



rolling  
Shrnující zpráva  
2017



## **Vážení čtenáři,**

v této zprávě naleznete naše shrnutí roku 2017.

Z pohledu se jednalo o rok naplněný prací a uváděním až po okraj. Povedlo se nám vyvážit uvádění a cizelování již hotových her s tvorbou nových projektů, navázali jsme funkční mezinárodní vazby a přesunem skladu do Terezína si jak přidělali mnoho práce, tak hlavně ale vyřešili problém skladování na dlouho dopředu.

V této zprávě vám chceme představit krátký souhrn naší činnosti, zhodnotit jejich výsledky a přínosy pro spolek a zamyslet se nad dalšími možnostmi rozvoje spolku.

Úvodem bychom vám též rádi poděkovali. Věříme, že tvorba, hraní a uvádění našich her je hlavně činnost kolaborativní a každý se na ní různou měrou, ale nutně aktivně podílíme.

Doufáme, že se s vámi budeme vídat víc a víc a společně budeme tvořit a prožívat příběhy, které budou snad zábavné, snad zajímavé a snad i něco řeknou o tom, co je to být člověkem.

Děkujeme a těšíme se!

Za spolek Rolling

**David František Wagner**

generální ředitel

The logo for 'Rolling' is displayed in a stylized, lowercase font. The letters 'r', 'o', 'l', 'l', 'i', 'n', and 'g' are connected. The 'r' has a vertical bar extending upwards. The 'o' is a simple circle. The 'l's are tall and thin. The 'i' is a simple dot above a vertical bar. The 'n' is a simple shape. The 'g' has a long, curved tail that loops back under the 'n'.



V roce 2017 jsme pořádali čtyři běhy Legie: Sibiřský příběh – respektive dva české běhy (jeden mrazivý a jeden běžný běh) a dva mezinárodní běhy uvedené v angličtině jako Legion: Siberian story (také v běžné a mrazivé variantě). Po deseti bězích z let 2014 až 2016 jsme se tak dostali na čtrnáct zorganizovaných běhů, z toho tří mezinárodních (a vzhledem k plánovaným běhům na rok 2018 nejsme zdaleka u konce). Popravdě, když na první poradě David zmiňoval, že plánuje 6-8 běhů, nikdo nevěřil, že se to stane. Nyní můžeme v klidu prohlásit, že prostě David neměl pravdu a neodhadnul to.

Na přípravě Legií jsme začali pracovat v říjnu 2013. V kreativním týmu bylo celkem šest lidí - David František Wagner, Eva Wagner, Lucie Chlumská, Petr Urban, Madla Urbanová a Ondřej Hartvich. Krátce v týmu působil i Ondřej Staněk. Eva se navíc věnovala kostýmům. Kreativní schůzky probíhaly každý týden. Hra prošla po prvních bězích drobnou revizí, další revize materiálu (zejména gramatická a stylistická) proběhla na konci roku 2017 pod vedením Míši Portychové.

V průběhu let se tým rozšířil o další lidi, kteří pomáhají s realizací dalších běhů – jako noví průvodci se osvědčili Michaela Portychová, Lada Švadlenková, Iva Vávrová i Ondřej Hartvich, s vedením CP týmu v roce 2017 nově pomáhala Míša Hrabáková a Jakub Míšek, o kostýmy se naučila postarat Hana Lauerová, Klára Wanková, Klára Příbramská nebo Tereza Rajnochová, do produkce se zapojil Jan Staněk, Michal Horáček, Alice Bazalová a Jakub Minx (a mnoho dalších, které nejmenujeme, ale přesto jim patří nehynoucí vděk).

### **Témata a základní koncept**

Od října 2013 do července 2014 jsme se věnovali nejprve ujasnění základní vize hry, náčrtu jednotlivých postav a vymýšlení základních zápletek. Stanovili jsme

si, že hra se bude soustředit na tři základní témata, ke kterým se budou vztahovat všechny postavy, a to vlast, doba vymknutá z kloubů a hrdinství.

Postupem času se vynořila i nějaká vedlejší témata jako třeba postavení žen a počátky ženské emancipace. Oproti De la Bête jsme se chtěli soustředit na jeden ústřední příběh, který se bude týkat všech postav - tomu byl i plně přizpůsoben hrubý návrh hry, kde skupina cestuje předem danou trasou s možností minimálních odchylek vpřed a samo prostředí předává informace, atmosféru a posouvá děj. Většina postav pak kromě společné skupiny "jednotka na pochodu" spadá i do nějaké podskupiny, která má jasně vymezené místo v organismu celkové skupiny. Tyto součásti pak spolu musí nutně spolupracovat a každé tření či konflikt (kterých je zabudována celá řada) ohrožuje celek. Podobnou logikou jsou stavěny i jednotlivé podskupiny. Každý jednotlivec má důležitou, většinou přínosnou, roli v chodu skupiny.

### **Postavy**

I přes toto skupinové dělení jsme ale chtěli zachovat efekt "hlavní postavy": každá postava je natolik zajímavá a výjimečná, že má realistický nárok cítit se hlavním hrdinou svého příběhu, každá postava má jasně definovaný dramatický oblouk a pro každou postavu jsou ve hře nachystány zápletky, které na každé jedné zastávce dávají možnosti a pomůcky příběhu postavy rozvíjet. Propracovanost a rozsáhlost postav považujeme za klíčovou hodnotu. Pro čistě mechanický běh hry by samozřejmě bylo možné vystačit si se skupinovějšími zápletkami nebo jednotlivé postavy popsat mnohem jednodušeji, rozhodli jsme se ale jinak. Proč?

Legie měly od počátku za cíl sledovat příběhy obyčejných lidí. I proto jsme studovali různé deníkové zápisy nejen legionářů, ale vojáků z první světové

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

- a) přidala spoustu střípků navíc, které se technicky ve hře mohou objevit jen velmi okrajově (jak se u Frejů slavily Vánoce, sexuální život Karla Nováka s manželkou, selhání vztahu Štěpána Šturma), ale říkaly něco důležitého o postavě, zlidšťovali ji.
- b) každá postava byla psaná jinak. Závěrečné úpravy postav a jejich dopracování měly zaručit to, že i vůbec volba slov, typu deníkových zápisů, délky vět atd. atd. bude na instinktivní úrovni na hráče postav působit jinak: zcela jinak se měl číst Kinský, Majer a Arsenjuková. Samozřejmě, kdybychom na to měli o rok déle a srovnání lingvisty, bude možné tento prvek dotáhnout a zlepšit. Minimálně ale zamýšlení “jak vůbec má být předána tato postava” nám v týmu velmi pomohlo při jejich tvorbě.
- c) řadu informací, které by se pro hru mohly hodit, nepředává. Dochází tak i k určitým nerovnostem, kdy například je nám pro hru zcela jedno, jaký je osobnostní temperament Antonína Kalvody, ale u Draganovové je nutné naznačit jistý chladný hněv a u Vávry fanatickou oddanost a cholerismus.

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

### **Cesta a nepohodlí**

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

Nepohodlí hry také vyvolává velmi zajímavé problémy ve hře samotné: různá schopnost snášet diskomfort a stres vyostřuje situaci a v kombinaci s civilností postav a děje hry je pravděpodobně jedním z viníků velmi častého post herního bleedu. Tím se dostáváme k jednomu důležitému bodu. Psychické nepohodlí je z našeho pohledu stejnou hrozbou jako nepohodlí fyzické. Na prvním běhu jsme ponechali závěrečnou reflexi nepovinnou, prošlo jí přibližně 20 hráčů. V době uvádění druhého běhu se nám pak začali ozývat hráči prvního, že mají různé trable se s hrou srovnat a my jim samozřejmě věnovali čas a byť po mailu se snažili jejich trable trochu snížit. Vzhledem k tomu, že se jednalo o dvouciferné číslo a zároveň výhradně o lidi, kteří reflexi neprošli, jsme na druhém běhu reflexi dotáhli a zároveň jí učinili povinnou. V průběhu dalších běhů jsme také identifikovali krizové body ve hře, začali cíleně pracovat s hráči rizikových postav a propracovali metodiku, jakou nabízíme pomoc i přímo ve hře. Celkově jsme se systémem, jakým řešíme nepohodlí tohoto typu, spokojeni: daří se pomáhat, kde je to nutné, a zároveň není zážitek zploštěn, zbaven hran.

### **Postup tvorby**

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

Od července 2014 jsme se od vymýšlení přesunuli více k psaní - nejprve postav, poslední měsíc před hrou také deníků, herních dokumentů a metodik (třeba workshopů nebo cizích postav). Externě jsme také měli lidi, kteří se věnovali rešeršim pro psaní základních historických dokumentů pro hráče. Nadále

probíhaly společné schůzky, kde se doplňovaly další zápletky a hlavně události na lokace, více práce jsme už dělali samostatně doma. Psaní se věnovali zejména Petr Urban, Lucie Chlumská, David František Wagner a Madla Urbanová, paralelně se řešily rekvizity (pod vedením Ondřeje Hartvicha) a kostýmy (pod vedením Evy Wagner).

V prosinci 2014 proběhly první dva běhy Legií, po kterých jsme spustili přihlašování na další běhy na únor a březen 2015. Před běhy v roce 2015 také proběhla revize dokumentů - zejména herních deníků, doplňovaly se nové linky u postav, u nichž se ukázal dosavadní obsah jako nedostačující, a výrazně se měnila podoba workshopů. Změny se dotkly i realizace - bylo třeba najít novou lokaci za Hvoždany, kde jsme po změně podmínek ze strany pronajímatele zejména z ekonomických důvodů nemohli nadále zůstat. Další čtyři běhy tak proběhly v Hrádku u Rabštejna nad Střelou, kde jsme zůstali i v letech 2016 a 2017. Měnila se však organizační základna, ze Stvolen, kde jsme působili v roce 2015, jsme se přesunuli přímo do Rabštejna nad Střelou. To celkem výrazně usnadnilo přesuny na lokace pro krátkodobé postavy i produkční zajištění. Pro rok 2018 nás ale kromě Rabštejna nad Střelou čeká i zcela nová lokace.

Přihlašování na běhy v roce 201 bylo spuštěno v létě 2016. Na podzim 2017 nás pak čekalo rozdělování postav na celkem šest běhů, které probíhá "dvoukolově" - nejprve na základě vyplněného dotazníku nabízíme tři volby postav, poté na základě odpovědí děláme konečné rozdělení postav.

## **Realizace**

Legie jsou realizačně mohutnou a logisticky nesmírně náročnou hrou. Poskytujeme kostýmy, zbraně a další rekvizity, hra je rozprostřená po trase dlouhé téměř 30 kilometrů, pro její organizaci je nutné třeba řada aut, autobus a spousta pohonných hmot. Právě optimalizace přejezdů s cílem udržet ideální poměr mezi efektivitou a alespoň základním pohodlím pro hráče vedlejších rolí byl extrémně náročný úkol, který jsme díky změnám místa pak museli řešit prakticky čtyřikrát. Přesun organizačního zázemí do Rabštejna sice zkomplikoval předherní přípravu, ale výrazně usnadnil organizaci zejména během herní noci, kdy nebylo třeba řešit přesun krátkodobých postav a nechávat jejich hráče několik hodin čekat venku v

lese. Se současnou podobou jsme spokojeni, byť benzín stále činí významnou položku rozpočtu.

Těžkosti provázely i dodávání kostýmů. Největším problémem zde je nutnost všechny kostýmy vzhledem k podmínkám po každém běhu prát, vyspravovat a často i přešívát na přesnou velikost každého dalšího účastníka (kritické jsou v tomto ohledu hlavně kalhoty). Jak je zvykem, rekvizity a zbraně také odcházejí: po každém běhu je třeba všechny zbraně vyčistit, vyspravit, zkontrolovat, vyřadit neopravitelné kusy a případně shánět náhrady. Nakonec jsme ale situaci zvládli: i díky tomu, že nám na první běhy vypůjčili zbraně kamarádi z Hell on Wheels larpu. Před běhy v roce 2017 proběhlo opět doplnění nových zbraní i kostýmů, je třeba ale říci, že amortizace zejména zbraní je obrovská a s obměnou zbraní i kostýmů jsme rozhodně neskončili.

Problém, který jsme nakonec museli přijmout jako fakt, je stále to, že organizační zázemí a ubytování hráčů je v jiné vesnici. To sebou přináší řadu problémů, ale z hlediska držení průběžných nákladů v přijatelných mezích je to nutné rozhodnutí. Uvidíme, jaké překážky nás čekají na nové lokaci.

## **Legion: Siberian story**

V roce 2017 jsme navázali na úspěšné první uvedení mezinárodního běhu Legion: Siberian story z roku 2016. Když jsme v roce 2016 uváděli Legion jako svou první naši mezinárodní akci vůbec, trochu jsme měli obavy, jestli hra o československých hrdinech osloví mezinárodní hráče, z nichž většina neměla před hrou o české historii, legiích ani Masarykovi ani ponětí. Inu, ukázalo se, že ano.

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

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

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

Celkově ale považujeme mezinárodní běh Legion za úspěšný. Ukázalo se, že i čistě národní téma jako jsou československé legie, dokáží oslovit i mezinárodní

publikum a můžeme prohlásit, že zhruba stopadesát lidí mimo Českou republiku ví, kdo byl Masaryk a umí zpívat Ach synku, synku. Legion: Siberian story se v roce 2017 zúčastnili lidé z 17 zemí (Švédsko, Norsko, Finsko, Dánsko, UK, Německo, Rakousko, Polsko, Francie, Itálie, Španělsko, Slovensko, Estonsko, Rusko, Libanon, USA, Česko). Někteří účastníci se na hru vrací i opakovaně a to nás moc těší.

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. V tuto chvíli je jasné, že proběhnou další běhy v roce 2018 a pak se uvidí. Dobrá zpráva je, že většina organizátorů je již plně nahraditelná někým jiným – stále je však na čem pracovat.



### **Legie: Sibiřský příběh Legion: Siberian Story**

**Autoři:** David Wanka, David František Wagner, Eva Wagner, Madla Urbanová, Ondřej Hartvích, Lucie Chlumská, Petr Urban, Hana Lauerová, Jakub Philipp, Milan Korba, David Michálek, Ondra Pěnička a Lukáš Makovička, Ondřej Petrášek, Jitka Pešková, Ondřej Benda, Václav Průša, Michal Horáček, Alice Ďurčatová, Jakub Mínx, Klára Wanková, Klára Příbramská, Tereza Rajnochová, Iva Vávrová, Crian Shields

**Místo:** Rabštejn nad Střelou

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

**Počet hráčů:** 54 na hru

**Účastnický poplatek:** 2 800 Kč/ 250 € (100 €)

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



# Válka o Prsten

V roce 2017 jsme se vrátili k pořádání bitvy Válka o Prsten, tentokrát s podtitulem Hvozdy Ithilienu. Akce opět proběhla na louce pod zřícenou hradu Ronovec

Na sklonku roku 2015 některé naše členy přepadla nostalgie po velkých tolkienovských fantasy bitvách se silnějším důrazem na příběh a nakonec z toho v roce 2016 vznikla první Válka o Prsten, koncipovaná jako dřevárenská fantasy bitva inspirovaná dílem J. R. R. Tolkiena. Plánovali jsme využít zkušeností z pořádání a účastnění se jiných fantasy bitev, které má velká část našeho týmu, a společně s dalšími externisty, kteří za sebou mají také dlouhou historii v pořádání fantasy akcí, jsme se pustili do díla.

V tomto ročníku jsme využili zkušeností z ročníku předchozího, významně se obměnil i organizátorský tým. Změnu zaznamenala i organizace akce – místo jednoho bojového dne, jsme střety přidali i v neděli, zapracovali jsme na kulisách i samotné organizaci. Po skončení herní části opět v táboře probíhali turnajové souboje v aréně všeho druhu (tvrdé souboje skupin, jednoduché souboje na krátké zbraně apod.).

Akce se sice účastnilo méně účastníků než v loňském roce (160 účastníků), ale jejich ohlasy nás přesvědčily, že si bitva našla svou cílovou skupinu a že ji budeme pořádát i nadále.



## Válka o prsten

**Autoři:** David František Wagner, Jan Staněk, Adam Pešta, Klára Příbramská, Jakub Philipp, Martin Philipp

**Místo:** Dolní Krupá u Havlíčkova Brodu

**Délka:** víkend

**Počet hráčů:** 160

**Účastnický poplatek:** 350 Kč

**Web:** valkaoprsten.cz



### **Requiem: Reichskinder**

V roce 2017 jsme uvedli novou hru Requiem: Reichskinder a během roku zorganizovali celkem 4 běhy (betatest a dva řádné běhy na jaře, jeden běh na podzim).

Tým Requiem vzniknul částečně z týmu po zrušené Kolonii, ale objevily se zde i nějaké další dobré duše. Původní myšlenka byla jednoduchá – udělejme zajímavý psychedelický horor. Inu, nějak se to pokazilo. Horové prvky ve hře sice zůstaly, ale 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.

Ve hře se pracuje s 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, Hanka Lauerová, Adéla Hrabáková, Míša Hrabáková a Michal Pikola. Tým byl od počátku malý a přestože později prošel nějakými změnami, jedná se stále o menší skupinu, která hru uvádí. Během podzimu a zimy 2016 došlo k ustálení pojetí hry, nastavení herních skupin i k návrhu jednotlivých postav. V průběhu jara 2017 pak došlo k psaní všech potřebných materiálů pro hru a přípravě rekvizit. Nejnáročnější bylo nalezení vhodného prostoru pro hru – nakonec jsme vhodné místo našli ve vojenské nemocnici v Terezíně díky pomoci skupiny Rêverie i samotného vstřícného přístupu města Terezín. Na počátku jsme ani netušili, že jsme zároveň našli místo, kde vybudujeme náš nový sklad. Lokaci jsme pro uvádění hry velmi zvažovali z etických důvodů: nakonec zvítězila logika toho, že tímto způsobem můžeme objektu pomoci a novým způsobem vyprávět některé klíčové příběhy dvacátého století.

V dubnu 2017 proběhl betatest hry. Výjimečně jsme se rozhodli dělat betatest hry, abychom se ujistili, že některé navržené věci budou fungovat – ať již šlo o posunutou hranici intimity a násilí, zhuštěný čas či koncept terapeutů. Do betatestu šli s reálnou možností, že hru budeme třeba budeme muset v polovině přerušit nebo že ji po něm budeme muset výrazně přepracovat.

K jisté revizi hry samozřejmě po betatestu došlo, ale základní koncept zůstal. Ještě na jaře 2017 proběhly další dva běhy hry, na podzim proběhl další běh hry

(experimentálně jsme vypsali, už naplnění jednoho bylo velmi příjemným překvapením).

Další běhy připravujeme i na rok 2018 a zvažujeme i mezinárodní uvedení.

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



### Requiem: Reichskinder

**Autoři:** David Wanka, David František Wagner, Klára Wanková, Adéla Hrabáková, Michaela Hrabáková, Michal Pikola, Hana Lauerová, Jan Mála, skupina Rêverie

**Místo:** Terezín

**Délka:** 32 hodin + 8 hodin předherní přípravy

**Počet hráčů:** 31 na hru

**Účastnický poplatek:** 2 200 Kč

**Web:** requiem.rolling.cz





ZUSAMMEN  
SAMI  
SUDETENLAND

Hra Zusammen/Sami/Sudetenland se inspirovala ve svém konceptu larpem spolu/sami, který vznikl v roce 2016 (autoři Kamil Buchtík a Lucka Chlumská). Spolu/sami je kolaborativní hra rozdělená do dvou víkendů – první víkend si hráči vytváří svou postavu i příběh spolu s ostatními, v druhém se hra hraje. Spolu/sami je civilní hra o lidských vztazích odehrávající se v současné Praze.

Zusammen/Sami/Sudetenland měla být odpočátku hra také kolaborativní, ale v mnoha dalších aspektech se lišila.

- Hra se zaměřila na vývoj česko-německých vztahu před a za druhé světové války a byla určena Čechům, Slovákům, Němcům a Rakušanům. Češi/Slováci hráli ve hře německé postavy, Němci/Rakušané hráli české postavy. Hra probíhala v angličtině.
- Vzhledem k mezinárodní účasti nebylo možné hru rozdělit do dvou víkendů. Akce tedy začínala ve středu večer a tvorba hry probíhala do pátečního poledne, kdy začala samotná hra. To kladlo větší nároky na hráče, kteří neměli týden mezi víkendy na utřídění informací ani na odpočinek, i na samotný záznam a předávání informací (spolu/sami využívá Facebook, v ZSS pracujeme s velkými papíry na zdech, kde jsou zaznamenány všechny informace o postavě pro ostatní hráče).
- Hra se odehrává v letech 1933-1945. Narodil od spolu/sami hra neprobíhá kontinuálně, ale v kapitolách, které jsou oddělené přestávkou, kde mohou hráči ještě své předdomluvené příběhy upravit či změnit, pokud se předchozí kapitoly vyvinuly jinak.
- Hra je výrazně méně civilní. Přestože původně jsme chtěli zachovat důraz na civilní hraní, ukázalo se, že hra je výrazně více

dramatická než předlohy (přestože dle výpovědí hráčů to neznámá narušení imerzní složky hry). Mohou za to zřejmě jednak dramatičtější události, na které se hra zaměřuje, tak dělení hry na kapitoly.

- Zapojení organizátorů do hry. Spolu/sami záměrně nepracuje s krátkodobými postavami a organizátoři slouží především jako facilitátoři workshopů. V Zusammen/Sami/Sudetenland tato funkce zůstala zachovaná, ale ve většině kapitol mají svou úlohu i krátkodobé postavy. Ty mohou hrát i sami hráči (a také se tak dělo), ale v počátečních kapitolách byly ztvárněné i organizátory.
- Původně jsme předpokládali, že převezmeme metodiku workshopů spolu/sami a upravíme je jen minimálně. Ukázalo se ale, že jiný design hry vyžaduje i jiné workshopy. Postavy jsou tak výrazně více definovány skupinami, do kterých náleží (zejména rodina a národnostní skupina, ale i třeba volnočasové spolky), než svým vnitřním Problémem. Více času ve workshopech je tak věnováno definování skupin a jejich norem, stlačení celé hry do jednoho prodlouženého víkendu též nutí k intenzivnějšímu řešení mezigráčských dohod.
- Zusammen/Sami/Sudetenland má více propracovanou část reflexe, která je důležitou součástí hry samotné, neboť dává prostor pro mezinárodní dialog – a o ten v této hře jde především.

Hra byla pro nás byla velkým experimentem. Samotný organizační tým byl mezinárodní (česko-německo-rakouský) a kromě bohaté internetové komunikace byla významná část hry vytvořena na pracovním víkendu v Kolíně nad Rýnem, kde se

společně potkali Severin Rast, Sandra Quell, David František Wagner a Lucka Chlumská. Během jara 2017 vznikla struktura hry i workshopů a v posledním měsíci před hrou se pracovalo na tvorbě design dokumentu a metodice workshopů pro hru. Všechny materiály vznikaly od počátku v angličtině (nebo byly rychle do ní překládány). Pro většinu hráčů to byla také nová zkušenost – německo-rakouská scéna nemá velkou tradici transparentních kolaborativních her (ostatně jako česká scéna) a pro většinu účastníků to byla velká neznámá.

Celkově považujeme akci za velmi vydařenou. Spousta věcí, zejména produkčních a organizačních, šla udělat lépe, ale workshopy i hra samotná se odehrávaly ve velmi přátelském duchu a závěrečná reflexe ukázala, že si účastníci odnáší opravdu

zajímavý, ale zejména inspirující zážitek. S klidným svědomím můžeme říci, že cíl akce otevřít mezinárodní dialog o společném traumatu našich národů byl skutečně splněn – i když to byl dialog mezi 20 mezinárodními účastníky, věříme, že to smysl mělo. Jako největší problém se ukázal hledání vhodných prostor. Červenec byl pro konání hry sice vhodný z hlediska svátků a toho, že si čeští hráči nemuseli brát příliš dovolené, ale všechny zajímavé objekty byly obsazené dětskými tábory. Nakonec jsme akci konali v Litomyšli, ačkoliv prostory pro hru to nebyly zdaleka ideální. Pro příště tedy víme, že akci musíme pořádat mimo hlavní táborovou sezónu. Ostatně další uvedení je plánováno na září 2018.

Hra byla podpořena Česko-německým fondem budoucnosti.

## Zusammen/Sami/Sudetenland

**Autoři:** David František Wagner,  
Lucie Chlumská, Sandra Quell,  
Severin Ras, Jakub Philipp, Zuzana  
Ouhrabková, Iva Vávrová

**Místo:** Litomyšl

**Délka:** 21 hodin + 18 hodin  
předherní přípravy

**Počet hráčů:** 21

**Účastnický poplatek:** 100 €

**Web:** [zusammen.rolling.cz](http://zusammen.rolling.cz)

# DE LA BÊTE

V roce 2017 proběhly tři běhy hry De la Bête, z toho jeden mezinárodní v angličtině. Celkem od roku 2012, kdy hra vznikla, proběhlo již devět běhů.

## Postup tvorby

Na přípravě De la Bête jsme začali pracovat v říjnu 2012. V původním kreativním týmu byl David František Wagner, Kamil Buchtík, Mikuláš Pešta, Petr Turoň a Alice Bazalová (která se měla později spolu se Slavenem Elčičem plně soustředit na administrativu a komunikaci), v lednu 2013 se tým rozšířil o Lucii Chlumskou a Ondřeje Hartvicha. Realizaci zaštiťoval Adam Pešta, výrobu kostýmů měla na starosti Eva Wagner s podporou Tomáše Bazaly. Kreativní schůzky probíhaly každý týden a navíc jsme měli i několik intenzivních pracovních víkendů.

Na podzim 2012 probíhalo zejména ujasnění vize a tématu hry. Zajímavostí je, že nejprve byl vytvořen tým, který řešil, co se vlastně bude dělat. Nejprve vyhrál námět stavby železnice a konce občanské války na jihu USA v 19. století, což se nakonec opustilo a začalo se pracovat na "druhém místě" - na příběhu z Francie druhé poloviny 18. století inspirovaném legendou Bestie z Gevaudanu a tématy období ancient regime. Hra od počátku neměla mít jednotící téma a pokud, tak pouze symbolicky v podobě Bestie (a tím se nemyslí pouze ono "zvíře", ale bestie v mnoha podobách). Hra měla být odlišná pro různé skupiny - šlechta měla být více o intrikách, vesnice o vztazích, galeje o hororu, lovci o akci. Do hry se tak dostala nejen různá témata druhé poloviny 18. století - náboženské války, válka v Americe, která se promítala do mezinárodních vztahů tehdejší Evropy, zrod obrozenectví a vědy, ale i příběhy inspirované francouzskými a dalšími romány. Tehdy jsme začali hovořit o tom, že De la Bête je žánrově francouzský román, i když jsme její znaky ještě nedokázali definovat. Klíčové bylo zaměření na to, aby každá postava byla hlavní postavou svého jedinečného příběhu.

V lednu 2013 již bylo jisté, že se hra odehraje na zámku Valeč u Karlových Varů, čemuž jsme uzpůsobili i tvorbu jednotlivých zápletek. Postupem času vzniklo cca 100 velkých zápletek (tedy zápletek, do kterých je zapleteno cca 5 osob napříč skupinami) a nepočítaně osobních zápletek. Protože jedním z témat hry měl být i střet racionality a iracionality, měla každá větší událost nebo zápletko ve hře více možných vysvětlení, která platila zároveň (Bestie je např. jenom silné zvíře a zároveň trest Boží).

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

Na De la Bête jsme také poprvé vyzkoušeli přihlašování pomocí dotazníku, kde si lidé nepíší své preference postav podle medailonku, ale místo toho volí v dotazníku náplň hry své postavy. Přes větší náročnost a odmítání tohoto způsobu přihlašování některými hráči se nám tento způsob přihlašování osvědčil a používáme ho i na dalších hrách (např. Legie).

V červenci 2013 proběhla Letní škola pro MU, VUT a Mendel, kde jsme uváděli upravenou verzi této hry. Zkušenosti z Letní školy se promítly i do dalších příprav. První dva běhy pak proběhly v září 2013.

## Revize hry

Po uvedení prvních dvou běhů se ukázaly některé nedostatky hry. Hráči nedokázali pracovat s multitématičností hry, hra byla v některých úsecích předdramatizovaná apod. Rozhodli jsme se tedy hru výrazně přepracovat. Lépe jsme popsali herní styl (důležitější je celkový příběh než jednotlivé scény), zapracovali na scénografii, přepracovali workshopy. Každá postava dostala své "téma" - to bylo často i předtím implicitně obsaženo, ale nyní se tomuto

tématu podřizovali i jednotlivé zápletky. Každá postava prošla revizí zápletek i obsahu, aby dávala dohromady smysl, jedna postava byla kompletně přepsána. Na revizích postav pracovali intenzivně dva lidé půl roku. Pro workshopy byla vytvořena speciální skupina, kde kromě Davida, Kamila a Lucky z kreativního týmu pracovali i Martin Buchtík, Iva Vávrová, Ondřej Novák, Lada Švadlenková, Petr Novotný, Radek Morávek a Julie Melicharová. Tato investice se vyplatila. V květnu 2014 proběhl třetí běh De la Bête, který se již dokázal vyhnout většině nedostatků prvních dvou běhů.

Před uvedením čtvrtého a pátého běhu došlo pod vedením Kamila Buchtíka, Ondřeje Hartvícha a Petra Turoně k přepsání dvou větších zápletek, které byly problematické ve třetím uvedení (německá lovecká linka a "lovecká" linka královského lovcího) a k úpravám postav, které vyplynuly ze změn zápletek.

Drobná revize postav i zápletek proběhla i před uvedením v roce 2017, ve hře přibýly některé nové osobní zápletky, některé staré větší zápletky byly zcela přepracovány (např. na galejích) a hra se dočkala nové CP metodiky. Revize se hra dočkala i z produkčního hlediska – došlo k významné obnově kostýmů i k tvorbě nových rekvizit.

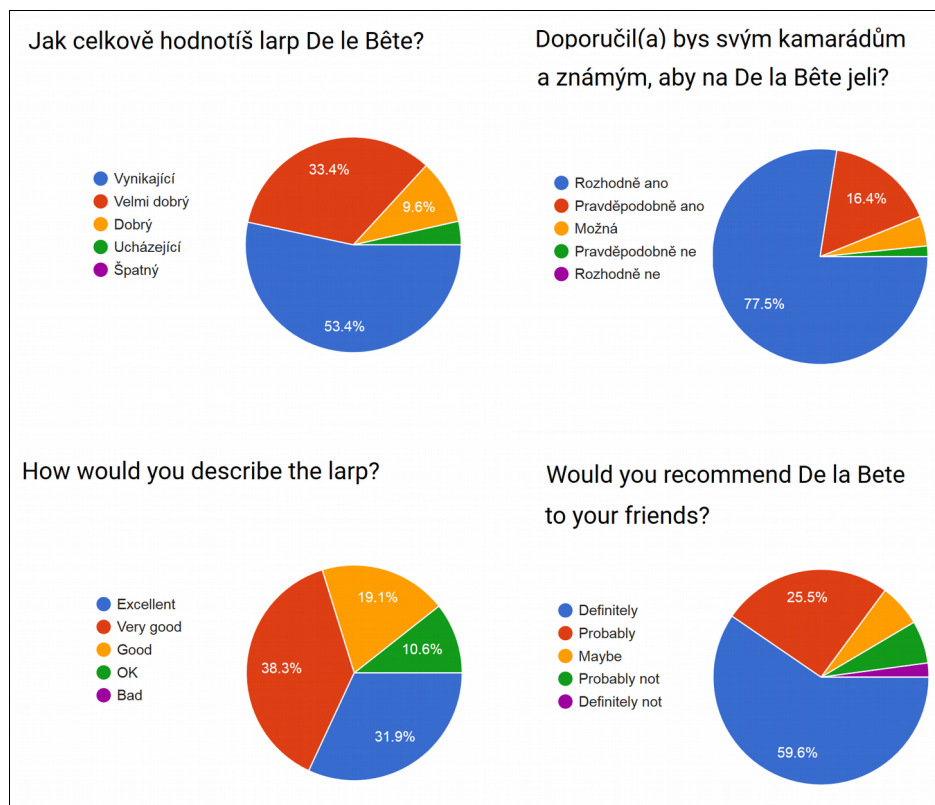
Mezinárodní běh jsme plánovali původně již v roce 2015, ale tehdy se hra plně nenaplnila. Po úspěšném Legion: Siberian story z roku 2016 již mezinárodní běh De la Bête našel své účastníky a hra se mohla konat.

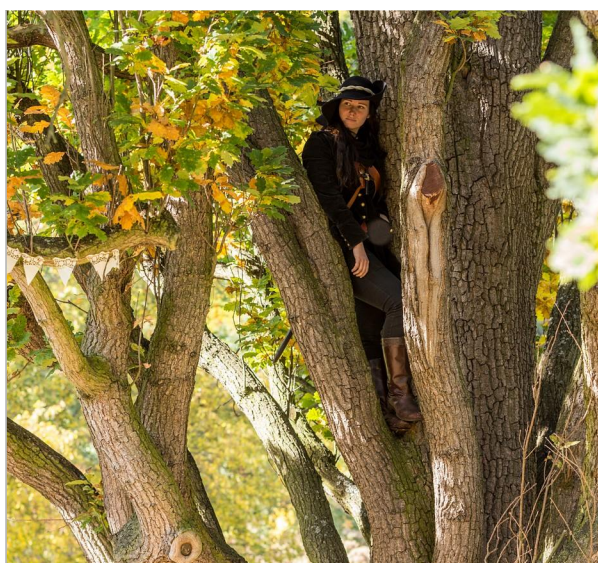
Tento běh byl pro nás skutečnou výzvou. Bylo třeba přeložit více než 1.200 stran textů, ať již postav, skupinových dokumentů, herních dokumentů jako jsou dopisy, tak i některé metodiky. Organizace hry byla ve srovnání s Legiemi mnohem náročnější – na De la Bête se naplno projevil střet larpových kultur a různá drobná nedorozumění v některých případech rostla v takto velké hře geometrickou řadou (třeba předávání informací o časech schůzek se ukázalo jako téměř neřešitelný problém). Hry se navíc poprvé účastnily i mezinárodní hráči cizích postav, což kladlo větší nároky na organizaci v zázemí.

Mezinárodní běh De la Bête hodnotíme poměrně rozporuplně – část účastníků si hru hodně užila, část z nich se naopak se stylem hry příliš nepotkala. Na řešení těchto problémů nemáme jednoduchý recept, protože střet kultur přinášel hlavně konflikty mezi různými hráči a jejich přístupy, kde se nám nepodařilo jasně prosadit jednotnou vizi hry. V tuto chvíli nemáme jasný recept, jak nedorozuměním předcházet.

Pro srovnání přikládáme celkové hodnocení:

## Mezinárodní běh





**De la Bête**  
**Autoři:** Adam Pešta, David František Wagner, Kamil Buchtík, Ondřej Hartvich, Lucie Chlumská, Mikuláš Pešta, Petr Turoň, Alice Bazalová, Markéta Peterková, Iva Vávrová, Tomáš Bazala, Eva Mlejnková, Jan Mála, Michal Olbert, Hana Lauerová, Michal Horáček, Jakub Philipp, Martin Philipp, Rosenthal o.s., Rolling a dalších 30 lidí.  
**Místo:** zámek Valeč  
**Délka:** 2 dny + 1 den přípravy  
**Počet hráčů:** 95 na hru  
**Účastnický poplatek:** základní 2 500 Kč, 180 euro  
**Web:** <http://delabete.cz/>





Mirrors of England je hra, která vznikla v roce 2016, kdy proběhly první dva běhy této hry. Oproti jiným projektům je Mirrors of England koncipována jako hra výrazně menší, jak do délky hry, tak do počtu postav. V roce 2017 byly plánovány původně běhy čtyři – dva české běhy na jaře a dva mezinárodní běhy v angličtině na podzim. Nakonec se ale ukázalo, že na jaře není možné hru uvádět na původní lokaci a náhradní lokaci se přes všechnu snahu nepodařilo zajistit. České běhy musely být (zatím bez náhrady) zrušeny, ačkoliv byly plně zaplněny. Stále věříme, že je nahradíme v roce 2018. Nakonec se v listopadu na státním zámku Jezeří uskutečnily dva mezinárodní běhy v angličtině.

### **Postup tvorby**

Na přípravě hry jsme začali pracovat v listopadu 2015. Tým vznikl ve složení Eva Wagner, Lucka Chlumská, David Michálek a Jan Staněk a od počátku byl koncipován jako tým zároveň kreativní i produkční, což jsme si mohli vzhledem k velikosti hry snadno dovolit. Přes původní záměr, že všichni budou dělat všechno, nakonec stejně k nějaké specializaci došlo - Eva měla na starosti kostýmy, Honza produkci, Lucka tvorbu dokumentů a David grafiku a efekty. Časem vzniknul ještě podpůrný technický tým ve složení Štěpán Fučík, Jiří Bednář a Jakub Balhar, kteří se starali o technické zpracování efektů. Pro rok 2017 se tento tým částečně obměnil – o produkci se nově staral Jan Zeman a vzniknul i nový tým techniků ve složení Ondřej Hartvich, Tomáš Klíma, Jakub Balhar a Jan Teplý.

Od listopadu 2015 do ledna 2016 vznikala základní koncept hry, od února do září 2016 jsme pak pracovali na jednotlivých zápletkách a postavách. Od září do listopadu jsme psali postavy a skupinové a herní dokumenty. Po běhích v roce 2016 prošla hra mírnou revizí, kdy přibýlo několik zápletek. V průběhu roku

2017 byla hra kompletně přeložena Šárkou Halašovou za podpory Lenky Pittnerové.

### **Koncept hry**

Mirrors of England je inspirováno knihou Suzanny Clarkové Jonathan Strange a pan Norrell. Nechtěli jsme však dělat klasickou adaptaci, neboť kniha i seriál jsou soustředěny zejména na dvě titulní postavy a ostatní přichází spíše zkrátka. Nakonec jsme se rozhodli dění hry posunout na březen 1820 (tedy tři roky po závěru knihy) a vystavět vlastní příběh, který bude postaven na archetypech a tématech předlohy, ale s vlastními postavami i vlastním příběhem. Do hry jsme se pokusili zapracovat to, co nás na předloze nejvíce bavilo - reálné historické události i postavy, které se míchají s příběhem anglické magie, názorové spory tehdejší doby a postavy, které jejich slabiny dostávají do nesnáží.

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

### **Magie a technika**

Mirrors of England je hra o magii a kouzlech. Chtěli jsme zachovat i v magii zachovat co největší iluzi a nezahlcovat hru pravidly a metaherními technikami. Kouzla jsou tak často doprovázena technickými efekty

pomocí světla a zvuků, což klade velké nároky na technické zabezpečení hry. Kdybychom měli veškerou techniku kupovat z vlastních zdrojů, hra by se nikdy nejspíš neuskutečnila. Pomohlo nám velké množství lidí, kteří nám zapůjčili svou techniku a které bohužel nedokážeme všechny vyjmenovat. Speciální poděkování si ale zaslouží Bifur, díky kterému jsme vybudovali většinu technického zázemí. I přes tuto pomoc hra skončila nakonec po prvních bězích téměř 80 tisíc ve ztrátě (a náklady na techniku tvoří významnou položku v nákladech akce), které se nám částečně podařilo vyrovnat v rámci běhů v roce 2017.

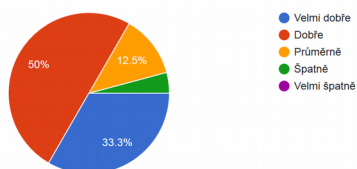
Věříme, že po dalších bězích v roce 2018 bychom měli ztrátu plně vyrovnat. Velkou pomocí byla významná investice do techniky, která v roce 2017 v Rollingu proběhla. Techniku využívá více her, hra sama by si takovou investici dovolit nemohla.

Další uvedení hry v roce 2018 je závislá na nalezení vhodné lokace stejně jako možnosti další spolupráce se zámekem Jezeří.

Porovnání hodnocení jednotlivých běhů můžete najít zde:

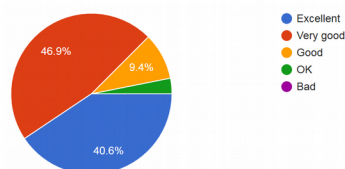
Jak bys hru celkově ohodnotil/a?

24 responses



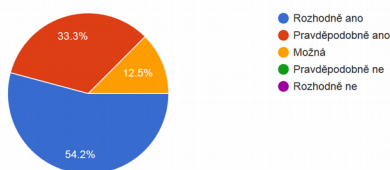
How would you describe the larp?

32 responses



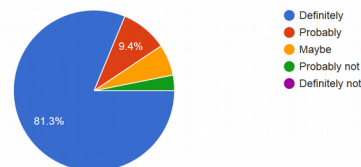
Doporučil/a bys svým kamarádům a známým, aby na Mirrors of England jeli?

24 responses



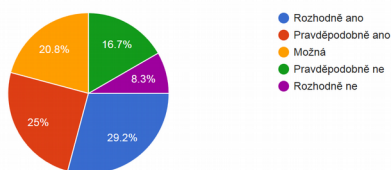
Would you recommend Mirrors of England to your friends?

32 responses



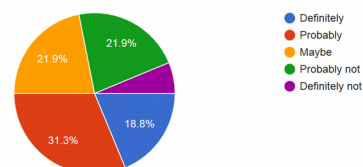
Jel/a bys na Mirrors of England ještě jednou, pokud by se konal další běh?

24 responses



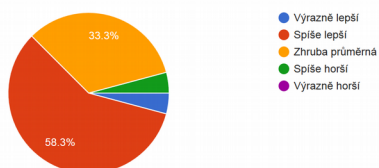
Would you go to Mirrors of England again if there was another run?

32 responses



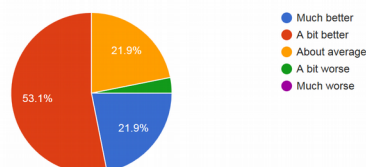
A jak bys z vlastního hlediska celkově hodnotil/a hru Mirrors of England v porovnání s jinými larpy nebo jinými podobnými akcemi? Řekl/a bys, že je:

24 responses



And how would you generally compare Mirrors of England with other, similar events? Would you say it is:

32 responses





## Mirrors of England

**Autoři:** David Michálek, Eva Wagner, Jan Staněk, Lucie Chlumská, Jan Zeman, Jaroslav Dostál, Jakub Balhar, Ondřej Hartvich, Tomáš Klíma, Jan Teplý, Lukáš Hůrka, Šárka Halaštová, Lenka Pittnerová

**Místo:** zámek Jezeří

**Délka:** 10 hodin + 5 hodin předherní přípravy

**Počet hráčů:** 17 na hru

**Poplatek:** 2000 Kč, 150 €

**Web:** [mirrors.rolling.cz](http://mirrors.rolling.cz), [moe.rolling.cz](http://moe.rolling.cz)





## **Konec dějin a Konec dějin: Horizont událostí**

### **O hře**

Konec dějin je jako hra výrazně odlišná od našich ostatních. Připravuje simulaci, která poskytuje volné pískoviště všem účastníkům. Místo komplikovaných postav jsou v ní jednoduše profilovaní diplomaté. Místo cílů státní zájmy. Místo příběhu dějiny.

Není na místě očekávat, že lze zvítězit. Většina hráčů ze hry odchází s pocitem, že zdánlivě řešitelné problémy zas tak snadná řešení nemají a že i ti nejmocnější bývají tváří v tvář mnoha těžkostem zcela bezmocní.

I když... vždycky je tu to velké červené tlačítko.

V roce 2017 proběhly dva běhy - 31.3.-2.4. ve verzi Horizont událostí, 8.-10.12. pak běžný běh. Oba běhy se odehrály na Dvoře Chotěčice. I v tomto roce jsme pokračovali ve spolupráci se spolkem Agora Central Europe - cenou pro vítěze debatní soutěže Studentská Agora byla účast na podzimním běhu Konce dějin a výukovém dni před začátkem hry.

### **Průběh hry**

Dění je zasazeno do let 2007-2014. Zatímco vstupní bod se v rámci možností věrně drží skutečné situace na světové politické scéně, aktivita hráčů může už velmi brzy přinést zásadní změny, na které simulace reaguje.

Delegáti šestnácti států se scházejí na fiktivní mezinárodní konferenci v Bernu, kde rokují o všemožných globálních i lokálních problémech a prosazují svůj přístup k jejich řešení. Současně své země i řídí a svět na jejich rozhodnutí reaguje. Rozhodne se EU jít do války s Ruskem kvůli Ukrajině? Vyvine Írán jadernou bombu a vymaže Izrael z povrchu zemského? Potvrdí Čína svou roli nastupující supervelmoci? Vypořádá se bývalý světový hegemon USA s pastí, v níž se ocitl po invazi do Iráku, a získá zpět ztracenou prestiž?

To vše záleží jen na hráčích. Simulace se přizpůsobí a její rok 2015 může začít ve znamení takřka čehokoliv - míru a přátelství, obnovené studené války či vyrovnáváním se s životem v jaderných pustinách. Hra samotná je zcela zaměřená na předání všech rozhodnutí do rukou hráčům, což je princip, který začíná tím, že je jen na hráčích, jak si organizují postup zasedání: dostávají daná základní pravidla, která se však mohou libovolně měnit. Organizátoři do hry jen vkládají řadu impulzů, které vkládají problémy a historické složité situace či simulují akce třetích států. Nejdůležitější prací organizátorů je pak vyhodnocování akcí a protiakcí jednotlivých států, při kterém je nutno zapojit do rovnice jak skutečný stav světa, tak schopnost odvozovat následky a hlavně vyvážit vstupy jednotlivých zemí: i když to často znamená frustrující zmaření něčích plánů.

O tom, co se ve světě děje, pak informují pravidelné shrnující velké zprávy a kanál na sociálních sítích, do kterého mohou hráči přispívat, vyjadřovat podporu různým myšlenkám či kandidátům nebo jenom šířit svá tisková prohlášení.

### **Horizont událostí**

Konec dějin: Horizont událostí je upravená verze Konce dějin. Mezinárodní konflikty jsou obohaceny o konspirační teorie a jednotlivé delegace mají k dispozici ještě tajné složky. Jednotlivé státy tak kromě situace na Blízkém Východě musí řešit i problematiku kosmického programu, nález podivného těla v Egyptě či smrtící epidemii, která se šíří po světě.

### **Výhled do budoucnosti**

V roce 2017 se objevilo více nadšených hráčů, kteří se chtějí podílet na další organizaci hry - a s novou energií a koncepty jsme to uchopili jako příležitost. Hru momentálně čeká velká předělávka pravidel a

vnitřních systémů, která má dále zdůraznit její silné body a vyřešit některé vnitřní problémy (příkrá učící křivka hry, místy stále ne zcela jasné dokumenty).

S příchodem nových lidí do týmu doufáme i uvést znovu dva běhy v roce 2018, rozšířit opět o něco

hráčskou základnu a pokud bude projekt nadále úspěšný, uvolněné kapacity původního týmu směřovat do nového projektu vyjednávací hry.



## **Konec dějin? Konec dějin: Horizont události**

**Autoři:** David František Wagner, Ivana Kuglerová, Martin Darion Antonín, Hana Lauerová, Jakub Janovský, Jakub Philipp, Martin Phillip, Jan Staněk

**Místo:** Dvůr Chotětice

**Délka:** 41 hodin

**Počet hráčů:** 60 na hru

**Účastnický poplatek:** 2 350,-

**Web:** <http://konecdejn.rolling.cz>



## **14. výroční Legionářský ples (druhý ročník Legioplesu)**

Myšlenka pořádat ples se zrodila na jedné poradě a vize byla jednoduchá - uspořádat příjemnou společenskou akci, kde si lidé zatančí a mohou se obléknout do pěkných kostýmů. Chtěli jsme ples tématický, kde si budou moci lidé zavzpomínat na uplynulé akce.

První ročník plesu, který se nesl v duchu desetiletého výročí návratu československých legionářů do vlasti, jsme uspořádali v roce 2016 a po jeho úspěchu jsme v sobotu 8.4.2017 zorganizovali druhý ročník v sále Na Marjance - a protože to bylo po 14 bězích hry Legie: Sibiřský příběh nazvali jsme ho 14. výročním plesem. Dámy se opět oblékly do šatů z třicátých let a pánové oblékli fraky a uniformy. Plesu se zúčastnilo 124 lidí a byla to moc příjemná společenská událost.

O hudbu se postarala Iva Vávrová prostřednictvím reprodukované hudby. Byla tombola, proběhla nějaká ta žádost o ruku a tančilo se až do rána. Průběh večera moderovala Eva Wagner s Ondřejem Hartvichem, produkčně akci zajišťovali Hana Lauerová a David Wanka.

S organizováním jarního plesu budeme i nadále pokračovat a v březnu 2018 se již chystá třetí ročník.

## **Live Action Pride 2017**

Již počtvrté jsme v srpnu spolupracovali s festivalem Prague Pride a v době jeho konání jsme připravili festival komorních larpů, jehož součástí byly i hry, které tematizovaly problematiku nevěštinové sexuality nebo genderu.

Proběhlo celkem 13 komorních larpů, kterých se zúčastnilo více než 100 účastníků. S přípravou festivalu nám opět pomáhali lidé z HRAJ LARP festivalu. Koordinaci festivalu zajistily Michaela Portychová a Josefina Louisa Jelínková, s dramaturgií jim pomáhala Lucka Chlumská a David František Wagner.

Spolupráce s organizátory Prague Pride si velmi vážíme a doufáme, že v ní budeme pokračovat i v dalších letech. Ověřili jsme si, že existuje skupina hráčů, kteří hrají komorní larpky jen na Live Action Pride a jsme rádi, že festival plní svůj účel.

## **Workshopy pro Skautský institut**

V létě 2017 jsme navázali komunikaci se Skautským institutem o možnostech spolupráce. Jako první společný projekt jsme se rozhodli uvést sérii výukových workshopů s prvky hraní rolí zaměřených na historii 20. století.

V rámci cyklu jsme uvedli workshopy Sousedé, Zbabělci, Hácha, Den kdy se mlčelo (workshop spolku Post Bellum, na jehož tvorbě se podílel David František Wagner a na jehož uvádění se podílí Jan Staněk) a Rozhlas 68. Celý cyklus byl zakončen přednáškou, ve které se David věnoval využívání rolových her ve výuce, jejich přínosům a nebezpečím a odhalil logiku jejich designu.

Uvádění hry vedl Jan Staněk. Některé workshopy měly dokonce více návštěvníků než mají hry kapacitu, stejně tak jsme byli po uvedení workshopů kontaktováni zájemci o další uvedení. Celý projekt hodnotíme jako úspěšný a významný krok pro naši sekci vzdělávacích her.

## **Závěrečná párty**

Letošní sezónu jsme zakončili v podobném duchu jako tu loňskou - velkou závěrečnou párty. Ta proběhla v sobotu 16.12.2017 v kulturním domě na Bílé hoře. V rámci party jsme se rozloučili s rokem 2017, představili si akce, které nás čekají v roce 2018 a hlavně byla tombola, protože bez tomboly by to nebyla pořádná párty.

Moc děkujeme, že jste na párty dorazili a rozloučili se s námi s uplynulým rokem.

Produkčně akci zajistil David Wanka, Jakub Philipp a Martin Philipp, o hudbu se postarala Jarka Turková, o prezentaci Jakub Janovský a večer moderoval David František Wagner.

# O hospodaření Rollingu v roce 2017

<b>Celkové příjmy:</b>	<b>2 725 000 Kč</b>
Příjmy na rok 2018	1 100 000 Kč
Příjmy z akcí 2017:	1 610 000 Kč
Další příjmy:	15 000 Kč

<b>Celkové výdaje:</b>	<b>1 514 000 Kč</b>
Výdaje akce celkem	1 322 000 Kč
Provozní výdaje	192 000 Kč

## Jak vzniká rozpočet?

V roce 2017 jsme začali přebírat nová rozpočtová pravidla a koncepty. Kromě věcí čistě procesních (jako jsou způsoby účtování, uchovávání účtenek a podobně) se výrazně proměnila i naše strategie.

Některé věci se nezměnily a i když jsme již v chystání rozpočtů poměrně dosti zkušení, stále je rozpočet hry do velké míry živý organismus. Internetová nabídka neodpovídala realitě, někdo nám něco slíbí, že udělá zadarmo, a pak to neudělá a my to musíme zaplatit jinde, něco drahého se rozbije a my to musíme nechat opravit (a to například na opravy aut zničených při přípravě akce přispíváme jen symbolické částky). Samozřejmě, jindy se zase povede výrazně ušetřit: seženeme materiál levněji, někdo z dobré vůle něco vyrobí zdarma či nám něco věnuje. Rozpočet je tak z principu v podstatě dobrovolnické práce vždy trochu pohyblivý: většinou se ale do něj vejde a máme s balancováním množství proměnných už dost zkušeností. Letos jsme nezaznamenali žádné špatně řešitelné propady.

Problematická je stále příjmová stránka. Nově jsme bohužel museli zpřísnit storno podmínky ohledně her a jsme výrazně striktnější v mazání neplatičů. Relativně se také daří dávat náhradnická místa přednostně představitelům krátkodobých postav nebo vyloženě dobrovolníkům, pro které se tak toto stává motivačním benefitem.

Výsledkem těchto rozdílů je, že musíme na poslední chvíli škrtnat v rozpočtu, nebo se dostaneme do mínusu – záleží, zda škrtnat ještě jde. První, co se pak škrtá, jsou investice do “provozního banku” Rollingu, který zajišťuje sklady, opravy věcí, průběžnou administrativu a tak dále. Právě tato složka nás stále tlačí nejvíc - byť se již objevují první větší dárci, kteří nám poskytují dary přímo na provoz spolku.

## Provozní výdaje

V současnosti nám nejvíce chybí kapitál na provoz sdružení. Zde jsou 3 základní směry, kam peníze putují v současnosti (v rozpočtech najdete tuto položku jako “Lidé - Rolling”, i když se o peníze pro lidi vesměs nejedná):

1. Investice do vybavení - nutnost investic asi není nutno nijak komentovat. Snažíme se je rozdělovat mezi vícero akcí, ale ne vždycky to jde (obzvlášť pokud akce nemá příliš dobrý finanční výsledek). Potom musí tyto výdaje jít do provozu sdružení. Největší náklad v této složce je momentálně provoz skladu a dodávky, které jsme obě dvě vyhodnotili jako klíčovou investici, která ale významně finančně zasáhly do provozu spolku. Zároveň se jednalo o v případě dodávky investici v rámci strategického plánování výhodnou - cenu dodávky bychom utopili v půjčkách vozidel nejpozději za dva roky. Vybavení skladu bylo snad jednorázovou investicí, ale bude vyžadovat další údržbu, více polic a nábytku a časem chceme ve skladu vybudovat funkční dílny pro výrobu materiálu.
2. Provoz – nájem, tisky, propagace, administrativa a další. Nájem skladu je momentálně největším pravidelným výdajem spolku, které je částečně sníženo synergii s tím, že na stejné lokaci přímo pořádáme hry. Problémem v kategorii “Propagace” pak bylo jednoznačně nedostatečné pokrytí sociálních sítí v závěru roku 2017. Situaci se snažíme řešit hledáním dobrovolníků a v poslední fázi i

hledáním placeného správce našich sociálních sítí, ale zatím jsme nenarazili na vhodného. Zatímco sklad se tak povedlo snad koncepčně vyřešit, problém v oblasti propagace dále roste. Nepříjemným souběhem je i to, že se do velké míry ve stejné chvíli, kdy jsme ztratili možnost adekvátně spravovat své sítě, prakticky rozpadly mezinárodní larpová fora a místa setkávání.

3. Odměny pro členy – jedná se jednak o odměny finanční, tak i nefinanční (párty, trička, občerstvení, cestovní náklady). Obecně je asi na místě říci, že NIKDO ze spolku nemá vyšší finanční odměny než na úrovni velmi špatně placené brigády na malý úvazek a pro nikoho není Rolling důležitým zdrojem příjmů. V roce 2017 jsme na tři měsíce platili 10 000,- na DPP generálnímu řediteli, který se spolku věnoval na plný úvazek (srpen, září a říjen, včetně měsíce přímo na De la Bete).

## Investiční strategie

Zásadní změnou v našem přístupu k hrám je přiznání toho, že očekáváme trvalost a možnost dlouhodobějšího uvádění her. Všechny naše hry totiž dosahují počtu uvedení v době zakládání spolku naprosto nemyslitelných a vesměs se i daří obměňování a omlazování uváděcích týmů. Při uvažování o rozpočtech se pak vyhýbáme šetření za každou cenu (byť se stále oproti komerčním řešením jedná o velmi budgetové a dobrovolnické záležitosti) a místo toho jdeme cestou cíleného budování širokého a kvalitního fundusu. Jednotlivé hry jsou také projektovány na návratnost po čtyřech či pěti bězích, což znamená prostor pro držení ceny vstupu na hru stále na přijatelných hodnotách. Společný majetek spolku také umožňuje držet poplatky níž a zároveň se snažíme půjčkami vybavení za ceny amortizace (nebo pod ní) podporovat i další projekty, letos například Dědictví bouře, Cien Años de Soledad nebo Průsmyk 502.

Tento přístup je také umožněn jak pečlivou prací a rozpočtováním, tak hlavně díky vyššímu počtu opakování her jako jsou De la Bete nebo Legie. V příštím roce by peníze zpátky spolku měly splatit a začít dávat navíc Requiem: Reichskinder i Mirrors of England, dlouhodobě relativně nižší, ale stabilní částkou přispívá Konec dějin.

<b>Bilance akcí 2017</b>	<b>příjmy</b>	<b>výdaje</b>
Legie:Sibiřský příběh 2017	230 000	280 000
Ples	25 000	23 000
Válka o Prsten	66 000	62 000
Requiem: Reichskinder	226 000	165 000
Zusammen/Sami/Sudetenland	53 500	66 000
Live Action Pride	22 000	8 000
De la Bete	704 000	475 000
Mirrors of England	193 000	98 000
Konec dějin	97 000	145 000
Ostatní akce, provoz	8 500	192 000

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

## O spolku v roce 2018 a o tom, co bude dál

Co jsme si přáli na konci roku 2016?

Přáli jsme si úspěch Kolonie. Ta se nakonec nemohla stát a její zrušení je velmi bolestivé slepé rameno naší činnosti. Chtěli jsme úspěch Requiem: Reichskinder - a ten alespoň na národní úrovni přišel, mezinárodnímu úspěchu možná stojí v cestě téma, možná přílišná blízkost k našemu uvedení Harem Son Saat. Chtěli jsme ukázat, že v Česku umíme dělat hry a propojit se s mezinárodní larpovou scénou. A po uvedení De la Bete, dvou Legion a Zusammen/ Sami/ Sudetenland bychom to mohli prohlásit za úspěch, ale jdeme dál. Příští rok nás čeká

další ZSS, další dva běhy Legion a k tomu uvádíme Murielin larp Harem Son Saat, což je pro nás ohromná čest a příležitost.

Sliby roku 2016 se tak s jednou výhradou nakonec v roce 2017 vyplnili. Dokonce jsme dokázali i dlouhodobě vyřešit situaci skladu, zaškolovat spousty uvaděčů k hrám a dávat dohromady pevnější metodiky toho, jak mají být hry uváděny a předávány. Kalendář na rok 2018 jsme naplnili po okraj a máme tam jak dotahování starších projektů, tak úplně nové kusy. U De la Bete a Cave Canem se nám možná rýsuje příjemný dvouletý cyklus, jednotlivé hry si získávají nové publikum a vidíme potenciál k růstu na všech místech.

Největší krize, kterou chceme v roce 2018 řešit, je krize dobrovolnictví. Stále větší část účastníků se přesouvá spíše do role platících zákazníků bez dalšího podílení se na hrách, což je nastavení, které je pro nás výrazně neudržitelné. Chceme najít cesty, jak učinit například krátkodobé role ještě zajímavější pro účastníky. Potřebujeme rovnoměrněji rozšiřovat naše týmy a chceme dál pracovat na spolku, který tady bude i za pět let. Na spolku, který bude dál dělat hry, lidem radost a třeba se nám podaří skrze hry i někomu pomoci.

A budeme rádi, když budete u toho.



rolling

Vytvořil spolek Rolling v roce 2018

Autory fotografií jsou: Petr Hájek, Michal Kára, Lukáš Makovička

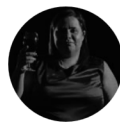
**David František Wagner**



**Adam Pešta**



**Lucie Chlumská**



**Eva Wagner**



**Jakub Janovský**



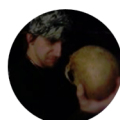
**Jan Staněk**



**Ondřej Benda**



**David Wanka**



**Klára Kla Wanková**



**Ondřej Hartvich**



**Hana Laueroová**



**Jakub Crash Philipp**



**Martin Neji Philipp**



**David Michálek**



**Míša Hrabáková**



**Michaela Portychová**



**Tadeáš Hlavinka**



**Klára Příbramská**



**Jan Mottl**

