

Vážení hosté, hráči, přátelé,

prve mě omluvte za jednu věc. Za 5 let existence spolku se nabere dost historie a zážitků a my si to všechno pamatujeme. Obzvláště děkujeme těm, kteří s námi tou cestou šli, psali spolu s námi hry, nakládali auta a tak dále: ale bohužel zde nemáme dostatečné místo je zmínit tak, jak by si zasloužili. Vždycky když zmíním nějaký projekt, vězte, že při jeho uvádění a na jeho stránkách najdete vždy plné titulky. A chtěl bych jim předem poděkovat ještě teď.

Před pěti lety a pár měsíci jsem se sešel s Adamem Peštou a Slavenem Elčičem, abychom společně založili spolek. Byli jsme mladší, hubenější a Slaven ještě neměl občanku. Smyslem spolku mělo být navázat na předchozí zkušenosti a práci a začít cíleně dělat larp, který budou nějak posunující, který nám budou dávat smysl a který nás budou bavit. Měli jsme spoustu přátel, nějaké drobné peníze a De la Bete.

De la Bete

Tehdy první larp takového rozsahu, který dal lidem vybavení, jasné role a který měl od začátku ambici se nějak opakovat (rovnou dva běhy po 95 lidech byly taky poostřejší). Start De la Bety nebyl ideální: první běh se povedl moc, druhý nějak zaostal - ale rozhodli jsme se, že se pojede dál. Začali jsme dělat remake, přidávat mechanismy, ubírat nesmysly, dolejšovat obsah, změnili jsme strukturu workshopů a hru znovu uvedli, tentokrát už s dost jasným úspěchem. Tehdy jsme se na to mohli vykašlat, ale...všichni jsme se zakousli a jelo se dál. Tahle mentalita je to, co mě dodnes k Rollingu váže. Nezlomnost.

Konec dějin

A když už jsme tak dělali velkou, výpravnou hru, rozhodli jsme se udělat k tomu jednu ale z úplně jiného soudku. První uvedení v hotelu Atom v Třebíči bylo zvláštní a v mnohém dost vypjatý. Ale pak jsme u hry spolu s jejím týmem zůstali, vyrobili jí dokonce i výrazně akčnější verzi "Horizont události" a celkem se domohli na osm uvedení. Po těch jsme seznali, že stačilo - a začali pracovat na Konci dějin 2.0. Ten jsme vám bohužel nemohli ukázat letos, ale jeho čas přijde.

Orlov a Live Action Pride

Mezitím nám zavolali organizátoři Prague Pride, že by jako mohlo být dobrý něco udělat. A my si řekli, že teda jo. Z velké akční hry po městě nebylo nic, ale uvedli jsme nějaké ty diskuze a spoustu komoráků: mezi nimi Orlov. Ten teď hluboce spí, ale nějaké desítky běhů odbušil a...byla to s ním legrace. Třeba když jsme omylem lidi trochu přidusili a oni při hře halucinovali, to dost pomohlo zážitku.

Mimochodem, měli jsme i tehdy sklad. Byl v Rožmitále, přes cestu měli sklad kamarádi z Rosenthalu...a tam končili výhody. Byla to podlouhlá, plesnivá věc, kterou jsme dokázali vychytat jen do nějakého stavu, než jsme ho opustili. Ale o tom později.

Legie

Do spolku přišla druhá generace: Eva a Lucka, které s námi spolupracovali dlouhodobě a přinesli trochu té ženské přísnosti do naší party. To už se pracovalo na projektu, který překonal všechno co jsme čekali. O Legiích jsme si vyslechli mnohé. Nepůjde to. Nebude to fungovat. Rozpadne se to. Někdo umře. Naplníte sotva dva běhy. Když jsem řekl, že by bylo dobré udělat šest, tak se mi tým spíše vysmál.

Momentálně jsme u dvacátého třetího. A legrace je ta, že je na tý hře pořád co stavět. Měnící se lokace znamenají vždy nové problémy a nové výhody, metodiky zastarávají, objevují se zvláštnosti, které je třeba řešit...a ještě uvidíme, jaká budoucnost bude tu hru čekat. Každopádně těch prvních 6 uvedení se ve Hvozďanech a posléze Rabštejně myslíme povedlo.

Těsně před Legiemi se pak do spolku přidal Jakub Janovský, který s námi dělal legraci.

Kvest

A protože jsme si řekli, že Legie jsou sice dobrý, ale chceme odlehčit, udělali jsme Kvest. Čtyři běhy, hodnocení jaké jsme doufali dostat, stylově dost podivnost a fringe věc, kde se kombinovala družinovka s děláním trailerů a fraškou. Místy to bylo náročné, ale bavilo nás to moc. Akorát se ukázalo, že je akce mnohem náročnější na amortizaci materiálu než jsme mysleli a tím se stala neuváditelnou dále.

Zůstali nám z ní ale tři mladí a nadějní: Orzo, Honza Staněk a Krushak. Jeden dělal zbraně, druhý internety a třetí měl smutné poznámky, které posunovaly spolek dál.

Cave Canem

No, jako nápad to znělo dost dobře. Pak se pokazilo všechno co mohlo: a my se zároveň dostali do situace, kdy už nešlo couvnout a museli jsme hru uskutečnit. Ty dva víkendy nás stály skoro všechno. Hodnocení bylo nejvíc výkyvové co jsme kdy měli včetně hlubokého rozčarování a daň, kterou si to vybralo na nás byla místy extrémní. Nějaké následky jsme si odnesly všichni, já se třeba léčil měsíc a kus aby přestaly halucinace.

A...zvládli jsme to. O nějaký čas později jsme Cave Canem uvedli pro ty, kterým se líbilo. Rok jsme ho přepracovávali, rok do toho bušili abychom dokázali, že to může jít. A třetí uvedení vyšlo.

Jsem rád, že už nikdy nebudu muset nic takového podstoupit. Ale jestli nás něco profackovalo, duplo na hlavu, přelámalo prsty a ukázalo, jak vypadá ten hněv davu, tak to bylo Cave. Nebýt něj, jsme dost jiný spolek.

ROLLING INTERNATIONAL

Mezitím probíhaly práce na projektu, který byl zpětně docela divočina. 54 lidí z celé Evropy a později všech kontinentů si přijelo hrát na legionáře na Sibiři: a i když hned první mezinárodní běh měl nejhorší počasí ze všech a řešili jsme i veselé omrzlinky, zvládli jsme to.

A to samozřejmě do velké míry díky posílení o Melkora, Klu a Vorimu.

Válka o Prsten

Nakonec tři bitvy, na kterých jsme se různě prostřídali a po váhavém prvním uvedení v druhém a třetím ročníku skutečně našli svoje forte. Díky nim jsme začali dělat bitvy s klanem Lišek: a tím se naše připravenost dělat fantasy mlata výrazně zvýšila. Po hře jsme přijali do spolku Haničku, která se prohlásila ředitelem mládí.

Česká duše

Zjistili jsme experimentálně, jak se nedají dostat larpy do škol. Zase jsme díky tomu získali přístup k jiným projektům a Post Bellu a...dostali larpy do škol. Některé hry ze série se chystáme oživit.

V zimě, kdy jsme projekt dokončili, jsme rozšířili náš gang mladých o dva další členy: Crashe a Nejiho.

Mirrors of England

Byly zlomové tím, že je chystal tým, ve kterém jsem neudělal vůbec nic, jenom jsem si je pak přijel zahrát a bylo to boží. Hra, které se následně povedlo ztratit lokaci, hledá rychle další a někde v mezičase odbušily velmi úspěšné mezinárodní běhy. A my všichni doufáme, že ještě udeří.

KOLONIE

Neříkejme nic. 30 sekund ticha prosím.

Zima, ve které nebyla Kolonie, ale jen sníh, mráz a Legie, přinesla Čestmíra, který si dal funkci Nebeský maršál. Což jako přínos by vlastně stačilo.

Requiem: Reichskinder

Hra, která nás bavila svými experimenty a dost jiným přístupem k hráči. Hra, která nás přivedla do Terezína a díky které jsme tam zapustili kořeny. A hra, díky které se k nám přidala Míša Hrabáková. Česky už má za sebou pěkných pár uvedení, teď se chystáme na dvě mezinárodní a další dvě české.

Zusammen/ Sami/ Sudetenland

Udělali jsme hru spolu s Němcem a Rakušankou. A je to hra, kterou je vždycky trochu stres zaplnit a pak na místě je to prostě boží. Nevím, co si o tom myslet. Ale máme jí fakt rádi.

De la Bete Int a dvakrát česky

Uvést tři Bestie za sebou a z toho jednu anglicky byl...smělý plán. Možná příliš smělý. Lidí bylo na hraně, mezinárodní hráči se s De la Bete potkali řádově méně než s Legiemi a Mirrors a užili jsme si i nefalšované terory larpových celebrit.

Spolek z toho vyšel posílen o Míšu Portychovou a Teda Hlavinku.

A pak dlouhá jízda Legií (6!!), ze kterých přišla Klára Příbramská a krátce po ní Mottlík.

Uvádělo se celý 2018 jako o život.

Harem son Saat

Poslední dny Haremu jsou první hra kterou uvádíme, ale vůbec jsme jí nepsali. Dohodli jsme se s Muriel, dotáhli nutné překlady, zajistili lokaci, jídlo a tak dále a tak dále...a protože to Josefíně šlo excelentně, rozšířila naše rady jako ředitel mezinárodních věcí. A do Haremu se ještě vrátíme!

Vizita

V červnu jsme také udělali nelarpovou akci. Otevřeli jsme nemocnici, udělali koncerty, přichystali divadlo a setkání s pamětníky a nakonec si Vizitu přišlo prohlédnout přes 200 lidí. Jdeme do toho zase.

Proti Králi

Když vám chybí jednodenní mlata v helmách, udělejte si je. Není co dodat.

Zpěvy rytířské

Nám přinesly pár zlomů ve filozofii pořádání akcí, řádný dluh a dost vzpomínek. Je brzo je hodnotit víc než “asi povedené”, jen řeknu, že po nich se k nám přidala Anois a že chystáme další.

Čára

Občas chystáte projekt několik let. Čára se na betatestu střetla s tím, že nedokázala jasně komunikovat o čem je a měla dost chyb. Na ostrých bězích už to byla výrazně jiná legrace: a příští rok bude myslíme opravdu krásná. A pokud bude krásná, budeme rozšiřovat její uvádění dál a dál.

Konec dějin 2.0

Ať je navždy pamatován jako hra, kterou odsunulo jednání o důvěře vládě.

King of the Gym

Je první hra, jejíž první uvedení už není historie, naopak: to ostré se stane zítra.

Jak shrnout pět let Rollingu?

Jsme spolek, který vždy tvrdě jel na dobrovolnictví a pojede tak i dál. Děláme spoustu chyb a snažíme se z nich učit. A stále chceme dělat hry pro lidi, dělat hry, na které pro vás bude dost míst a hry, kde nemusíte nikoho znát, abyste si zahráli v pestré nabídce, která snad nikdy neustrne.

Už jsme mockrát seděli úplně vyčerpáni, demotivováni v noci ve skladu, při úklidu na akci nebo při čtení zpětných vazeb či zasvěcených diskuzí na internetu. Asi každého napadlo, že je konec a někteří z nás si také vzali dovolenou nebo se naše cesty úplně rozešly. Vždycky se ale zvedneme a někdo řekne “no, do piče už, jedeme dál”.

A spolek jede dál. Víme, co chceme, známe svoje cíle a máme před sebou jasné projekty, na kterých je třeba makat. A chceme je dělat pro vás a s vámi.

Díky moc, že nám to už tak dlouho umožňujete a doufám, že další pětiletka bude ještě lepší.