

Recenze na Pražskou hlídku IX Na ostří nože

Staré pořádky se hroulí. Pravidla, která platila stovky let, už neplatí. Přízrak války se pomalu vkrádá i do Prahy, a spolu s ním strach. Strach z chaosu, z anarchie, ze smrti, ze zítřka. V takové době jedni zapomínají na staré křivdy, jiní si je naopak vyřizují. Všichni ale balancují na okraji propasti...

Týdenní letní díl Pražské hlídky IX byl, jak už číslovka napovídá, pokračováním dlouhodobé série městských larpů ze světa Hlídek na motivy románů Sergeje Lukjaněnka. Většina postav jsou členové Hlídek, které dohlížejí na pořádek v Praze, pátrají po narušitelích pořádku, bojují s nimi, vyjednávají a vedou nikdy nekončící závod s druhou Hlídkou. Tento rámec ale nijak nespojuje jednotlivce, ať už v Hlídkách nebo mimo, v jejich osobní iniciativě. Je možné budovat si osobní politické pozice, vést mocenské intriky nebo provádět výzkumy fungování Šera. Hra je flexibilní a umožňuje hráčům přizpůsobovat si množství času, které v ní tráví jako postavy. Pokud prostě zrovna potřebujete ze hry zmizet, nevádí to.

Herní systém Pražské hlídky nepatří k nejjednodušším, kromě obsáhlého grimoáru kouzel a rituálů, kterými může teoreticky disponovat téměř jakákoliv postava ve hře, má každá postava svou specializaci, která má své vlastní schopnosti. Kromě "příručkových" kouzel a rituálů ale fungují i další, sofistikovanější a efektivnější postupy. O těch se ale postava musí dozvědět ve hře, ať už vlastním výzkumem nebo učením se od ostatních, což dodává hře další rozměr, další stupeň komplexity, a otevírá možnost nehrát jen bojovníky nebo diplomaty, ale taky učence.

Toto léto se neslo v duchu velkých změn ve společnosti Jiných. Běžné události hlídkařského života se mísily se změnami, který způsobila novelizace Velké Dohody. Do toho dorazili nacističtí vědci se svou snahou o vytvoření nadčlověka, obří rituál otřásající základy reality nebo epidemie šerého moru. Oproti volnosti z předchozího dílu byl tak tehle díl více railroadový. Většinu velkých událostí nešlo moc ovlivnit, postupně přicházely a úspěšně eskalovaly napětí. Ačkoliv jsem se tak místy cítil ve vleku událostí, kvůli kterým jsem měl chuť křičet "Né, zastavte čas, já nechci další den, protože to všechno bude ještě horší!", atmosféricky byl tenhle díl doposud nejlepší městský larp, který jsem hrál.

No a pokud bych měl tomuto dílu něco vytknout, byl to nedostatek hráčů CP, kvůli kterému občas nebylo v rámci běžné hlídkařské činnosti co hrát, přesněji tedy s kým hrát. Důležité a dlouhodobé linky byly obsazené, a hráči, kteří se na nich podíleli, se prakticky nezastavili, zatímco jiní zažívali občas prostoje a museli si hledat zábavu sami. Za sebe můžu říct, že mě toto nepostihlo, prakticky každý den jsem vyžítý a vyčerpaný padal do postele po třetí hodině ráno. Jediná věc, která totiž člověka na Hlídkách skutečně omezuje, je potřeba občas spát a jíst...