



Rolling,
spolek
pro rozvoj
zážitkových
vzdělávacích
her

Shrnující zpráva 2024

Úvodem

rolling

Vážení přátelé,

pokud čtete tento text, tak Vám záleží na tom, co děláme – a my jsme za to upřímně moc vděční! Jako první bych tak rád poděkoval: pokud jezdíte hrát, pomáhat, uklízet nebo třeba i jen prostě přeposíláte dál naše věci do světa, aby se dostaly k více lidem, moc si toho ceníme. Larpy jsou pro nás i po desátých narozeninách dobrovolnická činnost, které dáváme srdce a nervy.

A v roce 2024 jsme to vzali od podlahy. Vrátily se menší hry, které máme rádi a záleží nám na nich: Dům v kruzích, Čára, Národ sobě. Uvedli jsme i produkčně náročné kusy jako blátem zbrocené Slzy Faerûnu, podzimní Zpěvy rytířské a Mirrors of England či zasněžené Legie. Oslavili 10 let naší existence návratem festivalu Vizita včetně výstavy o všech hrách, které jsme dělali. Připravili dvě velké bitvy, Boj o Boletice a Bitvu pod Horou. A připravili zbrusu nové a masivní 97 Poets of Revachol.

Co se týče toho, jak se hry povedly, můžeme dle zpětných vazeb soudit, že to byl mimořádně povedený rok a máme z toho velkou radost. Bohužel je také na místě si říct, že co se nepovedlo vůbec tak, jak mělo, byly jejich finanční výsledky. Nájem ve skladu nám povyskočil zase výš. Stále se nám také nepodařilo dostat rezervy na předcovidové hodnoty a k tomu Revachol nebyl rozpočtově neutrální, ale přes všechnu dobrovolnickou práci skončil v třistatisícové ztrátě. V kombinaci s každodenní prací na hrách a zázemí a stále nových problémech jako neustále se prohlubující krizi „kde vlastně promovat a oslovovat lidi“ je upřímně občas těžké se zatnout a pokračovat.

Ale stejně to děláme. Potkáváme stále nové hráče, skrze Bitvu pod Horou a další projekty se snažíme oslovit i nejmladší generaci a... děje se to. Stále vídáme na hrách nové příběhy, stále se dějí zázraky a stále je na konci potu a stresu víkend, který někomu udělá život pestřejší.

Prošli jsme velmi náročným rokem po pracovní stránce a musíme teď zvládnout těžké roky a to, jak vytvářet nové věci a zároveň šetřit. A taky uklízet, vařit, vymýšlet nové příběhy, tahat krabice, fotit, vyřizovat stovky mailů nebo chystat program pro nejmladší bojovníky.

Věřím, že to zvládneme. A budeme moc rádi, když budete u toho.

David František Wagner
generální ředitel

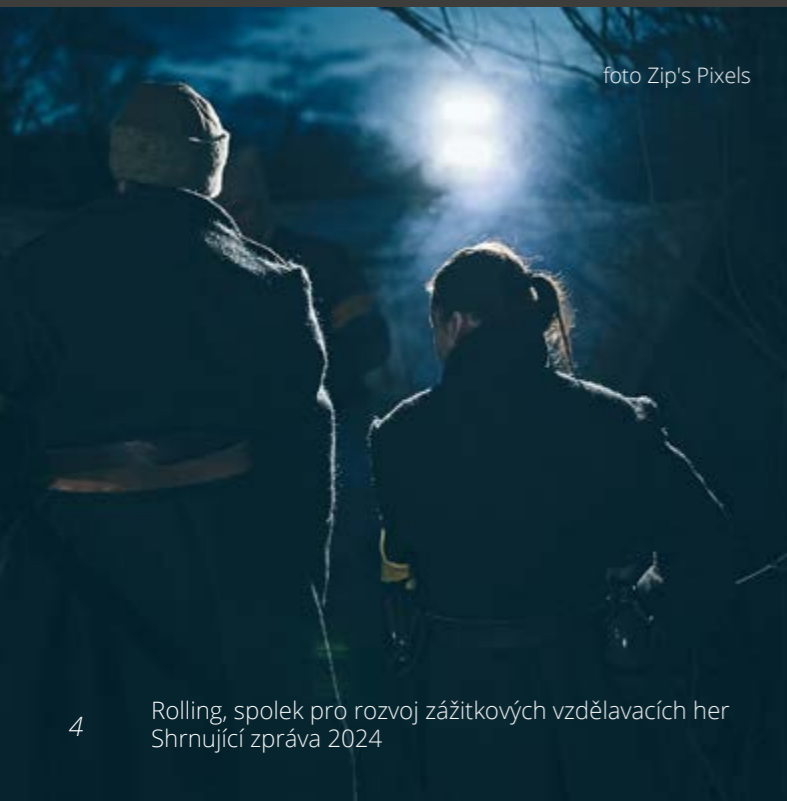


LEGIE

foto Hanyy Karea



foto Zip's Pixels



V roce 2024 jsme pořádali dva zahraniční a dva české běhy Legie: Sibiřský příběh. Všechny se podobně jako v předchozích letech konaly v Jirkově u Železného Brodu – jako poslední na nějakou dobu, protože intenzivní uvádění už začalo být příliš zatěžující pro lokaci.

Celkem jsme tak uvedli 34 běhů, z toho jedenáct mezinárodních, což zdaleka překonalo všechna naše očekávání – a plánujeme i další uvádění v roce 2026. Stále pokračuje předávání hry mimo původní organizační tým: významnou roli při uvádění 2024 hráli Jan Mottl, Barbora Jandová, Zuzana Šubrtová, Magdalena Bajcurová, Josefina-Luisa Jelínková, Josef Hlavinka, Iva Vávrová a Jan Wollmann.

rolling

Z původního týmu spolupracovala Lucie Chlumská na přípravě dokumentů a David František Wagner připravoval a uváděl zahraniční běhy.

Detaily o tom, jak je hra stavěná a jak byla psána najdete už v minulých shrnujících zprávách a neradi bychom je dokola opakovali: zde postačí říct, že jsme obnovili fond vybavení a kostýmů, změnili design webu, provedli drobné úpravy ve hře a workshopech a konstantně se snažíme zaučovat nové lidi, kteří mají Legie rádi a mohou je tak držet při životě dál a dál.

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: David František Wagner (vedoucí projektu, šéf příběhového týmu), Jan Wollmann (vedoucí projektu, rekvizity, produkce), 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 Makovička (promofotky), Ondřej Petrášek (rešerše), Jitka Pešková (rešerše), 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 (kostýmy), Jan Mottl (kostýmy), Tereza Šolcová (kostýmy), Antonie Hrdinová (rekvizity), Michaela Portyčová (rekvizity), Jan Holan (CP kapitán), Marek Nový (produkce), Jakub Skála (produkce), Miki Horáček (produkce), Daniela Procházková (průvodkyně), Karolína Serbousková (průvodkyně)

Místo: Jirkov u Železného Brodu

Délka: 37 hodin + 8 hodin předherní přípravy

Počet hráčů: 54 na hru

Účastnický poplatek: 4 000,- Kč/ 310,- euro

Web: legie.rolling.cz | legion.rolling.cz



Naše hra je určená 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 její témata

Cesta Stínem se odehrává v roce 1409 Třetího věku, dlouho před událostmi, které jsou popsány na stránkách Pána Prstenů. 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 nebezpečnostem.

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 a 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 prstenů, Hobitovi, Silmarillionu a dalších dílech. Naše hra je určená pro každého, kdo chce prožít podobný příběh jako členové Společenstva Prstenu. Válka, domov, souboj dobra a zla jsou hlavními tématy naší hry. Každá postava svádí ve hře boj se Stínem. Ten na naši 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 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 jak s postavami, které jim přihrál 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 a bezpečný a setká-

foto Martin Archalous



Cesta stínem je pochodový larp pro 52 hráčů, která trvá přibližně dva celé dny (spolu s předherními workshopy a přespáním po hře od čtvrtečního večera do nedělního rána). Celkově hráči ujdou přibližně 24 kilometrů, 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.

ní 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, které je svět Středozemě 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 prázeklad všeho ve Středozemi. 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 Středozemě. 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 posta-

va prožít srdceryvný příběh o lásce, při kterém jste se ale v reálu druhého hráče téměř nedotkli. Atmosféru Středozemě 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 neodchylovat od reálií, které profesor napsal. Během tvorby jsme několikrát narazili na to, že naše nápady vybočovaly z reálií či narušovaly „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 přečíst všechny dodatkové knihy i kvůli drobnostem). Přesto je náš larp vhodný i pro hráče, kteří nemají Tolkiena tolik načteného, nikdy ho nečetli nebo neviděli film. Veškeré znalosti a nutný společný rámec si hráči doplnili z workshopů na místě.

Na jaře roku 2021 jsme plánovali uvést dva běhy 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 udržení 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 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 letošními běhy

Náš tým po šesti letech úspěšně prošel Stínem. Tam jsme se nezastavili a po přepisech jsme v roce 2024 uvedli Cestu Stínem ve verzi 2.0. Do týmu jsme přibrali nové tváře a společně jsme prošli každou zápletku, postavu i doprovodné dokumenty a zrevidovali je, případně upravili. Hra se díky třetímu a čtvrtému běhu, uvedených v březnu 2024, dostala do zelených čísel. Hru hodnotíme velmi pozitivně, ač si uvědomujeme, že některé věci musíme upravit či kompletně přepsat. Náš interní cíl „dopřát hráčům výlet do Středozezemě“ považujeme za splněný.



foto Anoisina spoušť



Děkujeme všem za proběhlé čtyři běhy. Uvádění v roce 2025 neplánujeme a další budoucnost hry je nejistá.

Autoři: Jan Wollmann (vedoucí projektu, kreativa, produkce), Vladimír Nerandžič (vedoucí kreativního týmu, Tolkienspecialista), Kristýna Paulová (kreativa, rekvizity), Dark (kreativa, grafika, web), Radek Otava (kreativa), Ondřej Šuhaj (administrativa, kreativa), Matěj Pálka (kreativa, Tolkienspecialista), Ester Dvořáková (administrativa, kreativa), Andrea Růžičková (kreativa), Petra Baslová (administrativa), Adso (kreativa), Václav Pecháček (kreativa, rekvizity), Lucie Krausová (průvodkyně), Jan Mottl (průvodce), 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, Josef Hlavinka, Axel, Miki Horáček, Antonie Hrdinová (produkce), Lenka Horbalová (grafika), Tomáš Chlup, Pavel Dvořák, Tomáš Guth Jarkovský, Martin Archalous, Lenka Kopečková (fotografie)

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

Osudy Středozezemě, 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 Hana Minx



foto Ten moment / Míša Poledník

Uvedení v roce 2024

V roce 2024 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. V letošním roce jsme udělali jak několik produkčních vylepšení (jako nové funkční telefony), tak jsme do praxe přivedli i ložská vylepšení jako update workshopů zaměřený na extremismus. A navíc jsme poprvé hru uvedli pro mezinárodní pub-

likum s možností výběru pohlaví postavy bez ohledu na gender hráče*ky. Tuto možnost bychom v příštím roce rádi dopřáli i českému hráčstvu.

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 přiznanými prvky hry. Stejně tak to, že od začátku znáte rámcově celý rozvrh hry a hráči od začátku ví, kdy přibližně budou činit která zásadní rozhodnutí, a příběh své postavy jim mohou uzpůsobovat. Prostředí hry je často bizarní, vizuálně znepokojivé a používá různé hudební a světelné efekty. Hra obsahuje i některé prvky hororu.

Ve hře se pracuje se zrychleným opakováním cyklu den-noc (čas běží dvakrát rychleji), s postupným odhalováním svého příběhu (ať již během terapií s terapeuty nebo v rámci dramaterapií) či s 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 vstřícného přístupu samotného 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 hlavní-



foto Hana Minx

Jsme také rádi, že se sázka na nejistotu nejspíš vyplatila, Requiem našlo svou cílovou skupinu, přitahuje další hráče a hlavně bylo příležitostí prozkoumat závažná témata a posunout hranice toho, co umíme připravit.

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

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

Místo: Terezín

Délka: 32 hodin + 8 hodin předherní přípravy

Počet hráčů: 31 na hru

Účastnický poplatek: 2 750,- Kč/210 euro

Web: requiem.rolling.cz

ho 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. Ale právě možnost dělat experimentální a relativně drahé projekty s ne sto-procentní návratností považujeme za zásadní přínos spolkového života.

foto Ten moment / Míša Polední



Bitva pod Horou

foto Anoisina spoušť



foto Anoisina spoušť



Druhý ročník Bitvy pod Horou byl stížen přívalovými dešti, podmáčeným lesem a zničenými cestami.

A přesto se díky vytrvalosti hráčů a poučením, která jsme vytáhli z prvního ročníku, povedlo doručit bitvu, která se [vyvedla](#). Rovnou jsme se tak dohodli, že ještě jeden ročník v hlavě máme: a v rámci něj chceme zase jak změnit lokaci a zkusit navýšit pohodlí pro účastníky, tak nasekat nějaké ty scénářové změny, vyladit žoldáky a tak dále. Je to požehnaní, když se můžete vrátit z akce zcela vyštvaveni, ale také rovnou s nápady co dál.

rolling

Pozitivní také je, že se přihlásilo více lidí než na první ročník a přes příšerné počasí jich i velká většina dorazila.

Autoři: David František Wagner, Aneta Siny Formáčková, Tereza Rzacze Alešová, Matěj Bukovský, Kristýna Červová

Místo: obec Okna

Délka: jeden den

Počet hráčů: 680

Účastnický poplatek: 500–900 Kč

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

VIZITA

T E R E Z Í N



foto FotoGen Darien



foto FotoGen Darien

Od založení spolku uběhlo deset let a my jsme se toto výročí rozhodli oslavit trochu jinak, než bylo dříve zvykem. Namísto zimního večírku v Praze jsme si počkali až do června a oživilí předcovidovou myšlenku festivalu Vizita. Ten v terezínské nemocnici dříve proběhl v letech 2018 a 2019. Základní směřování zůstalo stejné – udělat hezkou akci pro naše přátele, hráče a spolupracovníky, ale současně také dát možnost místní veřejnosti nahlédnout za běžně zavřené brány budovy a představit jí, co to tam vlastně děláme. Ke kulatým narozeninám spolku nicméně Vizita dostala nový vizuál a výrazně jsme posílili program. Jeho páteř

tvořilo umění, několik divadelních představení odehrála uvnitř budovy i na venkovním pódiu skupina OLDstars, inscenaci pro děti pak divadelní spolek Damúza. Se svou kapelou Dreams of Rust vystoupil náš člen Jan Wollmann, poté následoval koncert skupiny Smörbröd.

Velmi důležitá pro nás byla výstava. Přímo v budově jsme vystavěli pokoje věnované jednotlivým hrám, které doprovázely informační plakáty a fotografie. Hráči tak mohli zavzpomínat, ostatní návštěvníci se zase seznámit s rozsahem naší činnosti – a podle reakcí byly komentované prohlídky výstavy přijaty velice kladně oběmi skupinami.

Ve Vizitě chceme dále pokračovat – přijde nám to jako dobrý způsob, jak něco vrátet městu, ve kterém působíme a pořádáme část našich her.

Vizita 2024 proběhla za podpory města Terezín.

Organizační tým: David František Wagner (vedení projektu), Martin Bláha (produkce), Jan Wollmann (produkce), Klára Wanková (výstava), Antonie Hrdinová (výstava), Tadeáš Hlavinka (dramaturgie a výstava), Vojtěch Basl (grafické zpracování výstavy)

Místo: Terezín

Délka: jeden den

Počet návštěvníků: přes 160

Účastnický poplatek: dobrovolné vstupné

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



foto Anoisina spoušť



foto Anoisina spoušť

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 2024 jsme uvedli jeden běh hry. Celkem jsme od roku 2022 uvedli Fallen třikrát (dva řádné běhy a betatest).

Hra je inspirována komiksovými i dalšími příběhy o proměně obyčejných lidí a hrdinů v záporáky. Většina postav projde dramatickým obloukem, na jejímž konci skončí jako záporák (nebo antihrdina). Několik postav už jako záporáci začíná a buď se jejich záporáctví dále prohlubuje, nebo hru opouští a do hry přichází

nová, městem ještě nezkažená postava. Každá postava se v určitém momentu svého příběhu stane záporákem (existují ve hře právě tři výjimky u druhých postav, které to mají explicitně řečené v postavě).

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

Autorský záměr: podstata zla

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

„Co to vlastně znamená zlo?“

„Jak se liší zlo v reálném světě od zla příběhového, komiksového, žánrového?“

„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 motivační – od „myslel to dobře, ale nějak se to zvrtilo“ 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. Někaký výsek z oblouku „dobro-zlo“ prožívá na Fallen každá postava, ale z praktických důvodů ho začíná každá v jiné fázi. Tzn. na začátku hry je ve

městě spousta idealistů a hodných lidí, které Fallen teprve postupně zkazí, ale i mnoho postav už v nějaké šedé zóně a také několik již zcela plnotučných padouchů. Ti mohou od začátku páchat zlo a kazit ostatní (a svými činy vskutku mnoho nových padouchů stvoří), mnohdy však svůj oblouk padoušství zcela dovrší již v půlce hry, kdy hru různými způsoby opouštějí... aby se hráči vrátili do hry jako nové, nezkažené postavy, které teprve postupně ztemní. Leckdy se tak dokonce dostanou přesně tam, kde jejich první postava začínala, a životní cyklus padoucha je tak uzavřen, jen začal v půlce. Jiní hráči mají na celou hru jen jednu postavu



foto Anoisina spoušť

a její oblouk tak odehrávají vcelku.

Každý svého neštěstí strůjcem

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

foto Anoisina spoušť



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

Scéna jako komiksový panel

Celá hra je taková pocta komiksové estetice. Postavy jsou záměrně archetypální a někdy až klišoidní. Hru ladíme co nejvíce do černobílé, na které pak o to víc vyniknou občasné barevné symboly či specifické rekvizity (barevné jsou např. drogy či krev). V rámci komiksové estetiky také místy využíváme vyloženě komiksově stylizované panely jako pozadí scén a valná většina rekvizit a zbraní je z kartonu a záměrně komiksově stylizovaná, ve stylu filmu Kdo chce zabít Jessii? Hráče pak podporujeme v tom, aby komiksově pojímali i přímo své scény. Schyluje se k velké konfrontaci s vaší nemesis? Setkejte se s jejím hráčem předem, zvolte hezké místo a vymyslete si scénář. Co je to za závěr, pokud v něm není alespoň jeden velký zvrat, záporácký monolog, a pokud souboj negraduje přes několik fází s různými zbraněmi? Vyberte vhodný soundtrack, vezměte si s sebou komiksově bubliny Bang!, Vhoosh! či Ouch! a jděte si hrát. Pokud není výsledek scény nastaven předem, mohou hráči samozřejmě libovolně improvizovat. A pokud někdo z nich dostane skvělý režisérský nápad jak scénu vést, nebo třeba z příběhových důvodů nutně potřebuje vyhrát, může ostatním ukázat žlutý šátek, kterým říká „Nechte mě ovládnout tuto scénu, udělám to hezké.“

Připni si rudý karafiát

Důležitým momentem vaší hry je, kdy si řeknete „Tak toto bylo fakt už za čarou, od téhle chvíle už jsem asi fakt záporák.“ Tuto scénu si na Fallen můžete udělat libovolně hezkou, nejlépe s tematickou písničkou, a jako vyvrcholení si připnete svůj rudý karafiát.

Když pak vejdete do baru, i vaši spoluhráči ihned uvidí, že se ve vás něco změnilo. Že ta vaše drsná, ale spravedlivá policajtku už asi definitivně podlehla svým sklonům k násilí... Zajímavé bylo sledovat, jak si hráči s se svými karafiáty různě vynalézavě hráli. A někteří se nám po hře svěřili, že měli nejdříve celkem jasnou představu, kdy si plánovali svůj karafiát připnout, ale nakonec se z různých důvodů rozhodli pro úplně jiný okamžik, který jim v kontextu hry dával větší smysl. Modrou květinou na hře naopak označujeme postavy, které je možné zabít. Týká se to hlavně spoutěbních CP, ale užívají je i hráči, aby dali svým spoluhráčům najevo „Ano, už mám



foto Anoisina spoušť



foto Anoisina spoušť

všechno hotovo, můj oblouk je završen, s milenkou jsem se rozloučila. Toto je ta scéna, kdy mě coby můj parťák můžeš vyhládat do temné uličky a tam mě zavraždit.“

Továrna na zlo

Fallen uvádíme s Továrně Mastných a je z velké většiny indoorová. Spí se na postelích či matracích, k dispozici jsou dokonce sprchy. Uvnitř továrních hal pak pomocí našich kulis tvoříme jednotlivé herní lokace. Ta stylizace je samozřejmě zjednodušená, neusilujeme o 360° iluzi. Pracujeme víc se světlem, hudbou a symbolickými rekvizitami podporujícími hru.

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

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

Místo: Lomnice nad Popelkou

Délka: 14 hodin + 10 hodin předherní a meziherní přípravy

Počet hráčů: 34 hráčů

Účastnický poplatek: 3.350 Kč + 250 Kč kauce na úklid

Web: fallen.rolling.cz

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

Chtěli jsme ve hře zachytit dramatické proměny, kterými si společnost v druhé polovině devatenáctého století prošla. Z toho důvodu jsme se rozhodli pojmut Národ sobě jako rodinnou ságu, 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 každé postavy nerozhoduje jen ona sama, ale jedná se často o souhru rozhodnutí ostatních postav. A některé postavy mají možnosti prostě ze základu omezené a rozhodují o nich spíše jiní – ostatně jako v životě. Tím druhým způsobem jak se mohou hráči vyrovnat s tím, že nějaká rozhodnutí nebo události z předchozího obrazu jsou v rozporu s následujícím obrazem jsou meziherní scény. Ty umožňují hráčům odehrát si události mezi obrazy, které mohou vysvětlovat, co se stalo, že nejlepší přátelé jsou v dalším obraze nesmiřitelní konkurenti nebo proč někdo nedostal slibu, který dal v minulosti. Každou takovou nesrovnalost nevnímáme jako chybu, ale jako výzvu – vždyť za deset, patnáct let se může stát mnohé a hráči tímto mohou vytvořit další zajímavé konflikty do hry, se kterými



foto FotoGen Darien

V srpnu a září 2024 jsme uvedli další dva běhy hry Národ sobě, která byla poprvé uvedena v roce 2019. Zatím bylo dohromady uvedeno osm běhů hry. Běhy v roce 2024 uváděl již nový organizační tým, který hru převzal v roce 2023.

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 inspiruje se soudobými historickými událostmi a pro-



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 do-



foto FotoGen Darfen



foto Veronika Kühnelová

kumentů 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 jsme tomu rádi.

Realizace

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

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

Je třeba říci, že hra je velmi produkčně náročná, a nedovedeme si představit, že bychom ji uváděli na místě, kde nemáme zázemí skladu jako v Terezíně. I takto jsme museli udělat mnoho kompromisů – interiéry devatenáctého století byly spíše přeplácené, a to nikdy nedokážeme plně napodobit.



foto FotoGen Daríen



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), Martin Bláha (produkce, rekvizity, scéna), Dominik Čejka (administrativa, scéna, rekvizity), Antonie Hrdinová (dokumenty, administrativa, sociální média), 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: 3000 Kč/ 2250 Kč (+ 500 Kč kauce na úklid)

Web: narodsobe.rolling.cz

97 POETS OF REVACHOL



foto Zuzana Šubrtová



foto Zuzana Šubrtová

V roce 2024 jsme uvedli první dva běhy hry inspirované světem videohry Disco Elysium, která vznikala po dobu dvou let pod záštitou spolku ve spojení s pestrým mezinárodním týmem. Projekt byl od začátku koncipován jako mezinárodní a psaný přímo pro budovu bývalé nemocnice v Terezíně, ve které sídlí spolkový sklad. Konsolidované hráčské hodnocení si spolu s vzhledem do designu a zpětným zhodnocením projektu organizátorským týmem můžete přečíst v rozsáhlém [post-mortem dokumentu](#), následující text je pak krátkým shrnutím některých jeho pasáží.

Obecně o hře

Hra 97 Poets of Revachol v průběhu 48 herních hodin nabízí v alternativním světě pohled do civilního života jednoho obytného bloku, jehož obyvatelé se na pozadí dějinných událostí blíží k nevyhnutelné radikalizaci a závěrečnému konfliktu. Vzhledem k rozsahu projektu pracuje její design s nespočtem témat, jmenovitě se náplň hry dotýká každodennosti, chudoby, umění, politiky, komunity, rasismu, extremismu, migrace, nádeje, závislosti, nostalgie, poetiky, surrealismu a nespočtu dalších (primárně sociálních) motivů. Při tvorbě hry jsme drželi na paměti tři základní principy, které lze vysledovat i ve spoustě dalších spolkových her:

Každá postava je hlavní postavou svého hlavního příběhu.

Hra je tak otevřená, jak jen bylo možné. Postavy nemají jasně daný gender, všichni zájemci mají stejnou šanci se na hru dostat, a před hrou není od účastníků vyžadována žádná rozsáhlá příprava.

Chtěli jsme vytvořit hru, jejíž témata a konflikty budou nést propojení k reálným ideám, problémům a světu.

Admin a bezpečnost

Pro administraci hry bylo pilotované použití webové aplikace [LarpManager](#), která nám pomáhala s přehledem o finanční stránce hry, dodáváním informací hráčům i castingovém procesu. Během příprav byla aplikace hlavním vývojářem několikrát upravena, aby vyhověla našim specifickým potřebám, a vnímáme potenciál pro opětovné využití aplikace v budoucnu.

V souladu se zvyklostmi mezinárodní larpové scény během přihlašování došlo i k „flaggingu“, tj. možnosti každého přihlášeného vyjádřit se k dalším potenciálním přihlášeným z hlediska bezpečnosti. Výsledky a průběh flaggingu byl pak v režii speciálně alokovaného bezpečnostního týmu, který měl na starost řešení podobných citlivých situací i během samotného uvedení.

Design obsahu

Příběhové události měly od začátku jasnou strukturu a ty klíčové byly pro všechny hráče transparentní – bylo jasné, kdy a čím která kapitola končí a každý tak měl za povinnost dovést svoji postavu před koncem hry k předem avizované radikalizaci.

Události se ovšem odehrávaly na různých úrovních – celoherní (volby, pracovní bloky atd.), primárních skupin (setkání Bloku A na slavnostní oběd atd.), sekundárních skupin

(session RPG skupiny o výpravě do temného hradu, divadelní zkouška příznivců taxidermie atd.), či osobní (pravidelná kontrola u doktora, rodinná večeře atd.), pro ulehčení časování měly všechny z nich předem dané místo a čas, a každý hráč obdržel svůj individuální časový rozpis s „programem“ dne.

Stejně jako u „velkých“ klíčových událostí hry, i události sekundárních skupin (hlavních zdrojů zápletek) pracovaly s velkou mírou transparence a soběstačnosti účastníků. Hráči předem obdrželi dokumenty popisující obrysy zápletky skupiny a náplň jednotlivých setkání a k posunům dějových



foto Zuzana Šubrtová

linek tak často docházelo bez nutných zásahů od organizace. Klíčová rozhodnutí a průběh zůstaly v rukou hráčů, ale podařilo se nám díky tomu udržet na minimu počet NPC hráčů v zázemí nutných pro uvedení hry.

Krom předpřipraveného obsahu zároveň prostor i nástroje hry vybízely k sebe-realizaci (umělecké, politické či jiné), přičemž všechna tato rozhodnutí dohromady vedla k vytvoření dojmu skutečně žijícího a zabydleného místa.

Design postav

Postavy na hře byly rozděleny mezi 109 „běžných“ postav (některé z nich pouze na polovinu hry, tj. 9 hráčů ztvárnilo dvě různé postavy) a 13 „Unseen“ cha-

rakterů. Dokument postavy měl průměrnou délku 8 stran a obsahoval krom rozsáhlé historie a sítě vztahů i ambice, politické přesvědčení (spolu s naznačeným možným vývojem), problémy a sekundární skupiny, kterých postava byla součástí.

Experimenty

Tým 97 Poets of Revachol během designu zvolil pár aspektů, které pro samotné autory byly do jisté míry experimentální, a ve velkém se propaly do výsledného zážitku:

Reálná práce jako součást hry. Valná většina postav si potřebovala vydělávat během pracovních směn, ať už uklízením budovy či stloukáním polic v dílnách, v nichž hrozilo nebezpečí (herního) úrazu.

Rozsáhlá player-driven ekonomika s minimem outputů/inputů. Výplaty, nájmy, výpalné, dluhy, smlouvy atd. se řešily primárně mezi hráči, kteří k nim obdrželi dostatek nástrojů.

Unseen, skupina hráčů vycházející z „vnitřních hlasů“ ve videoherní předloze. Místo konkrétních jedinců tito hráči ztělesňovali koncepty jako chamtivost či genius loci a hráli mezi sebou hru s osudy ostatních běžných smrtelníků. K ovlivňování osudů jim byly poskytnuty dodatečné nástroje a mechaniky, stejně jako součinnost organizátorů a rozsáhlý spolkový sklad rekvizit a kostýmů.

Realizace

Navzdory komplikacím způsobeným povodňovým rizikem v týdnu prvního uvedení a větším počtem odpadlých přihlášených se oba dva běhy zdárně uskutečnily. Ve zpětné vazbě od hráčů obdrželo 97 Poets of Revachol velmi vysoké ohodnocení. Vzhledem k těmto výhradně pozitivním reakcím po prvních uvedeních dojde k dalším dvěma běhům hry v roce 2025.

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

Místo: Terezín

Délka: 49 hodin + 9 hodin předherní přípravy

Počet hráčů: 109

Účastnický poplatek: 290 EUR

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

foto Zuzana Šubrtová



SLZY FAERÛNU



foto Zip's Pixels



foto Zip's Pixels

Slzy Faerûnu je družinová obsahová rolová hra s prvky fantasy a silnou inspirací světem Forgotten Realms (Zapomenutých 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 našich hrdinů, který je doplněn prvky akce, ale i komplexních vztahů mezi postavami. 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 při-

tom 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 reagují na dění na samotných výpravách.

Ve hře tedy najdete tři vrstvy příběhu. Na povrchu je poměrně přímočarý a jednoduchý soubor událostí, který 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. Realie 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 uskutečnila 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 sloužil jako rekvizitárna a kostymárna.

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



foto Lukáš Bloška



foto Lukáš Bloška

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 hru znovu uvedli a přinesli na svět 3. a 4. běh. Po prvním uvedení jsme provedli důkladnou analýzu hry a zpětné vazby. Díky tomu jsme mohli hru upravit, vyladit a v některých ohledech lehce přebudovat. Výrazné změny se týkaly některých výprav a postav, kterým jsme přidali obsah. Všechny tyto úpravy se ukázaly jako poměrně úspěšné, soudě podle zpětné vazby od hráčů.

Jsme rádi, že jsme mohli Slzy znovu uvést, i když to nebylo bez problémů. Největší komplikací letos byly silné deště a následné bahno. 4. běh byl dokonce málem zcela odplaven. Velmi si vážíme toho, že hráči tohoto běhu vytrvali a dokončili hru i přes nepřízeň počasí.

Slzy nás stály hodně sil, a tak uvidíme, kdy se znovu vrátíme do Stříbrodolu.

Autoři: Aneta 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: 3000

Web: slzyfaerunu.rolling.cz



MIRRORS — of — ENGLAND

foto Daniela Dlabolová



foto Daniela Dlabolová

V roce 2024 proběhly další dva běhy hry Mirrors of England. Hru opět na zámku Valeč připravil uvaděčský tým, který se osvědčil již v roce 2019.

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

Koncept hry

Hra Mirrors of England je inspirována knihou Suzanny Clarkové Jonathan Strange a pan Norrell. Nechtěli jsme však dělat klasickou adaptaci, neboť kniha i seriál jsou soustředěny zejména na dvě titulní postavy a ostatní přichází spíše zkrátka. Nakonec jsme se rozhodli dění hry posunout na břez-

rolling

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

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

Postup tvorby

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

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

Zrušené běhy a velké stěhování

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

a zdálo se, že se dávný slib už prostě nepovede splnit.

V roce 2019 se ale nakonec dalo vše znovu do pohybu. Jako novou lokaci jsme se rozhodli využít zámek Valeč, o kterém jsme přemýšleli již v minulosti. Důvodem, proč jsme se v minulosti rozhodli Valeč pro Mirrors of England nevyužít bylo, že zámek není vybaven a znamenalo by to pořídit velké množství nábytku a stěhování, což pro nás v roce 2017 a 2018 bylo nerealistické. Jenže v roce 2019 jsme připravovali Národ sobě, na který jsme stejně nábytek potřebovali, za uplynulé roky se nám nějaký nábytek ve skladu již nashromáždil třeba kvůli pořá-



foto Ten moment / Míša Polední

rozhodnutí. Kdybychom všechno měli převážet v dodávce svépomocí, nejspíš bychom to totiž vůbec nezvládli.

Když dáte hru na dva roky k ledu, snadno zjistíte, že po produkční stránce ji musíte vystavět skoro znovu. Nebo my jsme to alespoň zjistili. Naštěstí se do týmu přidaly další nové posily. Klára Wanková a Lucie Žovincová se postaraly o kostýmy, produkci zaštilili Miki Horáček s Martinem Bláhou, o grafickou úpravu se postaral Vojtěch Basl, chybějící videa doplnil Michal Kára a techniku dal znovu dohromady Ondřej Levý s podporou Ondřeje Hartvicha. Těsně před hrou navíc náš organizační pokosily nemoci a moc děkujeme všem, kteří zaskočili za nemocné organizátory, speciálně Tomášovi Petříkovi, Janovi Mottlovi a Antonii Hrdinové. Bez těchto a dalších hrdinů by se letošní běhy nepodařilo nikdy zrealizovat.

Na konci roku 2022 jsme se rozhodli k velkému kroku a odtajnila jednu hráčskou skupinu, která je ve hře od samotného počátku. Přihlašování do herní Faerie tak v roce 2024 probíhalo již transparentně. Na základě této změny jsme provedli i velkou revizi dokumentů i předherní přípravy. Po uvedení v roce 2024 vnímáme toto rozhodnutí jako krok správným směrem a máme pocit, že výrazně pomohlo tomu, aby si hráčstvo lépe nastavilo očekávání a hru si více užilo.

Uvedení v budoucnu jsou závislá na tom, zda se podaří sehnat tým, který by hru uváděl. Staronový organizační tým se chce věnovat dalším projektům.

Autoři: David Michálek (příběh, grafika, efekty), Eva Wagner (příběh, kostýmy), Jan Staněk (příběh), Lucie Chlumská (příběh, postavy, rekvizity), Ondřej Hartvich (scénografie, technika), Dominika Kovarovičová (scénografie, administrativa), Ondřej Levý (technika), Klára Wanková (kostýmy), Lucie Žovincová (kostýmy), Antonie Hrdinová (kostýmy), Jan Mottl (technika), Miki Horáček (produkce), Tomáš Petřík (produkce), Martin Bláha (produkce), Vojtěch Basl (grafika, web), Michal Kára (videa), Šárka Halaštová (překlad), Lenka Pittnerová (překlad)

Místo: zámek Valeč

Délka: 10 hodin + 5 hodin předherní přípravy

Počet hráčů: 26 na hru

Účastnický poplatek: 3.750 Kč + 250 Kč kauce na úklid

Web: mirrors.rolling.cz

dání Requiem: Reichskinder a najednou už byla situace jiná. V roce 2022 nám fundus ještě doplnilo Belle Epoque, takže se toho na Valeč vezlo ještě více.

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



foto Ten moment / Míša Polední



foto Barbora Opálková

A to se podle [zpětné vazby](#) povedlo velmi dobře. Formát Boletic považujeme tímto za jádrový tým vyčerpaný, plánujeme nejméně roční pauzu: ale nevylučujeme, že se ke kombinaci vozidel, palných a chladných zbraní ještě nevrátíme.

Autoři: David František Wagner (vedení projektu, koncept, admin), Václav Grum Průša (koncept, scénáře, produkce), Radomír Časta (produkce, uvádění, inspiromaty), Barbora Opálková (produkce, uvádění, inspiromaty), Tomáš Neugebauer (produkce), Julie Elefteria Lazareva (uvádění)

Místo: Rančičřov

Délka: 20 hodin

Počet hráčů: 120

Účastnický poplatek: 1250 CZK

Web: bojboletice.rolling.cz



foto Barbora Opálková

Třetí a poslední 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. K tomu jsme zavedli jasnější střídání scénářů strategických po celém prostoru, intenzivnějších bitek, vymezených míst s prostorem si více hrát a hlavně: spousty, spousty boje, vozidel, granátů a min. Třetí Boj o Boletice měl být vrcholem formátu jak se nám líbí.

Zpěvy Rytířské

foto Kateřina Čechová



foto MD Photography



V roce 2024 jsme uvedli dva běhy (jeden český a jeden mezinárodní) hry Zpěvy rytířské v areálu tankodromu v Rančích u Jihlavy. Poprvé byla hra uvedena na podzim roku 2018, do současnosti proběhlo dvanáct 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.

rolling

řích. 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 výpravy, kde tvrdě bojují o každou zbývající mez svého kdysi pyšného panství.

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

Každá postava pak čelí své jasně specifikované tísní, která se prolíná celým jejím příběhem a je na každém z hráčů, jak se s ní vypořádá a jakým způsobem ji na konci svého příběhu uzavře. Typickou tísní pro naši hru by byl Tristanův konflikt mezi láskou a věrností svému pánu. To, že je takto do začátku definován jeho hlavní problém ale neříká

ani jak se má problém vyřešit, ani kam má hráč svou hru směřovat: jen, že ho musí uzavřít. Tato tíseň provádí postavy po celou jejich hru, ale nejsilněji ji hráči pociťují v Modlitební komoře. Je to místo, kam se každý chodí zhruba jednou za den pomodlit, a jeho Stíny mu připomínají myšlenky, kterým se vyhýbá, potlačuje nebo je zapomněl. Představitelé Stínů jsou dva předem zvolení hráči, kteří mají daleko blíž k CP a pro svou hru mají i velmi komplexní metodiku, která jim radí, co které postavě připomenout. Celá modlitební komora byla do hry dopsána v roce 2019.

foto MD Photography



foto Kateřina Čechová

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

Realizace

Další uvedení Zpěvů rytířských proběhlo opět na rančířovském tankodromu. Po desátém běhu prošla hra dalším kolem přepisů, jejichž cílem bylo primárně pozvednout úroveň výprav tak, aby více odpovídala našim současným standardům a nastaveným očekáváním. Uvádění bylo náročné a utrpělo nedostatkem lidských zdrojů – jak ze strany organizátorů, tak bohužel i ze strany hráčů mezinárodního běhu. I proto jsme se rozhodli příští rok Zpěvy Rytířské neuvádět. Pokud se hra vrátí, velkou výzvou bude jistě zdražení lokace nebo hledání nové.

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), Martin Bláha (uvádění, casting), Matěj Bukovský (produkce), Sabina Žilková (uvádění), Isa Žilka (uvádění), Dominika Petříková (administrativa), Petra Baslová (administrativa)

Místo: Rančířov

Délka: 42 hodin + 4 hodiny předherní přípravy

Počet hráčů: 35 na hru

Účastnický poplatek: 3750,- Kč / 290 EUR

Web: zpevy.rolling.cz // knightsong.rolling.cz



Dům v kruzích



foto Ten moment / Míša Polední

Dům v Kruzích je malá obsahová hororová hra, kterou jsme v dvoučlenném organizačním týmu uvedly poprvé jako betatest na podzim roku 2022. Hra je určena pro 16 hráčů a hráček a odehrává se v Chalupě na Bělci kousek od Humpolce. Na podzim 2024 jsme uvedly dva běhy Domu v Kruzích. Celkem jsme uvedly od roku 2022 pětkrát (4 řádné běhy a betatest).

Máme rády horory a chtěly jsme naše oblíbené hororové žánry přenést do larpu. Inspirovaly jsme se filmy a seriály jako je *Haunting of the Hill House*, *Haunting of the Bly Manor* nebo třeba *Ti druzí*. Od začátku jsme věděly, že chceme hru postavit na strašidelném domě a duchařském hororu. Chvíli jsme koketovaly s možností zasadit hru někam do anglosaského prostředí, ale pak jsme se rozhodly využít lokálních horo-

foto Very Guth Pictures



rových historek. Dům v Kruzích se odehrává v prokletém domě kdesi v Sudetech, abychom mohly pracovat s tuzemskými historickými tématy a reáliemi.

Zápletka je vlastně jednoduchá. Rodina se nastěhuje do opuštěného domu, ve kterém má začít nový život. Staré problémy si ale přivezla s sebou a rodinné konflikty se 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. Hráči a hráčky teprve musí zjistit, kdo jsou duchové, se kterými sdílí dům, co vedlo k prokletí celého domu a proč se na konci spustí ono vražedné šílenství.

Horor bez strachu

Základním stavebním kamenem hororu je strach. Ve filmech se pracuje hlavně se strachem z neznámého – se stíny, které se v šeru mihnou někde na pozadí, se zvuky, které se ozývají ve ztichlém domě, s hudbou, která tohle všechno podporuje. Jakmile se zlo objeví, přestává být strašidelné. Tohle se do larpu přenáší složitě. Je to jako s nočními bojovkami na dětském táboře – aby to za něco stálo, stojí to hrozně práce a pak se stejně třetina lidí nebojí, třetina se bojí tak, že na bojovku nejdou, a ta třetina si to celkem užije. To je hodně práce za málo muziky a my jsme chtěly udělat hru, která nebude produkčně náročná. Co s tím? Prostě jsme se rozhodly, že na budování pocitu strachu u hráčů a hráček rezignujeme. Nechtěly jsme strašit hráče a hráčky, chtěly jsme, aby hráči a hráčky hráli, že se bojí. Navíc těžko se bát duchů, když moc dobře víte, že jsou to vaši spoluhráči, se kterými jste strávili předchozí večer. Ve hře se sice pár strašidelných scén objeví, někdy se hráči a hráčky ocitnou sami ve tmě a mohou se bát, ale hra na strachu nestojí.

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

dium 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,



foto Very Guth Pictures

k neodvratnému konci.

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

Ti druzí

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

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

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



foto Ten moment / Míša Polední

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

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



Stane se to znovu?

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

Jistá omezení přináší také samotná lokace. Na horor by byl nejlepší nějaký velký statek s historickým nábytkem a to Chalupa na Bělíci po všech rekonstrukcích a vy-

lepšení 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 2025.

Autoři: Lucie Chluská (kreativa, texty), Klára Wanková (kreativa, rekvizity, scénografie); Vojtěch Basl (web, grafika), Dominika Kovarovičová (administrativa), Michaela Hrabáková (hudba)

Místo: Kaliště u Humpolce

Délka: 8 hodin

Počet hráčů: 16

Účastnický poplatek: 2.700 Kč + 250 Kč kauce na úklid

Web: dumvkruzich.rolling.cz

ČÁRA UVA

foto Marley Boba



foto Marley Boba



V roce 2024 jsme v třetím a čtvrtém listopadovém víkendu uvedli dva běhy hry Čára. V každém termínu proběhla hra pro tři skupiny najednou, zároveň první z běhů byl určen speciálně mladým hráčům od 16 do 25 let a finančně ho podpořila společnost Alza.cz a. s.

Rolová hra Čára vznikla v roce 2018 a od té doby jsme uvedli 12 běhů hry a betatest (celkem pro více než 360 hráčů).

Cílem projektu bylo vytvořit minimalistickou vzdělávací hru, která bude uveditelná v prakticky neomezené množství skupin po 10 hráčích a která otevře téma

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

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.

Po několika uvedeních se ukázalo, že obsah a okolnosti retrospektivních scén vedou skutečně k většímu zájmu o pocity a příběhy postav. Ve hře tak vykrytalizovala 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.

foto Marley Boba

Uvedení určené speciálně pro mladé hráče (věk 16-25 let) se od běžného běhu liší tím, že klade větší důraz i prostor na vzdělávací části workshopů. Už první běh, který jsme realizovali v roce 2022, byl finančně podpořen 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. Opakovaně se spolu se svým pedagogem přihlásili studenti z Gymnázia Paměti národa a skauti z 10. střediska Bílá Hora.



foto Marley Boba

Třetí skupina byla složena z jednotlivě přihlášených. Tento běh také trochu symbolicky proběhl v termínu 15. až 17. listopadu.

Na rok 2025 plánujeme další běh, výhledově by se Čára měla vrátit také na jaře 2026.

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

Místo: Litoměřice – Skautská základna Mentaurov

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

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

Účastnický poplatek: 2250,- Kč / 1 250 Kč

Web: cara.rolling.cz



O hospodaření Rollingu 2024*)

Celkové příjmy:	6 264 880
Příjmy na rok 2024:	5 713 376
Příjmy z akcí 2025:	376 263
Další příjmy:	175 241
Celkové výdaje:	5 504 418
Výdaje akce celkem:	4 925 588
Provozní výdaje:	578 830

V roce 2024 zorganizoval náš spolek 27 různých akcí (v rámci 14 projektů), z toho bylo šest akcí mezinárodních. Podařilo se nám tedy vrátit plně do doby předpandemické – obnovil se zájem o mezinárodní běhy našich her i o hraní her obecně. Poprvé jsme uvedli i novou hru 97 Poets of Revachol, která od počátku vznikala jako hra uváděná v angličtině pro mezinárodní hráčstvo.

Do hospodaření spolku se nadále negativně promítala inflace. Některé naše akce stále nedokázaly promítnout do účastnických poplatků aktuální ceny a po zahrnutí provozních nákladů tak končí prakticky v minusu. Všechny větší investice v roce 2024 se staly jen v rámci organizace 97 Poets of Revachol, který také skončil s třístatisícovou ztrátou. V roce 2024 se nám přesto podařilo konečně po několika letech celkově skončit v plusu a vybudovat si malou rezervu, která bohužel velmi rychle padne na provozní náklady v roce 2025. V letech od počátku pandemie jsme přišli o všechny finanční rezervy a situaci bohužel nezměnil ani relativně hospodářsky úspěšný rok 2024. Do



roku 2025 tak vstupujeme nadále s tím, že si nemůžeme dovolit žádné větší investice ani prodělečné akce.

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 cenu účastnické poplatky a otevřít akci pro mladší kolektivy.

Rozpočty akcí

Rozpočty našich akcí (s výjimkou bitev a festivalů) převážně pracují s tím, že hry budou uváděny dlouhodobě. Dříve byly jednotlivé hry projektovány většinou na návratnost po čtyřech či pěti bězích. Vzhledem k nejisté finanční situaci z posledních let se u nově uváděných her snažíme, aby po prvních dvou bězích končily s vyrovnaným rozpočtem, aby od třetího běhu mohly přispívat na provozní náklady spolku (to se ale rozhodně nedaří ve všech případech). 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.

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



novou fundusu, Legie dokonce několikrát.

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

Kvůli inflaci většina projektů prošla valorizací rozpočtů a účastnických poplatků. Další valorizace proběhne i v dalším roce.



Provozní náklady

Provozní náklady spolku tvoří zejména následující oblasti:

1. Náklady na sklad. Nájem skladu patří mezi největší pravidelné výdaje spolku, které jsou částečně kompenzovány tím, že na stejné lokaci přímo pořádáme některé hry. Kromě nájmu tato nákladová položka zahrnuje i vybavení skladu, jeho opravy a údržbu a také poplatky za náš spolkový kontejner. Během roku 2024 jsme v rámci příprav 97 Poets of Revachol upravovali nábytkový sklad, kam by se bez úprav již naše vybavení nevešlo. Generální úklid a úpravy ale potřebují i další prostory.

2. Provoz dodávky. V roce 2023 jsme pořídili ojetou dodávku, která je pro organizaci akcí důležitá. Provoz každého auta ale něco stojí zejména, pokud se k němu na akcích všichni nechovají úplně optimálně.

3. Investice do společného vybavení spolku. Průběžně se snažíme obnovovat a rozšiřovat nejen základní fundus, ale i další věci, které využívají společně všechny akce. Většina investic v roce 2024 proběhla v rámci rozpočtů jednotlivých akcí (zejména 97 Poets of Revachol), kdy jsme výrazně rozšířili zejména objem techniky, nábytku, beersetů a vycpaných zvířátek.

4. Osobní náklady a náklady na služby („náklady na lidi“). Do této kategorie spadá zejména placená pozice správce skladu, brigádnice, která nám pravidelně pomáhá s údržbou a úklidem skladových prostor, a dalších nárazových brigádníků. Do položky osobních nákladů dále spadají i některé další dílčí služby, které si v plné míře nejsme schopni zajistit svépomocí (např. weby, grafika, účetnictví), byť i zde platíme většinou nekomerční ceny.



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

Bilance akcí 2024	příjmy	výdaje **)
Legie: Sibiřský příběh	1 189 317	742 398
Cesta Stínem	381 951	290 923
Requiem: Reichskinder	328 923	148 419
Bitva pod Horou	561 650	422 965
Vizita	1 500	53 344
Fallen	152 065	136 968
Národ sobě	166 600	144 119
97 Poets of Revachol	1 695 975	1 980 378
Slzy Faerûnu	340 179	337 714
Mirrors of England	204 500	144 529
Zpěvy rytířské	308 065	213 785
Boj o Boletice	299 924	161 702
Dům v Kruzích	86 557	67 163
Čára	141 195	68 812
Ostatní akce, provoz	30 216	591 199

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

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



Závěr

V roce 2024 jsme oslavili 10 let existence spolku velkou výstavou, těsně se vyhnuli povodním, vrátili se k mezinárodním uvedením her v angličtině, prožili spoustu dobrodružství s hráčstvem našich her a udělali spoustu práce (a taky spoustu nepořádku) v našem skladu v Terezíně. Uvedli jsme nové i staré hry, obsahové hry i bitvy, hry, které si můžete zahrát příští rok zase, i ty, které proběhly v roce 2024 dost možná naposledy.

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.

V roce 2025 se můžete těšit na klasické stálice (Requiem: Reichskinder, Národ sobě, Bitva pod Horou nebo třeba nové 97 Poets of Revachol) a některé hry se doufejme vrátí jako bájný fénix (Fin de Siécle, Čistky, Projekt Hamlet). Další hry (Legie: Sibiřský příběh, Zpěvy rytířské, Slzy Faerûnu, Mirrors of England) si v roce 2025 dají pauzu a uvidíme, zda a kdy se vrátí. Rádi se s vámi na hrách v roce 2025 zase potkáme a budeme vám vděční, pokud i vy občas přiložíte ruku k dílu.



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

Tereza Alešová, ředitelka výroby a Řehořů

Vendula Borůvková, ředitelka pro Moravu a Slezsko

Matěj Bukovský, ředitel vytahování

Aneta Formáčková, ředitelka nesplněných snů a vizí

Tadeáš Hlavinka, ředitel paranormálních jevů

Antonie Hrdinová, ředitelka skutečného času příjezdu

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 Polední, ředitelka malých věcí

Zuzana Šubrtová, Nebeská maršálka

Klára Wanková, emeritní ředitelka účetnictví