 900	398 793
<b>Národ sobě</b>	126 325	120 101
<b>Cave Canem</b>	330 173	304 442
<b>Fallen</b>	132 450	109 889
<b>Slzy Faerûnu</b>	260 557	311 698
<b>Zpěvy rytířské</b>	248 256	217 423
<b>Boj o Boletice</b>	219 113	152 446
<b>Čára</b>	105 925	64 060
<b>Ostatní akce, provoz</b>	78 849	1 175 728

\*) 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

Máme za sebou náročný rok, během kterého jsme odvedli pořádný kus práce. Uvedli jsme nové hry (třeba Cestu stínem a Slzy Faerûnu), staré hry (vrátilo se třeba Cave Canem nebo Národ sobě) i bitvy (Bitva pod Horou, Bitva na Pelennorských polích, Boj o Boletice). Mezinárodních her bylo sice letos pomálu, ale už pracujeme na tom, abych jich příští rok bylo více. Ta nejtěžší práce sice nebyla tolik vidět, ale umožnila nám dělat hry lépe a s menší námahou. Proběhnul velký úklid a reorganizace skladu, pořídili jsme novou dodávku a udělali jsme úklid i v administrativě.

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. Největší dík patří těm, kteří věnovali hodiny a dny svého času, aby pomohli udržet naše zázemí.

Co plánujeme v roce 2024? Budeme se zase více věnovat mezinárodním projektům. Novinek příští rok tolik nebude, ale vrátí se starší hry i bitvy. Čeká nás oslava deseti let spolku, což je pro nás velká věc. Příští rok bude pro nás velkou výzvou, ale věříme, že to společně s vaší pomocí a podporou zvládneme.

# rolling

David František Wagner, generální ředitel  
Martin Bláha, ředitel produkce  
Lucie Chlumská, ředitelka administrativy  
Karolína Serbousková, personální ředitelka  
Tomáš Guth Jarkovský, člen kontrolní komise  
Jan Holan, člen kontrolní komise  
Michaela Hrabáková, členka kontrolní komise a Důvěrnice spolku  
Ondřej Auer, ředitel motorek na dovolené  
Vendula Borůvková, ředitelka pro Moravu a Slezsko  
Matěj Bukovský, ředitel vytahování  
Tomáš Fechtner, ředitel internetu  
Aneta Formáčková, ředitelka fantazie  
Barbora Jandová, ředitelka kostýmů  
Eva Jandura, emeritní ředitelka kostýmů na dovolené  
Josefina-Luisa Jelínková, ředitelka mezinárodních věcí  
Lenka Kopečková, ředitelka ostrosti na dovolené  
Jan Mottl, ředitel automatizace, parazitů a fantasy nesmyslů  
Milan Nerad, ředitel kuchyně  
Jakub Philipp, ředitel grantů  
Martin Philipp, ředitel náboru  
Michaela Portychová, ředitelka malých věcí  
Zuzana Šubrtová, Nebeská maršálka  
Klára Wanková, emeritní ředitelka účetnictví  
Jan Wollmann, emeritní ředitel produkce