

Kritická recenze hry „Výprava po stopách ukradeného glejtu — LARP nadstavba“

Verze: 01 (2026-07-05) · Recenze aktuálního stavu ([postavy_detaily_06](#) , [linky_detaily_04](#) , [linky_pribehy_alt_05](#) , [mapa_postav_vazby_06](#) , [balada_draft_03](#) , [archiv_zaver_debriefing_01](#) , [popis_oddilu](#)). Konkrétní opravy a implementační detaily jsou v [audit_hry_celkovy_01.md](#) a [nerozhodnute_varianty_rozhodnuti_01.md](#) — tedy je hodnocení.

Celkový verdikt

Tohle už dávno není „amatérský pokus s kartičkami“. Je to **nadprůměrně navržený komorní nordic-style LARP** s neobvykle disciplinovaným designem: pevné globální pravidlo (nedotknout se glejtu), resilience plány pro výpadky hráčů, rekvizitová logistika s prioritami, dvě úrovně církevního mlčení (zpověď vs. duchovní rozhovor) rozlišené líp, než to dělá většina komerčních scénářů. Kdybych to dostal k oponentuře jako placenou zakázku, řekl bych: **jádro je hotové a kvalitní; co hru reálně ohrožuje, není obsah, ale provoz** — skript je místy napsaný pro hru, kde všichni jdou pohromadě a kde má GM čtyři pomocníky. Nemá. Druhé riziko je, že poslední revize (Bylinkový ortel, NL7, zkouška biřice) jsou propsané v master souboru postav, ale ne v playbooku — hra si teď na několika místech protiřečí sama sobě.

Známka dnes: **7/10**. Po zapracování P0+P1 z auditu: **9/10** — a říkám to střizlivě.

Co je vynikající — na to nesahej

1. **Bylinkový ortel.** Nejlepší jednotlivé rozhodnutí celého projektu. Smrt Jíry na prahu chalupy, prsten sebraný ze země, prázdný tubus, básník-svědka, který z pravdy před vlastníma očima uplete mýtus — to je materiál, za který se neplatí málo. Verze v [postavy_detaily_06](#) (Vlastimil, Přibyslava) je napsaná výborně. Neředit, nepřepisovat, jen dotáhnout dva konce (Vlastimilovo dilema, tubus jako rekvizita).
2. **L1a — Klářiin oblouk.** Negramotná lazebnice s dopisem, který neumí přečíst, past se dvěma fallbacky, vnitřní obrat „Radovan není zloduch“ a čtyřcestné finále u džbánu. Učebnicový driver-design. Povídka I v [linky_pribehy_alt](#) dokazuje, že to nese emoci.
3. **L2 jako tlakový hrnec.** Blažej–Vavřinec–Eliška–Hedvika je hustě utkaná síť vzájemných strachů; Q5↔Q7 (dvě ženy, které se navzájem sondují a netuší, že hlídají tutéž noc z

opačných stran) je malý klenot. Marika šeptající v krčmě před Hedvičinýma ušima — přesně ten druh tiché rány, kterou si hráči pamatují roky.

4. **Hedvičin motiv (Joska).** Svědectví, které bolí osobně, ne občansky. Nejlépe motivovaná „malá“ postava hry.
5. **Popis oddílů.** Ta čtyři odstavcová kréda jsou literárně nejlepší text projektu. (Proto je škoda, že zatím nic nedělají — viz níže; ale text sám nech, jak je.)
6. **Systém tiků + doporučené výběry.** Tiky nejsou dekorace — jsou to signální vlajky pro ostatní hráče (Blažejovo narovnání při slově „klíče“ hraje L2 za něj). Tabulka doporučených tiků s odůvodněním je profesionální práce.
7. **NL4 „Zaseklá truhlice“.** Dva lidé se stínem špatného příbuzného si beze slov pomůžou a mlčí spolu. Miniatura, která říká víc než tři stránky expozice. Stejná liga: Vaškova volba (d) u kostek — předat cinknuté kostky předem.
8. **Vzkazy F1–F4 jako předměty** (groš / plátno / kov ze šatlavy / zlomená šipka). Konsekvence doručená věcí, ne textem. Přesně tak se to má dělat.
9. **Resilience sekce a plán vyřazování.** Málokterý amatérský (i profesionální) scénář myslí na to, co se stane, když nepřijede pět lidí. Tenhle ano, systematicky.
10. **Debriefing hybrid II+III.** Použít čerstvě zazněnou baladu jako obžalovací spis je skvělý koncept — jen potřebuje guardrail (viz výška 7).

Co mi vadí nejvíc (seřazeno)

1. **Skript se píše pro hru, která se nekoná: oddíly nejdou spolu.** Nejméně devět klíčových beatů (včetně vrcholu L5 a Bartolomějova podobenství) je naskriptováno „na cestě“ mezi postavami z různých oddílů, které se na cestě fyzicky nepotkají. To není detail — to je rozdíl mezi „na papíře krásné“ a „v sobotu večer hráči říkají, že se jejich linka nikdy nespustila“. Řešení (okna W0–W5, fronta u brodu) je naštěstí levné. (*Audit, DÍRA 1.*)
2. **Provozní nerealismus GM role.** ~50 intervencí, ~18 must rekvizit, 7 NPC kamejí, jeden člověk, který navíc sám hraje postavu a hlídá TopSeeker. Polovina šeptů navíc jen recituje hráčům jejich vlastní karty. Bez triáže se GM do oběda vyčerpá a odpolední linky (zrovna ty vrcholové — L4, L5) pojedou naslepo. (*DÍRA 4.*)
3. **Krčma bez režie.** Jedenáct skriptovaných momentů + výslech + kostky + unavení lidé = bez běhového plánu se nejsilnější večer roku rozpadne na šum. (*DÍRA 2, plán v auditu IV.3.*)
4. **Playbook zaostal za kánonem.** [linky_detaily_04](#) na ~10 místech vypráví předortelovou verzi L3 (liščí prsten, „prodala mu bylinu“, „viděl Marka“, starý refrén), L6 tabulky popisují Vlastimila, který už neexistuje. Hráč, který dostane kartu z _06 a GM, který jede podle linky_detaily, hrají dvě různé hry. (*DÍRA 3 / E3.*)

5. **L4 do této chvíle bolela jen NPC.** Tři kroky trávy a symbolika Božích muk — hráč u toho stojí a nic ho netlačí. (Tvůj instinkt „divná a nedomrlá“ byl přesný.) Verze „Mlýn na suchu“ to otáčí: v sázce je voda a Bětčin domov. (*Rozhodovací soubor, bod 2.*)
6. **Dopisová monokultura.** Napočítal jsem v návrzích 8+ tajných psaní (Štěpán×2, převorovy pokyny, Jankův dopis, vzkaz s podmínkou, NL7 lístek, Anetin lístek, Blančiny dopisy...). Když každý motor linky startuje „GM ti podá papírek“, hráči to třetí odpoledne prokouknou jako mechaniku. Naštěstí máš i silné předmětové rekvizity (prsten, mince, větvička, oka, brnění, tubus) — škrť E4 a kartové startovní vědomosti místo ranních lístků poměr srovnají.
7. **Vševědoucí šlechtic kradě hráčům volby.** V debriefing skriptu šlechtic veřejně konstatuje tajemství (Anetina tvrz, Blančin Mikuláš), o jejichž odhalení měli rozhodovat hráči. Je to nejrychlejší způsob, jak si na konci dne zneprátnit dva nejlepší hráče. Kodex „jen fáma, nikdy fakt“ + GM denní zápisník to řeší. (*Rozhodovací soubor, bod 6.*)
8. **Bartoloměj je strukturní paradox.** Pět hvězdiček zátěže, střed L2 i L6 — a celý den chodí s oddílem, ve kterém nemá jediného kajícíka. Nejvytíženější postava hry je zároveň ta, která má nejprázdnější itinerář mezi zastávkami. (*Řešení: přesun, viz tabulka níže.*)

Klišé watchlist (drobnosti, které hru srážejí k průměru)

- **„Zkažený převor“.** Stock figura. Záchrana už je v materiálu: nespavost a Přibyslaviny odvary. Vlk, který v noci nespí, je člověk — jednu větu o tom nech Ludmilu zaslechnout (L4 v2 to dělá) a klišé zmizí.
- **Vykonstruovaná výhrůžka „vím, čeho se dotýkáš“** (Štěpánův dopis) — telenovela, ale funkční past; drž ji krátkou a nikdy ji nevysvětluj.
- **Dvojitě falšování** (Jakubův cejch + jakékoli další padělané listiny) — proto v L4 v2 žádný padělek není; motiv nechat exkluzivně Jakubovi.
- **Dva audity** (mýto NL7, registr práv A4) — sjednotit rétoricky pod „Radovanův velký audit“, jinak to působí jako copy-paste páka.
- **„Led v očích“ dvakrát** (Jíra v refrénu, „bratr lapků“ ve sloce 4) + sloka 4 prozrazuje Lísku napevno — errata E5.
- **Osm dopisů** — viz výtky 6.
- Pro pořádek: **žádný z velkých obsahových klišé-alarmů (ztracené dvojče, tajný šlechtický původ, otrávený prsten...) tu není.** To je u fanouškovského projektu vzácné a zaslouží pochvalu.

Dynamika oddílů

Vnitro-oddílová hustota (kolik dramatu má oddíl „doma”)

Oddíl	Interní obsah	Hodnocení
A — Čest	L2 kompletní síť (Blažej–Vavřinec–Eliška–Hedvika) + Q5/Q7 + Ludmilina příprava L4 + Herpold NL7 poloviční	Bohatý — nejhustší oddíl hry; jen zpovědník sedí jinde (viz přesuny)
B — Stopa	Bětko–Havel(–Mikeš): L5 jádro, NL3, NL4; Blanka L1b sólo; Matyáš L3 sólo	Střední — dvě sólové postavy, ale kryté cross-okny; meta-quest „co nesedí s krajinou” jim dá společnou činnost
C — Nitky	L1a kompletně doma (Klára–Radovan–Aneta) + Vašek + NL8	Bohatý
D — Maska	Vlastimil–Ctibor osa L6, Dorota, Přibyslava — komentátorský oddíl	Střední-bohatý ; sedí přesně k popisu oddílu

Mezi-oddílová závislost — odpověď na tvou otázku

Ano, v současném stavu se hráči musí vázat mimo oddíl víc, než je zdravo — ale ne proto, že by vazeb bylo moc, nýbrž proto, že skript neříká *kdy a kde* se mají potkat. Kriticky mimo-oddílové jsou: zpovědi (A→C), vrchol L5 (B↔C), celý L4 (A/D↔B), NL3 (B↔C), NL7 (A↔D↔C), Q4/Q6/Q9, NL17, Mikeš↔Aneta. Po zavedení oken W0–W5 a dvou přesunech níže klesne počet beatů závislých na náhodném setkání z ~12 na ~0 — všechno ostatní jsou vazby *správně* mezioddílové (vyhlídka a krčma je unesou a hra je pro ně stavěná: refrén, hlasování, výslech).

Metrika po opravách: každá postava má **min. 1 celodenní vnitro-oddílový motor + max. 2 mimo-oddílové beaty vázané na konkrétní okno**. To je zdravý poměr pro tenhle formát.

Doporučené přesuny postav mezi oddíly

Postava	Nyní	Doporučuji	Proč	Dopad / logistika
Bartoloměj	C	→ A (fixně)	Všichni jeho kajícíci (Blažej, Vavřinec, Eliška, Hedvika) jsou v A; podobenství konečně slyší ti, kterým patří; popis oddílu A doslova mluví o zpovědi — tematicky domov	C: vůdcem a gramotným zůstává Radovan; NL8 (Klára) se přesouvá do oken W1/W3 — snese to. A: zpovědní tlak celodenní = přesně účel oddílu „Čest”
Ctibor	A (dual A↔D)	dual D↔C — vždy tam, kde je Vlastimil (4 oddíly: D; 3 oddíly: C)	Dvojice cynik–romantik je deklarovaná jako „jeden z nejostřejších momentů hry” — nesmí se vidět jen 45 minut na vyhlídce	A ztrácí ochránce → kryje Blažej (voják). Zároveň to opravuje rozpor E6 (linky vs. postavy v 3-oddíl modu)
Vašek	C (dual C↔A)	Ponechat v C (alternativa B jen nouzově)	Jeho L5 partneři jsou sice v B, ale vrchol L5 je stejně ukotven u brodu (W4) a NL3 se tam dá přesunout; C potřebuje po odchodu Bartoloměje druhého muže a ochránce; „Nitky/podsvětí” mu tematicky sedí	Pokud by C bylo i tak přelidněné a B slabé v konkrétním ročníku, Vašek→B je legitimní záložní tah (L5 pak běží celodenně), ale ztratíš cross-napětí pohledů přes louku
Ludmila	dual A↔D	Ponechat	L4 v2 žije v oknech (W2, W4) — přesun nic nepřidá	—
Přibyslava	dual D↔A	Ponechat v D primárně; posunout v plánu vyřazování dozadu (už navrženo v linky_detaily — potvrzují)	Po ortelu strukturně nezbytná	—
Dorota, Vlastimil, Herpold, ostatní	—	Beze změny	Jejich cross-vazby patří do oken, ne do přesunů	—

(Poznámka: přesuny zkontrolovat proti [rucni_alokace_postav_do_oddilu.csv](#) a počtovým tabulkám — je autoritativní; tohle jsou doporučení k jejímu updatu, ne obcházení.)

Soulad s popisy oddílů po přesunech

- A „Čest" + zpovědník = ideální fit (hanba „šeptá ve zpovědi" — teď doslova).
- D „Maska" + Ctibor natrvalo = oddíl, který sleduje mlčení, dostává svého profesionálního pozorovatele.
- C „Nitky" zůstává oddílem dluhů a pák (Radovan, Aneta, Klára, Vašek) — čistší profil než dnes.
- B „Stopa" nemění složení; dostává meta-quest, který jeho optiku konečně zhmotní (jamka po kameni u brodu je „jejich" nález).

Závěr

Máš v ruce hru, jejíž nejlepší scény (smrt na prahu chalupy, šepot Mariky, prázdný tubus, dvěisky po baladě) snesou srovnání s profesionální produkcí. Co ji dnes drží pod její úrovní, jsou tři provozní věci — geografie oddílů, přetížený GM, nerezírovaný večer — a jedna redakční (playbook vs. kánon_06). Nic z toho není přepisování příběhu; je to řemeslné dotažení. Priority a přesný pracovní seznam jsou v auditu; verdikty k otevřeným variantám v rozhodovacím souboru. Jediná věc, kterou bych ti jako dramaturg zakázal, je sáhnout na Bylinkový ortel — ten už je hotový.