

LARP/RPG: Výprava — Rataje nad Sázavou — Detailní rozpracování linek (verze 16)

Změny v _16 oproti _15 (2026-08-17, RC01 — korekturní průchod dle

[skill_korekturni_pruchod_01.md](#) ; plný záznam nálezů [korekturni_pruchod_02.md § D](#)):

-  **KOLIZE ID vyřešeny (rozhodnutí kurátora):** tři dětské rekvizity byly v tabulce **dvakrát** ([#Deti-A/B/C](#) × [#Dite-A/B/C](#)) — **schéma [#Deti-*](#) zrušeno**, obsah sloučen do [#Dite-*](#) (používají ho všechny navazující soubory), priorita všech dětských rekvizit **nice-to-have**.
Text balady měl **tři ID** ([#L3-D](#) , [#L6-B](#) , [#Balada-Text](#)) — **sjednoceno na [#L6-B](#)** , zbylá dvě zrušena.
- **W4.5 osamostatněno.** Vyhlášení heroldem u Horního hradu (~18:15) bylo v masteru pořád vedené jako „první položka W5“; nově je to **samostatné okno W4.5** mezi návratem a krčmou, jak už měl [semanticky_index_hry_08.md](#) i [postavy_komplet_19.md](#) . Sekce fyzicky přesunuta před W5, doplněn řádek do [§ Trasa s časováním](#) , opraveny časy W5 (18:45–20:15+).
- **Odstraněny přeživší staré verze:** strop „max 2 GM úkony“ ve W2.5 (zrušen 2026-08-17, ale text ho na dvou místech dál tvrdil) · Herpoldův řádek v auditu hutnosti · řádek „Otec mlynář u brány“ v souhrnné ose GM intervencí (otec fyzicky nevystupuje — **třetí instance téže chyby**) · stále TODO o [postavy_karticky_02](#) · poznámka, že [#L3-A/#L3-E](#) chybí v minimálním balíčku (už nechybí).
- **Audit hutnosti:** Matyášovi doplněna **L6** (3 tečky, celkem 7 — nejhutnější postava hry) po kanibalizaci Ctibora; do [_15](#) tam měl prázdko, ač křížová matice ho v L6 vedla.
- **Přepočteny počty:** minimální balíček 9→**12** rekvizit; tabulka předmětů must 17→**22**, nice/optional 10→**29** (strojově ověřeno).
- **Jazykové opravy:** „kláštersaké“ → klášterní (*poslední z pěti zlomků jmenovaných v [analýza_klise_kyc_stock_01.md § 5/8](#) — ostatní čtyři padly už 2026-07-23*) · „**Sestro Alžběto**“ → „**Sestro Aneto**“ v textu rekvizity [#L1a-D](#) (*mrtvé jméno v textu, který dostane hráčka fyzicky do ruky; týž soubor měl o 1700 řádků níž správný tvar*) · „Markova prstene“ → „Jírova prstenu“ · „Liška = Janek“ → **Líska** (*slovo, které měla vymýtít oprava z 2026-08-15*) · rozpletena slitá věta o Vavřincově úlevě v L2 Beat 5.
- **Sweep:** [balada_draft_04.md](#) → [_05.md](#) .
-  **Ponecháno záměrně:** třetí kolo fámy říká „*Strhal se s koněm u Sázavy*“, kdežto premiéra a zlom říkají „*u Skalice*“. **Kurátor 2026-08-17 potvrdil, že to je v pořádku** — myslí se řeka Sázava, tedy místo v kopci před brodem na cestě z Lededčka; **záměrně se to blíž nespecifikuje**. Neopravovat na „Skalici“.

Status: Pracovní GM playbook pro 6 linek (+ L1b). Každá linka je rozkreslena jako kompletní mikro-scénář s zákulisím, beat-by-beat průběhem, konkrétními GM intervencemi (kde / kdy / s jakou rekvizitou) a variantami pro jiný tón nebo počet hráčů.

Oprava geografie tábora (2026-08-16, in-place, bez bumpu; záloha

[linky_detaily_15_backup06.md](#)): Kanonická lokace tábora staré bandy/Janka „les jižně od brodu" byla fakticky špatně — brod u Kuchelníku vede od jihojihovýchodu k severoseverozápadu, takže přímo na jih od něj je jen řeka a bezlesá louka na levém břehu, na jihovýchodě strmá skála nevhodná pro tábor. Opraveno na „les severovýchodně od brodu, v kopcích nad Kuchelníkem, pod třemi vysokými smrky" — jediné reálně použitelné místo. Patchnuto: § NL3, § Beat 1 GM cue (Havlovi), § 5.10 VARIANTA IV (lístek #L5-F), § Tabulka herních předmětů (#L5-F). Souběžně opraven text dopisu #L5-B (viz [rekvizita_L5B_jankuv_dopis_02.md](#)) — narážka na „muže s rudou rukavicí" (Jíra Hrubý) odstraněna jako nepodložený cross-link, nahrazena obecným „kdyby se po mně někdo ptal" (rychtář, nespecifikováno — ponecháno místo pro TopSeeker).

Změny v _15 — čtvrtá dávka (2026-08-17, kontrolní průchod po kanibalizaci Ctibora; záloha

[linky_detaily_15_backup09.md](#)):

- **ŠKRTNUTO: napětí V7** (duplicita s Havlovým deflátozem) · **ŠKRTNUT úkol „tři podivné věci"** (nepřenáší se na nikoho; šlechticova otázka zůstává).
- **PŘESUNY:** cynik×romantik **L6.B3 Matyášova půlka W2 → W2.5** (Dorotina zůstává ve W2) · **obchůzka puchýřů W2.5 → W3**; u oběda ji volně nahradí Klára mastí (barva, ne beat).
- **PŘEPSÁNA kola fámy:** kolo 2 (W3) je **ZLOM** — Matyáš vypustí Ctiborovo jméno a mluví za sebe, Dorota ho poprvé osloví jménem; kolo 3 (W4) se tím vrací k originálu jako **tichá ozvěna**.
- **ZRUŠEN strop „max 2 GM úkony" ve W2.5** (rozhodnutí kurátora; orientačně do 8). Zůstává jediné pravidlo: **premiéra fámy před publikem**.
- (Podpora misky KRYSA a dořešení modulu Ž3 — viz [archiv_zaver_debriefing_03.md](#) a [vyrazovaci_plan_prehodnoceni_03.md](#).)

Změny v _15 — třetí dávka (2026-08-16, vyřazení Ctibora (VYŘAZENO) ; záloha před editací:

[linky_detaily_15_backup03.md](#)):

- **Konvence značení** (fulltextově dohledatelná napříč soubory): [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Matyáš \(fallback\)\]](#) / [→ Dorota](#) / [→ Havel](#) u přebraných beatů, [\[hranice M1\]](#) u připomenutí dělby Dorota/Matyáš.
- **⚠ Vědomé přebití modulu M1.** [vyrazovaci_plan_prehodnoceni_03.md](#) § Modul M1 říká, že Ctiborovu agendu „nepřebírá nikdo; přijatelná ztráta výpadku" — **kurátor 2026-08-16 rozhodl jinak** a agendu přenesl, protože na ní stojí dramaturgie konstrukce kýče a jeho

dekonstrukce v reálném čase. **Neopravovat zpět podle M1.** Zároveň je neplatný i starý refaktor „Bartoloměj přebírá cynický komentář podobenstvím" (§ 6.7, § Pohledy) — ten nahradil už samotný M1.

- **Matyáš** (dual B→D **aktivován**, §3.3 matice je nově základní konfigurace) nese: **fámu ve 3 kolech** (W2.5/W3/W4) — ale **tlumočí ji pod Ctiborovým jménem**, tj. doslech, ne znalost; druhou půlku **L6.B3** (cynik×romantik); **popření po baladě**; **misku KRYSA**; nově **štit→nůž** u výslechu. **[hranice M1] : forma, žánr a doslech — nikdy vlastní fakta o jezdcí** (pojistka z S4b platí beze změny, jinak polopřizná placené mlčení a shoří L3).
- **Dvě věci se přenosem změnilly podstatně:** (1) **3. kolo fámy (L3 Beat 7) se nepřenáší doslova** — „sype dál sám pro sebe" je muž s *vlastní* krycí historkou; přepsáno na Matyášův beat, kde fámou **poprvé řekne bez Ctiborova jména**. (2) **Cejch pod rukavicí** Matyáš říct nesmí; detail rozdělen na **Dorotino pozorování** (nevinné, má ho na kartě) + **Matyášův význam z obecné znalosti** — dohromady řeknou totéž co Ctibor a ani jeden nepřizná nic.
- **Dorota** nese: **jméno „Jíra Hrubý"** (hostila ho dva večery — jediný neprůstřelný zdroj po Ctiborovi, který byl dosud „tichý katalyzátor"), **„tři podivné věci"**, **šlechticovu otázku jako první z D** (přeformulovaná ze slovníku vojáka) a **otevřít L6.B3**. Její námitky u fámy míří **na nepřítomného Ctibora, ne na Matyáše** — jinak by se z L3 dvojice s tichou aliancí stali veřejní protivníci.
- **Havel** nese: **deflátor** (tubus / prsten / Kliment — pojistka E20 proti kontaminaci šifrovačky) a **napětí V7**. Upgrade, ne nouzovka: Ctibor defloval ze *znalosti*, Havel **z řemesla**.
- **Padá bez náhrady:** W0 (Ctibor stojí stranou / inspekce ranců) · reakce na refrén „*Aha. Tak ten kluk od Pirkštejna.*" · tik #1 („*Tohle ne.*") — Matyáš má vlastní a nesmí ho zdvojit.
- **Patchnuté sekce:** audit hutnosti · křížová matice · Hierarchie a autorita (2×) · W2 (V-napětí) · W2.5 · W3 · W4 · W5 runbook (fáze 2 a 3) · L3 (Beat 3, 7, 7b, 8, zákulisí, vztahová mapa, verze C, křížení) · L6 (celá: 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, Beat 1, Beat 3, Beat 7 + **nový pod-beat „popření"**, verze A/D, resilience, křížení) · Provazy mezi linkami · Pohledy do problematických linek · L6 restrukturační · napětí V1 a V7 · herní tiky · **#L6-C** .

Změny v _15 — druhá dávka (2026-08-15, zapracování [analýza_eliska_gesto_penize_05.md](#) ; záloha před editací: [linky_detaily_15_backup01.md](#)):

- **§2.2 zákulisí přepsáno:** Blažej přišel do archivu **osobně** (ne přes posla); **Hedvika slyšela Blažeje × Vavřince otevřenými dveřmi** (žádný ženský hlas — Marika na hradě být nemohla); **Blažej službu nikdy nepřevzal**, takže se k němu klíče nedostaly.
- **§2.8a (VYŘAZENO)** — Eliška je ze hry vyřazena úplně, zůstává jako NPC v lor; agenda → [archív_vyrazenych_postav_04.md](#) .
- **L2 Beat 1:** deník **zůstává v archivu**, Vavřinec nese jen cestovní zápisník; nová věta „*Pan Hanuš chce po návratu obojí vedle sebe — rozpis i deník.*"

- **Opasková GM kartička přepsána celá** — nový kánon, hotová odpověď „kde byly klíče“, **celý řetěz běží v hospodě ve W5 fázi 1** (nikam se netahá), #L2-D bez tesáku, Hedvičina věta, dvoupatrová pojistka (Dorota → šlechtic).
- **W5 runbook:** fáze 0 zrušena; fáze 1 = chráněná položka **opasek**; z fáze 4 vyškrtuto gesto i Eliška.
- **Liška odstraněna z L5** (dokončení opravy, kterou začal E3 prsten fix) — #L5-A je nově **mince s trojlístkem a okřídleným mečem, ve váčku**; sjednoceno s tikem.
- **F1–F4 nový set** (lísková snítka / odtržené plátno / okovy / zlomená šipka, vždy v sáčku) + **doplněny interpretační věty**, které se dřív ztratily při přenosu ze zdroje; #L5-G → „lísková větvička u mlýna“ = Janek, ne banda; #L5-D a #L5-Vzkaz **se nesmí slít**.
- **Udička pro Blažejovu večerní větu: Vlastimil jako herold připije veliteli** „na noc na hradbách a den v poli“ — připitek dává slovo, ne otázku, takže se Blažej nezavře, ale rozvede. Kaskáda náhrad: host z města → Dorota → GM šeptem.
- **NL18 „Oči a ruce“ dostalo ID** (Havel × Matyáš) + rekvizitu #NL18-A (kelímek bylinného mazání na klouby). Dosud bylo pouto bez ID i bez rekvizity, tedy nedohledatelné v registru i v soupisce.
- **Doplněny chybějící číslované rekvizity** (dosud existovaly jen v textu karet, ne v soupisce):
 #L6-C **tři misky** pro hlasování o Jírově legendě · #L1a-F flakón na lektvar · #L1a-G **zub divočáka** — **má ho Havel a Přibyslava si o něj musí říct (nový mikro-kontakt B×D)** · #Q9b-A dva flakónky (Matyáš) · #Vyb-B4 / #Vyb-D3 hmoždíře · #Vyb-A6 růženec (Ludmila) · #Vyb-A3 velký kříž (Bartoloměj) · #Vyb-D1 kelímek na kostky · #Sifry-A-D **čtyři sady šifranských pomůcek** · ~~#Deti-A/B/C skicák, relikviář, zapečetěný rozkaz~~ (⚠️ zrušeno v _16, 2026-08-17: kolidovalo s už existujícími #Dite-A/B/C/D, které používají všechny navazující soubory. Obsah sloučen do #Dite-*, schéma #Deti-* zaniklo.).
- **#NL17-A (Joskovo brnění) drží nově ANETA** — bez toho neměla Hedvičina platba 6 grošů co koupit; **doplněn celý blok NL17 na Anetinu kartu**, kde dosud chyběl úplně.
- **#L3-C přejmenováno** z „koženky“ na „**kus červené kozinky**“ (fulltextově ve všech aktivních souborech).
- **Bylinné lektvary dostaly stav „hotovo × míchá se“ a seznam přísad:** #L1a-F lektvar zamilovaných **se míchá ve hře** (víno od Anety, zub od Havla, divizna z odbočky) · #Q9b-A uklidňující odvar — **první dávka hotová, druhou Matyáš míchá** (levanduli musí sehnat od Přibyslavy, kopřivu/heřmánek přes Havla, **studený výluh, protože na trase není oheň** → předává se až na návratu) · #NL18-A mazání **hotové, nemíchá se** · #L4-H odvar pro převora **hotový a zapečetěný**. Plné recepty dodá kurátor ručně na karty.
- **Nové rekvizity:** #L2-C (Klimentův lístek), #L2-D (opasek, must), #Zold-A, #Mesec-Hedvika, #Mesec-Aneta, #Mast-Klara, #NL18-A; #Kostky-B povýšeno na must; #L4-H přejmenováno

na „**Láhev s odvarem pro převora, zapečetěná klášterním voskem**“; #L2-A přepsáno na *rozpis*.

- § GM **logistika** : doplněn minimální balíček + **pravidlo, co se smí a nesmí vsadit u kostek** + peněžní hygiena v U Pinců.
- **NPC**: NPC-9 Marika opasek **položí**; nový NPC-15 **posel z hradu**.

Změny v _15 oproti _14 (2026-08-15, zapracování

[analiza_hierarchie_pan_vazal_poddany_01.md](#) **po kurátorském rozhodnutí**): Nová sekce # **Hierarchie a autorita – pravidla dne** (za křížovou maticí) — kodifikuje tři vrstvy autority, pravidlo „*rozkaz zdrží, nikdy nezastaví*“, nedotknutelnost zpovědi a rozdělení kompetencí Blažej × Radovan (dosud nebylo nikde určeno, kdo komu ustupuje). **Mandát večerního výsledku vyřešen bez jediného člověka navíc**: Hanuš u Horního hradu výpravu jen propustí a **vše podstatné dá vyhlásit heroldem Vlastimilem** (nový beat ve W5, § [Vyhlášení u Horního hradu](#)) — mandát je tím veřejný dřív, než kdokoli stihne namítnout „jakým právem“. **§2.7 resilience opravena**: při výpadku Bartoloměje Ludmila **nikdy nezpovídá** — vede jen duchovní rozhovor a odkazuje ke zpovědi u kaplana po návratu (vyřazené postavy dál žijí jako NPC). **NL3 přerámována**: právo volat má Havel (jeho revír), Vašek má ruce; všechny tři volby přepsány tak, aby nepředpokládaly fyzicky přítomného pytláka (na scéně nikdy nebyl a oka ani zvěř nemají ID v tabulce rekvizit) — **bilanční body beze změny**. Zrušen strop dvou zpovědí za den (kdo přijde, toho Bartoloměj vyzpovídá; strop dvou podobenství zůstává).

Změny v _14 oproti _13 (2026-07-27, oprava kolize ID na pokyn kurátora): ID #L3-B **bylo od _02 použité pro dvě různé rekvizity** — v beat textu L3 Beat 2 (§ 3.5) a v souhrnné ose GM intervencí pro **Vlastimilovu píšťalu**, kdežto v § [Tabulka herních předmětů](#) (a v [semanticky_index_hry_05.md § 5](#)) pro **Havlův kožený váček s voskovou pečetí**. Rozhodnutí kurátora: #L3-B **zůstává váček**, píšťala přechíslována na #L3-F (2 výskyty) a dostala vlastní řádek v tabulce předmětů. Vlastimilova trubačská trubka a loutna jsou zmíněny v tomtéž řádku **bez vlastního ID** — nefigurují v žádném beatu a právě „ID bez beatu“ tuhle kolizi třináct verzí živilo. Nalezeno při návrhu dětských rolí ([detske_role_zapojeni_04.md § 5](#)).

Změny v _13 oproti _12 (S5, drobná oprava při stavbě [semanticky_index_hry_04.md](#) , 2026-07-23): L4 Beat 4 odkazoval na „→ W3 (Talmberk)“ — pozůstatek z doby před druhým přesunem beatu BětkaxLudmila (L4→W3→W2.5 v rámci S4a); oprava na „→ W2.5“, sladěno s W2.5 tabulkou (řádek „přesunuto z W3“) a úvodem k W3 (§ [Beat 4](#) výše je teď jediný zdroj pravdy). **Dodatečný sweep (2026-07-23, na žádost uživatele)**: deset odkazů na [archiv_vyrazenych_postav_02.md](#) povýšeno na [_03.md](#) (obsah tam odjakživa byl, jen zastaralé číslo — výjimka: changelogový řádek „Změny v _07 oproti _06“ výše ponechává [_02.md](#) , protože historicky popisuje, kam se obsah přesunul v době vzniku _07); jeden odkaz [bylinkovy_ortel_final_03.md](#) → [_04.md](#) (§3.2 „nová kanonická verze“ byl v rozporu s vlastním pozdějším odkazem souboru na Vavřincovu pečeť, který už správně cituje [_04.md](#)). **Doplňková oprava (týž den)**: archiv byl mezitím povýšen na

[_04.md](#) — všech deset odkazů proto znovu bumpnuto [_03.md](#) → [_04.md](#) , aby seděla s aktuálním stavem.

Změny v _12 oproti _11 (S4a — strukturně-dramaturgický průchod, [zpracovaci_plan_01.md](#) , 2026-07-23): Škrty dle [vyrazovaci_plan_prehodnoceni_03.md § 1](#)

(analýza_redukce_less_is_more_01, verdikty potvrzeny): NL4 „Zaseklá truhlice“ škrtnuta (škrť 3), mince na lavičce #L1a-B + žena u potoka NPC-4 škrtnuty (škrť 4), NL11/M3 ořez příslušenství — jen #NL11-A a volitelný GM zásah u výhně (škrť 5, beat sám zůstává), NL16 škrtnuta jako samostatný quest (škrť 6, podkladová vrstva žije větou v kartě z S3), Fallback 2 „duplikát dopisu“ škrtnut a přečíslován (škrť 7), Q5 sloučena do Q7 (škrť 8), „volitelný druhý tik“ zrušen (škrť 9), mrtvé variantové rekvizity #L1a-E/#L2-B/#L4-C/#L4-D archivovány ze soupisky (škrť 10, prosa Verze zůstává), Q53 vyčištěn z registru a křížové matice (škrť 12). **Pozor — kaskáda S1 rozhodnutí (2026-07-22):** Q4 a var. IV NEBYLY škrtnuty (kurátor zamítl), zůstávají aktivní a nově značeny [EXTRA] nebo (EXTRA) i zde; bilanční prahy F1–F4 proto beze změny (var. IV ve hře); Q4 Beat 3 zůstává ve W3 Talmberk; Q4 Beat 4 a var. IV večerní otázka vetkány do nového W5 runbooku. **Náhrady:** R2 (Anetin Beat C — pohled z trasy místo odbočky), R3 (tři pochodové šepť anotovány jako fallback, primární mechanismus se stěhuje na karty v S4b), R5 (pevné pořadí večera — runbook fází 0–4). **Z [navrhy_zlepseni_hry_02.md](#) :** nové okno **W2.5** „U padlého stromu“ (§1.1, vč. přesunu Běťka×Ludmila z W3 a nové premiéry Ctiborovy fámy s Dorotinou první námitkou), rozdělení **W3.5 (Ledečko) / W4 (Kuchelník)** (§1.2), odlehčení W3 na tři beaty (§2.1), W5 runbook + přesuny na návrat (§2.2 — finalizace zápisů, Blančin koncept dopisu, NL17 obchodní část do W4), nové beaty: Vavřincova pečeť tubusu (§6.1, L3 Beat 7c), Havlovo finále + ozvěna F1–F4 (§6.2), Klářina větev (e) „obrátit zbraň“ (§6.3), Přibyslava×Vlastimil otázka po baladě (§6.7, L3 Beat 8b), opasková GM kartička jako konsolidovaný souhrn (§6.8). **Otevřený bod z S4a, vyřešeno v S4b:** přesné znění „D3×A6 druhá součástka“ (W3.5) bylo v S4a nedoplněno; S4b ho doplnilo na Přibyslavině kartě ([postavy_komplet_18.md § D3](#)) — tahle poznámka o otevřeném bodu tu zůstala jako pozůstatek a byla opravena při korekturním průchodu S5.

Změny v _11 oproti _10 (S3 — kvalitativní průchod, [zpracovaci_plan_01.md](#) , 2026-07-23):

dle [analýza_klise_kyc_stock_01.md](#) — Marikina replika v krčmě (GM intervence #8 + NPC-9 tabulka) konečně přepsána na opasek ([navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.8](#) — dosud nikde nepropsáno, ač už dřív rozhodnuto); NPC-9 už nevyžaduje bezpodmínečně cizí tvář (less-is-more R4 — „host z města“, nouzově GM položí opasek beze slov); Přibyslavin GM šept o prstenu přepsán z „purpurové beletrie“ na věcné konstatování (§3.2); Štěpánův dopis Radovanovi (#L1a-C) přepsán na byrokraticky konkrétní bluf (§3.5); P3 silueta „žena s rytým kruhem na zápěstí“ zjednodušena na „žena, co platila Štěpánovými groši“ (§3.6, propsáno i do postavy_komplet); přidána GM poznámka o protievidenci pro Kláru v L1a Beat 3 (§2.1, plný modul Dvojí kniha přijde v S4); propagační opravy „vnitřně nezdravý“/„měšců než zdrávasů“ (2× živá místa) a smazána osiřelá věta „Mikeš dorazí s brašnou nářadí“ (§5); verifikační checklist less-is-more §5: cue Dorota×Matyáš označen jako fallback („pokud neproběhlo ve W2“), V-menu W2 cues 13–17

označeny jako totožné s napětími V1–V7 (ne duplicitní evidence), #L5-D doplněn o bezrekvizitní fallback pro minimální balíček. Balada a bylinkový ortel — viz samostatné +1 verze.

Změny v _10 oproti _09 (kurátorský erratum bod i, 2026-07-19): oprava kánonu úschovy klíčů — Blažejova pojistková věta „*Klíče v koši*“ → „*Klíče na mém opasku*“ (2 výskyty: L2 Beat 3 / GM intervence #3, Napětí V2). Klíče od komor nosil velitel hlídky u sebe na opasku; „koš“ byl historicky mylný. Vedlejší zisk: opasek, který Blažej té noci nechal u Mariky, se stává přímým fyzickým důkazem, že klíče nehlídal — viz [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.8](#) (opaskový řetěz L2).

Změny v _09 oproti _08 (kurátorský erratum, 2026-07-19): § 4.2 oprava směru posunu hraničního kamene — kámen se posouvá **od klášterního pole ven, k mlýnské stoce**, čímž se klášterní pole rozšiřuje o pruh s vantroky (dřívější formulace „směrem ke klášternímu poli, jen tři kroky vodního práva zbývají“ byla v rozporu s lístkem #L4-G, kde „vantroky musí padnout k nám“ — obojí teď popisuje týž jev: klášter si vodní právo nejdřív přivlastní, pak ho převor tajně prodá „pánu z Hory“) · §1.2 Blančin bratr → sestra Judita (stejná oprava jako [postavy_komplet_12.md](#), viz tam).

Změny v _07 oproti _06 (audit [semanticky_index_hry_01.md § 7](#), viz [changelog_oprav_nekonzistenci_01.md](#)): N1 doplněna samostatná sekce LINKA 1b · N2 registr Q+NL doplněn o sloupec „Aktuální ID“ · N3 Eliščiny denní beaty (Q5/Q7 plná verze, Q9, L2 Beat 3 GM intervence #4) přesunuty do [archiv_vyrazenych_postav_02.md](#), Q5/Q7 nahrazeny odlehčenou volitelnou večerní verzí · N4 zrušen GM šept #3 pro Ctibora (zná Jíru diegeticky) + opravena Beat 7 (Ctibor historku sám šíří) · N5 kozinka #L3-C přesunuta z W4/brodu na Talmberk (předchozí synchronizační bod před Leděčkem) · N7 refrén sjednocen na znění [balada_draft_04.md](#) · N8 rekvizity #L1-* sjednoceny na #L1a-* · N9 opravena visící reference #L5-E → #L5-C · N10 odkazy na [balada_draft_03.md](#) opraveny na [_04.md](#) · N12 podobenství #1 přeukotveno na „cesta k Talmberku, po W2“ · N13 audit hutnosti zbaven řádků Herpold/Mikeš.

Změny v _05 oproti _04: NL7 smazána [S4 §9] · E10 relativní časy T+/W · E19 Varianta B — fyzická restrukturalizace cross-oddílových beatů do sekcí W0–W5 · Herpold odstraněn [S4 §3.1] · Mikeš odstraněn [S4 §3.2] · §2.8a E4 (Klára→Eliška) + E8 (dlužní úpis smazán) + Eliška večerní role · E11 tábor „jižně od brodu“ · E18 rekvizity #L3-E + #L5-G doplněny · NL4→Vašek×Bětko · E3 prsten „rytina plamene“ · Kostkový mini-quest Herpold→Dorota

Změny v _06 oproti _05: Kliment pojmenován v L2 Zákulisí (klíč archivu „jednu noc → za rozbřesku“) · L2 §2.1a Křivka po oknech (W0–W5 tabulka) · Beat 2 pozvání-label · podobenství #1 po W2 anchored · L4 Beat 1 GM lore #L4-G (Kliment psal, převor diktoval) + deflátor · L4 Beat 6 volitelný cross-link Vavřinec × #L4-G · #L4-G + #L4-H do rekvizity tabulky a souhrnné GM osy

Klíčové globální pravidlo:

- Žádná linka nesmí přímo odhalit pachatele krádeže glejtu ani řešit hlavní zápletku.

- Hlavní zápleтка (krádež glejtu) zůstává v gesci stopovací/šifrovací hry TopSeeker. LARP vrstva běží paralelně.
- Všechny linky končí osobním rozhodnutím postav, nikoli vyřešením hádanky o glejtu.

Konvence souboru:

- 🎲 GM intervence — konkrétní akce gamemastera (předaná rekvizita, šeptaná pobídka, načasovaná replika).
- 📍 Místo na trase.
- ⚙️ Rekvizita potřebná k realizaci (lístky, předměty, dopisy).
- 🗨️ Očekávaná hráčská akce / reakce.
- 🔄 Varianta / odbočka.
- 🛡️ Resilience (chování linky při vyřazení postavy).

Trasa s časováním

Místo	Okno	Relativní čas (T+)	Charakter
📍 Pirkštejn (Rataje)	W0	T+0h (~9:00)	Briefing, formace oddílů, první šifry
📍 Kostel sv. Matouše (exteriér)	W1	T+1h (~10:00)	První zastavení mimo hrad — sakrální místo, vhodné pro zповědi
📍 Vyhlídka nad Sázavou	W2	T+2h–T+2h45 (~11:00–11:45)	Jediné garantované sociální setkání všech oddílů ; pauza, jídlo, mezi-oddílový kontakt
📍 Za Neuhořem, na okraji lesa	W2.5	T+3h20–3h50 (~12:20–12:50)	Nové okno (S4a) — polední zastávka „U padlého stromu“; jediné „teplé“ okno hry, GM limit 2 úkony
📍 Cesta od padlého stromu k rozcestí pod Talmberkem	—	T+4h (~13:00)	Cesta lesem; čas pro vnitro-oddílové intriky; bez cross-oddílových beatů
📍 Rozcestí pod Talmberkem	W3	T+4h30 (~13:30)	Povinné zastavení 10–15 min; po odlehčení S4a tři beaty (viz SYNCHRONIZAČNÍ OKNA). GM: reálně do vsi Talmberk nedojdeme — přesné místo zastavení (kopec před sestupem k Ledečku/Podskali/Kuchelníku) určí trasa TopSeekeru toho dne.
📍 Ledečko (východní okraj)	W3.5	T+5h30 (~14:30)	Brod, zastávka (nepřechází se) — NL3, tichý moment Matyáše
📍 Kuchelník — mlýn	W4	T+6h30–T+7h30 (~15:30–16:30)	Dramatický vrchol pro L4 a L5 ; rodinné fakta, hraniční kámen
📍 Návrat Kuchelník → Rataje	—	T+8h (~17:00–18:00)	Cesta zpět; čas zповědi a tichých rozhodnutí; od S4a i finalizace zápisů meta-questů a Blančin koncept dopisu
📍 Horní hrad / náměstí	W4.5	T+9h15 (~18:15)	Vyhlášení Hanušova vzkazu heroldem Vlastimilem — mandát večerního výsledku (1 cue, #34b). Samostatné okno mezi koncem návratu a krčmou; ještě ne krčma.
📍 Krčma v Ratajích	W5	T+9h45–T+11h15 (~18:45–20:15+)	Vlastimilova balada, kostky, finální tečka. Setkání se „šlechtou“. Runbook fází viz SYNCHRONIZAČNÍ OKNA.

Korekce vůči předchozím verzím:

- **Ledečko — kovářova výheň:** historická kovárna v Ledečku leží jižně od Sázavy, naše trasa jde po severním břehu. Quest přesunut: cizinec **nedošel do Ledečka**, jen tam *směřoval*.

Matyášův quest se mění z „zjistím, co tam dělal“ na „budu muset žít s nejistotou, protože se tam nikdy nedostanu.“ Místo, kam se Matyáš podívá z dálky a uvidí kovářovu výheň přes řeku, ale není kde převést — to je jeho osobní moment.

- **Hraniční kámen u Kuchelníku:** klášter Sázavy je 5+ km západně; spor o klášterní pozemky v Kuchelníku by byl nepravděpodobný. Kámen lokalizován jako **hranice mlynářovic rodinného pozemku vs. malý klášterní pozemek u brodu** (mlýny historicky mívaly složité svazky s církví — desátek z mletí pro klášter, klášter byl tu vlastníkem brodu výše). Spor je *lokální chamtivost* převora, ne velká církevně-šlechtická politika.
- **Kostel sv. Matouše:** přidán jako sakrální kotva pro zpovědi (Bartoloměj, Ludmila). Vlastimil tam zachytí část refrénu od poutníka. Klíčové dramatické místo na začátku dne.

Audit hutnosti linek (per postava)

Postava	L1a	L1b	L2	L3	L4	L5	L6	Celkem	Hodnocení
Blažej			•••					3	silný (driver L2)
Vavřínek			•••				(•)	3	silný
Bartoloměj			••				•••	5	velmi silný
Ctibor (VYŘAZENO)								—	role se nehraje (2026-08-16); L3+L6 zátěž přešla na Matyáše (protihlas), Dorotu (jméno + podivnost) a Havla (deflátor)
Hedvika			•••				••	5	velmi silný (s Joska motivem)
Ctibor								—	(VYŘAZENO 2026-08-15) — role ze hry, zůstává jako NPC v Ioru; agenda v archiv_vyrazenych_postav_04.md
Ludmila					••••			4	silný (vč. informátorství převorovi)
Havel						••	(•)	3	středně silný
Bětko					••	•••		5	velmi silný
Blanka		•••			••			5	velmi silný
Matyáš			(•)	•••			•••	7	nejhutnější ve hře (driver L3 + protihlas L6 po Ctiborovi)
Radovan	••						••	4	silný (cíl L1a)
Aneta	•••							3	silný (A4 + A1)
Vašek						•••		3	silný
Klára	••••					(•)		5	velmi silný (driver L1a + NL8)
Vlastimil				•••			•••	6	dvojnositel L3/L6
Dorota				•••			••	5	velmi silný
Přibyslava	••			•••	•			6	velmi silný (3 klienti)

(Herpold a Mikeš z tabulky vyjmuti — oba vyřazení ze hry [S4 §3.1 / §3.2]; viz

[archiv_vyrazenych_postav_04.md](#) . Herpoldův řádek tabulku přežil až do [_15](#) navzdory téhle poznámce — odstraněn v [_16](#) .)

⚠ **Matyáš je po kanibalizaci Ctibora nejhutnější postava hry (7).** Do [_15](#) měl v L6 prázdko, přestože tam po Ctiborovi převzal **protihlas balady, cynik×romantik i miskou KRYSA** — křížová matice níž ho v L6 vedla správně, tahle tabulka ne. Doplněno v [_16](#) .

Důsledek pro další práci: Matyášovi už nic nepřidávat (viz [session_info_ctibor_pro_RC01.md § 5.3](#)).

Závěr auditu:

- **Přibyslava, Aneta, Dorota** mají drobnou aktivitu kolem **kostek** (Farkle) jako sociální spojku. To je správně pro postavy, které mohou vypadnout. [Herpold vyřazen S4 §3.1; kostkový mini-quest přešel na Dorotu]

- **Mikeš** byl vyřazen [S4 §3.2]. Jeho M3 (punc KH falšovatelů) přešlo na Vaška, NL4 na Vašek×Bětku.
- **Eliška** je od verze _05 pouze večerní role [S4 §4]... (Stav před 2026-08-15. **Eliška je od 2026-08-15 (VYŘAZENO) úplně** — nehraje se ani jako večerní role. Q7, dřív její jediná zbývající verze, tím padá celé. Viz § 2.8a , archiv_vyrazenych_postav_04.md § Eliška (A5) – vyřazení role .)
- **Klára** má tichý profesní vztah s Přibyslavou (bylinky pro lázně).

Přehled linek — křížová matice

Linka	A	B	C	D	Hlavní lokace
L1a — Hra o purkrabiho	— (dřív Eliška přes E4; E4 smazána [E8], Eliška vyřazena 2026-08-15)		Klára, Aneta, Vašek (mince)	—	Vyhlička + Krčma + rozcestí pod Talmberkem
L1b — Splátka za sestru		Blanka, Ludmila			Vyhlička + Krčma
L2 — Vína za noc	Blažej, Vavřinec, Hedvika, Eliška (VYŘAZENO) , Bartoloměj				Kostel sv. Matouše, návrat
L3 — Nechtěně zapletení		Matyáš (dual→D)		Dorota, Přibyslava	Vyhlička (refrén) — W2 cross-beat
L4 — Klášter, mlýn (vč. Ludmilino informátorství převorovi)		Ludmila , Bětku, Blanka		(Ludmila jen při aktivaci dualu §3.3)	W2.5 (Bětku×Ludmila, S4a) + W4 Kuchelník
L5 — Krev mé krve		Bětku, Havel (nepřímou)	Vašek (dual→D při vypadlé Anetě), Klára (přes minci M3)		W3 (Vašek×Bětku) + W4 Kuchelník
L6 — Pravda v mlčení	Hedvika, Bartoloměj	Havel (deflátor — fallback po Ctiborovi; V7 škrtnuto)	Radovan (cíle)	Vlastimil, Matyáš (dual B→D aktivován; protihlas balady — fallback po Ctiborovi (VYŘAZENO)), Dorota (dual→C při vypadlé Anetě)	Celý den; tečka v krčmě

(Matice sjednocena 2026-08-15 s autoritativním obsazení oddílu variantní matice_06.md § 0b : **Bartoloměj je od přesunu C→A v oddílu A** — tabulka ho v L2 i L6 vedla pořád v C; **Ludmila je domovsky v B**, ne A; doplněny duály Matyáše, Vaška a Doroty. Pozn.: ID postav (A6 u Ludmily) jsou historická, písmeno v ID už neurčuje oddíl.)

Hierarchie a autorita — pravidla dne

Nové v _15 (2026-08-15). Zdroj: [analýza hierarchie pan_vazal_poddany_01.md](#) (body H2, H3, H3b, H4, H8, H9, H11) + kurátorské rozhodnutí. Účel: hra stojí na tom, že hráči jsou svébytní. Bez těchto pravidel může jeden poctivě zahráný rozkaz zhasnout cizí linku — a to je jediný způsob, jak se tahle hra dá rozbít zevnitř.

A. Tři vrstvy autority

Vrstva	Kdo	Co s nimi velitel svede
Hradní lidé (Hanušovi / Ptáčkovi)	Blažej, Vavřinec, Bartoloměj, Hedvika, Havel, Radovan (Eliška i Ctibor jsou (VYŘAZENO) — patří sem dál jako NPC, ale na výpravě nejsou)	velí se jim

Vrstva	Kdo	Co s nimi velitel svede
Prizvaní odborníci	Matyáš, Přibyslava, Bětka, Klára, Vašek	žádá se jich; nevelí se jim
Cizí hosté	Aneta, Blanka, Ludmila	jen prosba; sloužit nemusí nikomu z výpravy

(Kolize s prologem *TopSeekeru* „jste posádka Pirkštejna“ je vědomá a kurátorem potvrzená — neřeší se.)

B. Čtyři pravidla, která drží hru pohromadě

- 1. Rozkaz zdrží, nikdy nezastaví.** Nadřízený smí přikázat, počkat si, jít vedle tebe — **nesmí ti trvale sebrat rekvizitu ani zakázat mluvit s knězem**. Podřízený smí poslechnout pomalu, špatně nebo s výmluvou; to není porušení role, to je role.
- 2. Zpověď nezakáže ani pán.** Hranice, kterou žádný světský velitel nepřekročí. Smí jen zdržovat, být nablízku a doufat. *(Totéž pravidlo chrání večer Bartoloměje: když se ho někdo zeptá, co slyšel ve zpovědi, odmítne — a pán to musí přijmout. Je to jediný okamžik dne, kdy někdo řekne pánovi „ne“ a má na to plné právo. GM: nehrát to jako vzpouru, hrát to jako samozřejmost.)*
- 3. Nikdo nemikromanažuje.** Blažej velí *směru a pořádku* („půjdeme tudy“, „zůstaňte pohromadě“), ne jednotlivým lidem — vojáci ve výpravě prakticky nejsou (**kromě něj jen Vašek z městské stráže** — Ctibor je **(VYŘAZENO)** a oddíl D tím zůstal bez ozbrojeného úplně). Nevojáky z Pirkštejna vede **přírozenou autoritou**, ne mocí: jsou v jeho výpravě, tak se podle toho mají chovat, ale jejich přímý nadřízený není. Radovan má **jistou povýšenost právem** — ale za každý rozkaz se zodpovídá pánovi, takže si je nedovolí rozdávat po hrstech. Herold/bard **ohlašuje**; sám nerozhoduje nic, jen pobízí, mluví, zpívá a vypráví.
- 4. Kdo chce odejít stranou, dostane svolení.** Několik karet vyžaduje fyzický odchod od skupiny (Přibyslava pro divizny, Bětka sama u mlýna, Anetin pohled na tvrz, Havlova varianta (d), Matyášova úvaha o brodu). Velitelé: *dej svolení a zapamatuj si to; odmítnout smíš jednou za den*. **Oddílu B k tomu GM řekne nahlas:** pointa vaší karty není *kdo odešel*, ale **kdo odešel a pak tvrdil, že neodešel**. Jinak se z oddílu B stane hlídka a tři linky umřou najednou.

C. Kompetence: Blažej × Radovan

Dosud nebylo v žádném souboru určeno, kdo komu ustupuje — přitom oba se v úvodní větě odvolávají na Hanuše. **Nedělí se hodnost, dělí se působnost:**

- **Blažej** — cesta, pořádek, lidé, bezpečnost (mandát hejtmána Bernarda, kterého zastupuje).
- **Radovan** — listiny, právo, správa hradu, a **mluvení za pána navenek** (přísežný Hanušův). Vůči lidem uvnitř výpravy se „vozit“ nemá — na to mandát nemá.
- Kde se to protne: **nehádat se před lidmi, vyřídit stranou**.

⚠️ **[EXTRA] Důsledek pro Q4:** Radovan **není** Vavřincův nadřízený — Vavřinec je Hanušův písař pod hejtmanovým velením. Právě proto musí Radovan nabízet ochranu výměnou za zápisy, místo aby si je prostě vyžádal. Bez tohoto rozlišení Q4 splaskne.

D. Vašek — tři páni

Vašek je rychtářův biřic, ozbrojený doprovod svého oddílu a zároveň Blažejem zkoušený. **Řetěz velení:** ratajský rychtář slouží pod hejtmanem Bernardem, Blažej dnes stojí na hejtmanově místě — Vašek ho tedy nemůže odbýt tím, že mu nevelí.

🔒 **GM lore (na kartu Vaška nepatří — nemá jak se to dozvědět):** o zkoušku požádal rychtáře **sám pan Ptáček**, protože po krádeži znejistěl. To je skutečný důvod, proč se zkouška biřicovy spolehlivosti koná zrovna den po ztrátě glejtu. Vašek smí tušit, že si ho někdo přeměří; **neví, kdo, kdy, ani jestli vůbec.**

E. Měřítka u modulu Dvojitá kniha (DK1–DK6)

Klára Radovana **neměří moderní slušnosti** — měří ho mírou **dobrého pána**: štědrost, ochrana slabšího, a to, že vlastní lidi nepokořuje. Povýšenost není hřích proti dnešku, je to hřích proti jeho vlastnímu stavu. *(Bez tohoto rámce trestá modul hráče za to, že hraje dobu poctivě.)*

SYNCHRONIZAČNÍ OKNA — cross-oddílové beaty (E19 Varianta B)

Tato sekce fyzicky obsahuje beaty, které vyžadují přítomnost postav z více různých oddílů zároveň. Jsou přesunuty ze svých původních linek, aby se odehrávaly výhradně v oknech W2–W5 — garantovaných místech setkání všech nebo vybraných oddílů.

Pravidlo GM (E20): Zásahy pouze v oknech. Nikdy nezasahovat během aktivního luštění šifry TopSeekeru.

W0 — Pirkštejn / start (T+0h)

Všichni pohromadě. Briefing, formace oddílů, předání startovních rekvizit.

Žádný cross-oddílový beat; viz startovní rekvizity v sekci GM logistika.

W1 — Kostel sv. Matouše (T+1h, měkké okno)

Krátce po startu se oddíly ještě překrývají; použitelné pro zpověď/NL8, nezávazně.

Žádný garantovaný cross-beat. Viz L2 Beat 2 (Vavřincovo dilema), NL8 (Klára × Bartoloměj).

[NL10] Požehnání relikviáře a spor o jeho pravost — Bartoloměj (A) × Ludmila (B)

Nové (2026-08-15), zdroj [relikvie_symbolika_02.md](#). Jediný pevný beat tohoto okna; ~40 vteřin veřejně, pak volný spor.

 **GM:** Je-li ve výpravě dětská **Nositelka relikviáře**, přinese relikviář Bartolomějovi k požehnání. Není-li, veze ho Bartoloměj sám a scéna proběhne beze změny.

 **Bartoloměj požehná a přečte nahlas oba latinské nápisy — a hned je přeloží pro celou družinu** (většina latinu neumí):

*„Pohledte, co nás chrání. Je tu psáno *Lux in tenebris lucet* — Světlo svítí v temnotě. A na druhé straně *Deus solus iuste iudicat* — jen Bůh soudí spravedlivě.“*

Zadní stranu tím ale „odbude“ — „*je otřelá, na to potřebuju světlo a klid*“ — a **přečte ji doopravdy až večer** (W5, fáze 4). To zdržení je záměrné.

 **Spor:** uvnitř relikviáře je **úlolek kosti s malým vyrytým křížkem** a nic víc — žádná cedulka, žádná listina. A tak úplně jako kost to nevypadá. **Je relikvie pravá?** Jádrem sporu: **Bartoloměj + Ludmila**. Blanka jen tehdy, požádá-li ji někdo o překlad.  **Vavřinec do toho nevstupuje** — není tu co posuzovat po kancelářsku.

 **GM lore, hráči se to nesmí dozvědět:** viditelná kostička je podvrh; **pravý ostatek je ve skryté schránce uvnitř relikviáře** (jeden kolík → vysune se lůžko s viditelnou relikvií, výřez je uvnitř lůžka, ostatek je vypodložený kůží, aby nechrástil). Quest končí, až to někdo najde. Nenajde-li se to do W4, GM to poví Bartolomějovi a ten se zařídí po svém — viz jeho karta. Plné znění [relikvie_symbolika_02.md § 6](#).

W2 — Vyhlídka nad Sázavou (T+2h, garantované ~45 min)

Hlavní cross-oddílová burza. Všechny oddíly sedí pohromadě — *jediné garantované setkání dne*.

[L3] Dorota (D) × Matyáš (B) — tichý kontakt

Původně naskriptován v L3 jako „cesta k Talmberku“ (fyzicky nemožné — různé oddíly). Přesunut sem.

Dorota a Matyáš sedí na vyhlídce vedle sebe (GM zajistí rozmístění). Pomalu si uvědomí, že popisují téhož cizince.

 **GM interence [L3/#4]:** Pokud Matyáš a Dorota se nesblíží sami, GM pošeptá tomu blíže: „Druhá by ti to ráda řekla. Jen čeká, kdo začne.“

Možné varianty hráčské akce:

- Tichá výměna: „Ošetřoval jsem ho. Měl rudou rukavici.“ — „Hostila jsem ho. Vždy si vzal jen jedno pivo.“ — „Co máme dělat?“
- Rozhodnou se nic nedělat: drama je v uvědomění, ne v akci.
- Pokusí se zatáhnout Vlastimila: ten reaguje s typickou romantikou. [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Matyáš \(fallback\)\]](#) — cynicky cedí **Matyáš sám**, což je tady dvojznačné a tak to má být: zároveň se brání i útočí (viz L6.B3 níž).

[Q4 / Q6] Radovan © × Vavřinec (A) / Ludmila (B)

Přesunuty z „cesty“ — plánovat do pauzy na vyhlídce.

→ Beat viz Q registr sekce (Q4 Beat 1, Q6 Beat 1). GM zajistí, aby se tato setkání odehrála během W2, ne na cestě.

W2.5 — Polední zastávka „U padlého stromu“ (T+3h20–3h50, ~12:20–12:50, 30 min)

Nové okno (S4a, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 1.1](#)). Jediné „teplé“ okno hry.

 **Strop „max 2 GM úkony“ ZRUŠEN 2026-08-17** (rozhodnutí kurátora: „GM to zvládne, 2 je hodně málo, rozumnější je 8 a víc“). Okno unese tolik GM úkonů, kolik jich stačí odehrát — orientačně **do 8**. Z původního pravidla zůstává jedině: **premiéra fámy musí proběhnout před shromážděným publikem** — na tom stojí celý třídlínlý oblouk.

Kde: Na trase vyhlídka → rozcestí pod Talmberkem, za Neuhofem, zhruba v polovině zbývajících cesty, na okraji lesa. GM vybere konkrétní místo den předem (stejný výjezd jako uložení kamene #L4-B a tubusu #L3-E) podle čtyř kritérií: (a) padlý kmen/kameny pro ~10 lidí sezení; (b) 20–30 kroků od stezky — pocit tábora, ne zastávky; © stín + GM výhled na celou skupinu; (d) žádné šifrovací stanoviště v doslechu.

Kdy: Vejde se do stávající pochodové rezervy (vyhlídka končí 11:45, W3 zůstává 13:30) — nic jiného se neposouvá. Při zpoždění se krátí oběd na 20 min, nikdy W3.

Jídlo: Kombinace vlastních zásob (nulová logistika) + **Hedvičin ranec** ⚙️ ([#Ranec-Hedvika](#) — trvanlivé doplňky; **ranec si Hedvika sbalila sama a nese ho s sebou celý den**, GM ho nikam předem neukládá) — kdo dostane co, rozhoduje Hedvika (viz karta A4, S4b).

Co se tu hraje (GM úkony jsou v tabulce označené 🧑🏻 ; strop zrušen — viz výše):

Beat	Kdo	Detail
[L4] Bětka × Ludmila — tichý kontakt klášter × mlýn	B2, A6	přesunuto z W3 — viz níže
[fáma] Matyáš × Dorota — premiéra krycí history	B4 (<i>dual→D</i>), D2	nové, S4a: [Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] 2026-08-16 — viz níže
Hedvika vydává z rance; „komu dnes dáš nejlepší kus“	A4	karetní text S4b
Bartolomějova modlitba před jídlem (nepočítá se do stropu 2 podobností)	A3	karetní text S4b
Anetino mini-kramaření + NL17.B2 s Hedvikou	C2, A4	NL17.B2 už zde je; kramaření nové, karetní text S4b
Vlastimil zkouší sloku 2 na malém publiku; Kronikářka kreslí ležení	D1, dítě	karetní text S4b
Matyášova obchůzka-puchýře	B4	PŘESUNUTO NA W3 (2026-08-17) — kolidovalo s jeho dvěma novými beaty tady (premiéra fámy + cynik×romantik); na rozcestí navíc lidi puchýře reálně mají
(náhrada barvy u oběda) Klára nabídne mast na opuchliny #Mast-Klára	C3	volná barva, ne quest ani beat (2026-08-17) — je to její kamufláž: kdo maže lidem nohy, toho nikdo nepodezírá ze sledování purkrabího
[L6.B3] Matyáš × Vlastimil — cynik × romantik	B4 (<i>dual→D</i>), D1	PŘESUNUTO SEM Z W2 (2026-08-17) — viz vlastní sekce níže
Havlova škola stop — pro kohokoli, kdo přijde (děti i dospělí)	B1, kdokoli	karetní text S4b
Radovan — situace DK2 (padlý kmen, míst k sezení míň než lidí)	C1	modul Dvoji kniha, plné znění S4b navrhy_zlepseni_hry_02.md § 3
GM: připomínka snu Snářce	GM + dítě	přesun povinnosti z rodičů na GM
Oddíl D: zasedací pořádek jako data (kdo si sedl stranou, kdo mlčí)	D	zdarma — věta do karty meta-questu, S4b

Pravidla okna:

1. Žádné šifry, žádné linkové vrcholy, žádné rekvizitové předávky — jediné „teplé“ okno hry.
2. **GM úkony — strop zrušen (2026-08-17), orientačně do 8.** Jediné závazné pravidlo je **premiéra fámy před shromážděným publikem**; zbytek si GM rozvrhne podle tempa. Dvě poznámky k jednotlivým úkonům:
 - **(a) aranžmá Bětka×Ludmila** (šept se stěhuje sem z W3) — **udělej ho jen tehdy, když spolu ještě nemluvily**. Obě jsou domovsky v oddílu B a jdou spolu celý den, takže se ten rozhovor běžně odehraje sám a dřív; okno mu dává jen hezčí jeviště, ne příležitost. *(Sjednoceno 2026-08-15 s maticí obsazení — dřív byla Ludmila vedená v A a beat byl skutečně cross-oddílový.)*

- **(b) připomínka snu Snářce.**
- **Když (a) odpadne, nenacpi na to místo nic navíc.** Uvolněný prostor patří hráčům — tohle je jediné teplé okno dne a jeho hodnota je v tom, že se v něm nic nemusí. (*Strop „max 2 úkony“ tu platil do 2026-08-17; zrušen rozhodnutím kurátora, viz varování v hlavičce okna.*)

3. E20 platí i tady — GM nezasahuje do jídla samotného, beaty se dějí kolem něj.

[L4] Bětko (B) × Ludmila (B) — tichý kontakt klášter × mlýn

Původně naskriptován v L4 jako „trasa k Talmberku je dost úzká, aby spolu šly“ — fyzicky nemožné, přesunut do W3. S4a ([navrhy_zlepseni_hry_02.md § 2.1](#)): přesunut z W3 sem — padlý kmen je pro dvě ženy s tichým rozhovorem přirozenější jeviště než 15minutová zastávka, a Bětko přestává mít dva klíčové kontakty v jednom okně.

⚠ **Tenhle beat už není cross-oddílový** (zjištěno 2026-08-15 při sjednocení s maticí).

Ludmila je domovsky v B, stejně jako Bětko — jdou spolu celý den, takže synchronizační okno k jejich rozhovoru **není potřeba**. Beat tu zůstává jako **doporučené místo a čas**, ne jako technická nutnost: pokud spolu promluví dřív na trase, je to v pořádku a GM aranžmá odpadá. (*Totéž platí pro L1b — Blanka je taky B. Byl to záměr: Ludmila se do B přesouvala právě proto, aby L1b a L4 držely v jedné skupině.*) **GM: pokud rozhovor proběhl už dřív, tenhle úkon ve W2.5 úplně odpadá.**

🎲 **GM interence [L4/#2]:** GM aranžmá — posadí Bětko a Ludmilu na týž kmen. Šeptem Bětky: „Ona je z kláštera. Kuchelník je tvoje.“

🗨️ **Bětkina volba:** Jak moc otevřená je s Ludmilou? Otec jí říkal, aby s církví nemluvila. Ale Ludmila vypadá jako čistá.

Pokud se otevřou — Bětko řekne: „Mlýn dluží klášteru desátek za 12 let. Otec o tom mlčí, protože ví, že kdyby ho klášter zrušil, jsme bez domova. Ale je tu jedna věc: hraniční kámen u brodu se kdysi pohnul. Otec o tom mluvil v opilém vzteku. Pak schoval tvář pod stůl.“

Ludmila tichou indicí dostává. Spojí si: pohyb kamene + převorovo noční mluvení = ano, plánuje něco.

[fáma] Matyáš (D) × Dorota (D) — premiéra krycí historky

[[Ctibor \(VYŘAZENO\)](#) → [Matyáš \(fallback\)](#)] (2026-08-16) — beat primárně patřil **Ctiborovi (D4)**, ten se nehraje. Nese ho **Matyáš**, který je díky aktivovanému dualu B→D taky v oddílu D. **Klíčová změna oproti originálu: Matyáš historku netvrdí, ale TLUMOČÍ pod**

Ctiborovým jménem. Sám o jezdcí oficiálně nic neví — a nesmí, jinak polopřizná placené mlčení (viz [postavy_komplet_19.md § B4](#)). Doslech smí tlumočit kdokoli.

Nové, S4a ([navrhy_zlepseni_hry_02.md § 1.1](#) + [§ 2.1](#)). Dřív se fáma nasazovala až na Talmberku (15 min zastávka, žádné publikum) — přesunuto sem, kde má poprvé publikum celého tábora.

 **GM intervence (nová):** U oběda, před celým shromážděným táborem nahodí Matyáš krycí historku o Jírovi jako mimochodnou poznámku k nikomu konkrétnímu: „Starý Ctibor tvrdil, že ten posel, co se tu loni na podzim ztratil, spadl s koněm do potoka u Skalice. Škoda že s námi nešel — on by vám to řekl líp.“ (Poslední věta je výhybka: ukazuje pryč od mluvčího. Původní Ctiborovo znění — „Ten posel, co se tu loni na podzim ztratil? Slyšel jsem, že spadl s koněm do potoka u Skalice.“ — zůstává v [§ D4](#) pro případ návratu role.)

 **Dorotina první námitka:** Dorota ho hostila dva večery v řadě a ví svoje. Nesouhlasí — nahlas nebo jen pro sebe, podle hráčky: „Vždy si vzal jen jedno pivo. Takoví nepadají z koní.“ Matyáš mlčky přijme odpor jako fakt, na který si zvykl — ne jako prohru.

 **GM hlíděj:** spor je o **nepřítomného Ctibora**, ne mezi Dorotou a Matyášem. To je záměr — jinak by se z L3 dvojice, která má mít **tichou alianci** (společné poznání Jíry, W2), stali veřejní protivníci. Takhle se hádají o cizí historku a to, co vědí oba, zůstává mezi nimi nedotčené.

(Druhé kolo proběhne na rozcestí pod Talmberkem — a je to zlom celého oblouku, protože tam Matyáš **poprvé mluví za sebe**, viz W3 níže. Třetí kolo u Kuchelníku je pak tichá ozvěna — viz L3 Beat 7.)

[L6.B3, druhá půlka] Matyáš (D) × Vlastimil (D) — cynik × romantik

[[Ctibor \(VYŘAZENO\)](#) → [Matyáš \(fallback\)](#)] (přesunuto sem z W2 dne 2026-08-17) — původně Ctiborova scéna na vyhlídce. **Dorotina půlka zůstala ve W2** (veřejná otázka po jménu hned po refrénu); Matyášova se přesunula sem, protože na vyhlídce mu koliduje s vlastním hlavním momentem (pozná v refrénu svého pacienta, zbledne). Detail a odůvodnění: [§ L6 Beat 3](#).

 **Kdykoli u oběda, klidně hned po fámě** — Vlastimil zkouší sloku nebo se chlubí baladou, Matyáš to suše seřízne. **Útočí na řemeslo, nikdy na fakta o jezdcí:**

- **VLASTIMIL:** „A pak ten jezdec, jak praví refrén, zachránil pána, který ho miloval—“
- **MATYÁŠ** (suše, ne k nikomu konkrétnímu): „Tys u toho byl, žes to viděl tak zblízka?“
- **VLASTIMIL:** „Pravdu si dělá balada sama, tovaryši. Já jen otvírá branku.“
- **MATYÁŠ:** „Brankou prochází bezhlavá pravda.“

✅ **Poslední replika je doslova Ctiborova a přechází beze změny** — je to útok na řemeslo, ne na jezdce, takže ji Matyáš smí říct celou. Pointa scény je zachráněná. 🌀 **Proč to sedí zrovna sem:** Matyáš tu právě nahodil fámu. Když hned nato shodí i baladu, sál vidí **jednoho člověka, který se dvěma různými nástroji snaží zmenšit téhož mrtvého** — a nikdo netuší proč. To je čitelnější blok než dvě oddělené jízlivosti ve dvou oknech.

W3 — Rozcestí pod Talmberkem (T+4h30, povinné zastavení 10–15 min)

GM: reálně do vsi Talmberk výprava nedojde — zastavení se odehraje na kopci před sestupem, na konkrétním místě (Ledečko / Podskalí / Kuchelník) podle toho, kudy toho dne povede trasa TopSeekeru. Název okna zůstává vázaný na Talmberk jako orientační bod, ne jako závazná GPS pozice.

GM-vynucené zastavení. Po odlehčení S4a ([navrhy_zlepseni_hry_02.md § 2.1](#)) neslo tři beaty místo šesti; **2026-08-17 sem přibyla Matyášova obchůzka puchýřů z W2.5** (hráčský provoz, žádný GM úkon navíc): Vašek×Bětko (chráněný vrchol, níže), Q4 Beat 3 (Radovan zesiluje tlak na Vavřince — viz [§ Q-questy](#) , zůstává aktivní, EXTRA), NL8 volitelně (Klára × Bartoloměj — po odlehčení se sem poprvé reálně vejde). Mince na lavičce a žena u potoka odpadly (škrt 4); Bětko×Ludmila a fáma-premiéra se přesunuly do W2.5 výše.*

Matyášova obchůzka puchýřů (přesunuto sem z W2.5, 2026-08-17)

🗨️ Matyáš obejde skupinu s felčarským servisem — „*ukaž nohu, nedělej hrdinu.*“ Suchý humor, služba druhým, **jeho jediný čistě pozitivní beat dne** a alibi mluvit s kýmkoli. Žádný GM zásah. *Proč sem:* ve W2.5 mu to kolidovalo se dvěma nově přebranými věcmi (premiéra fámy před publikem + cynik×romantik) — a **po pěti hodinách chůze mají lidi puchýře doopravdy**, kdežto dopoledne u oběda ještě ne. Atmosféru u oběda pokrývá volně Klára (mast [#Mast-Klara](#) , viz [postavy_komplet_19.md § C3](#) — barva, ne beat).

[fáma] Matyáš (D) × Dorota (D) — spor, druhé kolo (**ZLOM oblouku**)

[[Ctibor \(VYŘAZENO\)](#) → [Matyáš \(fallback\)](#)] (2026-08-16, přepsáno 2026-08-17)

Nové, S4a. Premiéra proběhla ve W2.5 (výše) — *tohle je kratší, ostřejší opakování, ne nové odhalení.*

🗨️ **Zlom oblouku: Matyáš tu poprvé mluví za sebe** (přepsáno 2026-08-17). V premiéře fámu tlumočil pod cizím jménem. Tady **Ctiborovo jméno vypustí** a řekne to v první osobě, přímo Dorotě do očí, už bez omáčky:

„Strhal se s koněm u Skalice. Nic víc v tom není.“

Dorota už námitku jednou vyslovila — teď ji jen dořekne stručně: „*Neopil se u mě ani jednou, Matyáši. Ani jednou.*“ **A poprvé mluví na něj, ne na nepřítomného.** Matyáš pokrčí rameny a jde dál.

⚠ **Co se tím stalo — GM ať to nekomentuje, ale ať to vidí.** Ráno byl tlumočník cizí historky (nulové riziko, nulová vina). Teď je to **jeho tvrzení**. Nikdo v táboře si toho nevšimne; **Dorota ano** — a právě proto ho osloví jménem. Tichá aliance z L3 tím nepraská, jen se do ní poprvé dostane trhlina: ona ví, že on ví, a on právě začal lhát nahlas. 🌀 **Návaznost:** protože přechod do první osoby proběhl **tady a s publikem**, může být třetí kolo u Kuchelníku zase tím, čím bylo v originále — **tichou ozvěnou pro sebe** (viz L3 Beat 7).

⚠ **Čí je ta agenda teď.** U Ctibora šlo o strach z věty „*starý voják, co cizímu jezdci vykládal o bráně*“. **Matyáš má sázku vyšší:** před dvěma dny šel tomu člověku ránu od čepele a vzal za mlčení peníze. Z legendy vzejde otázka „*a kdo ho tenkrát šel?*“, z opilce spadlého s koně nevzejde nic. **Tlačí na to ze všech nejvíc a nejmíň si může dovolit říct proč.** Od téhle chvíle je spor o charakter mrtvého veřejný.

[L5] Vašek © × Bětka (B) — „Líska... On je tvoje krev?“

Původně naskriptován v L5 jako „cesta Talmberk→Kuchelník, v lese nebo na louce“ — fyzicky nemožné. Přesunut sem.

🎲 **GM intervence [L5/#3]:** GM šeptem Vaškovi: „*Bětka — to je Janka. Líska. Ta dcera mlynáře. Říkalo se, že má polorodého bratra.*“

🎭 **Vaškova akce:** Vašek se podívá na Bětku. Bětka cítí pohled. Vašek pak velmi tiše řekne: „*Líska... On je tvoje krev?*“

🎭 **Bětčina reakce — varianty:**

- (a) Mlčí, ale přikývne. Vašek: „*Mlčel jsem. A budu.*“
- (b) Zatne zuby: „*Nevím, o čem mluvíš.*“ — Vašek to respektuje.
- © Otevřená: „*Janek je můj bratr. Slyšel jsi o něm?*“ — Vašek: „*Líska se ztratil. Někdo říkal, že u Sázavy. Vím tolik.*“

Drama: žádná varianta nevede k velkému odhalení. Je to o tom, jak si dva lidé povědí „*vím o tobě*“.

W3.5 — Ledečko (T+5h30, ~14:30) — brod, zastávka, nepřechází

se

GM: název okna zůstává Ledečko, ale reálně tam výprava možná nedojde — beat se pak odehraje v Podskalí (mezi rozcestím pod Talmberkem a Kuchelníkem), podle toho, kudy toho dne povede trasa TopSeekeru.

Nové okno (S4a, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 1.2](#)) — rozdělení dřívějšího slepence „W4 — Ledečko / brod / Kuchelník“, který lepil dvě různá místa se dvěma různými brody vzdálená ~hodinu chůze. **Pozor:** výprava žádný brod nepřechází — jde po východním břehu tam i zpět; u brodu se jen zastavuje. Jediná soukromá úvaha o přechodu je Matyášova volba u Ledečka (viz L3 Beat 6 — nepřejde).

Beaty tohoto okna (podle obsahu, ne čísla — každý má vlastní beat-by-beat popis ve své lince):

- **[NL3]** Pytlák — oka v lese severovýchodně od brodu (níže).
- **[L5.B5]** Ohniště 5 kroků od stezky — viz L5 §5.9 cross-arc choreografie.
- **[L3.B6]** Matyášův tichý moment — výheň přes řeku (viz L3 Beat 6).
- **[L1a-A4.BC]** Anetin pohled na tvrz z ohybu cesty (R2, viz L1a §1.9 Beat C).
- **[L4.B5, začátek]** Tichá pasáž Ludmila/Bětky pokračuje (viz L4 Beat 5).
- **[DK3]** (od 2026-08-15 **není vázáno na tohle okno**) Situace **Cizí zápisník** — Blažejovo podráždění nad tím, že si někdo poblíž zapisuje nebo kreslí; **terčem je primárně Vavřinec**, dítě jen jako nabídnutý fallback. Spouštěč pro Radovana, Klára pozoruje. Spustit kdykoli, kdy je nablízku Radovan — viz karty A1/C1. Modul Dvojí kniha, plné znění S4b [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 3](#).
- **[D3×A6, druhá součástka]** Přibyslava → Ludmila, navazuje na #L4-H (první „součástka“ — láhev s klášterním voskem). **Vyřešeno v S4b:** obě součástky jsou teď dvě oddělené, na sebe nenavazující věty na Přibyslavině kartě ([postavy_komplet_19.md § D3](#) , bod „Co dnes máš udělat“ #4) — první o převorových odvarech/nespavosti (vyhlídka/cesta k rozcestí pod Talmberkem), druhá o „nočních chybách“ (brod/cesta zpět).

[NL3] Pytlák — Havel (B), Bětky (B), Vašek © × oka v lese

Původně naskriptován jako les Talmberk→Ledečko — Vašek © by tam fyzicky nebyl. Přesunut do W3.5 u brodu Ledečka.

Havel narazí na oka na zvěř v panském lese severovýchodně od brodu, v kopcích nad Kuchelníkem. Bětky a Vašek jsou přítomni díky zastavení.

 **Kdo tu vlastně rozhoduje (upřesnění _15):** právo volat má **Havel** — je to jeho revír, panský les je lovčího věc. **Vašek má ruce**, ne pravomoc: biřic je od toho, aby provedl, na co ukáže ten,

komu les patří. Rozhodnutí je Havlovo, provedení Vaškovo — a přesně proto je NL3 čistá nanečisto zkouška Vaškova svědomí: nemusí volit, jestli je to jeho věc, jen jestli poslechne.

⚠ **Pytlák na scéně není a nikdy nebude** (a stejně tak oka ani stažená zvěř — v § [Tabulka herních předmětů](#) nemají žádné ID, jsou to popsané, ne přinesené věci). Mluví se o něm, nevidí se. Volby jsou proto formulované tak, aby žádná nepředpokládala přítomnou osobu:

🗨 **Trojstranná volba:**

- **(a) Nahlásit a nechat nastražit hlídku** — Havel to ohlásí veliteli, Vašek dovede hlídku na místo. (+1 dopadení)
- **(b) Oka zničit a mlčet** — kdo to nastražil, přijde o nástroj a o strach; nikdo se nic nedozví. (+1 únik)
- **© Nevidět** — jít dál, nemluvit o tom. (0)

Bilanční body zůstávají beze změny oproti _14 — mění se jen znění voleb, ne mechanika.

Nanečisto zkouška před otázkou Lísky. Vaškova volba tady dává indikaci, jak se zachová ve Variantě IV (lístek s podmínkou).

(NL4 „Zaseklá truhlice“ zde dříve stávala jako druhý tichý moment Vašek×Bětku u brodu — škrtnuto S4a, [analýza_redukce_less_is_more_01.md](#) škrtnut 3, 75 %: tutéž notu nese už W3 „Líska“ a hned vedle NL3; třetí opakování v půlhodině vrcholu W3.5/W4 bylo inflací, ne prohloubením. Text viz [archiv_vyrazenych_postav_04.md](#) S4/4.)

W4 — Kuchelník (T+6h30–T+7h30, ~15:30–16:30) — mlýn, brod, nepřechází se

Druhá půlka bývalého slepence (S4a, [navrhy_zlepseni_hry_02.md](#) § 1.2) — dramatický vrchol dne pro L4 a L5. GM drží oddíly, dokud neproběhnou vrcholy, pak každý oddíl jde ke svému cíli.

Beaty tohoto okna (všechny už mají vlastní beat-by-beat popis ve své lince — zde jen soupis, aby GM viděl, co se tu sbíhá):

- **[L4.B6]** Hraniční kámen — hlavní vrchol L4 (viz L4 Beat 6).
- **[L5.B6]** Mlýn, váček — vrchol L5 (viz L5 Beat 6).
- **[L1a.B8]** Klára vidí Radovana otevírat lístek — druhý vrchol L1a (viz L1a Beat 8).
- **[L2.B6]** Klíčová odbočka Vavřince (viz L2 Beat 6).
- **[L1b.B4]** Blančina nabídka klášteru (viz L1b Beat 4).
- **[Q6.B3]** Radovanova klíčová volba u Ludmilina kamene (viz Q6 Beat 3).

- **[NL17.B3]** Aneta reaguje, chce protihodnotu (viz NL17 Beat 3).
- **[L3.B7]** Fáma — třetí a poslední kolo (viz L3 Beat 7). **[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)]** — po přenosu **není** to už tichá ozvěna, ale Matyášův vlastní beat: řekne tu nudnou verzi **poprvé bez Ctiborova jména**.
- **[L3.B7b]** Havlův nález tubusu (viz L3 Beat 7b).

W4.5 — Vyhlášení u Horního hradu, mandát večera (*nové, _15; přečíslováno na samostatné okno 2026-08-17*)

Řeší otázku, kterou hra dosud neměla zodpovězenou: **jakým právem** kdokoli večer žádá po Hanušově posádce zápisy. Kurátorské rozhodnutí (2026-08-15): **žádný člověk navíc**. Hanuš výpravu jen propustí a vše podstatné dá **vyhlásit heroldem** — tedy Vlastimilem, hráčskou postavou, jejíž řemeslo to přesně je.

Kdy: ~18:15 (T+555) — po finále TopSeekeru, u Horního hradu / na náměstí, těsně před odchodem do krčmy. **Je to samostatné okno W4.5, ne součást W5** (přečísleno 2026-08-17 na pokyn kurátora; dřív se vedlo jako „první položka W5“): návrat končí v 18:00 (T+540), krčma začíná v 18:45. Vyhlášení stojí v mezeře mezi nimi — **jiné místo (náměstí / Horní hrad, ne krčma), jiné publikum, jiný rejstřík**.

Jak: Hanuš (je-li přítomen — je to asi na 80 %) nemusí říct ani slovo do davu; stačí, že výpravu propustí. **Vlastimil vyhlásí**. Pokud Hanuš u hradu není, vyhlášení proběhne beze změny — herold ohlašuje pánovu vůli, ne pánovu přítomnost.

 **GM intervence (nová):** GM předá Vlastimilovi znění (ústně nebo na proužku papíru — **není to rekvizita se samostatným ID**, herold může vyhlásit i z paměti):

„Slyšte, slyšte! Pan Hanuš z Lipé propouští výpravu k odpočinku a jídlu. Vzkazuje: zápisy, které jste dnes pořídili, přednesete dnes večer u stolu — poslouchat bude jeho člověk. Pan Hanuš soudí zítra. Dnes večer se soudí jen slovem: nikdo nebude svázán, nikdo vyhnán. Co kdo řekne, řekne dobrovolně.“

Co to koupí (tři věci za jedno vyhlášení):

1. **Mandát.** Když se večer u stolu někdo zeptá „jakým právem?“, odpověď zazněla veřejně před hodinou a slyšeli ji všichni. Vyslychající nemusí být Hanušův příbuzný ani vysoký pán — stačí, že je to *jeho člověk*.
2. **Bezpečný průchod.** „Dnes se soudí jen slovem, pan Hanuš soudí zítra“ sundá ze stolu strach z hodnosti: kuchařka smí mluvit o veliteli, písař o svém zápisu. Zároveň to řeší dlouhodobou

díru, že hra nemá mechaniku trestu — trest se legitimně odkládá mimo herní den.

3. **Vlastimilovo řemeslo v plném světle.** Herold nerozhoduje nic (viz § Hierarchie a autorita, B3) — jen ohlašuje. Je to třicetivteřinový veřejný moment zdarma, přesně v jeho profesi, a nezatěžuje ho před baladou.

☞ **Resilience:** Vlastimil je „nikdy nevyřazovat“ (viz § 6.7). Kdyby přesto chyběl, vyhlášení převezme kterýkoli velitel oddílu nebo GM jako hlas z brány — text se nemění.

W5 — Krčma / závěr TopSeekeru (~18:45–20:15+, T+9h45–T+11h15)

S4a ([navrhy_zlepseni_hry_02.md § 2.2](#)): zásada „z krčmy se stěhuje příprava, ne dramata“ — finále (balada, F1–F4, mlčení, výslech) zůstávají, odchází vše, co se dá udělat dřív. Hlavní odkladiště je **návrat** (T+8h–9h), dosud nejméně využitý úsek dne.

Co odchází z krčmy (S4a)

Co	Odkud → kam	Jak
Finalizace zápisů meta-questů (dřív „5 min porada“ jako krok 1 sklizně)	W5 → návrat	Karty oddílů dostanou větu: „Než uvidíte střechy Ratají, zápisy uzavřete. V krčmě se už jen mluví.“ Velitelé (u A explicitně Blažej) poradu vedou. Šlechtic pak v krčmě rovnou vyslýchá.
Blančin dopis pánovi (L1b Beat 5 — dřív „píše v krčmě“)	W5 → návrat (koncept) + W5 (gesto)	Karta: „Cestou zpět slož do notýsku tři věty, které pošleš. V krčmě je jen přepíšeš načisto a zapečetíš.“ V krčmě zbývá 30vteřinové gesto s pečeti.
NL17 — obchodní část (protihodnota)	dokončit ve W4 (B3 tam už je)	V krčmě zbývá jen okamžik „stihlo se / praskne“ (NL17 Beat 4).
Vavřincovo ověření pečeti tubusu (nový beat, §6.1 — viz L3 Beat 7c)	→ W4/návrat	Záměrně <i>ne</i> v krčmě — je to příprava munice pro výslech B, ne finálová scéna.

[L5.10] Blažej (A) × Vašek © — zkouška biřice (spouštěč)

Původně naskriptován jako „odpoledne mimo hlavní skupinu“ — fyzicky nemožné. Přesunut sem.

Při přechodu do krčmy nebo u náměstí si Blažej Vaška vezme stranou: „Rychtář mi říkal, že biřic, který zná herní triky, je buď výhoda nebo osud. Záleží, kdy je použije a pro koho.“

→ Viz §5.10 Varianta I (cinknuté kostky v krčmě) a Varianta IV (lístek s podmínkou, EXTRA — aktivní ve hře).

Runbook večera (S4a, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 2.2](#) , R5)

Rozšíření náhrady R5 (pevné pořadí večera z less-is-more) o chráněné sloty. Předpokládá GM + asistenta.

Fáze	~čas	Obsah	Chráněné položky
0	18:45	[ZRUŠENO — Eliška je (VYŘAZENO), viz § 2.8a . Fáze 0 je prostý příchod výpravy do krčmy.]	—
1	19:00–19:25	Usazení, jídlo, kostky se šlechtou (var. I běží mimochodem, Blažej pozoruje). CELÝ OPASKOVÝ ŘETĚZ PROBĚHNE TADY — Vlastimil připeje veliteli („noc na hradbách“) → Blažej odpoví pojistkovou větou → Marika položí opasek → Hedvika odpoví mísou a jednou větou (viz § Opasková GM kartička). Doručení Klimentova lístku Vavřincovi (#L2-C , poslem z hradu). Měsíc staré bandy (#L5-D) — jiný host, nahlas, jmenovitě: „Někdo to nechal pro tebe. S jménem ‘Vašek’. Ať piješ na zdraví.“ Uvnitř druhý kus téhož znaku + pár grošů; Vašek ho schová, neukazuje ho — hlasitá veřejná chvilka, žádný mechanický dopad na bilanci (2026-08-16 přesunuto sem z fáze 4, viz analýza_eliska_gesto_penize_05.md § 4.5/e).	Opasek — připek → Blažejova věta → Marikin opasek → Hedvičino gesto, všechno do jedné minuty; asistent na to drží prostor
2	19:25–19:50	Výslech šlechtice — sklizeň meta-questů (zápisy hotové z návratu). Mandát: vyslyšající je <i>Hanušův člověk</i> a bylo to vyhlášeno heroldem u Horního hradu (viz § Vyhlášení u Horního hradu výše); otevře připomenutím, že dnes se soudí jen slovem a pan Hanuš soudí zítra . Pořadí: C → A → B (rekonstrukci přednáší Havel — L5 §5.10, ozvěna F1–F4) → D naposled (mlčení jako můstek k baladě). Šlechtic vytáhne fámy vyřazených (Z5 — nově včetně Ctibora : „ <i>Starý voják? Prý ho zradila záda. Anebo nechtěl jít zrovna touhle krajinou.</i> “). [Ctibor (VYŘAZENO) → Dorota (fallback)] — na tři podivnosti se ptá Doroty jako první z D , přeformulovaně ze slovníku vojáka: „ <i>Šenkýřko. Ty čteš lidi u stolu líp, než já čtu listiny. Co ti dnes nesedělo?</i> “ Hned po ní dvojrána na Matyáše ([Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)]): štít „ <i>Felčare — kdo dnes potřeboval tvé umění?</i> “ → „ <i>Lovčímu jsem mazal rameno. Víc nikdo.</i> “, pak nůž „ <i>A tobě, felčare? Tobě dnes nesedělo nic?</i> “ — obsah se od něj nečeká, je to čistý tlak; nech ticho být . Blažej lež zopakuje („...a já v opasku do rozednění“) — jenže opasek už půlka místnosti viděla ležet před ním v hospodě. Výslech je dozvuk, ne rozbuška : jeho opakovaná lež má působit zoufale, ne hrozivě (viz § Opasková GM kartička). Pojistka, pokud v hospodě nikdo nezareagoval: šlechtic se vrátí k Hedvice — „ <i>Kuchařko. Proč jsi mi to večer přinesla?</i> “ Q4 Beat 4 (Radovan pozoruje Vavřince tíše, na pozadí — EXTRA, aktivní) proběhne tady nebo v okrajích fáze 1.	Kronikářka předává zápisník veliteli na začátku výslechu — dítě má pointu v plném světle
3	19:50–20:15	Balada (bridge z kostry — R1); protihlas: Matyášovo popření ([Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] — <i>bez cejchu pod rukavicí</i> , viz § L6 Beat 7), Dorotina eulogie, Bartolomějův obřad/mlčení; miskové hlasování (#L6-C , Matyáš vede kampaň za KRYSU); Vlastimilova otázka Přibyslavě (viz L3 Beat 8b)	Strážkyně pečeti: dopis + ukázání prstem hned po doznění protihlasu — poslední hlasitý beat večera
4	20:15–konec	Úplně na konci, za všemi ostatními položkami: dětská sekvence — sen → zadní nápis → jméno . Nositelka řekne svůj sen; Bartoloměj otočí relikviář ke svíčke, přečte a přeloží zadní nápis a zmlkne ; teprve pak dítě řekne, komu odepřelo dotek. Nikdo nedodá pointu (viz relikvie_symbolika_02.md § 4). Poslední slovo večera. — Tiché dozvuky : Blažejova přímá otázka Vaškovi (Varianta IV — „ <i>Slyšel jsi dnes něco, o čem bych měl vědět?</i> “) → vzkaz F1–F4 (Havel zahlédne předání — §6.2, teď bez souseda #L5-D , ten se odehrál už ve fázi 1); džbán „Štěpán se ptá“; brnění (NL17 Beat 4); tečka B2×A6; Vavřincovo rozhodnutí o Klimentově lístku	kolem F1–F4 drží GM ticho — nic jiného se v té minutě neděje

Hodnocení: Krčma se nezkrátí, ale zřídne — kognitivní práce (zápisy, koncepty, obchody) proběhla venku. Čtyři přetížení hráči (Blažej, Vašek, Vlastimil, Klára) mají večer po jedné hlavní věci na fázi.

LINKY L1a + L1b — rozdělení původní „Tři ženy s pánem“

Poznámka k rozdělení (2026-06-26): Původní L1 „*Tři ženy s pánem*“ byla rozdělena na **L1a** (driver: Klára, hlavní trojúhelník s Anetou a Radovanem + postranní vrstvy Doroty a Vaška) a **L1b** (samostatná: Blanka a její závazek vůči Mikuláši z Malína). **Ludmilino informátorství převorovi (původní „L1c“)** bylo sloučeno do **L4** — neneslo oproti L4 přidanou hodnotu.

LINKA 1a — „Hra o purkrabího" (dříve hlavní část L1)

1.1 Premisa

Tři ženy z různých oddílů jsou zároveň „očima a ušima" třetích stran mimo výpravu. Každá z jiných důvodů, každá pro jiného pána. Vzájemně se neznají, neví o sobě — ale jejich úkoly se na vyhlídce a večer u kostek nepřímo protnou. Drama je v tichém uvědomění: „dělala jsem totéž, co ona?"

1.2 Zákulisí (co hráči nikdy přímo nezjistí)

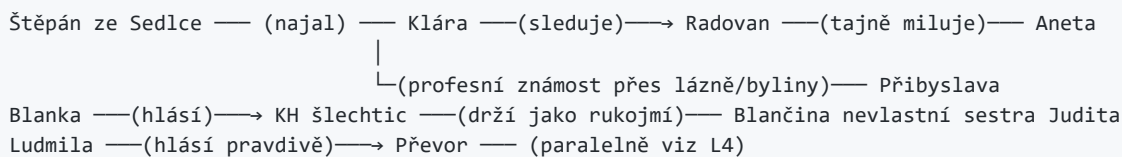
- **Vyhozený purkrabí Pirkštejna** (NPC mimo scénu, jmenuje se **Štěpán ze Sedlce**, ale jméno se vůbec nemusí vyřknout) — Hanuš z Lipé ho před pěti lety propustil pro zpronevěru. Nyní žije v Kutné Hoře z toho, co stihl ulít. **Není pachatel krádeže glejtu**. Je drobný intrikán, který sbírá špínu na Radovana (nový oblíbenec pána) — chce se vrátit do Hanušových služeb.
- **Past, kterou si chystá:** ráno před výpravou poslal po poslovi Kláře zapečetěný lístek. V lístku je „výhrušný dopis", o kterém Klára neví, co obsahuje. Štěpán předpokládá, že Klára ho Radovanovi předá v průběhu dne (jako součást své špionáže); Radovan ho přečte a buď a) zpanikaří, nebo b) ho zničí. Obojí Štěpánovi poslouží — má svědky (Klára, Vlastimil v krčmě), kteří potvrdí, že Radovan dopis obdržel a divně se zachoval.
- **Klára si během dne uvědomí, že Radovan není ten, koho jí Štěpán líčil.** Štěpán o ní mluvil jako o „neoblomně zkorumpovaném povýšenci" — Klára vidí pragmatika s vlastním lidským tajemstvím (Aneta).
- **Blanka hlásí Mikuláši z Malína** (drobný kutnohorský šlechtic) **z osobního závazku** — ne politické intriky. Mikuláš vychovává jako schovanku Blančinu nevlastní sestru Juditu (narozenou z matčina znásilnění šafářem). Mikuláš od Blanky čas od času žádá „splátku" v informacích.
- **Ludmila** hlásí převorovi (zástupci opata) — poctivě, tak jak žádá řehole. Ale ona zároveň ví o převorově dvojaktivitě (viz L4) a žije v krizi loajality.

1.3 Postavy v lince

Postava	Ví	Chce	Bojí se
Klára (lazebnice z Talmberku, oddíl C)	že má sledovat Radovana a do soumraku donést tři poznatky	uchovat si Štěpánovy peníze, ale nezpůsobit nevinnému škodu	že její Talmberská lázně živnost závisí na klientech, kterým nesmí říct ne
Blanka (potulná žákyně, oddíl B)	že musí donést „splátku" — pravdivou informaci o průběhu výpravy	zachránit sestru Juditu v Kutné Hoře a zároveň nikomu z výpravy neuškodit	že její pán je netrpělivý a Judita jí za poslední dopis nepoděkovala

Postava	Ví	Chce	Bojí se
Ludmila (jeptiška, oddíl A→D)	že má prohlédnout hraniční kámen pro převora — a má referovat	aby konala správně před Bohem	že její pravdivá zpráva pomůže nesprávné věci
Radovan (purkrabí, oddíl C, cíl sledování)	že má tajemství (Aneta), ale o sledování neví	vyšetřit krádež a chránit vztah s Anetou	že někdo z výpravy ten vztah pozoruje
Aneta (kramářka, oddíl C, nositel Radovanova tajemství)	o sledování netuší; ví o Klářině reputaci	uchránit vztah s Radovanem; vyjednat průjezdná práva	že Klára si jí všimne
Štěpán ze Sedlce (NPC offstage)	sleduje vše přes Kláru	diskreditovat Radovana, vrátit se	objevení své identity

1.4 Vztahová mapa uvnitř L1



1.5 Beat-by-beat průběh dne

Beat 1 — Pirkštejn / start (~9:00)

Klára dorazí poslední z družiny C, na opasku má váček s **lístkem od Štěpána** 🌸 (rekvizita #L1a-A, zapečetěný). Lístek obsahuje text: „*Pán potřebuje vědět, koho purkrabí dnes pozdravil dvakrát. A komu se vyhnul. Drž si oči otevřené — a tento dopis odevzdej purkrabímu Radovanovi tak, aby to vypadalo, že ti ho někdo cizí předal cestou. Štěpán.*“ Klára si ho nepřečetla — neumí číst.

 **GM intervence #1 (rituál začátku):** Jakmile Klára vstoupí mezi oddíly, GM (jako „posel u brány“) jí podstrčí váček s lístkem a šeptá: „*Od jednoho talmberského pána. Říkal, abys to nezapomněla.*“ Klára netuší přesný obsah, jen ví, že je to úkol.

Blanka přijde s notýskem (šifry) a vlastním zápisníkem. Do zápisníku si během dne píše „splátky“.

Ludmila se modlí před cestou; má u sebe růženec a malou knížku hodinek.

Beat 2 — Kostel sv. Matouše (~10:00)

První tichá zastávka u kostela — sakrální místo, vhodné pro zpovědi i pro „nábožné“ pozorování.

(GM intervence #2 — mince na kamenné lavičce, #L1a-B — škrtnuta S4a, less-is-more škrt 4, 85 %: nenesla žádnou informaci, kterou by Klára nezískala už z lístku #L1a-A. Zbylé tři kontaktní body Štěpánova tlaku [T+0 posel → W2 past #L1a-C → W5 džbán] tvoří čistý tříaktový tvar; ticho mezi nimi pracuje samo.)

Ludmila se v kostele krátce pomodlí. Pokud má hráč chuť, může u kostela vést tichý monolog: „Bože, dovol mi dnes konat dobré, i kdyby to znamenalo neposlušnost převora.“

Blanka zde drobně vyzkouší **Bartolomějovu latinu** — chce zjistit, jak hluboko sahá jeho gramotnost (pragmatická příprava: kdyby ho někdy musela požádat o opis dopisu). Tichý moment intelektuálního flirtu mezi nimi.

Beat 3 — Cesta k vyhlídce (~10:30 — 11:00)

V průběhu cesty se **Klára** snaží přiblížit k Radovanovi pod profesní záminkou („Pane purkrabí, mám s sebou mast na opuchliny, kdybyste potřeboval“). Radovan na ni reaguje formálně, ale pozorně.

 **Očekávaná hráčská akce:** Klára si vede mentálně tři pozorování — koho Radovan pozdravil, kdo k němu přistoupil, kdo se mu vyhnul. Drama je v tom, že **Aneta** se k Radovanovi taky občas přiblíží — což je první z Klářiných „tří poznatků“.

 **GM interence — protievidence (klíše fix § 2.1):** Aspoň jednou dnes GM zajistí, aby Klára zahlédla Radovana dělat něco slušného bez publika a bez komentáře — např. tiše rozdělí/doplatí jídlo někomu, na koho nezbylo, nebo se na rozcestí pod Talmberkem věcně zastane sluhy/dítěte, kterého Blažej pokáral. Klára to vidí koutkem oka, nikdo jí to nevysvětluje — prozření pak vzniká z pozorování, ne z předpisu karty. (*Od S4 dál tohle zajišťují přímo situace modulu Dvojí kniha purkrabího — viz [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 3](#) — Klára tak nesbírá scénář, ale skutečné Radovanovo chování.*)

Beat 4 — Vyhlídka nad Sázavou (~11:00 — 11:45) — **PRVNÍ VRCHOL L1**

Klíčový sociální moment celého dne. Všechny oddíly se sejdou, sednou si k jídlu, mluví napříč skupinami.

 **GM interence #3 (klíčová past):** Když si výprava sedne, GM nenápadně (jako kdyby šel kolem turista) **Kláru vystřídá u jejího košíku** a *podstrčí* jí druhý lístek — tentokrát adresovaný *Radovanovi* zapečetěný a s pečeti, kterou Klára nezná (rekvizita #L1a-C). Šeptem: „Štěpán to chce u purkrabího do soumraku. Předěj tak, aby to vypadalo na cizího posla.“

 **Klášina dilema na vyhlídce:**

- (a) Předá Radovanovi (lze ho odchytit o samotě nebo prostřednictvím Anety, pak je to zajímavější).
- (b) Schová, počká do krčmy večer.
- © Otevře sama (umí latinu? Ne. Ale Blanka ano...).
- (d) Hodí ze skály do Sázavy — ale Štěpán bude vědět, že selhala.

Pokud se Klára rozhodne © a obrátí se na Blanku — drama narůstá. Blanka má ten samý problém: její vlastní „splátka“, kterou potřebuje. Pokud Blanka přečte dopis, **má informaci, kterou by mohla použít** — a Klára o ní ví. Tichá dvojstrana se z toho stane spojkou.

Obsah dopisu (rekvizita #L1a-C): „*Purkrabí. Každý úřad má svá vrátka a každý pán své účty. V Hoře se o tvých začalo mluvit — zatím se ptají mne. Ve čtvrtek u Talmberka ti povím, co jsem odpověděl. Tvůj věrný.*“ — neuvádí jméno odesílatele, pořád je to bluf (Štěpán nic konkrétního neví), ale byrokraticky konkrétní a míří přesně do Radovanova skutečného strachu (optika korupce z Anetina vztahu) — panika tak má obsah, ne jen gotickou náladu.

 **Verze GM intervence #3 (měkká):** Lístek je adresovaný neutrálně („Purkrabímu R.“), Klára ho nemusí předat — past funguje jen jako její vnitřní zápas. Pokud hráčka Kláry je nezkušená, vystačíme s touto měkkou verzí.

 **Verze GM intervence #3 (tvrdá):** Lístek je zapečetěn pečetí vyhozeného purkrabího — Vavřinec (písař, šifrant) jako jediný v družině pečetí **možná** pozná z hradního archivu. Pokud Klára požádá Vavřince, aby pomohl identifikovat, Vavřinec se dostává do L1 jako „technický expert“, a Klára má svědka.

Beat 5 — Setkání Blanky a Ludmily na vyhlídce

Blanka a Ludmila jsou v různých oddílech, ale obě jsou „infiltrátorky“ jiné kategorie. Nepoznají se.
GM jim může v tomto bodě naznačit drobnou nepříjemnost:

 **GM intervence #4:** GM Ludmile během pauzy v pološeptu řekne: „*Sestro, mluvila jste s tou žákyní z Kutné Hory? Říká se, že drží víc měšců než modliteb.*“ (Nevěrohodná drbna z trasy.) Cíl: Ludmila zaregistruje Blanku jako možnou problematickou osobu, ale nemůže si být jistá.

 **Očekávaná reakce:** Ludmila může Blanku oslovit s otázkou („Studovala jste u jezuitů?“) — a v rozhovoru spolu nezáměrně srovnají, **že obě mají vazbu na Kuchelník** (přes L4). Tím se Linka 1 a Linka 4 propojují.

Beat 6 — Cesta k rozcestí pod Talmberkem (~12:00 — 13:00)

Klára a Radovan jsou ve stejném oddílu ©. Pokud Klára dopis ještě nepředala, je tu příležitost.

Radovan je celý den napjatý kvůli Anetě — kdykoli s ní Klára mluví, Radovan to sleduje koutkem oka.

 **GM intervence #5 (pro Anetu):** Aneta dostává od GM **drobnou zprávu**  (rekvizita #L1a-D, malý lístek s **pánovou pečetí** — dvě zkřížené ostrve; sepsal ho hospodář, ale pečetí se pánovým znakem, samostatnou hospodářskou pečetí panství téhle velikosti nemá): „*Sestro Aneto, průjezd Vašich vozů na Kutnou bude předmětem jednání po výpravě. Vyřídte Vašemu purkrabímu,*

že očekáváme jeho stanovisko." — Aneta tím získá záminku přiblížit se Radovanovi otevřeně (obchodně), pod kterou skryje osobní vztah. Klára si toho všimne. **Druhý ze tří poznatků.**

Beat 7 — Rozcestí pod Talmberkem (~13:30)

(GM interence #6 — žena u potoka, NPC-4 — škrtnuta S4a, less-is-more škrť 4, 85 %: replika byla doslovná předpremiéra krčemního „Štěpán se ptá, jestli máš co říct“ a Klára z ní nezískala nic, co by nevěděla. Rozcestí pod Talmberkem pro L1a záměrně zůstává tiché okno — Klára tu nemá vlastní beat; mezi W2 pastí a W5 zúčtováním je jen ticho, které roste samo.)

Beat 8 — Kuchelník (~15:30 — 16:30) — **DRUHÝ VRCHOL L1**

Hlavní vrchol je sice L4 a L5 (mlýn, hraniční kámen), ale L1 tu má svou tichou tečku:

Klára vidí, jak Radovan u brodu krátce poodejde a otevírá lístek, který mu Klára (nebo někdo jiný) předal. Sleduje jeho výraz. Radovan se buď a) ovládá perfektně (klidná maska), nebo b) ztratí na okamžik kontrolu — což je **přesně to, co Štěpán chce**.

 **Klářino rozhodnutí #1 (ve mlýně nebo na cestě zpět):** Co řekne Štěpánovi? Pravdu o Radovanově reakci, nebo vykonstruovanou neškodnou verzi?

Beat 9 — Návrat / Krčma v Ratajích (~19:00) — **FINÁLNÍ TEČKA L1**

V krčmě je „šlechta z Kutné Hory“ (= zbytek výpravy mimo LARP), kostky, alkohol.

 **GM interence #7 (závěr):** GM (jako náhodný host u stolu, ne krčmář) v určité chvíli přinese ke Klářinu stolu džbán piva a nenápadně řekne: „Pán Štěpán se ptá, jestli máš co říct. Posílá ho do měsíce za tebou.“ Klára má **finální okamžik volby**:

- Vyhnout se Štěpánovi (zničit si živnost v Talmberku, ztratit klienty)
- Hlásit pravdu (Radovan je v pořádku) — Štěpán bude rozčarován, ale propustí ji
- Hlásit vykonstruovanou škodlivou verzi (Radovan se prozradil) — Štěpán bude potěšen, ale Klára tím ublíží nevinnému
- Hlásit *neutrální* verzi („Radovan o ničem neví“) — odložená šachová partie
- **(e) Obrátit zbraň** (nové, S4a, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.3](#)): přejít k Radovanovi, říct mu všechno a nabídnout Štěpána — „Chceš vědět, kdo se ptá? Nekupuj mlčení. Kup si lazebnici: místo pro lázeň v Talmberku, a já ti povím, kdo platí za tvou hlavu.“ Zrcadlí Radovanovu protinabídku (viz karta C1) a dává Kláře hněv jako aktivní tah. Důsledek zůstává otevřený a temný: Štěpánova pomsta nezmizí, jen změní adresu.

 **Blanka v krčmě:** sepíše svoji „splátku“ do dopisu, který odejde ráno do Kutné Hory. Co přesně napíše? Dopisy si může dopisovat během dne. Drama: jak málo škody dokáže nadělat?

 **Ludmila v krčmě:** pokud je tu (4 oddíly), pije čaj místo piva a tiše sleduje, co všechno dnes viděla — zítra napíše dopis převorovi. Otevřená otázka: napíše ho?

1.6 Verze linky

Verze A — „Měkká“ (pro zelenější hráče)

- Vynechat past s druhým dopisem (Beat 4, rekvizita #L1a-C). Klára má jen úkol pozorovat.
- Vyhozený purkrabí zůstává v zákulisí jen jako jméno; žádné aktivní past nepřijde.
- Klářino dilema je čistě vnitřní (pravdu nebo lež hlásit), ne mechanické s dopisem.

Verze B — „Standardní“ (popsáno výše)

- Plná past s rekvizitou #L1a-C, Klára musí rozhodnout co s ní.
- Blanka má volitelně možnost dopis přečíst, pokud o to Klára požádá.

Verze C — „Tvrdá / spletitá“ (pro zkušené hráče)

- Past s rekvizitou #L1a-C + **druhá rekvizita #L1a-E**: GM Vavřincovi (písař v A) podstrčí ráno krátký lístek s textem v nějaké zkomolené latině: „*Pečeť, kterou dnes uvidíš, je pečeť muže, jehož pán propustil. Promluv s tím, kdo ji nese.*“ Vavřinec se tak může stát aktivním vyšetřovatelem L1, propojit ji s vlastní L2 a vytvořit cross-linkový moment.
- Štěpán ze Sedlce je vzpomenut jménem nahlas (jednou) v krčmě — někdo ze „šlechty“ (mimo LARP, ale jako GM ozvěna) řekne „slyšel jsem, že Štěpán ze Sedlce se prý chce vrátit do hradního světa“. Klára to slyší.
- Klářino rozhodnutí má **dvě úrovně**: co napíše Štěpánovi a co řekne ostatním ze své výpravy.

Verze D — „Křížová“ (zvyšuje propojení s L4 a L6)

- Ludmila s Blankou se na vyhlídce skutečně rozpoznají jako informátorky (ne výslovně, ale tichou narážkou). Vytvoří tím **trojici, která drží Klářino tajemství v ruce**. Linka 1 a Linka 4 se v Beat 8 prolnou: Blanka nabízí Ludmile dohodu (kutnohorský šlechtic vs. klášter) výměnou za informaci o Kláře.
- Vlastimil v krčmě baladí o „třech ženách s pánem“ — z různých úhlů. Nikdo si není jistý, jestli o tom Vlastimil ví, nebo to vyfantazíroval.

1.7 Resilience (chování linky při vyřazení postavy)

- **☹ Pokud vypadne Klára (priorita ženské vyřazení #4):** Linka kolabuje. Refaktor: Blanka přebírá Klářino role. Vyhozený purkrabí přes Vlastimila (krčmu) místo na rozcestí pod Talmberkem. Slabší, ale funkční.
- **☹ Pokud vypadne Blanka:** Klára a Ludmila pokračují bez problému. Linka oslabne, ale drží.
- **☹ Pokud vypadne Ludmila (priorita #3, ale doporučeno odkládat):** Linka ztrácí morální kontrast. Doporučeno: Ludmilu nevyřazovat dřív než Kláru, protože její role v L1 i L4 je hutná.
- **☹ Pokud vypadne Aneta:** Linka přežívá. Klářino sledování Radovana se přesune na jiný objekt (např. Bartoloměj — že přijde s Radovanem na duchovní rozhovor?). Slabší.
- **☹ Při 3 oddílech (D rozpadne se):** Ludmila jde do A. Linka pokračuje téměř beze změny.

1.8 Křížení s ostatními linkami

- **L4 (Kláster, mlýn):** Ludmila + Blanka v obou; protnutí na vyhlídce a v Kuchelníku.
- **L6 (Pravda v mlčení):** Klářino rozhodnutí v krčmě = ticho nebo lež nebo pravda. Vlastimilova balada to může komentovat. Bartolomějův duchovní rozhovor (pokud Klára přijde — Klára není kající hříšnice, jen hledá vedení) zde rezonuje.
- **L2 (Vina za noc):** Pokud Verze C — Vavřinec pozná pečeť, prolne se s L2.
- **L5 (Krev mé krve):** Klářina vazba na Vaška přes podsvětí (verze b4 zůstává jen jako jemný overtone, ne mechanika).
- **NL11 / M3 (Klářina mince):** Klářina mince je puncovaná falešným cejchem z Kutné Hory — **Vašek** ji pozná (M3 přešlo z Mikeše). Most do L5. [Mikeš smazán S4 §3.2]

1.9 Anetin A4 — paralelní obchodní stopa (tvrz u Ledečka)

Premisa: Aneta tajně vlastní polovinu malé tvrže u Ledečka (po zemřelém muži, přes „papír mrtvého muže“ — nezapsáno v obchodním účtu). Pronajímá ji kupcům jako bezpečné přespání. Když po vyřešení glejtu přijde **registr průjezdních práv**, mohla by o tvrz ekonomicky přijít.

Jediná cesta: aby Radovan (purkrabí) při auditu „přehlédl“ tu nezapsanou položku.

To je důvod, proč Aneta dnes prudce přitahuje Radovana k sobě (lektvar zamilovaných z Přibyslavy). Vztah by se měl utužit dřív, než Radovan začne audit registrů.

Zákulisí (co hráči nikdy přímo nezjistí): Anetina tvrz nemá nic společného s krádeží glejtu. Je to její paralelní obchodní krize, která vysvětluje její dnešní intenzitu.

Beats

- **Beat A — Pirkštejn / start (~9:00):** Aneta tiše šeptem připomene Přibyslavě objednávku lektvaru: „*Přibyslavo, kdyby vyšla cesta kolem divizny, ráda zaplatím.*“ Klára to může zahlédnout (= drobný cue pro L1a — Klára si ukládá jako „*Aneta a Přibyslava si něco šuškájí*“).
- **Beat B — Vyhlídka (~11:00): GM přinese Anetě lístek o průjezdních právech** ⚙️ (#L1a-D) — Anetin záminek mluvit s Radovanem otevřeně, „obchodně“. Hraje to jako oboustranně formální. Vnitřně řeší: jak ho přiklonit k „přehlédnutí“ tvrze.
- **Beat C — Rozcestí pod Talmberkem / cesta k Ledečku (~13:30 — 14:30):** (R2, S4a — nahrazeno: fyzická odbočka z časované šifrovací trasy byla logistický i bezpečnostní hazard a herně skoro jistě selhávala — hráčka by se buď neodvážila, nebo zdržela skupinu, což briefing zakazuje.) Karta jí dá místo-kotvu: „*Z ohybu cesty nad Ledečkem je vidět střecha tvé tvrze.*“ Aneta se smí zdržet, zpomalit, dívat se — **neodbočuje**. Tichý moment. Kdo si všimne, že obchodnice stojí a mlčí (Klára? Havel?), má stopu; když se zeptá, Aneta musí lhát o tom, *kam se dívala* — což je těžší a jemnější lež než lhát, kam šla.
- **Beat D — Krčma (~19:00):** Aneta kápne **Přibyslavin lektvar zamilovaných** Radovanovi do džbánu. **Hedvika (proviantka) může zaregistrovat**, pokud sleduje stůl. Hra: stane se to, nebo se Aneta zarazí?

Postavy zapojené

- **Aneta** (driver)
- **Radovan** (cíl) — netuší o tvrzi
- **Přibyslava** (dodavatelka lektvaru + divizna quest)
- **Klára** (možná pozorovatel)
- **Hedvika** (možná svědek lektvaru)

Klářino vědomí (přemost do L1a)

Pokud Klára dnes uslyší nebo uvidí cokoli o **Anetině tvrzi u Ledečka**, dostane do hry **druhý druh diskreditace Radovana**: ne přes vztah s Anetou, ale přes „purkrabí přehlíží nezapsanou tvrz své milenky“. To by Štěpánovi vlastně poskytlo silnější páku než vztah samotný. Klára o tom ovšem na začátku dne neví — dozví se to jen pokud GM nechá Anetu chvíli „přemýšlet nahlas“ v jednom z beats.

Resilience

- ☹️ Pokud vypadne Aneta — tato linka padá. Tvrz a lektvar se neaktivuje.
- ☹️ Pokud Aneta nestihne lektvar kápnout — Radovan zůstává neutrální, audit registrů bude probíhat běžně. Tvrz Aneta může ztratit. Tichý smutný konec.

GM intervence

- Lístek o průjezdních právech (#L1a-D, na vyhlídce).
- Pokud Klára přemýšlí nahlas o Anetě a Radovanovi — GM jí může drobně podstrčit: „*Slyšela jsi, že Aneta nedávno koupila něco u Ledečka? Nebo to byl jen drb?*“ — drobný cue (volitelně).

Konzistence

- Tvrz není zapsaná → **registr průjezdních práv** je důvod, proč Aneta dnes spěchá. Aneta = obchodnice s motivem chránit obchod. Lektvar je její taktika, tvrz je její důvod.
- Žádná stopa ke krádeži glejtu. Aneta je paralelní oběť atmosféry, ne pachatel ani jeho spojenec.

LINKA 1b — „Splátka za sestru“

Doplněno v _07 (audit fix N1): tato sekce dosud chyběla jako samostatné beat-by-beat rozkreslení — Blančiny beaty byly rozptýlené uvnitř L1a a v její kartě ([postavy_komplet_10.md § B3](#)). Rekonstrukce níže z nich vychází beze změny obsahu.

1b.1 Premisa

Blanka (potulná zákyně, oddíl B) je v tajném písemném styku s **Mikulášem z Malína**, drobným kutnohorským šlechticem, z osobního závazku — Mikuláš vychovává jako schovanku Blančinu nevlastní sestru Juditu (narozenou z matčina znásilnění šafářem). Za to od Blanky žádá „splátky“ v pravdivých, ale neškodných informacích o výpravě.

1b.2 Postavy v lince

Postava	Ví	Chce	Bojí se
Blanka (B)	musí donést pravdivou „splátku“	zachránit Juditu, nikomu z výpravy neuškodit	že Mikuláš ztratí trpělivost; že ji někdo odhalí jako špeha
Mikuláš z Malína (NPC offstage)	čeká na splátku	udržet vliv, chránit Juditu jako páku i závazek zároveň	—
Judita (NPC offstage)	o dnešku netuší	—	—

1b.3 Beat-by-beat průběh dne

Beat 1 — Pirkštejn / start (~9:00)

Blanka má u sebe **notýsek + uhlík** 🌀 (rekvizita #L1b-A, vlastní). Během dne si do něj píše „splátky“.

Beat 2 — Kostel sv. Matouše (~10:00)

Blanka drobně vyzkouší **Bartolomějovu latinu** — pragmatická příprava (kdyby ho někdy potřebovala požádat o opis dopisu). Tichý moment intelektuálního flirtu.

Beat 3 — Vyhlídka (~11:00–11:45, W2)

Setkání s **Ludmilou** (viz [§ Beat 5 – Setkání Blanky a Ludmily](#), L1a) — obě jsou „infiltrátorky“ jiné kategorie, nepoznají se navzájem, ale GM drbnou (V4: „drží víc měšců než modliteb“) aktivuje jejich vzájemné zaregistrování. Volitelně: pokud Klára požádá Blanku o přečtení dopisu #L1a-C (L1a Beat 4, volba c), Blanka informaci získá a drží ji jako tichou páku.

Beat 4 — Kuchelník brod (~15:30, W4)

🌀 **GM interence:** GM šeptem Blance sdělí konkrétní nabídku jejího pána klášteru: „*Tvůj pán by za třikrát víc, než nabízí ten druhý. A ke kostelu by dal nový oltář.*“ — viz [§ 4.5 Beat 6, GM interence #4](#). Blanka se rozhoduje, zda nabídku podá Ludmile (cross-link do L4).

Beat 4b — Návrat k Pirkštejnu (~17:00, koncept dopisu) (*nové, S4a, navrhry_zlepseni_hry_02.md § 2.2*)

Karta: „*Cestou zpět slož do notýsku tři věty, které pošleš. V krčmě je jen přepíšeš načisto a zapečetíš.*“ Vyplní Blančin dosud hluchý návrat kognitivní práci, kterou už nemusí dělat pod tlakem krčmy. **Finální volba** (obsah „splátky“): kolik škody dokáže nadělat — a nezradí přitom Mikuláše ani Juditu, pokud ji dnes někdo (nejspíš Radovan) obviní ze špehování.

Beat 5 — Krčma v Ratajích (~19:00, W5)

(*S4a: z psaní zbývá jen gesto — koncept je hotový z návratu, viz Beat 4b výše.*) Blanka **přepíše dopis načisto a zapečetí ho** — třicetivteřinové gesto s pečetí, čitelnější pro okolí než dlouhé psaní v koutě. Dopis odejde ráno do Kutné Hory.

1b.4 Verze linky

Samostatné verze A–D nejsou rozkreslené — L1b se odehrává jako jednotný scénář; volitelnost je jen v míře propojení s L1a/L4 (viz Beat 3–4).

1b.5 Resilience

- **Pokud vypadne Blanka:** L1a drží samostatně bez ztráty (Klára a Ludmila pokračují). L4 ztrácí alternativní nabídku klášteru — Ludmilino dilema se zúží na binární (poslušnost vs. neposlušnost). L5 ztrácí posla do KH (viz [§ 5.8](#) cross-link).
- **Při 3 oddílech:** beze změny.

1b.6 Křížení s ostatními linkami

- **L1a:** setkání s Ludmilou na vyhlídce; volitelné čtení dopisu #L1a-C pro Kláru.
- **L4:** nabídka klášteru u brodu — hlavní cross-link.
- **Obranná věta (z karty B3):** Pokud tě dnes někdo obviní ze špehování, nesmíš prozradit Mikuláše — a nesmíš se nechat vyhodit z výpravy.

LINKA 2 — „Vina za noc krádeže" (vnitřní hradní strach)

2.1 Premisa

Tři lidé z hradu Pirkštejna se v noci krádeže každý dopustili drobné nedbalosti nebo lži. Nikdo z nich glejt neukradl. Ale každý se cítí osobně zodpovědný a každý se bojí, že **právě jeho** lež bude tou, která vyplave a změní jeho život. Bartoloměj je zpovědník i duchovní rádce, který slyší více než kdokoli jiný — a musí rozhodnout, co s tím.

Klíčová terminologie (pro L2 i pro celý projekt):

- **Zpověď** (svátost smíření) — kající hříšník vyznává svůj hřích a žádá rozhřešení (odpuštění jménem Božím). Bartoloměj je vázán absolutním **zpovědním tajemstvím**. Do tohoto módu patří **Vavřinec** a **Blažej** (oba lhali a mohou litovat).
- **Duchovní rozhovor** — věřící se svěruje s tím, co ho tíží, hledá radu, modlitbu a vedení. Kaplan zachová mlčenlivost, ale **není to svátostné mlčení**. Do tohoto módu patří **Hedvika** (vlastní hřích nevyznává, jen předává poznání). **Eliška** ([VYŘAZENO](#)) , **Dorota** a další mohou volit obojí podle toho, jak svou situaci vnitřně vnímají.

2.1a Křivka po oknech (Bartolomějova dostupnost × Vavřincův tlak)

Motor není „přízněj se“, ale **diegetická uzávěrka**: seznam noční hlídky (#L2-A) dostane Blažej při formaci se slovy „*Pan Hanuš to chce přečíst po návratu.*“ Vavřinec stojí vedle a slyší to. Hra pak střídá **tlak** (šrouby strachu) a **pozvání** (otevřené dveře) tak, aby lež každou hodinu ztěžkla a zpověď byla každou hodinu dostupnější. Nikdo ho nikdy nevyzve — ani Bartoloměj, ani GM. Zpovědník neloví.

Okno	Beat / spouštěč	Typ	Co se utáhne
W0 Pirkštejn	GM #1: seznam hlídky Blažejovi, „Hanuš to po návratu přečte“ — Vavřinec to slyší	tlak	vzniká uzávěrka; lež přestává být stavem a stává se odpočtem
W1 kostel	otevřené dveře; Bartoloměj na dohled; design počítá s tím, že projde kolem	pozvání	první minutí dveří; hráč si zapamatuje, že existují
W2 vyhlídka	Blažejova chvástavá věta („hlídka v plné síle“) — lež dostává veřejné dvojče ; Q4 Beat 1: Radovan ho požádá, ať mu „projde zápisy z té noci“	tlak	lež už není soukromá — je zapsaná, vyslovená a auditovaná
cesta za W2	Bartolomějovo podobenství #1 (vnitro-A, po W2): o muži, který nebyl, kde měl být; kaplan pak jde chvíli sám na konci zástupu	pozvání	zrcadlo; dveře beze slov
W3 rozcestí pod Talmberkem	Q4 eskalace: Radovan chce konkrétní časy směn; Q9b: ruce se třesou — vyhledá felčara (<i>tělo svědčí proti němu</i>)	tlak	zjistí, že to fyzicky nedrží; felčar to ví taky
W4 brod	Klimentova ruka na lístku #L4-G — lež naroste o druhou hlavu: jeho klíč se dotýká kamene; mlčení nechrání jen Blažeje, ale i převorovu machinaci	zlom	morální algebra se obrací: dosud ho zpověď jen stála — teď jeho mlčení stojí Bětku domov
W5 návrat	kaplan ve stejném oddíle; soumrak; kostel na dohled	pozvání	„teď, nebo před knihou“
Krčma	Eliška vejde a jedním pohledem se zeptá šeljsi? (F1) (VYŘAZENO) ; Marika šeptá Blažejovi; šlechticova otázka Blažejovi nabízí laciný východ „svalit na písarovy zápisy“	finální šroub	čtyři kánonová vyústění; kniha se otevírá

Bartolomějovo pravidlo: Nikdy nevyzývej. Po podobenství jít chvíli sám na konci zástupu; v krčmě sedět tak, aby k tobě vedla volná židle. To jsou jediné kanály.

2.2 Zákulisí (co hráči nikdy přímo nezjistí)

- Krádež glejtu byla mistrovsky provedená — pachatel věděl, kdy bude prořídlá hlídka. **Pirkštejnská posádka má s tím vším málo společného: jejich „vina“ je shoda nedbalostí, ne plánu.**
- Blažej** té noci nebyl na hradě. Byl v Ratajích u milenky **Mariky** (NPC, žije v Ratajích nad krčmou; jeptišky o ní vědí, ale netěší se její pověsti). Současně tam hrál v kostky o žold několika rekrutů. Vrátil se na Pirkštejn těsně před úsvitem.
- Vavřinec** Blažeje zapsal v hradním deníku jako přítomného na noční hlídce. **Blažej za ním přišel osobně**, před půlnocí, do archivu — přišel ve spěchu, „zadýchaný jako po chůzi ve tmě“, a **nechal za sebou otevřené dveře** (viz [prequely_a_aftermath_prehled_02.md § 3, scéna 4](#)). Vavřinec, který má z Blažeje strach a navíc se sám hlavně bál, že by mu jinak Blažej vrátil drobnou půjčku peněz, zapsal.
- Klíče se k Blažejovi tu noc vůbec nedostaly.** Byl v Ratajích **mimo službu, v civilu** („bez zbroje, jen v kazajce“) a **službu nikdy nepřevzal** — klíče proto zůstaly u těch, kdo tu noc na

hradbách skutečně stáli. Jeho obhajoba „hlídka stála, brány byly zamčené, nic se nestalo" je pravdivá do posledního slova. **Ta noc byla v pořádku ve všem kromě jednoho: velitel u toho nebyl.** Posádka to klidně může tušit — jenže řeči jsou řeči a **platí jen kniha**. Proto Blažej celý den nehlídá vojáky, ale píše.

- **Vavřincův druhý hřích:** Před třemi dny půjčil klíč k archivu **Klimentovi** z opisovací dílny v Sázavě, aby si porovnali kaligrafii kupních listin kuchelnického mlýna. Klíč byl u Klimenta jednu noc; vrátil ho za rozbřesku. **Nic z archivu nezmizelo** (= konzistentní s postavy_detaily_03 — fakticky se ten klíč s krádeží glejtu nemíjí), ale **Vavřinec se sám iracionálně bojí**, že kdyby to vyšlo najevo, byl by snadný obětní beránek. Klíč je porušení důvěry, ne příčina krádeže — ale ve Vavřincově hlavě se to slévá.
- **Eliška** nezamkla dvířka k zadnímu schodišti k archivu — zjistila to ráno. Vzala si na hlavu, že kdyby zloděj prošel tudy, je to její vina. Nikomu o tom neřekla.
- **Hedvika** slyšela v noci útržek rozhovoru **otevřenými dveřmi archivu** — v kamenném hradě nesou hlasy daleko. Neviděla nikoho. Slyšela **dva muže**: jednoho hlasitého a jistého, druhého tichého a mladého. **Ani jednoho si nezařadila**; teprve ráno, když se rozkřiklo, co se stalo, začala z těch vět skládat, co znamenají. Zaznělo:

silnější hlas: „...jako bych tu byl celou noc..." · mladší hlas: „A byl jsi tady?" · silnější hlas: „Jednu čárku. Nikdo se na to nikdy nebude ptát."

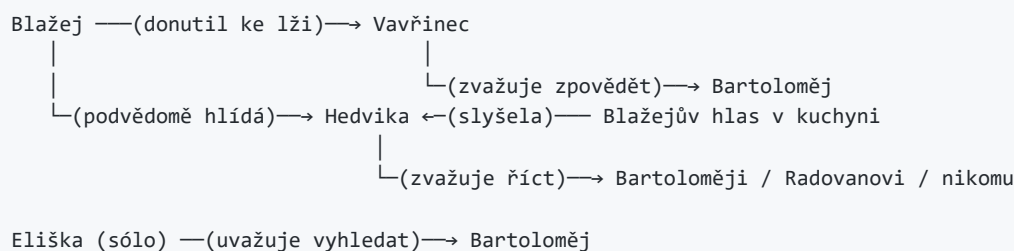
Ten mladší hlas byl Vavřincův — Hedvika to neví a celý den to může hledat. (*Marika na hradě tu noc nebyla a být nemohla — žije v Ratajích nad krčmou.*)

- **Bartoloměj** zpovídal Blažeje den předtím — Blažej přišel s „prosbou o krátkou zpověď před zítřejší cestou", ale řekl jen: „byl jsem jinde, než jsem měl být." Bartoloměj nestihl rozvinout, Blažej odešel. Dnes Bartoloměj tuší, k čemu se Blažej připravoval.

2.3 Postavy v lince

Postava	Ví	Chce	Bojí se
Blažej	že lhal o noční přítomnosti; Marika a kostky	aby Vavřinec mlčel; aby žádný dotaz na deník nepřišel	že Hanuš zjistí pravdu = konec kariéry
Vavřinec	že lhal v deníku; že půjčil klíč	rozhodnout se, jestli mlčet, nebo se zpovědět	obojí — Blažeje i pravdy
Eliška	že nezamkla zadní schodiště	utvrdit se, že tudy nikdo nešel	že to byl ona, kdo umožnil krádež
Hedvika	útržek dialogu z kuchyně	zjistit, čí byly hlasy	aby se nepřibližovala k pravdě, která jí nepatří
Bartoloměj	Blažejovu polozpověď; čeká Vavřincovu	zachovat svatost zpovědi a zároveň konat	zradit zpovědní tajemství = ztratit Boha

2.4 Vztahová mapa



2.5 Beat-by-beat průběh dne

Beat 1 — Pirkštejn / ráno (~9:00)

Blažej vede oddíl A. Vystupuje s důrazem na disciplínu a „čest posádky“. Vavřinec je u něj — má notýsek se šiframi a **cestovní zápisník** (koncept, do kterého zapisuje průběh výpravy a případný nález; načisto to přepíše až doma).

⚠ **Hradní deník na výpravu NEJDE — zůstává v archivu.** Vázaná hradní kniha se netahá 10 km přes brod a Bartolomějovo pokání („*Do rána naprav, co ruka zapsala*“) s tím počítá: lež není celý den v dosahu, takže se dá jen **rozhodnout**, že ji opraví, ne ji potají přepsat. Den je o volbě, noc o skutku.

🎲 **GM (Hanušův písař, při předání #L2-A Blažejovi — Vavřinec stojí vedle a slyší to):** „*Pan Hanuš chce po návratu obojí vedle sebe — rozpis i deník.*“

Proč to funguje: rozpis říká *měl jsi tam být* (a to Blažej nemůže popřít — je starší než ta noc a jeho jméno v něm stojí), deník říká *byl jsi tam* (a to je ovlivnitelné, protože to psala ruka, která jde celý den vedle něj). Uzávěrka nevzniká z jednoho papíru, ale z **ohlášeného porovnání** — a to je horší než obvinění.

🎲 **GM interence #1:** Při formaci výpravy GM (jako Hanušův písař) přijde za Blažejem a podá mu **seznam noční hlídky** 🌀 (rekvizita #L2-A — pergamenový lístek se jmény čtyř lidí, mezi nimi „Blažej, 2. směna“). Řekne: „*Pan Hanuš to chce přečíst po návratu. Měj to u sebe.*“ Blažej cítí, jak ho ta listina pálí.

🗨 **Očekávaná reakce Blažeje:** schová listinu pod pláštěm; **musí během dne vymyslet, jak ji bezpečně udržet** (a ideálně dostat zpět k Hanušovi po výpravě, aniž by Hanuš měl důvod ji probrat detailně).

Beat 2 — Kostel sv. Matouše (~10:00) — **PRVNÍ PŘÍLEŽITOST KE ZPOVĚDI** (pozvání, s nímž se počítá, že projde kolem)

Bartoloměj se na chvíli stáhne s růžencem na boku kostela. Je to první přirozená příležitost pro tichou zpověď.

 **GM interence #2:** GM ve vhodný okamžik šeptem **Vavřincovi** (přes Bartoloměje nebo jakoby mimochodem v jeho přítomnosti): „*Otec by tě dnes přijal.*“ — nasměrování bez explicitního příkazu.

 **Vavřincovo dilema #1:** Jde teď ke zpovědi (riskuje, že Blažej uvidí)? Nebo počká až do návratu (kdy už bude konec dne)? Pokud jde teď, je to dramaticky velmi silný moment hned na začátku.

Zpovědní scéna (pokud nastane):

- Vavřinec **musí** Bartolomějovi říct před zpovědí: „*Otče, prosím, ať mé hříchy zůstanou jen mezi námi a Bohem.*“ — Bartoloměj přikývne (zpovědní tajemství je platné).
- Vavřinec mu otevřeně řekne obě věci: klíč + lež v deníku za Blažeje.
- Bartoloměj poskytne útěchu, ale neradí konkrétně. Jeho zpovědní tajemství je teď absolutní.

Pokud Vavřinec ke zpovědi nejde: Bartoloměj se modlí sám a v duchu se rozhoduje, zda Vavřince oslovit.

Beat 3 — Vyhlídka (~11:00 — 11:45)

 **GM interence #3 (pro Hedviku):** Když si všichni sednou k jídlu, **Blažej** v rozhovoru s Radovanem prohlásí (v rámci „velitelské pohody“): „*Včera v noci bylo všechno, jak má být. Klíče tam, kde být měly — a já od klekání do rozednění nesundal opasek.*“ Hedvika tuto větu zaslechne (GM ji upozorní jako hráče: „*Hedviko, tahle věta zazněla velmi zřetelně. Tobě v ústech té noci bublal podobný tón, jen z jiných úst.*“ — pošeptané).

 **Hedvičino dilema:** Co řekne / udělá?

- Předstírat hluchotu (typický herní tik #3: změnit téma na zásoby).
- Hluboké pozorování — ostatním nedat najevo, ale **zařadit si Blažeje k „mužskému hlasu z kuchyně“**.
- Veřejně se ozvat (pravděpodobně ne — Hedvika je opatrná).

 **GM interence #4:** [ARCHIVOVÁNO N3, _07 — Eliška je pouze večerní role (S4 §4), na vyhlídce není fyzicky přítomna. Toto semínko duchovního rozhovoru se přesouvá do W5 (krčma) a kryje se s [§ 2.8a Eliščino aktivnější zapojení](#) — tam řeší volbu k Bartolomějovi jako součást svého večerního nástupu. Plné denní znění viz [archiv_vyrazenych_postav_04.md § L2 Beat 3, GM interence #4](#) .]

Beat 4 — Cesta k rozcestí pod Talmberkem (~12:00 — 13:00) — **KONFRONTACE BLAŽEJ × VAVŘINEC**

V průběhu cesty může nastat tichá Blažejova **pojistka**. Pokud Vavřinec dosud nešel ke zpovědi, Blažej to vycítí.

 **GM intervence #5 (vnitro-oddílová)** (R3, S4a — *primární mechanismus se stěhuje na podmíněnou větu na Blažejově kartě, viz [postavy_komplet](#) S4b; GM šept zůstává jen jako fallback pro pasivního hráče, ne jako výchozí cesta*): GM Blažejovi tiše naznačí: „Vavřinec si dnes nějak zvláště hraje s perem. A když Bartoloměj kolem prošel, krev mu zmizela z tváře.“ — to ho aktivuje k tomu, aby si Vavřince podržel u sebe.

Očekávané akce:

- Blažej Vavřincovi nabídne místo po pravém boku během cesty (= pod dohledem).
- Vavřinec se snaží odpojit pod záminkou, že „musí zapsat poznámku z trasy“.
- Možný konflikt na ostří — žádné kraválové výjevy, jen tiché napětí.

Beat 5 — Cesta k rozcestí pod Talmberkem, po W2 (~12:00 — 13:00)

(oprava N12, _07: beat přeukotven z „Talmberk → Ledečko ~13:30–14:30“ na cestu k rozcestí pod Talmberkem hned po W2 — [§ 2.1a](#) řadí podobenství #1 do „cesta za W2“, tedy před W3 (rozcestí pod Talmberkem), ne do úseku za ním. Zbytek beatu — Vavřincovo nesení úlevy — časově sedí i v tomto dřívějším pásmu.)

Tichá pasáž. Vavřinec je ve vnitřním pekle. Pokud ke zpovědi šel u kostela, **úlevu, kterou mu Bartoloměj dal, teď nese sám**: musí ji v sobě udržet a nedat najevo.

 **GM intervence #6 (Bartolomějovi)**: GM mu připomene: „Otče, pamatuj — zpovědní tajemství je absolutní. Ale máš podobenství.“ — odkaz na **herní tik #1** Bartolomeje (mluví podobenstvími). To je jeho jediný kanál.

 **Bartoloměj pronese „obecnou úvahu“ — podobenství #1, po W2**: „Když ten, kdo měl být v noci na hradě, byl jinde — a den ho dnes svléká donaha — kam se obrátí? K listině, která ho kryla, nebo k oltáři, který nezapomíná?“ — Blažej i Vavřinec to slyší a oba se trochu třesou.

Co to znamená (pro hráče i GM): Podobenství se zdánlivě týká *kohokoli*, ale je adresované konkrétně dvěma lidem v družině:

- „Ten, kdo měl být v noci na hradě, byl jinde“ → **Blažej**. Tu noc byl v Ratajích u Mariky a u kostek, ač v hradním deníku stojí jako přítomný.

- „*Listina, která ho kryla*“ → **falešný zápis v hradním deníku**, který za Blažeje udělal Vavřinec. Lež Vavřincovy ruky kryje Blažejovu nepřítomnost.
- „*Oltář, který nezapomíná*“ → **zpověď u Bartoloměje**. Tj. dvě možnosti: zachovat lež dál, nebo přijít ke zpovědi a říct pravdu před Bohem.

Vlastní pointa podobenství: Bartoloměj **nikoho neobviňuje** (jeho slovo je obecné), ale Blažej i Vavřinec se v něm uvidí — a oba musí v sobě rozhodnout, jestli zůstanou u lži, nebo jestli udělají krok ke svátosti smíření. Žádný třetí slyšitel nemá kontext na to, aby slovo dešifroval — pro něj zní jako obecná farská řeč.

Beat 6 — Kuchelník (~15:30) — KLÍČOVÁ ODBOČKA

Hlavní vrchol Kuchelníku je L4 a L5 — L2 sem zatím nedosáhne přímo. Ale Vavřinec si tu může mlčky uvědomit, že **Blažej se vzdálil k jednomu z mlynářů** (zdánlivě se na něco ptá, ale ve skutečnosti hledá útěchu nebo plánuje, jak dál) — a v tom okamžiku Vavřinec ví, že **má volnou ruku jít ke zpovědi v Ratajích**.

Beat 7 — Návrat k Pirkštejnu (~17:00 — 18:00) — DRUHÝ PŘÍLEŽITOSTNÍ MOMENT KE ZPOVĚDI

Pokud Vavřinec u sv. Matouše nešel, **ted' je jeho poslední šance**.

 **GM interence #7** (R3, S4a — *primární mechanismus se stěhuje na podmíněnou větu na Vavřincově kartě, viz [postavy_komplet](#) S4b; GM šept zůstává jako fallback*): GM (jako pozorovatel) může Vavřincovi šeptem říct: „*Cesta zpět končí. Co se nestane ted', nestane se.*“

 **Vavřincovo finální rozhodnutí:** ke zpovědi? Nebo si nese mlčení dál?

Beat 8 — Krčma v Ratajích (~19:00) — TŘETÍ VRCHOL L2

V krčmě sedí Marika — Blažejova milenka — u vedlejšího stolu. Není součástí výpravy. Je to NPC v krčmě (GM jako role).

 **GM interence #8 (rozhodující):** Když si Blažej sedne, GM (jako Marika) k němu nenápadně přistoupí a šeptne: „*Odešel jsi moc brzo. A nechal jsi u mě opasek — mám ho pod pultem.*“ (dosud nepropsaný fix, [navrh_y_zlepseni_hry_02.md § 6.8](#) — opasek = klíče: Blažej večer šlechtici tvrdí „klíče na mém opasku“, takže věta dokazuje, že tu noc klíče nehlídal.) — Hedvika **to slyší**. Pokud Hedvika dosud Blažeje neidentifikovala s hlasem z kuchyně, ted' ji to ujistí: ten hlas v kuchyni byl Blažejův, ten ženský patřil Marice (rozhovor se týkal pravděpodobně předchozí návštěvy).

 **Hedvičino finální rozhodnutí:** říct někomu? Komu?

- Bartolomějovi (= další zpovědní vrstva)
- Radovanovi (= eskalace)
- Mlčet (= úleva pro Blažeje)
- Vlastimilovi (= balada to převede do mýtu)

 **Bartoloměj v krčmě:** sedí stranou, sleduje vše. Drama: pokud Hedvika přijde k němu „aby si pohovořila“, jde o **duchovní rozhovor** (Hedvika sama hřích nevyznává, jen předává poznání) — Bartoloměj musí rozhodnout, zda jí poradí jako kněz vázaný mlčenlivostí (= další tajemství v sobě), nebo zda ji přiměje promluvit naopak veřejněji. Skutečné mlčení nebo jen mlčení o jednom?

2.6 Verze linky

Verze A — „Tichá“ (pro dramaticky méně zkušené hráče)

- Vynechat Mariku v krčmě.
- Vynechat GM intervenci #3 (Blažejova chvástavá věta na vyhlídce).
- Vavřinec a Blažej žijí svůj strach paralelně, ale nepropojí se přes Hedviku.
- Zpovědi Bartolomějem jsou dobrovolné, GM ho aktivně nepřipomíná.

Verze B — „Standardní“ (popsáno výše)

- Plná dramaturgie zpovědi + Hedvika jako svědek.
- Marika v krčmě jako tečka.

Verze C — „Tlustá tragická“ (pro zkušené hráče)

- **Přidat čtvrtého strachového hráče Doubravku** (pokud bude ve hře). Doubravka má Blažejovu lest sledovat (Štěpán ze Sedlce ji mohl najmout přes druhou ruku) — ale Doubravka byla z původního scénáře vyřazena. **Použít jen v případě 20 hráčů.**
- **Eliška jako aktivní zpovědnice** — během dne přijde k Bartolomějovi a zpovídá se ze zadního schodiště. To Bartolomějovo zpovědní zatížení znásobuje.
- **Marika v krčmě je vidět Vlastimilovi**, který ji znal jako mladá; do balady přidá řádek o „dívce nad krčmou, již oči nezhadily“.
- Vavřinec na konci večera **přijde k Hanušovi do hradu** s prosbou o tichou revizi deníku — Blažej to nemůže přerušit, protože by se prozradil.

Verze D — „Vnitřní“ (zaměřeno na Bartoloměje jako protagonistu)

- Vavřinec i Blažej ke zpovědi jdou (jeden u kostela, druhý v Ratajích).
- Bartolomějovo dilema je středobod: má dvě zpovědi, obě jsou propojené, ale on **nesmí použít, co slyšel od Vavřince, aby pomohl Blažejovi nebo naopak**.
- Bartoloměj během cesty mluví podobenstvími tak, že **oba** (Blažej i Vavřinec) si myslí, že kazatel ví. Drama: ví, ale nesmí.

2.7 Resilience

- ☹ **Pokud vypadne Eliška (POZOR — po revizi 2026-06-26 už NENÍ „první na vyřazení“):** Kolaps L2 pod-vlny (odlehčená večerní Q7 sonda Hedviky padá, E3 vazba s Vavřincem padá, E4 dluh se Štěpánem se ztrácí). (Q9 s Matyášem je od _07 archivována nezávisle na Eliščině přítomnosti — viz [archiv_vyrazenych_postav_04.md](#).) Refaktor: Vavřinec zůstává v L2 sám bez Elišky, jeho úzkost dostává jinou tvář (osamělost místo dvojité vazby). Slabší, ale funkční.
- ☹ **Pokud vypadne Vavřinec (priorita mužské vyřazení #6):** Linka kolabuje. **Vavřinec je nezbytný.** Doporučeno: ve scénáři Vavřince odložit na poslední fázi vyřazování.
- ☹ **Pokud vypadne Bartoloměj (priorita #7):** Velký problém — žádný zpovědník. **Refaktor (opraveno v _15):** Ludmila **nikdy nezpovídá a nedává rozhřešení** — žena zpověď vyslechnout nemůže a hra to nesmí tvrdit. Co Ludmila umí a smí: vést **duchovní rozhovor** (mlčenlivý, ale ne svátostný), vyslechnout, poradit — a **poslat ke zpovědi ke kaplanu Bartolomějovi po návratu**. Bartoloměj v ten den prostě není s výpravou; jako NPC dál žije a scénář s ním smí operovat v dialogích („Otec je na Pirkštejně, počká na tebe.“). **Pozor, není to čistý přenos, ale jiný tvar konce:** bez kněze není rozhřešení ani zpovědní pečeť, takže Vavřincovo vyústění se mění ze svátosti na svěření bez odpuštění a bez záruky mlčení — hratelné a možná zajímavější, ale hráč to musí vědět předem.
- ☹ **Pokud vypadne Hedvika:** Linka přežívá, ale ztrácí externí svědka. Mariku v krčmě stejně Blažej slyší, ale to zůstane bez svědka.
- ☹ **Při 3 oddílech:** Beze změny.

2.8a Eliščino zapojení v L2 — (VYŘAZENO)

(VYŘAZENO) — rozhodnutí kurátora 2026-08-15

Eliška je ze hry vyřazena úplně, i jako večerní role. Nehraje ji nikdo. **Zůstává v loru jako NPC** — existuje, je na hradě, ostatní o ní vědí. Její aktivní agenda (Q7, večerní volby, duchovní rozhovor) je **přesunuta do** [archiv_vyrazenych_postav_04.md § Eliška – vyřazení role \(2026-08-15\)](#). Text níže se **nemaže** — je to lore a materiál pro případ, že by se rozhodnutí otočilo.

Co z ní zůstává živé (a je to důležité):

- **Vztah s Vavřincem** — vysvětluje jeho úzkost zevnitř; nikdo ho nehraje, ale GM ho musí znát.
- **Nezamčené zadní schodiště** — odemkla a **čekala na Vavřince, který nepřišel, protože byl s Klimentem**. Dveře jsou tím vysvětlené úplně, aniž se jimi kdokoli hnul.
- **GM pravidlo:** zeptá-li se kdokoli na zadní schodiště, odpověď zní „*bylo odemčené a nikdo tudy nešel*“ — a víc se o tom nemluví. Nikdo nemá za úkol to zjišťovat (kategorie E, [tajemství_blokující_linky_04.md § 5](#)).

Co tím padá: Q7 (zrcadlo Hedvika↔Eliška) · W5 fáze 0 · řetěz „A4 slyší, A5 vidí A4“ → zkráceno na „**A4 slyší**“ · modul Ž3 a páka Z4 ve vyřazovacím plánu.

Kontext (historický): Původní Eliška byla plánovaně vyřazovaná („první na vyřazení“) — nesla si jen strach z nezamčeného schodiště. Po revizi 2026-06-26 zůstala v plné hře jako večerní role.
2026-08-15 vyřazena definitivně.

Eliščiny beat-signaly

~9:00 / W0 Pirkštejn / start

- Eliška je pouze večerní role [S4 §4] — nezačíná s výpravou. Její den začíná večerem v krčmě W5.
- Vavřinec ji přehlíží. Ne z hostility — z nervozity. To ji drtí (rezonuje při jejich večerním setkání).

~11:00 / W2 Vyhlídka

- *[Eliška není přítomna — večerní role.]*

~12:30 / W3 Cesta k rozcestí pod Talmberkem

- *[Eliška není přítomna — večerní role.]*

~13:30 / W3 Rozcestí pod Talmberkem

- *[Eliška není přítomna — večerní role. Q9 Maska klidu odstraněno.]*

~16:00 / T+7h Cesta zpět

- *[Eliška není přítomna — večerní role.]*

~19:00 / W5 Krčma

- Eliška přichází na večerní setkání — poprvé je s výpravou. Marika přijde k Blažejovu stolu. Hedvika slyší. Eliška vidí, jak Hedvika slyší — a jak její vlastní tajemství stojí vedle Hedvičina.

- **Eliška může přijít za Bartolomějem** na duchovní rozhovor (o schodišti) nebo zpověď (pokud cítí nedbalost jako hřích). Rozhoduje se během večera.
- Pokud Hedvika nebo Vavřinec zmíní „zadní schodiště“, Eliška se musí okamžitě rozhodnout: prořeknout se, nebo držet.

Eliščiny finální volby (večer W5)

- 🎭 **Vavřincovi:** říct, že tě dnes noc tíží? Ne / ano / ano, s podmínkou.
- 🎭 **Hedvice:** prořeknout se o schodišti, nebo držet? Nebo zpět sondovat, co ví?
- 🎭 **Bartoloměj:** duchovní rozhovor / zpověď / ne?

Klíč pro GM: Eliška je teď **aktivní protihráč** Hedviky (Q5 ↔ Q7 vzájemný test) a **paralelní kající** vedle Blažeje/Vavřince. Její prořeknutí by odhalilo zadní schodiště → teoretickou cestu, kudy zloděj prošel. **Ne — to nesmí přerazit hlavní šifrovačku.** GM ji drží v úzkosti, ne v odhalení.

2.8 Křížení s ostatními linkami

- **L1 (verze C):** Vavřinec pozná pečeť → Kláštní past má svědka uvnitř hradního aparátu.
- **L6 (Pravda v mlčení):** Bartoloměj jako klíčový nositel obou linek. Hedvika také v obou.
- **L3 (Nechtěně zapletení):** Hedvika může na vyhlídce slyšet Vlastimilův refrén jiným uchem než Dorota a Matyáš — refrén L3 pro ni vůbec nerezonuje, protože ona poslouchá Blažeje.

LINKA 3 — „Nechtěně jsem se zapletl“ (drobnosti, co se sečetly)

3.1 Premisa

Pět lidí z různých oddílů potkalo v posledních dnech **jednoho cizince**. Každý ho potkal jinak: ošetřil jeho ránu, pustil ho branou za úplatek, prodal mu uklidňující bylinu, hostil ho v krčmě, viděl jeho stopu v lese. Žádný neví, že ostatní ho také potkali. Vlastimil zachytil v Ratajích útržek písně o tomto cizinci a zhudebnil ho jako refrén své balady. Když ho během dne zazpívá, dvě postavy si **současně a tiše uvědomí: znám ho.**

3.2 Zákulisí — Bylinkový ortel (*nová kanonická verze; viz* *bylinkovy_ortel_final_05.md*)

Jíra Hrubý byl drobný zloděj a příležitostný kurýr z Kutné Hory. Na pravé ruce nosil **rudou koženou rukavici**, která zakrývala vypálený cejch „Z“ (zloděj) z čáslavského soudu. Na bradě má **jizvu z mládí**.

Té noci, kdy z Pirkštejna zmizel glejt, byl Jíra v ratajských lesích jako najatá volavka — anonymní prostředník mu za slušnou odměnu svěřil úkol projet v noci kolem hradu, přilákat pozornost a ztratit se směrem na Ledečko. Co se uvnitř hradu skutečně dělo, nevěděl a neptal se.

V lesích u potoka narazil na skutečného zloděje glejtu — člověka v kápi s koženým tubusem. Došlo k potyčce. Jíra strhl protivníkovi z ruky **masivní stříbrný prsten s rytinou plamene** a ukořistil kožený tubus. Za to zaplatil **těžkou bodnou ranou do břicha**. Zloděj ho v tmě neztratil, ale nepronásledoval — domníval se, že rána je smrtelná, a nechtěl riskovat prozrazení. Kožený tubus, jak se ukázalo později, byl **prázdný podvrh** — buď mu ho zloděj podstrčil jako návnadu, nebo si Jíra vzal falešnou stopu.

Krvácející se doploužil k jedinému světlu v divočině — k chalupě bylinkářky Přibyslavy.

U Přibyslavy (téže noci, kolem půlnoci):

- **Přibyslava** ho vtáhla dovnitř a začala zoufale zastavovat krvácení. Když Jíra v agónii uvolnil sevření, **prsten mu z dlaně vyklouzl na dřevěnou podlahu**. Přibyslava věděla, co takový šperk znamená (buď krádež nebo strhnutí ze zloděje — obojí smrtelné). **Bleskově ho sebrala a schovala do kapsy zástěry**, aniž kdokoliv co viděl.
- V otevřených dveřích se objevil **Vlastimil** (šel kolem z nočního pozorování hvězd). Padl na kolena a podpíral Jírovi hlavu.
- **Jíra v posledních minutách jasné myslí**: přitiskl Vlastimilovi na hrud' zapečetěný kožený tubus a přísahal: „*Vyrval jsem ho zlodějům z rukou. Ten glejt... nedejte ho zrádcům... odnes ho a schovej v rokli u brodu.*“ Pak zemřel. **O prstenu ani slovo — v agónii na něj zapomněl.**
- **Vlastimil** věřil každému slovu. Odnesl tubus podle poslední vůle mrtvého k brodu a ukryl ho pod kořeny staré olše. Cestou zpět do krčmy složil **refrén** o „*Jezdci s rudou rukavicí*“. Do rána měl hotovo.
- **Přibyslava** po Vlastimilově odchodu **tajně nahlédla do tubusu** ještě před tím, než ho odnesl — byl **prázdný**. Uklidila krev, spálila zakrvácená plátna. Prsten schovala. **Nikomu neřekla.**

Ostatní stopy k Jírovi (byly už dříve, z různých dnů — nejsou z osudné noci):

- **Matyáš** mu před dvěma dny ošetřoval bodnou ránu (jinou než tu smrtelnou — Jíra měl krutou minulost, ranění nesbíral).
- **Herpold** ho pustil ratajskou bránou pro drobnou minci. [*Herpold vyřazen — tato stopová informace se ve hře neobjeví. Volitelně: GM může přiřadit mýtnickému NPC v krátké zmínce.*]

- **Dorota** ho hostila v krčmě, dva večery v řadě.
- ~~Ctibor~~ ho viděl na Pirkštejně před třemi dny — pamatuje si ho jako drobného šestákového kurýra. **(VYŘAZENO) 2026-08-16** — Ctibor se nehraje. **Jméno „Jíra Hrubý“ přechází na Dorotu** (hostila ho dva večery v řadě, šenkýřka jméno hosta zná — jediný diegeticky neprůstřelný zdroj po Ctiborovi). *Ctiborova znalost zůstává platná v loru: Vlastimil se jméno dozvěděl právě od něj dva dny před výpravou.*
- **Havel** v lese mezi Talmberkem a Ledečkem našel **drobný kožený váček** (nesouvisí s tubusem — jen Jírovy osobní věci, které cestou upustil).

Klíčové rozdíly oproti staré verzi (revize 2026-07-05):

- Odstraněno: „Přibyslava mu prodala uklidňující bylinu, nechal jí prsten v zástavě“. *(Byla to plytká vsuvka.)*
- Nahrazeno: **Přímý svědek smrti** — Přibyslava a Vlastimil sdíleli tu noc.
- Prsten se **rytinou plamene** (ne liščí znak — lišky patří jinam, k L5).
- Přidán: **kožený tubus s prázdným podvrhem**, ukrytý ve skalní roklí u brodu pod kořeny staré olše.

3.3 Postavy v lince

Postava	Ví	Chce	Bojí se
Matyáš (ranhojič, B)	ošetřoval cizince s rudou rukavicí, jizvou	rozhodnout, jestli o tom mluvit	že tím prozradí svoje porušení mlčenlivosti za peníze
Dorota (výčepní, D)	hostila ho dva večery; pamatuje si jeho tvář	uchránit svou pověst	že ji někdo spojí s drobnou špionáží, kterou pro KH dělá (L6)
Přibyslava (bylinkářka, A/D)	přímý svědek Jírovy smrti; má prsten s rytinou plamene	vrátit prsten, ne ho prodat	že prsten patří někomu, koho hledají
Havel (lovčí, B)	našel jeho váček	ne pomoci, ne ublížit — jen pochopit, čím to je	že váček patří někomu z výpravy (mylná hypotéza)
Vlastimil (trubač, C/D)	refrén — netuší, že popisuje konkrétního člověka	dotvořit baladu, již bude hrdinou sám	nic nezná — to je jeho síla i slabost
Ctibor (voják, B/dual C) (VYŘAZENO)	<i>role se nehraje; cynický protihlas přebírá Matyáš (řádek výš), jméno mrtvého Dorota, deflátor Havel</i>	—	—

3.4 Vztahová mapa

```

Jíra Hrubý (NPC offstage)
├──(ošetřoval)── Matyáš
├──(svědek smrti + prsten)── Přibyslava ←(prsten v kapse)
├──(hostila + ZNÁ JMÉNO)── Dorota
├──(ztratil váček)── Havel
├──(slyšel jeho píseň)── Vlastimil ─(refrén)── celá družina
│
│   └──(rozeznají)── Dorota (jméno) + Matyáš (rána)
│
│   └──[Ctibor (VYŘAZENO) – dřív tichý
│       katalyzátor; dvojice se teď
│       musí složit sama]

```

3.5 Beat-by-beat průběh dne

Beat 1 — Pirkštejn / start (~9:00)

Vlastimil dorazí s dobrou náladou, vlastní píseň si pobrukuje. **Refrén ještě nezpívá** — nechává si ho na chvíli, kdy bude mít nejsilnější publikum (vyhlídka).

 **GM interence #1 (pro Přibyslavu):** Při vyhotovení výbavy si Přibyslava v kapse sáhne na **prsten**  (rekvizita #L3-A — masivní stříbrný prsten s rytinou plamene, Jírovi stržený ze zloděje). GM ji upozorní: „Prsten máš v kapse zástěry. Dnes o něj nesmíš přijít — a nikdo ho nesmí zahlédnout.“ — pro herního tika #3 (přepočítávání předmětů v kapse — když cítí prsten, na chvíli ho potěšká).

Beat 2 — Kostel sv. Matouše (~10:00) — **PŘÍPRAVA REFRÉNU**

Vlastimil si u kostela vezme do ruky **píšťalu**  (rekvizita #L3-F — dřevěná píšťalka nebo flétna; pokud hráč Vlastimila neumí hrát, postačí pobrukování). Začne *zkusmo* refrén: „...jezdec s rudou rukavicí...“ — ale jen jednou, pak ho přeruší.

Co kdo vnímá:

- **Dorota** zbystří. „Jezdec s rudou rukavicí...“ — to zvonění v hlavě. Pokouší se nevyjeknout.
- **Matyáš** zbledne. **Rudá rukavice** — to si pamatuje.
- **Přibyslava** sáhne do kapsy na prsten.
- **Ctibor** zvedne obočí. „Aha. Tak ten kluk od Pirkštejna.“ (VYŘAZENO) — **padá bez náhrady**. Matyáš má na refrén vlastní, opačnou reakci (zbledne, přerovnává obvazy) a nejde je složit dohromady.
- Ostatní reagují normálně, jako na hudbu.

Beat 3 — Vyhlídka (~11:00 — 11:45) — **PRVNÍ VRCHOL L3**

Hlavní moment Linky 3. Všechny oddíly sedí pohromadě, jí, mluví. Vlastimil dostane od GM šanci vystoupit.

 **GM interence #2 (klíčová):** GM (jako rolová ozvěna) naléhá na Vlastimila: „*Trubači, oznam jen krátký kousek, na čem pracuješ. Pro náladu. Cesta je dlouhá.*“ Vlastimil **musí** přednést refrén nahlas, jako prvotřídní herold:

„Jezdec v rudé rukavici lesem k Ledečku teď pádí, jízvu v bradě, klid v zornici, sedlo staré dobře ladí...“

(oprava N7, _07: znění sjednoceno na kanonický text [baLada_draft_04.md](#) — starší varianta „jenž v Ledečku noc pochoval“ byla [§ Replika revisions](#) sama navržena k nahrazení a od té doby ji používá i [§ Napětí V1](#). Doplněno S3, _11: „led“ → „klid v zornici“ dle [analýza_klise_kyc_stock_01.md § 3.1](#), propsáno i do [baLada_draft_05.md](#).)

Očekávané reakce:

- **Dorota** zmrazí — „*Můj host. Ten z minulé středy, dva večery.*“ Sedí strnule, drží dál naběračku.
- **Matyáš** se na okamžik vzpomene a začne přerovnávat obvazy (herní tik #1). „*Můj pacient s ránou od čepele.*“
- **Přibyslava** zaregistruje „**rudá rukavice**“ a tiše sáhne pro prsten. Na vyhlídce sedí stranou, takže její moment je tichý.
- **Havel** kontroluje váček v batohu. Nikdo si nevšimne.
- **Ctibor** se podívá na Vlastimila a tiše promluví (herní tik #1): „~~Tohle ne. Tohle se nestalo tak.~~“ **(VYŘAZENO)** — místo toho přijde **[Ctibor (VYŘAZENO) → Dorota + Matyáš (fallback)] scéna cynik × romantik (L6.B3)**, viz [§ L6 Beat 3](#) : Dorota vede veřejnou otázku, Matyáš přidá dvě suché repliky **o řemesle** a scéna doběhne Ctiborovou původní pointou „*Brankou prochází bezhlavá pravda.*“

 **GM interence #3 (subtilní propojení):** GM se postará, aby **Dorota a Matyáš v průběhu pauzy seděli vedle sebe**. Pokud sami nezareagují, GM jim pošeptá zvlášť: Dorotě „*Ten hostový byl od tebe v krčmě, vzpomeň si.*“ a Matyášovi „*Ten zraněný šel z tvého ranhojičského pultu.*“ Pak je nechá. **Nesmí jim explicitně říct, že se znají oba!** To je dramaticky lepší, když oba sami zjistí, že popisují stejného člověka.

Očekávaná akce:

- Dorota a Matyáš si během pauzy **sami uvědomí**, že popisují stejného člověka. Cesta od „*Ano, taky jsem ho viděla*“ k „*Tak to je tentýž.*“
- Pokud váhají: **[Ctibor (VYŘAZENO) → Dorota (fallback)]** — tichým katalyzátorem byl Ctibor. **Ted' jméno přináší Dorota sama**, protože ho hostila dva večery v řadě a šenkýřka jméno

hosta zná: „*Jíra Hrubý. Spal U Zlomeného kola. Drobný kurýr, ne hrdina.*“ Není to pro ni tajemství, jen věc, kterou ví ona a nikdo jiný.

-  **Dvojice se tím musí složit sama** — dřív jim někdo třetí podal jméno na talíři. Nově platí: **Dorota přináší jméno, Matyáš ránu.** GM šept [L3/#4] („*Druhá by ti to ráda řekla.*“) je jediná dostupná berlička; použij ji dřív, ne až v nouzi.

 **Pozor:** Jíra **není** pachatel glejtu. Pokud se postavy začnou domnívat, že ano, musí to GM dramaticky tlumit — [Ctibor (VYŘAZENO) → Havel (fallback)] , **deflátor jde přes Havla** (profesionální stopař, našel tubus, přednáší rekonstrukci u výslechu; tlumí **z řemesla**, ne ze znalosti): „*Není to ten zloděj. Je to nikdo. Jíra jen sbírá drobné šestáky a snaží se přežít.*“ Zálaha: GM vypravěčsky.

Beat 4 — → W2 (Vyhlídka)

Cross-oddílový beat (Matyáš B × Dorota D) přesunut do sekce SYNCHRONIZAČNÍ OKNA — W2. Beat se odehraje na vyhlídce v pauze, ne na cestě k rozcestí pod Talmberkem.

Beat 5 — Rozcestí pod Talmberkem (~13:30, W3)

Oprava N5 (07): kozinka přesunuta z brodu u Kuchelníku (W4) na rozcestí pod Talmberkem — Kuchelníkův brod leží na trase už za Ledečkem, zatímco cizincova stopa směřuje “k Ledečku”; rozcestí pod Talmberkem je poslední synchronizační bod před Ledečkem, kde dává stopa smysl.

 **GM intervence #5 (pro Havla):** Na rozcestí pod Talmberkem narazí **Havel** na **odhalenou stopu** — GM mu může na konkrétním místě (předem připravený předmět u cesty) ukázat **drobný stržený útržek látky z červené kozinky**  (rekvizita #L3-C). Havel se zastaví. Stopa to potvrzuje: cizinec šel touto cestou směrem k Ledečku.

 **Hávlovo dilema:** Komu to ukáže? V jeho batohu už je váček — má vlastně dvě indicie a netuší proč.

Beat 6 — Ledečko (~14:30) — **TICHÝ MOMENT MATYÁŠE**

Trasa jde po severním břehu Sázavy. Kovárna v Ledečku leží jižně, přes řeku. Brod ze severu na jih existuje — fyzicky se tam dá přejít.

O čem je tato část příběhu (vysvětlení):

Před výpravou Jíra Hrubý řekl Matyášovi: „*odpověď je v Ledečku*“. Matyáš to vzal obecně. Dnes mu to drtí svědomí — chtěl by za řeku dojít a zeptat se kováře, jestli tam Jíra přespál, co si tam dal udělat.

Brod existuje — Matyáš tedy *fyzicky může* přejít. Drama není o nemožnosti, ale o **volbě**: výprava pokračuje dál po severním břehu, on by musel **opustit skupinu**, přejít sám a dohnat je nahoře. To je proti pravidlům jeho funkce (ranhojič = celodenní přítomnost u skupiny) a v atmosféře vyšetřování by to vypadalo, jako kdyby utekl.

Matyášova volba u brodu:

- (a) **Zůstat se skupinou** — nikdy se nedozví, co s Jírou bylo. Nese nejistotu jako svůj soukromý dluh. To je výchozí (a dramaticky nejsilnější) varianta.
- (b) **Krátce přejít sám** — ztratí ~30 minut, vrátí se s informací nebo bez ní; v atmosféře vyšetřování vypadá podezřele. Pokud o tom někdo začne mluvit, Matyáš musí lhát nebo přiznat.
- © **Poslat za řeku někoho jiného** (Havla? Vaška?) — sdílí břemeno, ale prozradí svoje napojení na Jíru někomu dalšímu.

Pointa pro hráče: Brod je svoboda i past. Matyáš stojí na severním břehu, dýmá kovárna na druhém — a nikdo ho do volby netlačí. To je čisté drama svědomí.

 **GM interence #6 (vizuální moment)**: Když výprava prochází východním okrajem Ledečka, GM upozorní (jako vypravěč nebo jako „Hele, podívejte se přes řeku“): „Přes řeku — vidíte to dýmání? To je kovárna. Jíra tam šel.“

 **Matyášova reakce**: stojí, dívá se přes řeku. **Nemůže přejít**. Drama: **nikdy se nedozvím**.

 **Změna svědků 2026-08-16 (důsledek vyřazení Ctibora)**: Matyášův **dual B→D je aktivovaný**, takže **s oddílem B už nejde** — jde s **Vlastimilem, Dorotou a Přibyslavou**. Na břehu ho tedy vidí stát **oddíl D**, ne B. **A je to silnější, ne slabší**: Dorota **ví, o koho jde** (sdílí poznání z W2) a Vlastimil o tom člověku zrovna skládá baladu — takže jeho mlčení na břehu má **publikum, které tomu skoro rozumí**, a přitom se nikdo nezeptá. (Dřívější znění: „postavy oddílu B — Havel, Bětko, Blanka — ho vidí stát na břehu, ale netuší proč.“)

Volitelně — **pokud má Matyáš odvalu** — řekne někomu v družině, co viděl: **Dorotě** (nejpřirozenější, ví polovinu), nebo **Havlovi**, pokud je zrovna nablízku (*cross-oddílově, ne automaticky jako dřív*). Otevírá tím trojstrannou diskuzi: *Měli bychom najít most a podívat se? Ne, máme svoje úkoly.*

Beat 7 — Kuchelník (~15:30 — 16:30)

L3 zde nemá dramatický vrchol — je „pod“ L4 a L5. Přesto tady padne **třetí a poslední kolo fámy**, které Jíru **odepíše** jako nedohledatelného. Drama: oběti **se nikdy nedoví víc, než tu vědí**.

[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] (2026-08-16, upřesněno 2026-08-17)

Originál se přenáší téměř beze změny — „*sype dál sám pro sebe, bez publika, bez odporu*“.

To bylo dřív problematické (posel si cizí fámu sám pro sebe nemumlá), ale **od 2026-08-17 už ne: přechod do první osoby proběhl o okno dřív, na rozcestí (W3), a s publikem.**

Takže když to Matyáš tady u brodu zamumlá, mumlá si **vlastní** verzi — přesně jako Ctibor.

Znění: u brodu, kde se zrovna našel tubus a mluví se o jezdcí, Matyáš tu nudnou verzi pustí ještě jednou, do prázdna, komukoli a nikomu:

„*Strhal se s koněm u Sázavy. Nic víc v tom není.*“

Co to je: už ne zlom, ale **usazení** — třetí opakování, po kterém ta verze zní jako fakt i jemu samotnému. Bez publika, bez odporu. Žádný zásah, jen to nech doznít.

(Původní Ctiborovo znění: „*Ten Jíra Hrubý? Prý do Kутtenberka nedošel. Spadl s koněm do potoka u Skalice.*“ — u Ctibora se to **nesmělo** formulovat jako převzatý doslech, oprava N4/_07. **U Matyáše to platí taky, ale až od W3** — první kolo je naopak výslovně doslech.)

Beat 7b — Kuchelník brod (~15:30 — 16:30) — **HAVLŮV NÁLEZ TUBUSU** (nový beat, 2026-07-12)

Slouží oddílovému meta-questu **B (STOPA + rekonstrukce krádeže)**. Tubus [#L3-E](#) je den předem uložen u vývratu staré olše na břehu brodu — jednou cestou s hraničním kamenem [#L4-B](#) (viz L4 Beat 6, rozmístění).

 **GM interence (pro Havla):** Při ohledávání břehu GM upozorní: „*U vývratu staré olše je hlína čerstvě přehraná a zase uhlazená. Pod kořeny nahmatáš zapečetěný kožený tubus.*“ Havel ho může otevřít — je **prázdný** (podvrh). Volitelně je u toho Bětko (oddíl B) jako svědkyně.

 **Co to dává:** Havel má hmatatelný důkaz, že někdo tu příběh **nastražil** (zapečetěný „glejtový“ tubus schovaný v divočině) — plnohodnotný zápis do meta-questu B a palivo pro večerní rekonstrukci krádeže.

 **Pojistka proti kontaminaci šifrovačky (E20):** tubus je **slepá stopa**, nikdy ne pravý klíč k TopSeekeru. Pokud hráči začnou tvrdit „tubus = řešení“, **GM tlumí přes Havla** — [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Havel \(fallback\)\]](#), deflátor přešel z karty D4 na [§ B1](#). Havel to navíc unese líp: Ctibor musel deflovat ze znalosti, Havel **z řemesla** („*Kdo utíká, nezapečetí prázdnou schránku a nepoloží ji pod olši. Tohle tam někdo dal, abychom to našli.*“) — a je to on, kdo tubus našel. Totéž platí u prstenu s plamenem („*Prsten čte zlatník, ne lovčí.*“). Záloha: GM vypravěčsky. Prázdný tubus jen potvrzuje, že viditelná linie (jezdec/Jíra) byla návnada.

Beat 7c — W4/návrat — **VAVŘINCOVA PEČEŤ** (nový beat, S4a, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.1](#))

POV analýza si všimla: Vavřinec je expert, který celý den nesmí být expertem. Tenhle beat mu konečně dá scénu, kde je.

Vyjasnění pečeti (kánón, sladěno s [bylinkovy_ortel_final_05.md](#)): Pečeť je **na tubusu samotném** — vosk přelitý přes šňůru, která stahuje víčko pouzdra. Na žádné listině být nemůže: tubus je prázdný podvrh. Pečeť je **amatérsky litá** — šňůru lze zpod ztuhlého vosku vyvléknout a zase vrátit, aniž se pečeť poruší (přesně to Přibyslava té noci udělala, když nahlédla a mlčí). Vavřinec tedy kontroluje **tubus samotný** (uzávěr, vosk, otisk) — ne obsah, který stejně není.

 **GM/karta:** „Pečeť ať posoudí písař.“ Havel umí číst les, ne vosk. Vavřinec tubus ve W4 nebo na návratu prohlédne a pozná, co nikdo jiný nepozná: **podvrh** — pečeť, pod kterou se dá protáhnout šňůra, není pečeť, je to divadlo pro někoho, kdo nikdy neviděl kancelář. K tomu studený otisk a narychlo řezaná matrice.

Vavřincovy volby:

- (a) říct to nahlas celému oddílu B;
- (b) říct to jen Blažejovi (loajalita velení — a Blažej má konečně důvod na Vavřince pohlédnout s respektem, ne podezřením);
- © nechat si to do výslechu a říct to před šlechticem.

Každá varianta krmí meta-quest B (rozlišit nastražené stopy od pravých). Jeden beat, žádná rekvizita navíc: mezioddílová vazba $A \times B$, štvaneč je na třicet vteřin nejlepších široko daleko.

Beat 8 — Krčma v Ratajích (~19:00) — VLASTIMIL BALADÍ

V krčmě Vlastimil přednese **celou baladu** (rekvizita #L6-B — text balady, 4-6 slok, předem připraven). Refrén o jezdci s rudou rukavicí se v ní stává „hrdinou, který padl pro pána z Pirkštejna“ — což je epická fikce. Jíra nebyl hrdina, byl drobný kurýr.

Reakce stolu:

- Dorota a Matyáš nevědí, jestli se smát, nebo brečet — Vlastimil z reálné drobné krasy udělal mytického hrdinu.
- Přibyslava si pro sebe drží prsten dál.
- Havel váček nikomu nevrátí — ten zůstane v jeho batohu jako tichá vzpomínka.
- [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Matyáš \(fallback\)\]](#) Matyáš vstane a pronese cynické: „Hezky to zní, trubači. Jen v tom nikdo neumírá.“ — a pokračuje popřením, viz [§ L6 Beat 7](#).  Pozor na [\[hranice M1\]](#) : **útočí na řemeslo a na doslech, nikdy na fakta o jezdci.**

Beat 8b — Krčma, tiché dozvuky (~20:15+) — **PŘIBYSLAVA × VLASTIMIL** (nový beat, S4a, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.7](#))

Fix balady dal Vlastimilovi půlvjem („koutkem oka jsi zahlédl, jak se bylinkářka shýbá...“, viz [balada_draft_05.md](#)). Tenhle beat ho povyšuje z loru na scénu.

 **GM (Vlastimilovi):** až po baladě, v tichu dozvuků (runbook fáze 4, ne dřív — triumf mu nikdo nebere, pochybnost přichází jako kocovina), GM mu připomene půlvjem. Vlastimil se zeptá Přibyslavy — přímo, bez sálu: „*Cos to tenkrát v noci zvedala z podlahy?*“

 **Přibyslaviná odpověď** — má už ze své karty k dispozici čtyři cesty: lhát / mlčet / půlka pravdy / vydat prsten. Poprvé za den její mlčení něco stojí — je to jediná otázka, kterou neodbyde bylinami.

 **Pro Vlastimila:** dostává vlastní zaváhání — jeho jediná vnitřní trhlina přestává být závislá na cizí iniciativě.

3.6 Verze linky

Verze A — „Měkká dvojnásobná identifikace“ (Standardní, popsáno výše)

- Dorota + Matyáš si uvědomí, že popisují téhož cizince.
- Přibyslava drží prsten, ale není aktivně součástí identifikace.
- Havel mlčí, váček zůstává schovaný.

Verze B — „Trojitá identifikace“

- Přibyslava se přidává: její prsten + popis = třetí svědek.
- GM jí v Kuchelníku poradí (přes Bartoloměje nebo Doroty): „*Ten plamen na prstenu — to je znamení starých kurýrů z Kuttenerka. Znáš ten erb.*“ — to ji propojí s Dorotou a Matyášem. [E3 prsten fix — rytina plamene, ne liščí znak]
- Drama: trojí svědectví je silnější, ale **stále nic neřeší**.

Verze C — „Vlastimil v záběru“

- Vlastimil zachytí v průběhu dne **druhý** útržek písně (přes GM: poutník u sv. Matouše, který zpívá další sloku) — „*a v Sázavě se prý ztratil za noci, kdy zmizel zlatý pergamen*“. Tím se baladě dostane **podezřele konkrétní vazba na glejt** — Ctibor **Matyáš** zbystří (*fallback po Ctiborovi* [\(VYŘAZENO\)](#) ; u něj je to navíc *přímé ohrožení, ne jen cynikova pozornost*), ale Vlastimil to zazpívá v krčmě tak romantizovaně, že to **nikdo nebere vážně**.

- Mimo: tato verze hraničí s **přímou identifikací pachatele** — používejte opatrně. Jíra **ne** je pachatel, ale díky baladě by si to skupiny mohly začít myslet. To je dramaticky zajímavé, ale nesmí přerazit hlavní zápletku stopovací hry.

Verze D — „Tichá“ (pro vyřazení Přibyslavy) [Herpold vyřazen S4 §3.1]

- Identifikace se posune jen na Dorotu, Matyáše a Vlastimila.
- Refrén je centrální, ale s méně vrstev.
- Havel zůstává jako vedlejší vlákno (váček v batohu).

3.7 Resilience

-  **Pokud vypadne Přibyslava (POZOR — po Bylinkovém ortelu je Přibyslava strukturně nezbytná; nevyřazovat brzy):** Kolaps L3 dramatické vrstvy, ztráta prstenu, ztráta bridge v baladě. Refaktor extrémně slabý — Dorota + Matyáš drží jádro, ale bez svědka smrti a bez bridge balady chybí L6 uzavření.
-  **Herpold:** vyřazen ze hry [S4 §3.1] — v _05 se nevyskytuje.
-  **Pokud vypadne Matyáš (priorita mužské vyřazení #4):** Linka kolabuje na polovinu. Refaktor: identifikace přejde na Dorotu + Přibyslavu (přes prsten — „*Ten prsten — ten měl v ruce, když si bral pivo, vždyť ano!*“). Slabší, ale stále drží.
-  **Pokud vypadne Dorota:** Identifikace se omezí na Matyáš + Přibyslava (přes Verze B).
-  **Při 3 oddílech:** Vlastimil jde do B, Dorota jde do C, Přibyslava jde do A. Linka přežívá beze změny.

3.8 Křížení s ostatními linkami

- **L6 (Pravda v mlčení):** cynický komentář k Vlastimilově romantizaci je samo jádro L6 — `[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)]`, doplněný Dorotinou veřejnou otázkou (L6.B3).
- **L1 (Tři ženy):** Klára si může Jírova prstenu všimnout v Přibyslavině ruce (pokud spolu mluví — viz audit: Klára-Přibyslava profesní vazba) — to ale linku 3 nemění.
- **L5 (Krev mé krve):** Havlův váček je z L5 (vlastně ne, je z L3) — překryv: ten samý Havel hraje obě linky. Možnost konfuze, ale dramaticky tečí.
- **L2 (Vina za noc):** Hedvika **nereaguje** na refrén — pro ni je to mýtické, ne reálné. Záměrná disonance.
- **L2/A2 (Vavřínek):** nový beat 7c, S4a — Vavřincova expertíza z L2 (písař, šifrant) se poprvé využije i mimo L2: rozpozná podvrženou pečeť tubusu #L3-E. Mezioddílová vazba A×B, krmí meta-quest B.

LINKA 4 — „Klášter, mlýn, hraniční kámen" (lokální chamtivost převora)

4.1 Premisa

Sázavský klášter a mlynářovic rod se po generace dělí o brod u Kuchelníku a desátek z mletí.

Současný převor, který zastupuje opata, vede tajná jednání se šlechtou — chce výměnou za úplatek pro sebe samého klášterní pozemky u brodu „prodat" pod cenou. Není to velká politika. Je to chamtivost mnicha, který má příliš mnoho moci a málo kontroly. Ludmila to tuší. Bětka má rodinné fakta. Blanka nabízí alternativu — výhodnější dohodu, ale za cenu drobné nelojality.

4.2 Zákulisí (co hráči nikdy přímo nezjistí)

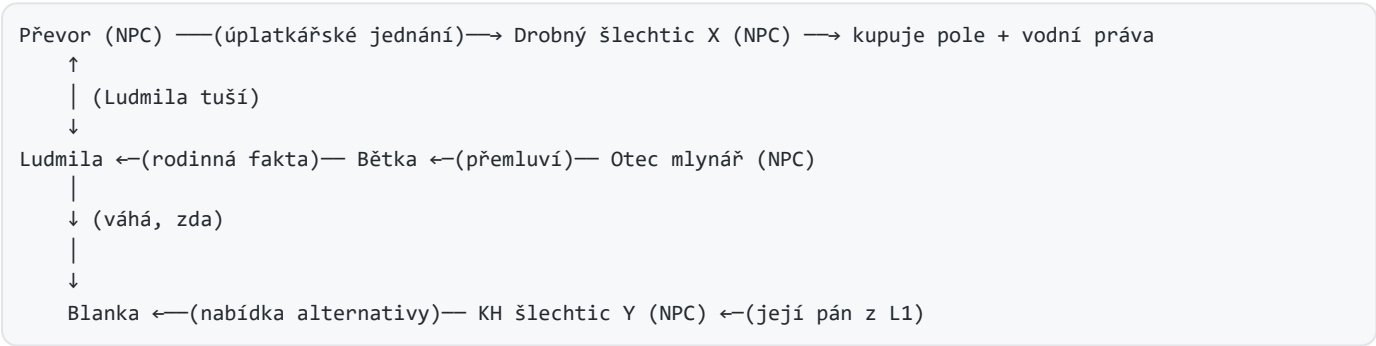
- **Převor** (NPC offstage; nejmenovat — *titulem* zmínit), který v nepřítomnosti opata Petra ze Zbýšova řídí klášter, **využívá svou pravomoc k tichému obchodu**. Sjednal s místním drobným šlechticem, „pánem z Hory" (sídlem mimo trasu), prodej **dvou polí + mlýnských vodních práv u brodu pod Kuchelníkem**. Cena je hluboko pod hodnotou — výměnou pro převora jako jednorázový obnos „*do osobní pokladny*." Klášter formálně dostane nevyhovující směnu; převor osobně tučný šek.
- **Hraniční kámen** u brodu byl **skutečně posunut** — asi o tři kroky **od klášterního pole ven, směrem k mlýnské stoce**. Posunul ho převorův pověřený šafář (NPC offstage), aby formálně doložil, že se **klášterní pole rozšiřuje o pruh, kde vede vantroky (přívod vody) k mlýnu** — ty tak nově formálně „padají" klášteru. Právě tenhle nově přivlastněný pruh s vodním právem pak převor tajně prodává „pánu z Hory" za zlomek skutečné hodnoty („*dá za tu vodu víc, než mlýn vynese za deset let*" — viz lístek #L4-G níže) — klášter navenek jen „směňuje pozemky", ve skutečnosti přichází o vodní právo, které si sám o tři kroky dřív přivlastnil.
- **Mlynář** (Bětčin otec, NPC offstage; nedostane se osobně ke skupině, ale Bětka s ním krátce pohovoří) **o převorovi má podezření, ale nemá důkazy**. Dlouho mlčel, protože nechtěl, aby klášter zlikvidoval mlýn (mlynáři dluží desátek za 12 let — drobný, ale potenciálně použitelný proti rodu).
- **Ludmila** ví o převorových praktikách obecně — slyšela ho v noci v klášterní knihovně mluvit se šafářem o „kameni, který je třeba pohnout, aby pán dostal, co potřebuje." Tehdy nevěděla, k čemu se to vztahuje. Dnes, když cesta vede k Kuchelníku, se jí to skládá.
- **⚠ Pozor na záměnu:** „pán z Hory" **není** Mikuláš z Malína (Blančín pán z L1b). Jsou to **dva konkurenti o tatáž vodní práva** — a právě jejich soupeření dává Ludmile větev (d). Oba jsou drobní kutnohorští šlechtici, což je matoucí; jen jeden má jméno.

- **Blanka** je informatorka **jiného** kutnohorského drobného šlechtice (z Linky 1). Ten šlechtic má vlastní zájmy v Kuchelníku — kdyby tam byly dostupné vodní práva, mohl by nabídnout klášteru **lepší cenu**. Blanka může převorův úplatek překvapit konkurenční nabídkou. Ale: Blanka tím **prozradí svého pána** — když má dělat „hlášení“, odhalí jeho jméno, což ho dělá zranitelným.

4.3 Postavy v lince

Postava	Ví	Chce	Bojí se
Ludmila (jeptiška, A/D)	převor něco nečistého chystá; podezírá pohyb kamene	konat správně před Bohem , ne dle převora	že její neposlušnost zruší klášter; že její mlčení vede k nezvratnému prodeji
Bětk a (B)	rodinné fakta o mlýně, desátku, brodu; otec mlčel	otce ochránit; neztratit mlýn	že se prozradí příliš mnoho z rodinné minulosti
Blanka (B)	jednání svého pána s klášterem; alternativní cena	„doručit splátku“ + vyhnout se škodě	že její pán z toho udělá problém pro klášter, ne řešení

4.4 Vztahová mapa



4.5 Beat-by-beat průběh dne

Beat 1 — Pirkštejn / start (~9:00)

Ludmila má u sebe **modlitební knížku** 🌀 (rekvizita #L4-A) — uvnitř má vložený **lístek od převora** s pokyny: „*Sestro, při průchodu Kuchelníkem se podívej na hraniční kámen u brodu. Zhotov mi krátký pravdivý popis: kde stojí, jakou má rytinu, kolik kroků od mlýnské stoky. Bůh ti žehnej. Tvůj otec v Kristu.*“ — banální, pravdivý úkol. Ale Ludmila už ví, **co přijde**.

GM lore — lístek #L4-G 🌀 : K dispozici jako druhá rekvizita. Text: „*Kámen ať stojí, jak jsem kázal, dokud se opat nevrátí. Vantroky musí padnout k nám — pán z Hory dá za tu vodu víc, než mlýn vynese za deset let. Hora chce chléb a on chce mlýn. Sestře nic neříkej, její zápis potřebuji čistý. D.*“ — psal **Kliment** (opisovač ze Sázavy) pod diktátem převora. Šlo o soukromý organizační pokyn; Kliment ho napsal jako každý jiný lístek. Vavřinec pozná ruku na první pohled: úzká K, dlouhé smyčky, sázavská kázeň.

Beat 2 — Kostel sv. Matouše (~10:00)

Ludmila se zde dlouze modlí. Možná podstrčí Bartolomějovi otázku (pokud spolu mluví): „Otče, co dělá poddaný, když jeho pán šlape špatnou cestu?“ — Bartoloměj podobenstvím odpoví: „Pán, který svedl ovce na nesprávnou pastvinu, není pán. Je vlk.“ Ludmila to slyší. Drama.

Beat 3 — Vyhlídka (~11:00 — 11:45)

Hlavně to bude moment pro setkání s Blankou.

 **GM interence #1:** GM mezi Blanku a Ludmilu naservíruje téma: „Říká se, že u Kuchelníku probíhá nějaká hraniční úprava. Klášter prý dostal nabídku.“ — nevěrohodná drbna, ale obě se zaberou.

Očekávaná akce:

- Blanka opatrně sonduje: „Slyšela jsem, že nějaký pán z Kutné Hory tam chce mít své. Sestro Ludmilo, ví o tom v klášteře někdo?“
- Ludmila se musí rozhodnout, jak otevřená bude. Pokud řekne pravdu (částečnou), Blanka pochopí, že má informaci k nabízení.

Beat 4 — → W2.5 (Polední zastávka)

Cross-oddílový beat (Bětko B × Ludmila A/D) přesunut do sekce SYNCHRONIZAČNÍ OKNA — W2.5 (oprava S5, 2026-07-23: beat byl v S4a nejdřív přesunut z L4 do W3, pak druhou vlnou S4a přesunut z W3 do W2.5 — tahle vnitřní reference zůstala ukazovat na starší mezikrok). Beat se odehraje u „padlého stromu“, ne na cestě ani na rozcestí pod Talmberkem.

Beat 5 — Rozcestí pod Talmberkem → Ledečko → Kuchelník (~13:30 — 15:30)

Tichá pasáž. Ludmila se modlí, Bětko pochází z Kuchelníku, takže jak se trasa blíží, je víc nervózní.

Beat 6 — Kuchelník — MLÝN (~15:30 — 16:30) — **HLAVNÍ VRCHOL L4**

Hlavní událost. Trasa ke mlýnu vede přes **brod** (= místo, kde stojí hraniční kámen).

 **GM interence #3 (rozmístění):** U brodu GM předem připraví **kámen s rytým křížem**  (rekvizita #L4-B — kus pískovce s vyrytým křížem nebo jasným označením; cca 40 × 40 cm). Kámen je položen na **velké blátivé místo**, kde je vidět, že byl čerstvě posunut — kolem něj je čerstvá hlína, stará tráva ještě nevyrostla. **Stejnou cestou GM ukládá i kožený tubus** [#L3-E](#) (prázdný podvrh) pod kořeny staré olše na břehu — den předem, jako nález pro Havla (viz L3 Beat 7b, meta-quest B).

 **Ludmilino dilema u kamene:** Klekne si, prohlíží, zapíše do modlitební knížky. Jak přesně popíše? Pravdivě = převor zjistí, že je vlk. Nepřesně = klášter ztratí pozemky.

 **GM intervence #4 (klíčová pro Blanku):** GM šeptem Blance řekne (zatímco Ludmila prohlíží kámen): „*Tvůj pán by za třikrát víc, než nabízí ten druhý. A ke kostelu by dal nový oltář.*“ — Blanka teď má **konkrétní nabídku v ruce**. Otázka: nabídne ji Ludmile?

 **Tichý moment u brodu:**

- Bětka stojí stranou. Otec pravděpodobně ji uvidí (NPC u mlýna) — krátký rozhovor.
- GM jako otec mlynář (k Bětce, přes okno mlýna) — **otec fyzicky nevystupuje** (per audit 2026-06-26). Bětka nese dopis v kapse z předchozího dne; otec je na vorech.
- Bětčino dilema: poslechnout otce nebo pomoci Ludmile?

 **Trojstranná konverzace u kamene:**

- Ludmila: „*Sestro Bětko, kámen je posunutý. Otec ti to říkal.*“
- Bětka: „*Otec mluví v opilosti. Lže-li opilý, lhal-li střízlivý?*“
- Blanka (přijde k nim): „*Sestro, vím o někom, kdo by klášteru nabídl víc. A bez úplatků vládyky.*“ (= ne pro převora osobně)

 **Ludmilino finální rozhodnutí:**

- (a) Sepsat pravdivý popis kamene a poslat převorovi — **poslušnost**.
- (b) Sepsat zkreslený popis (kámen není posunutý) — **chránit klášter před zbytečným prodejem**.
- © Sepsat pravdivý popis, ale **poslat ho Bartolomějovi** místo převorovi — **přenést rozhodnutí na hradního kaplana**.
- (d) Přijmout Blančinu nabídku — **klášteru pomoci, ale za cenu kompromisu s světskou mocí**.
- (e) Mlčet — **napsat o ničem**.

 **GM intervence #5 (volitelná, L2×L4 cross-link) — Vavřinec u brodu:** Pokud skupinou cirkuluje lístek #L4-G (GM ho předloží Vavřincovi k ověření pravosti nebo ke čtení), Vavřinec ho pozná. Klimentova ruka = úzká K, dlouhé smyčky, sázavská kázeň. GM tiše Vavřincovi: „*Tu ruku znáš. Tohle psal Kliment.*“ — volba pro hráče: říct to nahlas, nebo mlčet.

Deflátor (GM vnitřní info): Klimentova rešerše v archivu se týkala výhradně kupních listin kuchelnického mlýna a hraniční otázky — ne glejtu, ne krádeže. Klíč byl vrácen za rozbřesku, dva dny před krádeží. Pokud hráči Klimenta podezírají z krádeže glejtu, GM nasměruje — **[Ctibor (VYŘAZENO) → Havel (fallback)]**, deflátor jde přes Havla (z jeho úst je to selský

rozum, ne insider info), nebo jako vyprávěný fakt: „*Opisovač, který si půjčuje klíč od přítele znajícího jeho jméno, glejty nekrade. Zloděj si nepůjčuje jméno.*“

Beat 7 — Návrat k Pirkštejnu (~17:00 — 18:00)

Pokud Ludmila zvolila ©, Bartoloměj v krčmě nebo na hradě dostává Ludmilin popis. To přesouvá rozhodnutí na něj (cross-link s L2 a L6).

Beat 8 — Krčma v Ratajích (~19:00)

Bětka přichází s **dopisem od bratra Janka** (rekvizita L5, viz Linka 5). To je tečka jejího vlastního příběhu. Ludmila zde sleduje, jestli se ke Klášřiným, Blančiným a Bartolomějovým rozhovorům přidat má, či ne.

4.6 Verze linky

Verze A — „Pasivní“ (Měkká)

- Hraniční kámen není posunutý. Spor je čistě verbální („Slyšela jsem, že...“). Ludmila si jen sama vlastními postoji prochází krizí loajality, ale **fakta jsou neutrální**.
- Blanka nedostává konkrétní nabídku — jen vágní „*někdo by mohl*“.
- Vrchol je Ludmilino vnitřní rozhodnutí, ne externí fakta.

Verze B — „Standardní“ (popsáno výše)

- Kámen je posunutý.
- Blanka má konkrétní nabídku.
- Trojstranná diskuze u brodu.

Verze C — „Twist“ (pro zkušené)

- Kámen je posunutý, **ale** převor o tom neví. Posunul ho **šafář na vlastní pěst** — chce zlikvidovat klášterní pole (osobní nesouhlas se sousedním rolníkem). Převor je nevinný v tomto konkrétním. To znamená: kdyby Ludmila popsala přesně, převor by **šafáře potrestal**, ne klášter prodala.
- Drama: Ludmila o tom neví. Hraje to, jak vidí — a tím **uvede nevinného převora do podezření**. Cynický twist.

Verze D — „Bartolomějova“ (cross-linkovaná do L6)

- Ludmila nezapiše popis sama — přinese kámen (nebo jeho přesnou polohu) Bartolomějovi. Bartoloměj je hradní kaplan Pirkštejna, ne klášterní mnich. Má **právo** dát klášternímu právu radu, ale ne to rozhodnout.
- Bartoloměj má **dvě tajemství v ruce**: Vavřincovu zповěď + Ludmilinu informaci. Drama: Bartoloměj musí v krčmě večer rozhodnout, **které tajemství zachová** a **které opatrně nakloní k spravedlnosti**.

4.7 Resilience

-  **Pokud vypadne Ludmila**: Linka kolabuje. **Ludmila je nezbytná**. Doporučeno: Ludmilu nevyřazovat dřív než Kláru (priorita #4) — což je v rozporu s aktuálním plánem vyřazování. **Návrh úpravy**: Ludmila prio #5 (po Kláře), aby drama L4 přežilo do 14 hráčů.
-  **Pokud vypadne Bětko**: Linka oslabne — chybí rodinné fakta. Refaktor: GM přes nějakého „starého kuchelnického“ může předat fakta Ludmile.
-  **Pokud vypadne Blanka**: Linka přežívá, ale ztrácí alternativní cestu. Ludmilino dilema je více binární (poslušnost vs. neposlušnost).
-  **Při 3 oddílech**: Ludmila jde do A, ostatní zůstávají. Beze změny.

4.8 Křížení s ostatními linkami

- **L1 (Tři ženy s pánem)**: Blanka jako informátorka KH šlechtice — propojuje. Pán z L1 (z dopisu pro Blanku) je tentýž, kdo nabízí lepší cenu klášteru.
- **L5 (Krev mé krve)**: Bětko je u mlýna ve stejné chvíli, kdy se u kamene řeší L4 — to je společný moment pro L4 a L5 (otec fyzicky nevystupuje, viz L5 §5.5 Beat 6).
- **L6 (Pravda v mlčení)**: Bartoloměj jako depozitář dvou tajemství (Vavřinec + Ludmila).
- **L2 (Vina za noc)**: žádné přímé propojení, pokud nepoužijete Verze D.

LINKA 5 — „Krev mé krve“ (rodina v podsvětí)

5.1 Premisa

Tři lidé z výpravy mají blízkého (krev nebo bývalého kumpána), o kterém vědí nebo tuší, že se zapletl s lapky nebo podsvětím. Žádný se z toho dnes nemůže vyhrabat. Žádný nesmí prozradit — a zároveň žádný nesmí mlčet věčně. Vrchol je nikoli velké odhalení, ale **tichá dohoda mezi Vaškem a Bětkou**: oba znají Janka, oba mlčí.

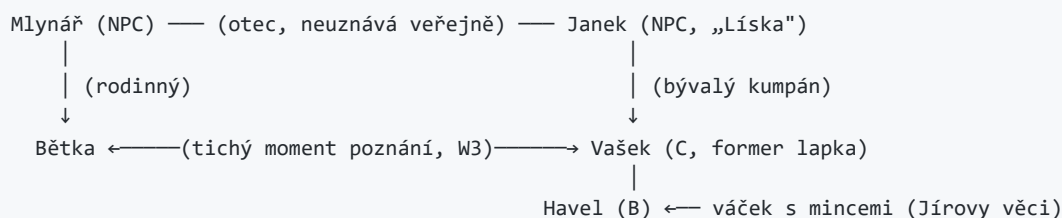
5.2 Zákulisí

- **Janek** (NPC offstage) je Bětčin nemanželský polorodý bratr (otec = mlynář; matka = Anna, mlynářova milenka z mládí, již zemřelá). Mlynář ho neuznává veřejně. Janek se před lety přidal k bandě lapků, kteří operovali kolem Kuchelníku a Talmberka. **Vašek byl v té samé bandě** jako mladý — Janka znal pod přezdívkou „*Líska*“ (= **lískový prut**: drobný, houževnatý, ohne se a nezlomí). (*Oprava 2026-08-15: dřívější znění „pro liščí pohled“ bylo omyl — líska ≠ liška. Ve hře není žádná liška; oprava, kterou začal E3 prsten fix, je tím dokončena i v L5.*)
- Janek je dnes pravděpodobně mrtvý — Vašek o něm slyšel jen útržky z poslední doby, že „lískový kus si u Sázavy zlomil vaz“. Bětka neví — otec před týdnem dostal **dopis od Janka** (špatně napsaný, krátký): „*Sestro, najdi mě, mám-li ještě sestru. Janek.*“ Otec dopis schoval, Bětka o něm ví, ale otec jí nedovolil ho přečíst v plné délce.
- **Havlovo nalezení v lese** (z Linky 3 — váček s mincemi) → váček je z L3 (Jírovy osobní věci). Havel ho nese jako tiché břemeno. Viz L5 §5.5 Beat 6.
- **Vztah Janka k táboru severovýchodně od brodu — GM-only vysvětlení (doplněno 2026-08-17), aby #L5-B a #L5-F nepůsobily rozporně:** Janek v táboře **není mezi spojenci, ale mezi žalárníky**. Zbytek staré bandy mu nevěří — přesně to říká jeho vlastní věta v dopise, „*ostatní tuší, že jsem viděl víc, než jsem měl*“ — a nemá kam jít („*Nemám kam jít*“). Vyděračský lístek **#L5-F**, který dostane Vašek, proto **není nabídka od spojenců, ale hrozba od vězňů**: „*Janek žije. Víme kde.*“ neznamená, že Janka chrání, ale že rozhodují, jestli dál dýchá — Vaškovo mlčení je cena za to, aby se rozhodli v jeho prospěch. Vašek nemá jak ověřit, jestli je to pravda; to je záměrné a ladí s tím, že se osud Lísky stejně rozhoduje až bilancí F1–F4 v krčmě. **Toníčková smrt** (dopis: „*Toníček z Ledečka nedýchá*“) může GM podle nálady hrát jako nehodu na útěku, nebo jako interní „úklid“ bandy vůči někomu, kdo taky „viděl víc“ — nerozhodovat předem, nechat viset. Starší rumor, který Vašek slyšel („*Líska si u Sázavy zlomil vaz*“, viz výše), se dá číst jako bandou úmyslně puštěná falešná stopa, nebo jako pravda — totéž, nerozhodovat.

5.3 Postavy v lince

Postava	Ví	Chce	Bojí se
Vašek (C, biřic / bývalý lapka)	znal Janka pod přezdívkou; tuší jeho příbuznost k Bětce	mlčet; vyjít z dnešního dne s ctí	že kdyby promluvil, ublíží Bětce a její rodině
Bětka (B)	otec dostal dopis od Janka; otec o Jankovi mlčí	otce přesvědčit, aby dopis zničil; uchránit rod	že Vašek nebo někdo jiný Janka pamatuje
Havel (B)	našel váček s mincemi (Jírovy osobní věci)	zjistit, či je, vrátit nebo zničit	že váček patří někomu nepříjemnému

5.4 Vztahová mapa



5.5 Beat-by-beat průběh dne

Beat 1 — Pirkštejn / start (~9:00)

Vašek nosí **ve váčku** starý lapkovský odznak  (rekvizita #L5-A — **mince s trojlístkem na jedné straně a okřídleným mečem na druhé**; občas si ji v nervozitě otáčí v dlani). **Vytáhnout ji a nechat ji vidět je gesto, ne náhoda.** Mince je z té samé bandy, do které patřil i Janek. Vašek ji nosí jako relikvii svého starého života, ale není to nic, co by veřejně sdílel.

Co ten znak znamená (Vaškova replika, když se někdo zeptá): „Nevím, co je na ní. Byla jich hrst v jednom měšci, který jsme vzali při naší první společné velké akci, a každý si vzal jednu. Nikdo nikdy nezjistil, čím byly. To je právě to, co znamenají — že jsme u toho byli.“ — Význam je v **původu, ne v symbolu**: mince je seznam jmen bez jmen. Kdo ji má, byl tam. (Proto ji kapitán může poslat jako nárok — viz [#L5-D](#).)

Bětko přichází z Kuchelníku, kde přespala v mlýně — má s sebou **kopii dopisu** od Janka  (rekvizita #L5-B — pomačkaný kus pergamenu s narychlo napsanými slovy: „Sestro, najdi mě, mám-li ještě sestru. Janek.“). Otec dopis schoval, ale Bětko si jej tajně přepsala v noci.

Beat 2 — W1 / T+1h — Kostel sv. Matouše

[L5 nemá vlastní beat u kostela — Bětko, Vašek a Havel mají vnitro-oddílové momenty. Viz startovní signály §5.9.]

Beat 3 — Vyhlídka (~11:00 — 11:45) — **TICHÉ POZNÁNÍ ZAČÍNÁ**

Vašek a Bětko jsou v různých oddílech (C, B). Na vyhlídce mohou sedět blíže, ale ne nutně mluvit.

 **GM interence #1:** GM (přes nějakého „kupce na trase“ jako rolovou ozvěnu) pronese v doslechu obou: „Slyšeli jste, že Líska prý zhebnul u Sázavy? Banda se rozpadla.“

Reakce:

- Vašek se neviditelně zachvěje. Líska = Janek. Pokud byl v lapkovské bandě s Jankem, ví to.

- Bětka zbystří. „Líska" — to je přezdívka, kterou otec jednou v opilosti vyslovil. Najednou si ji spojuje s Jankem.
- Oba se podívají jeden na druhého. Mlčí.

Beat 4 — T+3h–T+4h — Cesta k rozcestí pod Talmberkem

[Mikeš je ze hry; tento beat odpadá.]

Vašek a Bětka mají klíčový moment v W3 — viz SYNCHRONIZAČNÍ OKNA.

Beat 5 — → W3 (rozcestí pod Talmberkem)

Cross-oddílový beat (Vašek C × Bětka B) přesunut do sekce SYNCHRONIZAČNÍ OKNA — W3. Beat se odehraje na rozcestí pod Talmberkem, ne na cestě.

Beat 6 — Kuchelník (~15:30 — 16:30) — **VRCHOL L5**

Bětka přichází k mlýnu. Otec je na vorech, fyzicky nevystupuje. Krátký vnitřní moment o samotě.

 **GM interence #4 (otec mlýnář) — odstraněno** (per audit 2026-06-26: otec fyzicky nevystupuje). Bětka prochází kolem mlýna s dopisem v kapse, ničeho se nedotkne. Tichý vnitřní moment.

 **Běťčina volba (o dopisu, sama se sebou):**

- Stojí u mlýna, kde otec dopis schoval, a v duchu si klade otázku, kterou by mu položila, kdyby tu byl: „Otče, ten dopis od Janka — zničíš ho?"
- Rozhodne se **sama**, co s vlastní kopií dopisu udělá (viz volby níže) — otec se o tom nedozví dřív než večer, pokud vůbec.
- Symbol místo dialogu: nechá u mlýna **prázdnou obálku** jako tiché gesto rozloučení s tím, co dopis nesl. Nikdo jí ji nepodává — je to její vlastní volba.

 **GM interence #5 (cross-link k Havlovi):** Pokud Havel ukáže Vaškovi **váček** ze svého nálezu (z Linky 3 — Jírovy osobní věci):

- Vašek pozná věci jako Jírovy z doby bandy. „Tohle je od Lísky. Já ho znám."
- Drama: Havel a Vašek drží dvě kousky stejného příběhu — a oba se tiše dohodnou.

Beat 7 — Návrat k Pirkštejnu (~17:00 — 18:00)

Vašek a Bětka jdou ve svých oddílech. Neopakují kontakt, ale občas se podívají koutkem oka.

Beat 8 — Krčma v Ratajích (~19:00) — **FINÁLNÍ TEČKA L5**

 **GM intervence #6 (fáze 1, ~19:00 — ne fáze 4):** V krčmě GM (jako host u stolu — neformálně, ne v roli krčmáře) přinese ke stolu **kožený měšec**  (rekvizita #L5-D, **must**) — uvnitř **druhý kus téhož znaku jako Vaškova mince** (trojlístek + okřídlený meč) a **pár grošů**. Nahlas, jmenovitě: „*Někdo to nechal pro tebe. S jménem ‚Vašek‘. Ať piješ na zdraví.*“ — bývalý kapitán bandy posílá Vaškovi „pozdrav“ jako vzkaz, že **stará banda je živá**. Vašek ho vidí. Tiše ho přijme. **Bezrekvizitní fallback:** pokud měšec chybí, GM totéž odehraje čistě ústně — host jen řekne větu a nic nepoloží na stůl; funkčně stejné, jen bez hmatatelného předmětu. (2026-08-16: přesunuto do fáze 1, aby se nepletlo s pozdějším sáčkem F1–F4 — viz [analýza_eliska_gesto_penize_05.md § 4.5/e](#).)

 **Vaškovo finální rozhodnutí:** Co s tím? Mlčet, schovat si ho, vrátit (komu? — GM jako neutrálnímu hostu). Bětka to může vidět. **Žádná z těchtohle voleb nemá mechanický dopad na Lískovu bilanci** — je to čistě jeho osobní moment, ne spouštěč.

[Mikešův beat v krčmě odpadá — Mikeš je ze hry.]

5.6 Verze linky

Verze A — „Tiché poznání“ (Měkká)

- Vašek a Bětka se nepoznají explicitně. Jen tiché pohledy. Bez slov.
- Cross-link s Havlem se nestane (Mikeš vyřazen).
- Linka je vnitřní, atmosférická.

Verze B — „Standardní“ (popsáno výše)

- Tiché poznání s několika slovy v W3.
- Cross-link: Havel ukáže Vaškovi váček → Vašek pozná Jírovy věci.

Verze C — „Hutná“ (Pro hluboké hraní)

- Bětka **otevřeně** mluví s Vaškem. „*Můj bratr je mrtvý? Řekni mi.*“ Vašek: „*Slyšel jsem to. Asi ano. Mluvil jsem s tím, kdo ho viděl naposled.*“ — Bětka vystoupá z koně cti: zničí dopis otce a sama přijde k tichému přijetí.
- Havel ukazuje váček veřejně Radovanovi — Radovan si váček vezme, mlčí.

Verze D — „Tichá“ (pro menší skupiny)

- Vašek a Bětka si neřeknou ani slovo — jen tiché pohledy. Bez slov.
- Cross-link Havel-váček se nevyvolá. Linka přežívá vnitřní atmosférou.

5.7 Resilience

- 🛡️ **Mikeš:** vyřazen ze hry [S4 §3.2] — v _05 se nevyskytuje.
- 🛡️ **Pokud vypadne Vašek (priorita mužské vyřazení #3):** Linka kolabuje. **Vašek je nezbytný.** Refaktor: Bětčin moment se uzavře jen s otcem, žádný cross-skupinový partner.
- 🛡️ **Pokud vypadne Bětka:** Linka kolabuje. Bětka je nezbytná, je fixní v B (priorita: poslední ke vyřazení).
- 🛡️ **Pokud vypadne Havel:** Linka přežívá; váček odpadne.
- 🛡️ **Při 3 oddílech:** Beze změny.

5.8 Křížení s ostatními linkami

- **L3 (Nechtěně zapletení):** Havlův váček je z L3 (Jírův osobní předmět). Vašek ho může poznat jako Jírovu věc — cross-link bez Mikeše.
- **L4 (Kláster, mlýn):** Bětka v Kuchelníku — společný moment.

5.9 Cross-arc choreografie Havel × Bětka × Janek (Líska)

Účel: definovat časovou choreografii GM signálů tak, aby hráči Havla, Bětky a Vaška v reálném čase splétali stopy a balance osudu Lísky se plnila přirozeně.

Signály během dne (bodová bilance viz [vasek_stara_vs_nova_cest_tipy_01.md](#))

~9:00 Pirkštejn / start

- 🎲 **GM (Havlovi):** „V lese, kde jsi před třemi týdny viděl tábor — místo si pamatuješ jako tábor v kopcích severovýchodně od brodu.“
- 🎲 **GM (Bětce):** „Máš v kapse dopis od Janka. Otec ti ho dal se vzkazem ‚Udělej s tím, co uznáš.‘ — Otec je pryč, na vorech.“
- 🎲 **GM (Vaškovi):** „Slyšel jsi od starého kumpána, že Líska byl ještě týden zpátky naživu a hledal úkryt.“

~10:00 Kostel sv. Matouše

- Volitelně: Havel se u lesa u kostela zastaví, zavře oči a naslouchá (herní tik). Bětka to může zaregistrovat.

~11:00 Vyhlídka nad Sázavou — PRVNÍ CROSS-BEAT

- 🎲 **GM (jako kupec u vedlejšího stolu, hlasitě, aby to slyšeli Vašek + Bětko):** „Slyšeli jste, že Líška prý zhebnul u Sázavy? Banda se rozpadla.“ — Vašek a Bětko se nepatrně zachvějí. **Havel si toho může všimnout.**
- Havel má šanci Vaškovi/Bětce popsat tábor. Pokud se rozhodne: **+1 dopadení** (Bětko může unáhleně reagovat).

~13:30 Rozcestí pod Talmberkem (W3) — DRUHÝ CROSS-BEAT

- Pokud Vašek dostal vzkaz s podmínkou (varianta IV) — GM ho doručí zde nebo dřív.
- Bětko a Vašek mají prostor k tichému kontaktu: „Líška... On je tvoje krev?“ Vašek pak: „Mlčel jsem. A budu.“ Volitelně přidá: „Líška byl týden zpátky ještě naživu.“ → **+1 dopadení** (Bětko může unáhleně kroky).

~14:30 Rozcestí pod Talmberkem → Ledečko — TŘETÍ CROSS-BEAT

- 🎲 **GM (Havlovi):** „Za třemi stromy jsi měl tábor. Kdyby ses odchýlil ze stezky o pět kroků, uvidíš kruh ohniště.“ Havel se rozhoduje, jestli odbočí.
- NL3 Pytlák se aktivuje (Havel najde oka). Havel-Vašek-Bětko spolu rozhodují: nahlásit a nastražit hlídku / oka zničit a mlčet / nevidět (znění voleb upřesněno v _15 — pytlák na scéně není; body beze změny). Právo volat má Havel (jeho revír), Vašek má ruce. **Nanečisto zkouška před Líškou.** Vaškova volba tady dává indikaci, jak se zachová u Lísky.

~15:30 Kuchelník mlýn

- Bětko stojí u mlýna sama, dopis v kapse. Otec na vorech.
- Vašek přichází ke brodu. Blažej pozoruje.

~16:30 Cesta zpět

- Poslední moment, kdy Havel může tábor **hlásit Blažejovi/Radovanovi** (velitel by pak mohl vyslat hlídku). **+3 dopadení**, ale **-1 dopadení** za to, že Havlovo hlášení je prokazatelné (Havel má důkaz), takže autorita jedná spořádaně a hlídka nikoho nezastřelí.

~19:00 Krčma — ZÁVĚREČNÝ BEAT

- Blažej se Vaška ptá: „Slyšel jsi dnes něco, o čem bych měl vědět?“ (varianta IV).
- Po Vlastimilově baladě GM tichý moment mimo skupinu: Vašek a Bětko dostanou **vzkaz o osudu Lísky** (F1–F4) podle balance. **Vždy uvnitř malého sáčku, a vždy s jednou tichou větou** (bez ní jsou to němé rekvizity — věty se při dřívějším přenosu do masteru ztratily, doplněno 2026-08-15):

- $\leq 0 \rightarrow$ **F1 (žije volně)** — lísková snítka · „Kraj ho pohltit. Je v bezpečí.“
- 1–2 $\rightarrow$ **F2 (na útěku)** — kus odtrženého plátna · „Hajný viděl, ale neviděl.“
- 3–4 $\rightarrow$ **F3 (dopaden)** — okovy ze žaláře (zmenšený symbol) · „Sedí. Bití přežil, soud zítra.“
- 5+ $\rightarrow$ **F4 (zabit)** — zlomená šipka z kuše · (beze slova)

Gradient: živé dřevo $\rightarrow$ roztržený oděv $\rightarrow$ železo $\rightarrow$ zlomená zbraň. **Ani jedno není mince** — osud člověka se nikdy nesděljuje penězi.

GM tabulka bodů — souhrn

Akce	Aktér	Body
Havel popíše Bětce/Vaškovi přesné místo tábora	Havel	+1 dopadení
Havel hlásí tábor Radovanovi/Blažejovi	Havel	+3 dopadení
Bětko popíše místo z dopisu komukoli	Bětko	+2 dopadení
Bětko spálí dopis	Bětko	+1 únik
Bětko dá dopis Vaškovi (a Vašek ho nepředá dál)	Bětko + Vašek	+1 únik
Vašek nahlásí Blažejovi vzkaz (varianta IV)	Vašek	+2 dopadení
Vašek řekne Bětce, že Líška žije, a Bětko unáhleně reaguje	Vašek	+1 dopadení (nepřímě)
Vlastimil v baladě konkretizuje místo nebo přezdívku	Vlastimil	+1 dopadení
Aneta/Klára použije znalost o Líšce jako směnnou hodnotu	Aneta/Klára	+2 dopadení

Klíč pro GM: vést bilanci tiše. Nikdy ji hráčům neukazovat. Vzkaz v krčmě je jediná viditelná konsekvence.

5.9b — [ODSTRANĚNO — Mikeš × Aneta cross-vazba zrušena, Mikeš vyřazen S4 §3.2]

5.10 Vaškova zkouška spolehlivosti — Blažej (Varianty I + IV)

Spouštěč přesunut do W5 — viz SYNCHRONIZAČNÍ OKNA.

Kdo zkouší: Blažej (velitel výpravy, sám nese L2 lež v deníku). Rychtář ho pověřil, aby zhodnotil, jestli je Vašek jako biřic spolehlivý. Blažej má vlastní důvod: jako velitel potřebuje spolehlivé ozbrojené doprovody, a jako lhář potřebuje mít kolem sebe lidi, jejichž selhání neblíknou směrem k němu.

Ironie: velitel, který sám lhal, zkouší biřice, jestli je čestný.

VARIANTA I — „Cinknuté kostky“ (večerní partie v krčmě)

Spouštěč (odpoledne, nejpozději cestou do krčmy): Blažej si Vaška vezme stranou a řekne mu klidně: „*Rychtář mi říkal, že biřic, který zná herní triky, je buď výhoda nebo osud. Záleží, kdy je použije a pro koho.*“ Žádné obvinění.

Beats v krčmě:

 **GM intervence — Blažej sedí u kostek:** Blažej si sedne na místo, odkud vidí Vaškovy ruce. Nekomentuje. Skupina hraje.

Vaškovy větve (viz karta Vaška):

- (a) Podvede
- (b) Hraje čestně
- © Kostky drží, nevytáhne
- (d) Kostky předá Blažejovi předem

Blažejova reakce:

- Na (a): po prvním vyhraném hodu partii zastaví: „*Vašku — smím se podívat na ty kostky?*“ Klidně.
- Na (b): vstane a slovem pana Hanuše potvrdí Vaška ve službě. Bez fanfár.
- Na ©: přikývne, nic víc. Vašek si to v noci domyslí.
- Na (d): improvizuje — Vašek mu dal nástroj, který ho mohl zničit. Nezůstane bez povšimnutí.

VARIANTA IV — [EXTRA] „Vzkaz s podmínkou“ (během dne mimo hlavní skupinu)

(less-is-more [analýza_redukce_less_is_more_01.md](#) škrť 1 doporučoval tuto variantu škrtnout a archivovat — 65 % jistota, duplikuje emoční jádro, které L5 už testuje. Kurátor v S1 (2026-07-22) škrť zamítl: varianta IV zůstává aktivní ve hře vedle Varianty I. Bilanční prahy F1–F4 proto beze změny — viz [vyrazovací_plan_prehodnoceni_03.md § 6](#), řádek „Kánon_07“.)

Spouštěč (mimo hlavní skupinu, kdykoli na trase): GM (jako pocestný nebo pod kamenem u přívazu) předá Vaškovi lístek  (rekvizita nová #L5-F).

Obsah lístku:

„*Víme, kdo ty jsi. Víme, komu sloužíš. Uděláš nám jednu věc: až výprava bude v Kuchelníku, nehlásit nikomu tábor v lese severovýchodně od brodu. Výměnou — Janek žije. Víme kde. Odmítneš-li, rychtář dostane dopis, že jsi byl s námi v kontaktu celé tyto měsíce. Nepravdivý dopis — ale kdo bude věřit tobě?*“

Tři háky: informace o Jankovi, vydírání, profesní selhání.

Vaškovy větve (viz karta Vaška):

- (a) Nahlásit Blažejovi ihned
- (b) Nahlásit, ale žádat ochranu Janka
- © Mlčet, tábor krýt
- (d) Mlčet, ale tábor sám zkontrolovat
- (e) Vzkaz zničit, mlčet
- (f) Řekne Bětce, ne Blažejovi

 **Blažejova otázka večer** (po Vlastimilově baladě, u kostek): „*Slyšel jsi dnes něco, o čem bych měl vědět?*“ Přímá. Pokud Vašek odpoví vyhýbavě, položí ji znovu: „*Byl tu dneska kontakt z tvou starou bandou?*“

Blažejova reakce:

- Na (a): potvrdí ve službě, pokusí se Jankovu informaci prověřit vlastními prostředky.
- Na (b): zváží, nestanoví hned; Vašek dostane odpověď ráno.
- Na ©: zjistí přes Havla (Havlova stopa z lesa). Vašek ztratí důvěru, ne nutně místo.
- Na (f): komplexní výsledek — dozví se přes Bětku nebo Vaška; není podvod, ale ani nová přísaha.

Provázání s bilancí osudu Lísky (viz [vasek_stara_vs_nova_cest_tipy_01.md](#))

Varianta IV **přímo krmí bilanci Lísky** (kumulativní body dopadení vs. únik):

- Mlčet o táboru = **+1 únik**
- Hlásit Blažejovi ihned = **+2 dopadení** (ale Blažej pak mírnější trest)
- Hlásit s ochranou Janka = **+1 dopadení, +1 únik**

Varianta I do bilance nezasahuje.

Večerní vzkaz o Lískově osudu (F1–F4) doručuje GM Vaškovi a Bětce v krčmě **po Vlastimilově baladě** — jako tichý moment mimo skupinu. **Vždy v sáčku a vždy s jednou tichou větou.** Podle bilance:

- $\leq 0 \rightarrow$ **F1 (žije volně)** — **lísková snítka** · „*Kraj ho pohltit. Je v bezpečí.*“
- $1-2 \rightarrow$ **F2 (na útěku)** — **kus odtrženého plátna** · „*Hajný viděl, ale neviděl.*“
- $3-4 \rightarrow$ **F3 (dopaden)** — **okovy ze žaláře** (zmenšený symbol) · „*Sedí. Bití přežil, soud zítra.*“
- $5+ \rightarrow$ **F4 (zabit)** — **zlomená šipka z kuše** · (beze slova)

⚠ **Dva pytlíky se nesmí slít — jsou to dvě různá předání dvěma různým adresátům, ve dvou různých chvílích: #L5-D měšec od staré bandy = od kapitána, jen pro Vaška, jmenovitě, fáze 1 (~19:00), nahlas. Uvnitř druhý kus téhož znaku + pár grošů. Vašek ho schová, neukazuje ho. Znamená nárok a pozdrav zároveň: „jsi na seznamu, ať piješ na zdraví.“ Žádný mechanický dopad na bilanci. #L5-Vzkaz-Líska sáček = od GM, pro Vaška i Bětku, fáze 4, po baladě, tiše. Otevře se — a Vašek ho nejspíš podá Bětce, protože je to o jejím bratrovi. Havel má předání zahlédnout. (2026-08-16: rozděleny i časově, ne jen obsahově — dřív obě čekaly na stejnou chvíli ve fázi 4, což byl hlavní zdroj záměny. Viz [analiza_eliska_gesto_penize_05.md § 4.5/e](#).)**

Havlovo finále (nové, S4a, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.2](#)):

1. **Rekonstrukci krádeže při výslechu přednáší Havel** (ne anonymně „oddíl B“) — šlechtic se ptá po stopách (oka, ohniště, tábořiště, jamka u kamene, tubus) a Havel odpovídá jako svědek-profesionál. Do podkladů šlechtice (S6) jedna otázka navíc, mířená přímo: „*A ten tábor v lese. Kdo o něm věděl?*“ — Havel v tu chvíli před celým sálem drží svou celodenní volbu v ruce ještě jednou.
2. **Ozvěna pro Havla:** GM předá vzkaz F1–F4 Bětce tak, aby to **Havel zahlédl** — režijní poznámka do choreografie krčmy (fáze 4 runbooku, viz SYNCHRONIZAČNÍ OKNA § W5). Nic se nevysvětluje; lovčí pozná předání a pochopí, že se rozhodovalo i o něm — celý den nesl volbu (nahlásit tábor, nebo ne) bez jediné ozvěny zpět. Tohle ji zavírá za jednu režijní větu. (U Matyáše je nevědění pointa — u Havla byla jen díra.)

LINKA 6 — „Pravda v mlčení“ (D-tematika)

6.1 Premisa

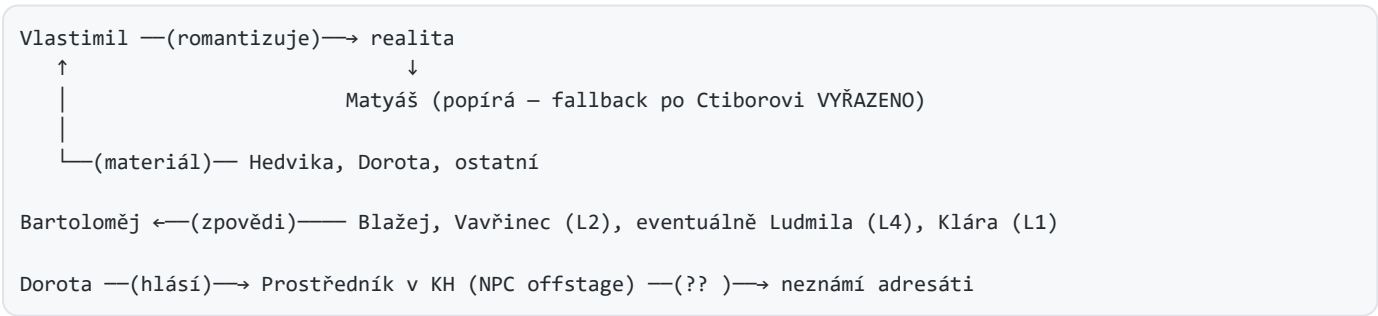
Linka, která se vine celým dnem jako vodítko mezi všemi ostatními. Není to **vyšetřovací** linka — je to **filozofické** a **dramatické** prizma, kterým ostatní linky procházejí. Trubač Vlastimil skládá baladu, která realitu romantizuje. ~~Starý voják Ctibor~~ (VYŘAZENO) → **felčar Matyáš** cynicky pochybuje (*fallback* 2026-08-16; celá § 6 je tímhle přenosem dotčená — u každého Ctiborova výskytu níž je poznámka). Dorota se bojí, co ví. Hedvika slyší. Bartoloměj váže zpovědním tajemstvím. Konec dne je **Vlastimilova balada v krčmě** — a tichý moment, kdy si všichni uvědomí, jak daleko je vyprávění od pravdy.

6.2 Zákulisí

- ## 6.3 Postavy v lince

Postava	Ví	Chce	Bojí se
Vlastimil	refrén z krčmy; útržky cizích rozhovorů	dokončit baladu, dát do ní sebe jako hrdinu	nic — Vlastimil ničemu nerozumí
Čtibor (VYŘAZENO)	<i>role se nehraje</i>	—	—
Matyáš (<i>fallback po Čtiborovi</i>)	šil Jirovi ránu od čepele a vzal za mlčení peníze ; ví, že se kolem toho člověka lhalo	udržet mrtvého malého — z legendy vzejde otázka „a kdo ho šil?“, z opilce nevzejde nic	že se někdo zeptá, kdo ho ošetřoval — a v Ratajích jsou takoví dva
Dorota	hlásila prostředníkovi tipy z krčmy; mezi nimi i pohyby hlídky	uchránit svou pověst; zjistit, komu hlásí prostředník	že její hlášení vedlo k velkému zločinu
Hedvika	útržek z kuchyně (L2); občas zachytí jiné drobnosti	mlčet, mlčet, mlčet	aby se nepřibližovala k tomu, co jí nepatří
Bartoloměj	zpovědi (L2); sleduje mlčení	konat správně, dodržet zpovědní tajemství	zradit jeden, aby vyřešil druhý

6.4 Vztahová mapa



6.5 Beat-by-beat průběh dne

Beat 1 — Pirkštejn / start (~9:00)

Vlastnil zazpívá veselou trubačskou znělku — výprava startuje s patosem. Ctibor stojí stranou a cynicky pozoruje: **(VYŘAZENO)** — **padá bez náhrady** (Ctiborova ranní přítomnost včetně vojenské inspekce ranců byla expozice bez publika; Matyáš má ráno vlastní věci a cynikem se stává až refrémem).

GM intervence #1 (pro Vlastimila): GM mu předem dá **prázdný kus pergamentu**

(rekvizita #L6-A) — Vlastimil si do něj během dne píše baladu. Refrén, bridge a sloky 1/3/5 už dostal hotové od GM (less-is-more R1); z útržků dne skládá jen **sloky 2 a 4**.

Beat 2 — Kostel sv. Matouše (~10:00)

Vlastimil tu zachytí **další útržek** (viz L3, Beat 2). Začne refrén testovat.

 **GM intervence #2 (pro Bartoloměje):** GM (jako poutník u kostela) k Bartolomějovi: „Otče, jednou jsem slyšel, že kněží unesou na ramenou víc, než vychází z evangelia. Co o tom soudíš?“ — drobná příprava pro téma zpovědního břemene.

Beat 3 — Vyhlídka (~11:00 — 11:45)

Hlavní vrchol L3 (refrén) se tady překrývá s L6 (cynik+romantik).

 **GM intervence #3:** [ZRUŠENO N4, _07 — Ctibor zná Jíru Hrubého diegeticky sám (viz karta D4: „GM šept #3 se ruší“), GM mu identitu nešeptá.] **Od 2026-08-16 bezpředmětné** — Ctibor (VYŘAZENO) na vyhlídce není; jméno mrtvého nese Dorota (viz § L3 Beat 3).

[Ctibor (VYŘAZENO) → Dorota + Matyáš (fallback)] — přepsaná scéna
cynik × romantik

Původní scéna byla Ctibor × Vlastimil, čtyři repliky na jednom místě. Po přenosu se dělí na dva mluvčí A NA DVĚ OKNA (rozhodnutí 2026-08-17):

Zde na vyhlídce (W2) — jen Dorotina půlka:

- **VLASTIMIL:** „A pak ten jezdec, jak praví refrén, zachránil pána, který ho miloval—“
- **DOROTA** (nahlas, veřejně — tahle replika je už v jejím kánonu): „Kde jsi tu píseň vzal, trubači? Ten člověk — má jméno?“ → **Vlastimil musí odpovědět přede všemi.**

Matyášova půlka se přesouvá do W2.5 „U padlého stromu“ — viz § SYNCHRONIZAČNÍ OKNA, W2.5 .

 **Proč se to rozdělilo.** Matyáš má na vyhlídce **svůj hlavní moment dne**: v refrénu pozná svého pacienta, zbledne a přerovnáva obvazy. Pustit ho vteřinu nato do veřejné jízlivé výměny je **tonálně proti jeho vlastní reakci** — a je to přesně ta chvíle, kdy se hráč ukecne k faktu a shoří mu L3. Vyhlídka mu proto zůstává čistá na **poznání a tichý kontakt s Dorotou**; mluvit o mrtvém začne až o okno později, kde stejně nasazuje fámu. **Veškeré Matyášovo mluvení o Jírovi se tím sesype do jednoho čitelného bloku (W2.5).**  **Co se nepřeneslo vůbec:** Ctiborova replika „Tvůj jezdec byl drobný šestákový posel. Spal v hospodě a kradl měšce. Mluv pravdu, nebo mlč.“ **na Matyáše nesmí** — jsou to fakta o jezdcu a z úst

placeného mlčenlivce je to doznání ([\[hranice M1\]](#)). Nahrazuje ji Dorotina otázka po jménu, která tlačí na Vlastimila stejně silně, jen z opačné strany.

Tento dialog je **klíčový pro pochopení L6** — po rozdělení běží přes dvě okna. Drama zůstává: Vlastimil ví, že lže. Matyáš ví, že Vlastimil ví. Oba pokračují — a Matyáš má navíc vlastní důvod nechtít, aby balada rostla.

Beat 4 — Rozcestí pod Talmberkem → Ledečko (~13:30 — 14:30) — **DOROTA SI ČTE ZE SEBE**

 **GM interence #4 (pro Dorotu)** (R3, S4a — primární mechanismus se stěhuje na podmíněnou větu na Dorotině kartě, viz [postavy_komplet](#) S4b; GM šept zůstává jako fallback): GM Dorotu nepřímo upozorní: „Tu noc v krčmě, jak ti rekrut prozradil o hlídce — kdo ještě byl u stolu? Vzpomínáš?” — Dorota si vzpomene, že u stolu seděl **kupec, kterého neznala**. Kupec po dvou pivech odešel.

 **Dorotina vnitřní reakce:** „Ten kupec to byl. Já jsem mu to nevěděla říct přímo, ale slyšel mě.”

Beat 5 — Kuchelník (~15:30 — 16:30)

L6 sem nezasahuje přímo, kromě jednoho momentu:

 **GM interence #5:** Pokud Vlastimil sleduje Ludmilu u kamene (viz L4), GM mu šeptne: „Tahle bude balada. Sestra a kámen. Sestra a vlk pod kapucí.” Vlastimil to zapíše — z lokálního drama u brodu udělá další sloku.

Beat 6 — Návrat (~17:00 — 18:00)

Bartoloměj prochází vnitřním zápasem.

 **GM interence #6 (pro Bartoloměje):** GM mu připomene zpovědního břemene: „Otče, v krčmě budeš mít volbu. Zda mlčet jako kněz, nebo nevědomky pomoci jako přítel. Pamatuj na podobenství.”

Beat 7 — Krčma v Ratajích (~19:00) — **HLAVNÍ FINÁLNÍ VRCHOL L6**

Vlastimil veřejně přednese **baladu**  (rekvizita #L6-B — finální text balady, 5 slok + refrén).
Reakce:

- Dorota mlčí — Vlastimil z reálné věci udělal mýtus.
- [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Matyáš \(fallback\)\]](#) Matyáš **nemlčí**: vstane a popře ho. Plné znění níž v [§ Beat 7 – popření](#). (Původní Ctiborovo „Nebylo to tak.” zůstává v [§ D4](#) pro případ návratu role.)

- Bartoloměj mlčí — to je jeho odpověď.
- Hedvika nabízí jídlo — to je její odpověď.
- Blažej se snaží usmát — to je jeho odpověď.
- Vavřinec sedí ztuhle — to je jeho odpověď.

 **Drama v krčmě: Každý slyší něco jiného.** Vlastimilova balada je **filtr**, přes který si každý projeví svou vlastní pravdu mlčením, gestem, výrazem.

Beat 7 — popření [Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)]

Matyáš vstane. **Odrecituje Ctiborovu „skutečnou verzi“ celou** — potřebuje mrtvého snížit, tak sáhne po nejostřejším, co má po ruce: po cizích slovech.

*„Hezky to zní, trubači. Jen v tom nikdo neumírá. Ten tvůj jezdec — starý Ctibor o něm říkal, že to byl **šestákový posel**. Že spal po hospodách, **kradl měšce** a strhal se s koněm. Já nevím. Já ho neznal. Ale z toho hrdinu neuděláš. To si lidi jen líp usínají.“*

 [hranice M1] — „Cizí slova smíš opakovat všechna, vlastní oči nesmíš přiznat žádné.“
(Upřesněno 2026-08-17.) **Ale „cizí slova“ = jen to, co mu Ctibor doopravdy řekl, a to je krycí verze BEZ cejchu.**

 Od rána — Ctibor mu to řekl	 Až po žebříku	 Nikdy
šestákový posel · spal po hospodách · kradl měšce · strhal se s koněm	cejch pod rukavicí	rána od čepele · že ji šil · horečka · „odpověď je v Ledečku“

Proč Ctibor o cejchu mlčel: drží Jíru **nezajímavého**; „*měl pod rukavicí cejch*“ je konkrétnost, na kterou se hned někdo zeptá „*a to víš odkud?*“. **Tohle je zároveň jediná chvíle večera, kdy o mrtvém zazní tvrdá fakta** — po vyřazení Ctibora je jinak neříká nikdo.

Příčka 3 „žebříku“ — spouštěčem je Dorotina eulogie

Hned po Matyášovi mluví Dorota a mrtvého **hájí** — a v tom padne: „...*a rukavicí nesundal ani u džbánu. To si člověk pamatuje.*“ **Netuší, co dělá.**

 **Matyášovi to v tu chvíli docvakne:** rukavice, co nešla dolů **ani v horečce** × „*viděl jsi ruce, kde přes zlodějské znamení někdo přetáhl žhavé železo — kováři to za dobré peníze dělají potichu*“ × „*odpověď je v Ledečku*“ × **výheň, kterou dnes odpoledne viděl dýmat přes řeku.** → **Kovář.** Nešel si pro zbraň — **šel si nechat to znamení vypálit. GM nekomentuje, jen dá vteřinu ticha.**

 **A teprve teď smí slovo „cejch“ vyslovit** — u misek, kde potřebuje vyhrát KRYSU: „*Ctibor tvrdil, že pod tou rukavicí měl cejch.*“ **Je to lež o tom, kdo to řekl** — a je to jeho nejlepší tah dne: jednou větou použije, co právě pochopil, **a zároveň zamete stopu.** Nikdo to nemůže ověřit; Ctibor leží doma na zádech.  **Klíč mu podala Dorota, když mrtvého hájila** — a on ho použije

proti tomu, koho hájila. Druhá trhlina v jejich alianci (první byla na rozcestí). **GM to nepojmenovává.** 🐼 **Když to hráč nechytí**, nic se neláme — quest se měkce propadne do varianty „žít s nejistotou“. Fallbacky (Vašek, šlechtic) viz [matyas_final_pouto_a_klic_01.md § Příčka 3](#).

🎯 **Návaznost:** hned po popření přichází **Dorotina eulogie** (třetí verze mrtvého, miska ČLOVĚK) a po ní **miskové hlasování** #L6-C. **Matyáš vede kampaň za misku KRYSA** — potřebuje, aby mrtvý zůstal malý, protože legenda plodí otázku „a kdo ho šil?“. Municí smí být **doslech a žánr, nikdy jeho vlastní oči**. (*A pak ho v tichu po miskách dostihne příčka 4 — „záloha u kováře“: už měl zapláceno napůl.*) 🗣️ **Cena, kterou GM nemá vysvětlovat:** vyhraje-li KRYSA, vyhrál Matyáš pohřeb beze jména člověku, kterého jako jediný v sále viděl krvácet. Smí to unést mlčky. (*U Ctibora to byla melancholická tečka; u Matyáše je to vina.*)

🎲 **GM interence #7 (závěr):** Pokud chce GM tečku, může na konec balady přivést **Mariku** (Blažejovu milenku) ke stolu jako fanouškyni — to je tečka pro L2 (Hedvika ji vidí, Vlastimil ji málem zazpívá, Blažej se chvěje).

6.6 Verze linky

🎲 Verze A — „Tichá filozofie“ (Měkká)

- Vlastimil baladí, Ctibor **Matyáš** cynicky komentuje (*fallback*). Žádné větší dramatické interence.
- Dorotin moment se vypouští.
- Bartoloměj zachová mlčení.

🎲 Verze B — „Standardní“ (popsáno výše)

- Dorota má drobný vnitřní vrchol.
- Bartoloměj má volbu, ale obvykle volí mlčení.

🎲 Verze C — „Bartolomějova volba“

- Bartoloměj během balady vstane a krátce promluví podobenstvím: „*Když pán zaštití svého služebníka, je to milost. Když služebník zaštití svého pána, je to dluh. Kdo dnes zaštitil koho?*“ — to je jeho **nedirektivní zveřejnění**. Blažej a Vavřinec to slyší a každý si v něm najde vlastní zrcadlo.
- Drama: Bartoloměj **neporušil zpověď**, ale **vyzval k odpovědnosti**.

🎲 Verze D — „Cynická“ (pro tvrdohlavé hráče)

- ~~Ctibor se rozhodne během balady vstát a sám pronést „skutečnou verzi“: „Jíra Hrubý byl posel. Spal v hospodě. Někdo ho proklet za to, že někomu špatně doručil dopis. Ne hrdina. Mrtvý.“~~ (VYŘAZENO) — **tuhle verzi po přenosu NELZE hrát doslova**: je celá postavená na věcných tvrzeních o jezdcí, a to je přesně to, co Matyáš říct nesmí ([hranice M1]). **Cynická verze u Matyáše = tlačit tvrději na řemeslo a na doslech**, ne přidat fakta: opakovat Ctiborovo jméno hlasitěji, ptát se Vlastimila po zdrojích, žádat po sále, ať si vyberou misku. Drama zůstává (kdo věří Vlastimilovi a kdo felčarovi?), jen se vede po jiné ose.

6.7 Resilience

-  **Ctibor vypadl — PROVEDENO 2026-08-16, (VYŘAZENO)** . (Starý refaktor „Bartoloměj přebírá cynický komentář podobenstvím“ je **neplatný** — byl herecky nehratelný a rolově nepatřičný, viz [vyrazovací_plan_prehodnoceni_03.md § Modul M1](#) , který ho nahradil dvojicí Dorota+Matyáš. Bartoloměj zůstává v duchovní lajně.) **Skutečné řešení**: protihlas balady + fáma + miska KRYSA → **Matyáš** ([hranice M1] : forma a doslech, nikdy fakta o jezdcí); jméno mrtvého, „tři podivné věci“ a otázka u výslechu → **Dorota**; deflátor a V7 → **Havel**. Linka **neoslabla** — Matyášova sázka (placené mlčení o ráně od čepele) je vyšší než Ctiborova a jeho nemožnost říct proč je nový zdroj napětí.
-  **Pokud vypadne Bartoloměj (priorita #7)**: Linka přežívá, ale ztrácí zpovědní zátěž. Refaktor: zpověď neexistuje, ale Vlastimilova balada zůstává.
-  **Pokud vypadne Vlastimil: Linka kolabuje**. Vlastimil je nezbytný. Doporučeno: Vlastimil prio: nikdy nevyřazovat (mimo plán vyřazování).
-  **Pokud vypadne Dorota**: Linka přežívá, ale ztrácí jeden vnitřní vrchol.
-  **Pokud vypadne Hedvika**: Linka přežívá; její role je v L2.
-  **Při 3 oddílech**: ~~Ctibor jde do A~~, Vlastimil jde do B, Dorota jde do C. Linka se rozprostře, ale drží — vlastně tím **získává jednotnější tempo** (cross-skupinové členství se mění na vnitro-skupinové). (Ctibor (VYŘAZENO) ; *závažné rozdělení pro rozpad B viz [obsazeni_oddilu_variantni_matice_06.md § 3.7/§ 3.8](#) .*)

6.8 Křížení s ostatními linkami

- **L2 (Vina za noc)**: Bartoloměj, Hedvika. Klíčové cross-link.
- **L3 (Nechtěně zapletení)**: Vlastimilův refrén, ~~Ctibor~~ **Matyáš** jako cynik-rozpustitel (*fallback po Ctiborovi* (VYŘAZENO)).
- **L1 (Tři ženy)**: Vlastimilova balada „o třech ženách s pánem“ (volitelná verze C).
- **L4 (Kláster)**: Vlastimil zapisuje Ludmilino drama u kamene.

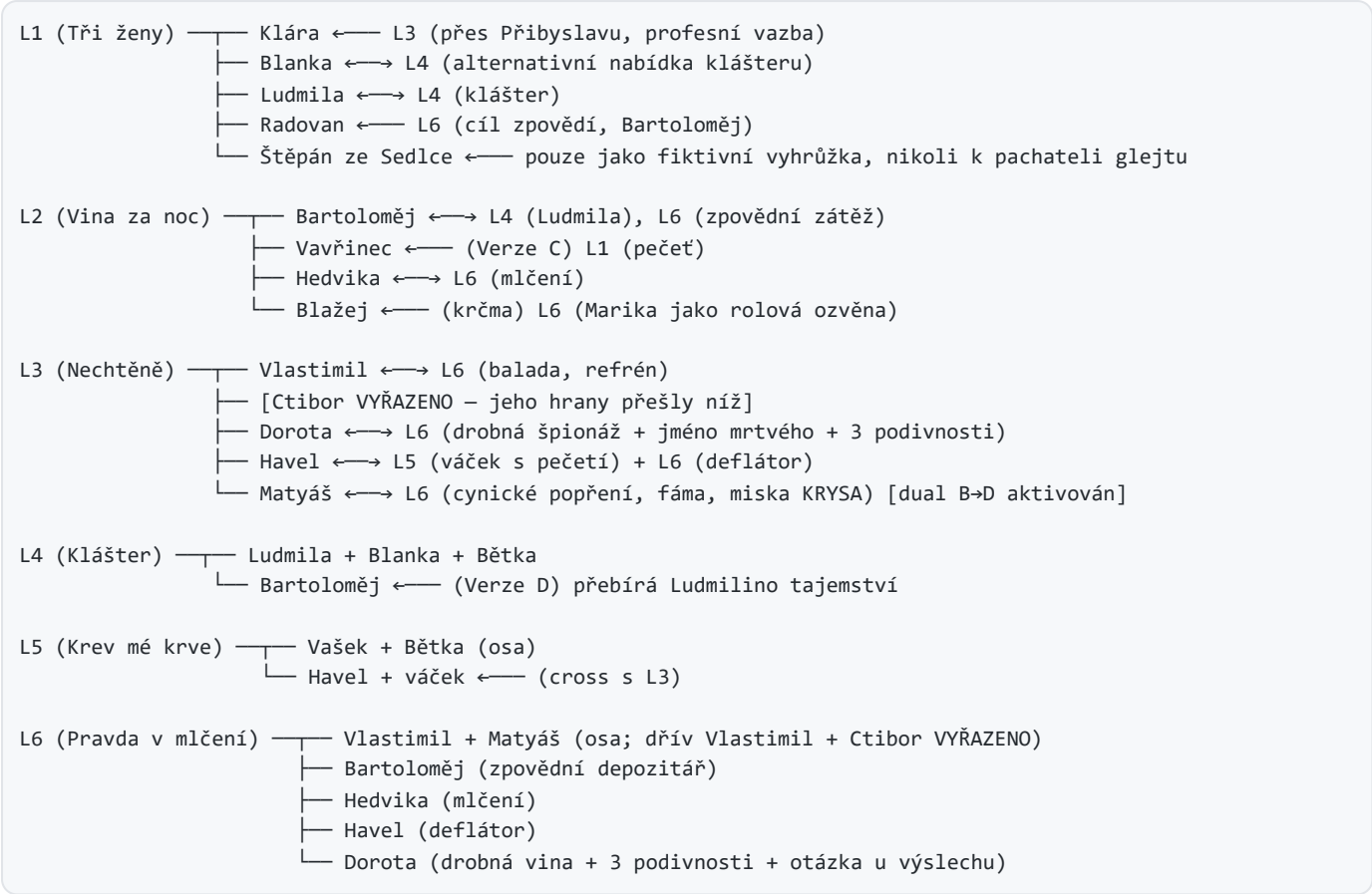
- **L5 (Krev mé krve):** Vlastimil nezahrává Vaškovo / Bětčino tajemství — to je **vědomě zachované mlčení**, jediná postava, do které Vlastimilovo „říkám si svoje“ nezasáhne. To je tichá pocta Vaškově a Bětčině poctivosti.

[NL7 „Denní korupce“ — smazána, S4 §9]

Souhrnné GM intervence: časová osa rekvizit

Čas	Místo	Intervence	Rekvizita	Komu	Pro linku
~9:00	Pirkštejn	Lístek od Štěpána	#L1a-A	Klára	L1
~9:00	Pirkštejn	Seznam noční hlídky	#L2-A	Blažej	L2
~9:00	Pirkštejn	Modlitební knížka s pokyny od převora	#L4-A	Ludmila	L4
~9:00	Pirkštejn	Kopie dopisu od Janka	#L5-B	Bětka	L5
~9:00	Pirkštejn	Stříbrná mince (Vaškův odznak)	#L5-A	Vašek (vlastní rekvizita)	L5
~9:00	Pirkštejn	Prázdný pergamen na baladu	#L6-A	Vlastimil	L6
~9:00	Pirkštejn	Stříbrný prsten s rytinou plamene	#L3-A	Přibyslava (vlastní)	L3
10:00	sv. Matouš	Mince na kamenné lavičce	#L1a-B	Klára	[ŠKRTNUTO S4a, škrť 4]
~10:00	sv. Matouš	Píšťala/refrén	#L3-F	Vlastimil (vlastní)	L3
~11:00	Vyhlídka	Druhý dopis od Štěpána pro Radovana	#L1a-C	Klára	L1
~11:00	Vyhlídka	Lístek o průjezdních právech	#L1a-D	Aneta	L1
~11:00	Vyhlídka	Vlastimilův refrén veřejně	(přednášet)	celá družina	L3, L6
12:30	Cesta k Talmberku	Voskové pečetě	#L5-C	Mikeš	[Mikeš smazán S4 §3.2]
~13:30	Rozcestí pod Talmberkem	Stržená červená kozinka (oprava N5, _07 — přesunuto z brodu W4)	#L3-C	Havel	L3
13:30	Talmberk	NPC žena u potoka šeptá	(rolová)	Klára	[ŠKRTNUTO S4a, škrť 4]
~9:00	Pirkštejn	Láhev s odvarem pro převora, zapečetěná klášterním voskem	#L4-H	Přibyslava (vlastní)	L4/L3
~15:30	Kuchelník brod	Kámen s rytým křížem	#L4-B	Ludmila + Bětka + Blanka	L4
~15:30	Kuchelník brod	Lístek „Hora chce chléb“ (volitelně)	#L4-G	Vavřinec (k ověření)	L4/L2
15:30	Kuchelník mlýn	Otec mlynář u brány	(rolová)	Bětka	[ODSTRANĚNO — otec fyzicky nevystupuje, je na vorech; audit 2026-06-26. Bětka stojí u mlýna sama s dopisem v kapse.]
~17:30	Návrat	(volitelná zpovědní příležitost)	—	Vavřinec	L2
~19:00	Krčma	Krčmář předává džbán + zprávu Štěpánovi	(rolová)	Klára	L1
~19:00	Krčma	Marika jako rolová ozvěna	(rolová)	Blažej, Hedvika	L2
~19:00	Krčma	Vlastimilova balada veřejně	#L6-B (text)	celá družina	L6 (závěr)
~19:00	Krčma, fáze 1	Měšec od staré bandy — druhý kus znaku + pár grošů, „ať piješ na zdraví“	#L5-D	Vašek	L5

Provazy mezi linkami — finální zakres



Pohledy do problematických linek (kontroly před hrou)

Linky bez vlastního silného aktivního konfliktu

- **L5 Mikeš:** [VYŘAZEN S4 §3.2 — postava smazána]
- **L3 Herpold:** [VYŘAZEN S4 §3.1 — postava smazána; mini-kostkový quest přešel na Dorotu]
- **L3 Přibyslava:** drobný vnitřní boj kolem prstene. **Řešení:** Cross-link na Kláru (profesní bylinková vazba) jí dává druhý sociální dotek.

Linky s rizikem rozpadu při vyřazení

Linka	Klíčový hráč	Když vypadne
L1	Klára	Linka kolabuje. Doporučeno: Klára vyřazování prio #4 (poslední ženská)
L2	Vavřinec	Linka kolabuje. Doporučeno: Vavřinec prio nevyřazovat
L3	Matyáš nebo Dorota	Polovina vrcholu. Refaktor možný (přes Přibyslavu)
L4	Ludmila	Linka kolabuje. Doporučeno: úprava plánu vyřazování — Ludmila prio #5 (po Kláře), ne #3
L5	Vašek nebo Bětka	Linka kolabuje. Vašek prio #3 (zachovat). Bětka fixed B (nikdy)

Linka	Klíčový hráč	Když vypadne
L6	Vlastimil	Linka kolabuje. Vlastimil prio nevyřazovat (mimo plán)

Návrh úprav plánu vyřazování

Aktuální: ženy — [Eliška VYŘAZENA] > Přibyslava > **Ludmila** > Klára; muži — [Mikeš VYŘAZEN] > [Herpold VYŘAZEN] > **[Ctibor VYŘAZEN 2026-08-16]** > > Vašek > Matyáš > > Vavřinec > Bartoloměj.

Doporučeno (verze v06 — po Bylinkovém ortelu):

Ženy (od nejméně nutné k nejnutnější):

1. **Aneta** (*nejméně nutná*) — L1a přežije, Radovan si najde jiný cíl sledování Kláry. Ztráta A4 tvrze a A1 dluhu je citelná, ale linka L1a drží.
2. **Přibyslava** — **POZOR:** po Bylinkovém ortelu **Přibyslava již NENÍ atmosférická**. Nese svědectví smrti Jíry, prsten s plamenem a bridge Vlastimilovy balady. Její ztráta znamená ztrátu klíčové vrstvy L3 + L6. **Odsunout dále** — pokud vypadne, [linky_pribehy_alt](#) Kapitola III kolabuje.
3. **Blanka** — L1b (Judita) drží samostatně, ale L4 alternativa a L5 posel do KH by ztratili. Doporučeno střední.
4. **Bětko** — **POZOR:** L5 driver + NL3 + L4 částečně. Ztráta = kolaps L5 (Vaškův moment s Bětkou padá). **Nikdy nevyřazovat brzy**.
5. **Hedvika** — L2 svědek + Q7 vzájemný test (odlehčená večerní verze, sloučeno s Q5 S4a) + NL17 Joska. Ztráta by okleštila L2 svědectví; Eliščino Q7 padá.
6. **Eliška** — **PŘED REVIZÍ 2026-06-26 byla první na vyřazení. TOTO UŽ NEPLATÍ.** Nyní má E3 (Vavřinec) + E4 (Štěpán) + odlehčenou večerní Q7 (sonda Hedviky). (Q9 od _07 archivována nezávisle na Elišce.) Ztráta = kolaps L2 pod-vlny.
7. **Klára** — driver L1a + NL8. **Nikdy nevyřazovat brzy** — vyžaduje předbrief.
8. **Ludmila** — driver L4. Vyřazovat až úplně na konci.

Muži (od nejméně nutné k nejnutnější):

1. **Herpold** [VYŘAZEN ze hry — S4 §3.1]
2. **Mikeš** [VYŘAZEN ze hry — S4 §3.2; M3 přešel na Vaška]
3. **Ctibor** [VYŘAZEN 2026-08-16] — L3 cynický komentář by se ztratil a Vlastimilova balada by neměla protihlas. (Starý refaktor „Bartoloměj podobenstvím“ je **neplatný** — herecky nehratelný a rolově nepatřičný, nahrazen už modulem M1.) **Provedený refaktor:** protihlas + fáma + miska KRYSA → **Matyáš** ([\[hranice M1\]](#) : forma a doslech, nikdy fakta o jezdcí); jméno

mrtvého + „tři podivné věci“ + otázka u výsledku → **Dorota**; deflátor + V7 → **Havel**. Detail:

[postavy_komplet_19.md § D4](#), přenosová tabulka.

4. **Havel** — L5 nepřímý svědek + NL3 driver. Ztráta = NL3 padá, cross-arc Havel-Bětko-Janek se rozpadá. **Nevyřazovat před L5 vyvrcholením.**
5. **Matyáš** — L3 driver + Q9b (Vavřinec). (Q9 s Eliškou od _07 archivována.) Ztráta = kolaps L3 identifikace.
6. **Radovan** — L1a cíl + Q4/Q6. Ztráta = kolaps L1a. **Nikdy nevyřazovat.**
7. **Vašek** — L5 driver + Zkouška biřicovy spolehlivosti (Blažej) + balance osudu Lísky. **Nikdy nevyřazovat.**
8. **Blažej** — L2 driver + zkoušející Vaška. **Nikdy nevyřazovat.**
9. **Vavřinec** — L2 nezbytný (šifrant + lhář v deníku + E3 s Eliškou + Kliment dvojrole). **Nikdy nevyřazovat.**
10. **Bartoloměj** — L2 zpovědník + A1 lidský dluh (Aneta) + NL8 Klára. **Nikdy nevyřazovat** — přetížene sedí ★★★★★.
11. **Vlastimil** — L3 refrén + L6 balada + Bylinkový ortel svědek + bridge o Přibyslavě. **NIKDY NEVYŘAZOVAT** — nositel L6, kolaps celé dramaturgie.

Zlomová linie: Po Bylinkovém ortelu a Vaškovy zkoušky jsou Přibyslava, Vlastimil, Vašek, Blažej, Bětko **strukturně nezbytní**. Pokud musíš snížit počet hráčů, odsuň postavy z těchto: Aneta (Ctibor už je [\(VYŘAZENO\)](#) — mužská osa začíná nově na **M2 Havel**). [Herpold + Mikeš jsou již vyřazení S4 §3.1/§3.2]

Vlastimil mimo plán vyřazování úplně — nositel L6 a Bylinkového ortelu, jeho ztráta = ztráta dramaturgického centra.

Past od záporáka — alternativní cesty, když Klára nedoručí

Past s rekvizitou #L1a-C je dramaticky cenná, ale když Klára dopis schová, zničí nebo otevře v Blančině pomoci, Štěpánův plán se kazí. **GM musí mít připravený fallback:**

- **Fallback 1 (Klára schová):** Cca v 16:30 (cesta zpět) GM pošle „druhého rolového posla“ — neznámého chlapa z krajiny, který Radovana osloví u brodu: „*Vám měl už přijít list. Není-li v ruce, máte se mít na pozoru. Tolik za mě a za pána, jemuž sloužím.*“ Mlhavé, ale dostatečně Radovana zneklidní. Past tím *překvapí jako Kláříno selhání*, ne jako její volba.

- **Fallback 2 (Klára zničí):** Druhý posel přinese Radovanovi přímo v krčmě duplikát dopisu (Štěpán předpokládal pojistku) — Klára nemůže lhát Štěpánovi, že nedoručila. **Škrtnuto S4a (less-is-more škrť 7, 70 %):** zničit dopis je nejodvážnější a nejzajímavější volba, kterou Klára může udělat — duplikát ji anuloval a dělal z jejího vzdoru scénu bez následku, přesný opak zásady „důsledky se nesou, volby platí“ (F1–F4). Zničený dopis žádný fallback nepotřebuje: past prostě dopadne selháním beze svědků a Klářina odpověď na krčemní „Štěpán se ptá, jestli máš co říct“ je tím napínavější, čím víc mostů spálila. Fallback pro *schování* (Klára dopis schová, nedoručí) zůstává výše jako Fallback 1; pro otevření s Blankou zůstává Fallback 2 (dříve 3) níže.
- **Fallback 2 (Klára otevře s Blankou):** Past zůstává funkční, jen má teď dva svědky. Blanka má informaci, kterou *může* požadovat výměnou za pomoc s Linkou 4 (Ludmila).

GM logistika: minimum vs. plná verze

Plná verze L1–L6 (po S4a) vyžaduje ~16 fyzických rekvizit a **1 NPC roli: Marika v krčmě**. Ostatní role převzal GM. *Otec mlynář, krčmář a žena u potoka (S4a, škrť 4) byli odstraněni*. Pro **jednoho GM** v terénu na 10 km trase je to zvládnutelné.

Minimální balíček rekvizit (nezbytné pro 3 oddíly, 12-15 hráčů)

Rekvizita	Linka	Proč nutná
#L1a-A (lístek od Štěpána)	L1	Klářin startovní úkol — bez něj L1 nemá motor
#L1a-C (druhý dopis pro Radovana)	L1	Hlavní past
#L2-A (seznam noční hlídky)	L2	Blažejova „bomba“ v batohu — vizuální symbol
#L4-A (modlitební knížka s pokyny)	L4	Ludmilin startovní úkol
#L4-B (hraniční kámen)	L4	Fyzický vrchol L4 — bez něj Ludmila nemá co prohlédnout
#L5-A (Vaškova mince)	L5	Vlastní rekvizita hráče — minimální zátěž
#L5-B (Běťčina kopie dopisu)	L5	Symbolický vrchol
#L6-A + #L6-B (Vlastimilův pergamen + balada)	L6	Závěrečná tečka dne
#L2-D (Blažejův opasek)	L2	Jediný důkaz, který se dostane do místnosti — celý opaskový řetěz i Hedvičino gesto stojí na něm
#Zold-A (24 grošů + 9 drobných)	—	Bez peněz nemá Hedvika čím vykoupit brnění a kostky jsou naprázdno
#Mesec-Hedvika (6 grošů)	NL17	Jediné místo, kde je v celé hře vidět skutečná platba
#L3-A (prsten) + #L3-E (tubus)	L3	<i>Doplněno</i> — v <i>Tabulce</i> jsou <i>must</i> , ale v <i>tomhle</i> balíčku <i>dosud chyběly</i> (náleží S5 #10)

(2026-08-16: **#L5-D**, drobný měšec pro Vaška, z tohoto balíčku odebrán — priorita v *Tabulce* herních předmětů snížena z „must“ na „nice-to-have“; *beat* je bezdůsledkový osobní moment, nepatří mezi „nezbytné“.)

⚠ GM pravidlo: co se smí a nesmí vsadit u kostek

Hraje se **kdykoli ve volné chvíli**, nejen večer. Sázet se smí groše, drobné a **osobní cetky bez funkce** (náramek, spona, hřeben, nůž, přiděl jídla).

Nikdy se nesází rekvizita, která nese informaci nebo něčí tajemství: #L5-A znak bandy · #L5-E Kláštní mince · #L3-A prsten · #L4-H láhev · #L2-A rozpis · #L2-C lístek · #L2-D opasek · #L1a-C dopis · #L1b-A notýsek · #L4-A knížka · #L5-B Jankův dopis · #L3-E tubus · #L5-F lístek · #L6-A/B balada · #L5-G větvíčka. **Když si nejsi jistý, jestli se to smí vsadit — nesmí.**

Bez tohoto pravidla někdo prohraje Přibyslavín prsten a linka L3 skončí u cizího hráče v kapse.

Explicitní výjimka (2026-08-16): #L3-C (kus červené kozinky) se **smí** vsadit — je to „optional“ stopa bez informační hodnoty pro hlavní vyšetřování, ne důkaz. Viz [NL19 – Sázka o kozinku](#).

⚠ GM pravidla: alchymie a jedy

Jak se v téhle hře dělá lektvar

Alchymie tady nepotřebuje oheň ani horkou vodu. Všechno se dělá **na studeno** — to je norma, ne nouzové řešení:

Základní médium je studená voda nebo víno (podle receptu; u lektvaru zamilovaných víno, u odvarů voda). **Všechny drtitelné byliny se rozdrtí v hmoždíři** a nasypou do média. **Co se drtit nedá, jde tam celé** — zub divočáka se nedrtí, hodí se do flakónu vcelku.

Pak už jen jedno: **musí to táhnout**. Proto se lektvar nedá udělat a hned podat — a proto se druhá dávka odvaru pro Vavřince předává až na návratu.

Praktický důsledek: **nic z toho není rekvizitní atrapa**. Lektvary jsou opravdu voda nebo víno s rozdrcenými bylinami — dají se vzít do ruky, přičichnout k nim i vypít. At' tedy v žádném z nich není nic, co do úst nepatří.

Dnes se netráví

Přibyslava má mezi dovednostmi uvedený **jed („zhouba“)** a týž večer se někomu kape lektvar do džbánu. Ta kombinace je nešťastná náhoda, ne pozvánka. **Do briefingů i na GM kartičku patří jedna věta:**

„Dnes se netráví. Žádná postava dnes nikoho netráví, nepokusí se o to a nikdo to po nikom nechce.“

Jed zůstává na kartě jako součást bylinkářčina řemesla a jako charakteristika — **nikdy jako nástroj.**

Peněžní hygiena v U Pinců

Fáze 0–1 běží **v otevřené hospodě s předobjednanou útratou**. Herní mince zůstávají na herním stole, u výčepu se nikdy neobjeví. **Asistent je posbírání při přesunu do kempu (20:45–20:55)**; po debriefu dostane každý jeden groš na památku.

Suma: 12 řádků balíčku, 1 NPC role (Marika) — GM převzal krčmáře i otce mlynáře. Toto je „must have“. (Bylo „9“; počet se neaktualizoval, když do balíčku přibyly #L2-D, #ZoLd-A, #Mesec-Hedvika, #L3-A a #L3-E. Přepočteno 2026-08-17. Pozor — **řádky, ne kusy**: #ZoLd-A je 24 grošů + 9 drobných v jednom řádku.)

Rozšířený balíček (pro 4 oddíly, 16-21 hráčů)

Doplňky pro plnou hru: #L1a-D (Anetin lístek), #L3-C (kus kozinky), #L5-G (lísková větvička). NPC role: posel u brány. [#L5-C odebrán — Mikeš smazán S4 §3.2; #L1a-B a „žena v Talmberku“ odebrány S4a, škrť 4. **#L3-A a #L3-E do Minimálního balíčku doplněny** — dřívější poznámka o jejich chybění je vyřízená, viz balíček výše.]

Praktická rada pro GM v terénu

- Rekvizity pro ~9:00 (start) připravit do **batohu hráčů předem** — GM jen verbálně připomene.
- Rekvizity pro ~10:00 – 11:00 (sv. Matouš, vyhlídka) nosí GM sám.
- Rekvizita #L4-B (kámen) — **dovést předem den před hrou**, postavit na brod. Nelze nosit na zádech.
- Rekvizity pro krčmu (~19:00) — **GM má u sebe** (krčmář byl odstraněn jako NPC; GM se vmísí mezi hosty).
- NPC role: Marika může být **přesunutá z LARP** — někdo ze „šlechty Kuttengerka“, kdo nehraje aktivně; brief mu trvá 5 minut.

Otevřené body k diskusi a další revizi

1. „Verze A/B/C/D“ u každé linky jsou delta od standardní verze, ne paralelní rozpracování. Pokud jste očekával **plně rozkreslené alternativy** (3 paralelní scénáře, mezi

kterými si vybíráte), tohle je třeba upozornit a já je rozepíšu zvlášť. Pokud jste očekával **jeden silný scénář s vylad'ovacími přepínači**, tato verze je v pořádku.

2. **Vavřincův klíč — pootevření vůči glejtu.** V [vstupy_01_2026-06-19](#) zazněla věta „A to se klidně může týkat nějakým způsobem glejtu.“ — moje aktuální podoba L2 drží Vavřincův klíč jako čistě **iracionální strach** (nic z archivu nezmizelo, je to porušení důvěry, ne kauzalita krádeže). To je konzistentní s postavy_detaily_03 i s vámi schválenou variantou (2b), ale **slabě** se dotýká glejtu. Pokud chcete linku k glejtu skutečně **zostřit**, kandidát je: Dorota v L6 — uvědomí si, že prozradila čas hlídky. Aktuálně to je jen *implicitně*; pokud chcete, ať to **vyjde najevo** (ne jako odhalení pachatele, ale jako Dorotin morální zlom), je to drobná úprava.
3. **Marika v krčmě** — rolová ozvěna (GM) nebo NPC sehrané „šlechtou Kuttengerka“ mimo LARP? Druhá varianta je dramatičtější, ale logisticky složitější.
4. **Štěpán ze Sedlce** — má se jeho jméno padnout někdy nahlas, nebo zůstat zcela offstage? Náš návrh: nahlas jen ve Verzi C L1, jinak ne.
5. **Vlastimilova balada (rekvizita #L6-B)** — kdo ji připraví? GM předem (= jistá kvalita, fix předtisku), nebo hráč Vlastimil si ji během dne sám sepíše (= organičtější, ale riziko slabšího finále)? Návrh: GM předem připraví **kostru balady**, hráč ji doplňuje útržky z dne.
6. **Kostky (Farkle)** — kolik postav má mít kostkový mini-quest? Návrh: Vlastimil (skryté kostky v měšci), Vašek (skryté cinknuté), Dorota (přesvědčit 2 hráče na hru — přejato po Herpoldovi), Přibyslava (vyhrát konkrétní předmět). [Herpold/Mikeš vyřazení S4 §3.1/§3.2]
7. **Kostel sv. Matouše** — exteriér, neumíme předpokládat, jestli se dostaneme dovnitř. Plánovat vše venkovní.
8. **Hraniční kámen** — fyzická rekvizita 40 × 40 cm pískovce s rytinou. Logisticky: kdo ji přiveze a postaví dopředu na brod? Návrh: GM den předem.

Závěr — k čemu tenhle dokument slouží

(Sekce vznikla jako „Závěr verze 01“ a text platí beze změny dodnes; nadpis přejmenován v [_16](#), protože v dokumentu verze 16 mátl.)

Tento dokument by měl sloužit GM jako *playbook* pro běh dne — ne pevný scénář, ale směrnice s konkrétními body, kdy zasáhnout, čím a komu.

Klíčové principy:

1. **Nesahat na hlavní zápletku.** Glejt je TopSeekerova hra. LARP jen rámuje.
2. **Konkrétní rekvizity nad obecným direktivem.** GM přinese lístek, mince, kámen — ne „naznačí napětí“.

- 3. **mlčení je dramaticky bohatší než řeč.** Většina linek končí mlčením, nikoli odhalením.
- 4. **Postavy si nemusí nic uvědomit.** Pokud nereagují, není to selhání — je to volba.
- 5. **Vlastimilova balada je tečka.** Vše vede k ní. Vše po ní zaznívá ozvěnou.

Původní patka „Konec verze 01. Připraveno k revizi a konkrétnímu testování s hráči.“ — dokument je dnes ve verzi 16 a je před release candidate 01.

Q + NL registr přiřazení (2026-06-26)

Vstup: `quest_karty.md` (Q1–Q56) a `nove_linky_navrhy_01.md` + `nove_linky_navrhy_02.md` (NL1–NL20). Tabulka říká, do které linky jednotlivé questy/nové linky patří podle rozhodnutí v `zahrnuti_dodatecných_linek_2026-06-26_01.txt`.

Oprava N2 (_07): ID v této tabulce pocházejí z `quest_karty.md` (2026-06-26) a jsou **historická** — od § Side-questy přidané 2026-06-30 a § Q-questy – plné beat-by-beat rozkreslení (B1, 2026-07-05) dál se ve všech nových textech, kartách postav i cue-listu používá **jiné, nezávislé číslování** (Q4–Q9b). Číslo samo o sobě mezi tabulkami nic nezaručuje — spojovat je jen podle sloupce „Aktuální ID“. **V nových textech používej výhradně Aktuální ID; historické ID z této tabulky slouží jen k dohledání původního zdůvodnění v `quest_karty.md`.**

Historické ID	Stručně	Cílová linka	Most	Aktuální ID
Q1	Umlčení drbů (Blažej → Hedvika přes Josku)	L2	—	(bez aktuálního rozkreslení — viz NL17)
Q2	Písař pod dohledem (Blažej hlídá Vavřince)	L2	—	(nerozkresleno samostatně — kryje se s L2 Beat 4)
Q5 (staré)	Léčba úzkosti (Vavřinec u Matyáše)	L2	L3 (Matyáš)	Q9b — Ruce písaře
Q12	Zkouška klíčnice (Hedvika → Eliška)	L2	—	Q5 (nové) — sloučeno S4a do Q7 (viz § Q-questy – plné beat-by-beat rozkreslení)
Q14	Kuchyňská špionáž (Eliška → Hedvika)	L2	—	Q7 (nové) — Kuchyňská špionáž
Q15	Maska klidu (Eliška u Matyáše)	L2	L3	Q9 (nové) — Maska klidu [archivováno_07, viz archiv_vyrazených_postav_04.md]
Q32	Dopisy přes šifrantku (Mikeš → Blanka)	L5	[Mikeš smazán S4 §3.2]	—
Q33	Původ kovu (Mikeš → Přibyslava o prstenu)	L1a	[Mikeš smazán S4 §3.2; M3 přešel na Vaška]	—
Q35	Cenzura záznamů (Radovan → Vavřinec)	L2	—	Q4 (nové) — Cenzura záznamů
Q36	Zachycení hlášení (Radovan → Ludmila)	L1c (folded → L4)	L4	Q6 (nové) — Zachycení hlášení
Q48	Analýza panského hřichu (Klára → Aneta)	L1a	—	(nerozkresleno samostatně — kryje se s L1a Beat 3)
Q50	Zpověď ze zrady (Klára → Bartoloměj)	L1a	L6	(nerozkresleno samostatně — kryje se s NL8)

Historické ID	Stručně	Cílová linka	Most	Aktuální ID
Q51	Falešná stopa pro ochranu (Klára chrání Radovana)	L1a	—	(nerozkresleno samostatně — kryje se s L1a Beat 4/8)
Q53	Past na špiónku (Dorota → Klára)	L1a	—	[VYČISTĚNO S4a — less-is-more škrť 12, 90 %: nikdy nerozkresleno, jen slib v registru; reaktivace jen s F2, viz vyrazovací_plan_prehodnoceni_03.md]
Q54	Předání zakázky (Přibyslava → Aneta)	L1a	(paralelní k bylinkovému questu)	(nerozkresleno samostatně — kryje se s L1a-A4)
Q55	Erb v plameni (Přibyslava ukáže prsten)	L2	L3 (přes prsten)	(nerozkresleno samostatně — kryje se s L3 Verze B)

Aktuální (nezávislé) číslování side-questů — přehled: Q4 Cenzura záznamů · Q6 Zachycení hlášení · Q7 Kuchyňská špionáž (*sloučeno s Q5, S4a*) · Q9 Masky klidu (*archivováno*) · Q9b Ruce písaře. Plné rozkreslení viz [§ Side-questy přidáné 2026-06-30](#) a [§ Q-questy – plné beat-by-beat rozkreslení](#) .

ID	Název	Cílová linka	Poznámka
NL3	Pytlák v panském lese	L5	Havel + Bětko + Vašek; oddělit od L5 jako příprava k Janka
NL4	Zaseklá truhlice	L5	[ŠKRTNUTO S4a — analiza_redukce_less_is_more_01 škrť 3, viz archiv_vyrazenych_postav_04.md]
NL7	Mýto a měšec	[SMAZÁNA S4 §9]	Herpold + Dorota + Radovan — celá linka smazána
NL8	Co tíží lazebníci	L1a	Klára + Bartoloměj; vrchol u sv. Matouše nebo na rozcestí pod Talmberkem
NL10	Relikvie od svatého Matouše	— (samostatná)	Bartoloměj + Ludmila, start W1 sv. Matouš; oživeno 2026-08-15 , viz relikvie_symbolika_02.md
NL11	Cejch z Kutné Hory	L5	Vašek + Aneta; M3 přešel na Vaška [Mikeš smazán S4 §3.2]
NL17	Zastavené brnění	L2	Hedvika + Joska + Blažej; nastaví Blažejovu volbu milost vs. kázeň [Mikeš smazán S4 §3.2]
NL18	Oči a ruce (ID přiděleno 2026-08-15)	— (pouto B×B)	Havel + Matyáš; směna rovných — felčar maže rameno, lovčí platí v bylinách. Rekvizita #NL18-A . Zdroj: matyas_final_pouto_a_klic_01.md § 1 . Dosud bez ID, což ho dělalo nedohledatelným v registru i v soupisce.

(Dřívější „TODO pro příští kolo: rozkreslit Q+NL beats, propsat do [postavy_karticky_02](#) " — **splněno a odstraněno 2026-08-17**: beat-by-beat rozkreslení má vlastní sekci [§ Q-questy – plné beat-by-beat rozkreslení](#) , karty postav jsou dnes [postavy_komplet_19.md](#) a tiskové kartičky [postavy_karticky_07.pdf](#) .)

Talmberk jako synchronizační bod (návrh, 2026-06-26)

Audit poznámka: „V Ledečku a v Talmberku se sice garantovaně nepotkají všechny oddíly naráz, ale je tam prostor to domluvit. Talmberk je pomyslný vrchol trasy před návratem.“

Návrh struktury:

- ~13:30 Talmberk = krátká **veřejná zastávka** (10 minut), kde GM pozve vybrané postavy z jednotlivých oddílů ke „starému stromu / k potoku / pod kostelík“ k drobnému společnému momentu.
- Kotva 1: **Klářin kraj** — Klára má v Talmberku scénku (NL8 vrchol, viz NL1 návrh). GM jako stará žena.
- Kotva 2: **Havlův kruh** — Havel může odbočit k místu, kde viděl tábor cizinců (Talmberk-Ledečko lesní úsek). Krátké stopařské tázání nebo gesto.
- Kotva 3: **Aneta + Radovan** — krátký „obchodní“ rozhovor, Klára si toho všimne (= druhý z Klářiných tří poznatků, viz L1a Beat 7).
- Kotva 4: **Bětko + Vašek** — pokud spolu mají tichý moment z L5, tady je první příležitost (před mlýnem).

Resilience: Talmberk lze přeskočit, pokud čas nevyjde — žádná kotva není kritická pro řešení šifry. Slouží jen k mezi-oddílovému švu.

L6 — restrukturační a vysvětlení (2026-06-26)

Stav před: L6 „*Pravda v mlčení*“ byla popsána jako „*Vlastimil složí baladu se zcela jinou interpretací reality*“ — což je jen jeden z aspektů a vede k pocitu, že L6 = balada. Ve skutečnosti **balada je tečka**, nikoli linka.

L6 stojí na třech vrstvách:

1. **Mlčení jako volba** — Hedvika, Dorota, Matyáš a další ví víc, než řeknou. L6 je o tom, jak se mlčení **akumuluje a komu vyhovuje** (Blažej, Radovan), případně koho dusí (Hedvika). (*Eliška (VYŘAZENO)*.)
2. **Cynik proti mýtu** — [Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš + Dorota (fallback)] . Vrstva se po vyřazení Ctibora rozdělila na dvě půlky a **je tím silnější, ne slabší**:
 - **Matyáš snižuje** (miska KRYSA) — a na rozdíl od Ctibora u toho **riskuje sám sebe**: šil mrtvému ránu od čepele a vzal za mlčení peníze, takže z legendy vzejde otázka „*a kdo ho šil?*“. Tlačí nejvíc a nejmíň si může dovolit říct proč.
 - **Dorota pozoruje** — filtr pravdy, který se zveřejní až u výsledku, kde se šlechtic ptá jí jako první z D. **Ctiborův sběrný úkol „tři podivné věci“ škrtnut 2026-08-17** — nepřenáší se: jeho motivace byla kamufláž („*kdo horlivě hlásí drobnosti autoritě, je poslední, koho autorita podezívá*“), Dorota takový motor nemá a v oddílu D už vede sběrný seznam MASKY. **Otázka zůstává, seznam ne.**

3. **Vlastimilova balada jako fikce** — Vlastimil převrátí nemnoho faktů (jezdec s rudou rukavicí = Jíra Hrubý, drobný kurýr) v epickou pravdu. Most do L3 (Dorota + Matyáš ho aktivuje refrénem). Balada je **finální tečka L6**, nikoli jeho obsah.

GM hlavní úkol L6: sbírat během dne **mlčení** ostatních postav a v krčmě večer je nechat **zaznít jako kontrast** k Vlastimilově baladě. Konkrétně:

- Bartoloměj v krčmě prones podobenství — kdo má lhát, ten v něm slyší sebe (Blažej, Vavřinec).
- Hedvika v krčmě **nepřímo signalizuje**, co ví — nabídkou jídla či mlčením, ne řečí.
- Radovan poslouchá cynický komentář **Matyáše** (*[Ctibor (VYŘAZENO)] fallback*). (*Ctiborovo předávání „tří podivných věcí“ Radovanovi/Vlastimilovi odpadá se škrtem úkolu 2026-08-17 — Radovan má DK1–DK6, Vlastimil baladu, ani jeden ten vstup nepotřebuje.*)
- Vlastimil zazpívá baladu = převrácená verze reality.

Výsledek L6: „*Tichost je dramaticky silnější než řeč.*“ Žádné odhalení glejtu, jen lidi a jejich mlčení.

L4 — alternativa předmětu sváru (návrh, 2026-06-26)

Audit poznámka: „*Hraniční kámen je takový divný předmět sváru. Stálo by za to se zamyslet nad náhradami.*“

Aktuálně (verze 2026-06-28): Hraniční kámen + Boží muka. Kámen vyznačuje hranici mezi mlynářovým pozemkem a klášterním polem. Pozice kamene **rozhoduje o tom, na čí straně stojí Boží muka u brodu** — pokud je kámen kde má být, muka stojí na klášterním pozemku (a tedy jsou klášterní); pokud je posunut o tři kroky směrem ke klášternímu poli (jak se stalo), muka padají na mlynářův pozemek. Drama: **klášterní Boží muka jsou pýchou převora i příznaky všech, kteří jdou kolem.** Pokud převor posunutí kamene přizná, ztrácí ne jen kus pole, ale i symbolický symbol. Pokud Ludmila pravdu doloží, převor se v očích řádu zhroutí.

Alternativy:

- **A) Vodní právo / náhon mlýna** (per [nove_linky_navrhy_02.md](#)): Spor o **podíl ze stoky/náhonu** mezi mlynářem (Bětčin otec) a sousedem. Ludmila jako zapisovatelka. Předmět sváru = listina nebo otisk svědka u stoky. (*Více organické, ale ztrácí fyzický symbol.*)
- **B) Boží muka** (krucifix na rozcestí) — má být přesunuta z klášterního pozemku na soukromý a tím se posunula hranice „zvykového práva“. Předmět sváru je fyzický (kříž).

- **C) Pečetidlo na desátek z mletí** — kdo si jakou pečetí stvrzuje desátek, ten ovládá ekonomický nárok. Předmět sváru = pečetidlo (vlk → převor?).

Návrh: Pokud se ti nechce zachovat fyzický kámen, vezmi **A)** — je nejvíc organické a snadno scénovatelné. Ludmila tam stojí, opisuje listinu, převor čeká na výsledek.

Replika revisions (2026-06-26)

Podle auditu k revizi:

Originál	Návrh nové verze	Kontext
„jezdec s rudou rukavicí, jenž v Ledečku noc pochoval“	„jezdec s rudou rukavicí, jenž v Ledečku noc dýchal“	„pochoval noc“ je nesrozumitelné; „noc dýchal“ zní lepe a evokuje plíživou přítomnost. (Alternativně „jenž s nocí v Ledečku se loučil“.)
„Otče, co máš dělat, když pán je vnitřně nezdravý?“	„Otče, co máš dělat, když pán nese ve své duši zlobu?“ nebo „Otče, co dělá poddaný, když jeho pán šlape špatnou cestu?“	„vnitřně nezdravý“ zní moderně
„Pán, který svedl ovce na nesprávnou pastvinu, není pán. Je vlk.“	(zachovat — silná replika)	Vlk zde zůstává přízviskem převora , nikoli žádné další postavy
„Říká se, že má víc měšců než zdrávasů.“	„Říká se, že drží víc měšců než modliteb.“	„zdrávas“ se v ČR takhle neskloňuje jako množné; „modlitby“ je přirozenější
„Otec o tom mluvil v opilém vzteku. Pak utekl pod stůl.“	„Otec o tom mluvil v opilém vzteku. Pak schoval tvář pod stůl.“	„utekl pod stůl“ zní nedopovězené; „schoval tvář“ je přirozenější
„Bětko, dnes nemluvit s klášteřem. Žádný popis. Žádné lejštro. Slíbila jsi mi to. Ano?“	„Bětko, dnes ani slovo do kláštera. Žádný popis, žádné lejštro. Slíbila jsi mi to, vid?“	původní zní jako příkaz, ne otcovsky

„Vlk“ zůstává výhradně přízviskem převora (např. v podobenství Ludmile). Jméno Štěpánovo přízvisko bylo přepsáno z „Vlk“ na „ze Sedlce“.

Rozhodnutí — otevřené body vyřešeny (2026-07-05)

A2 — Marika v krčmě: doporučeno **cizí tvář** (někoho ze „šlechty Kutenberka“ mimo LARP, brief 5 minut). Rolová ozvěna GM by ztratila dramatický efekt (Hedvika musí slyšet **jinou tvář** než GM, aby to znělo autenticky). Zpracováno v [postavy_karticky_03.md](#) Blažej + Hedvika.

A3 — Vlastimilova balada: hotová v [balada_draft_05.md](#) (oprava N10, _07 — dříve odkaz na _03.md; povýšeno na [_05](#) v [_16](#), 2026-08-17). GM předem připraví **kostru** (refrén fixní, sloky 1/3/5 pevné), hráč Vlastimila doplňuje **sloky 2 a 4 + bridge** podle toho, co během dne zaslechne.

A4 — Kostky (Farkle): doporučeno **4 postavy** — Vlastimil, Vašek (skryté cinknuté), Dorota, Přibyslava. Vaškova zkouška (varianta I) integrálně používá kostkovou partii v krčmě. [Herpold vyřazen S4 §3.1; Dorota přebírá]

A5 — Bětka jako utajená lesbička (NL16 Šátek od švadleny): ~~volitelná vrstva, aktivace závisí na preferenci hráčky Bětky. Pokud aktivuje, propojení s Klárou a Dorotou přes vyšívaný šátek.~~

Přepsáno S4a (less-is-more škrť 6, 80 %): NL16 jako samostatný quest s vlastní ID a vazbami na dvě další postavy škrtnut — vrstva byla mrtvá příprava (aktivace „možná, když hráčka bude chtít“, bez vazby na volby). Podkladová vrstva („mlýn bez dědice“) žije dál jako jedna věta karty přes fix [analýza_klise_kyc_stock_01.md § 2.6](#) (zpracováno v S3, dnes [postavy_komplet_19.md § B2](#) , věta beze zmínky NL16/šátku — jen lore „mlýn bez dědice“). Text NL16 do archivu, viz [archiv_vyrazenych_postav_04.md](#) S4/4.

A6 — Klářina hutnost (★★★★★ + NL8): rozhodnuto zachovat vysokou hutnost — Klára je driver L1a i NL8 a její předbrief pokrývá obojí. Descope M3 (Klářina mince) na Vaškovu vědomost — Klára o tom hráčky neinformována. [Mikeš smazán S4 §3.2]

A7 — Joska: non-player NPC, off-screen. Jméno pevné. Ověřeno: v aktuálních aktivních souborech ([postavy_detaily_06](#) , [linky_detaily_04](#) , [postavy_karticky_03](#) , [linky_pribehy_alt_05](#)) není žádný jiný Josef / Joska / Josífek. Bezpečné.

A8 — Joska příjmení / rodinný stav: rozhodnuto **bez příjmení** (běžné pro rekruty té doby). Věk cca 17 let, Hedvičin jediný syn, otec zemřel při pádu z jeřábu v Ratajích před 6 lety (drobný background, nemusí se ve hře explicitně objevit).

B4 — NL7 „Denní korupce“ (Herpold+Dorota+Radovan): *[SMAZÁNA S4 §9 — celá linka odstraněna z hry; Herpold vyřazen S4 §3.1]*

B9 — Veřejné bio z [glejt_karticky.md](#) do [postavy_karticky_03](#) : provedeno u Bětky (přezdívka Líska = lískový prut), Vaška (Ledečko), Havla (Skalice), Matyáše (Sázava), Vlastimila (Rovná). Ostatní veřejné bio jsou konzistentní s aktuálním stavem.

Vyhledka nad Sázavou — momentová napětí (B10, 2026-07-05)

Účel: definovat 2-3 konkrétní napětí, která GM může na vyhlídce v ~11:00 ad hoc rozsvítit. Vyhledka je jediné garantované sociální setkání všech oddílů — ideální pro cross-skupinové jiskry.

Vybrat **3 z následujících 6** podle nálady skupiny a stavu hry:

Napětí V1 — „Vlastimilův refrén" (vždy zapnuto)

Vlastimil vstane a přednese refrén nahlas: „Jezdec v rudé rukavici / lesem k Ledečku teď pádí..." Dorota pustí naběračku. Matyáš přerovnáva obvazy. Přibyslava sáhne do kapsy. ~~Etibor zvedne obočí~~ (**(VYŘAZENO)** — *padá bez náhrady.*) Havel zkontroluje váček. **Toto je páteř — vždy proběhne.** L3 driver. [Herpold vyřazen S4 §3.1]

Napětí V2 — „Blažejova chvástavá věta"

Blažej v družném rozhovoru u jídla řekne: „Včera v noci bylo všechno, jak má být. Klíče tam, kde být měly — a já od klekání do rozednění nesundal opasek." Hedvika slyší. Její tik se aktivuje.

Signalizuje L2 klíč pro celý den. Doporučeno vždy zapnout. (*O klíčích říká pravdu a lže jen o sobě — přesně tak mluví opatrný lhář. A ten jediný bod, ve kterém lže, mu večer někdo položí na stůl.*)

Napětí V3 — „Klářin druhý lístek" (L1a past)

GM (jako pocestný u vedlejšího stolu) Kláře podstrčí **druhý dopis** pro Radovana. Klářiho hlavní dilema. **L1a klíč.** Doporučeno vždy zapnout.

Napětí V4 — „Drbna o Blance"

GM Ludmile pošeptá: „Sestro, mluvila jste s tou žákyňí z Kutné Hory? Říká se, že drží víc měšců než modliteb." Ludmila zbystří. **Volitelně:** aktivuje L1b (Blanka+Ludmila potenciální rozhovor u brodu).

Napětí V5 — „Kupec o Lísce"

GM (jako kupec u sousedního stolu) hlasitě: „Slyšeli jste, že Líška prý zhebnul u Sázavy? Banda se rozpadla." Vašek a Bětko nepatrně reagují. **Klíč pro L5 bilanci.** Aktivuje cross-arc Havel × Bětko × Vašek.

Napětí V6 — „Anetin obchodní lístek"

GM Anetě doručí **lístek o průjezdních právech** (rekvizita #L1a-D): „Sestro Aneto, průjezd Vašich vozů na Kutnou bude předmětem jednání." Aneta má záminku mluvit s Radovanem obchodně. Klára to zaregistruje jako druhé pozorování. **A4 tvrz aktivována.**

~~Napětí V7 — „Poznámka o pravdě"~~ — ŠKRTNUTO 2026-08-17

Havel tiše, ne k nikomu konkrétnímu: „Zvláštní. Pamatujte, ne všechno z toho, co dnes najdeme, musí být pravda." Fungovat bude jako **připomenutí L6** pro všechny okolo. Volitelně, **jednou za**

den, ne jako refrén. ⚠ Změnil se rejstřík, ne text. U Ctibora to byla cynikova poznámka; **z Havlových úst je to řemeslné varování stopaře**, který ví, že se stopy dají nastražit — a proto sedí do jedné ruky s deflátořem (viz [postavy_komplet_19.md § B1](#) , tabulka tří situací) a s jeho úkolem u výsledku (rozlišit nastražené stopy od pravých). (*Less-is-more analýza doporučovala V7 zcela zrušit — 55% jistota, nejnižší ze všech škrťů; kurátor rozhodl ponechat, ale zjemnit původní znění „Nic z toho, co dnes najdeme, nebude náhoda“, které znělo jako věštba z koule, viz S1 rozhodnutí 2026-07-22.*)

Doporučené kombinace pro GM

- **Standardní hra (3 oddíly, 12–15 hráčů):** V1 + V2 + V3.
- **Rozšířená (4 oddíly, 16–21 hráčů):** V1 + V2 + V3 + V5 + V6.
- **Zkušená skupina:** V1 + V2 + V3 + V4 (víc vrstev, méně explicitních dopisů). (*V7 škrtnuto 2026-08-17.*)

GM klíč: nikdy nespouštět více než 5 napětí najednou — vyhlídka trvá 45 minut a hráči potřebují čas jíst, mluvit, přijmout informace.

Herní tiky — doporučené výběry (2026-07-05)

Účel: GM může hráčům doporučit 1–2 finální tiky per postava. Hráč má právo vybrat jiný, ale doporučené jsou testovány na dramaturgickou funkčnost.

Postava	Doporučené tiky	Odůvodnění
Blažej	#1 (narovnání při „noc/hlídku/klíče“)	přímo připomíná jeho L2 lež; hráči Hedviky/Vavřince to slyší
Vavřinec	#2 (otáčí pero mezi prsty)	čitelný projev úzkosti, nesouvisí s L2 tajemstvím
Ctibor (VYŘAZENO)	#1 („Tohle ne. Tohle se nestalo tak.“)	role se nehraje; tik se nepřenáší — Matyáš má vlastní (#1/#5 přerovnávání obvazů), který je jeho jedinou prasklinou ve fasádě a nesmí ho zdvojit
Hedvika	#1 (zarazí se + nabídne chleba)	reaktivní, propojený s Blažejovým hlasem — L2 svědek
Eliška	#1 (přepočítává drobné v kapse)	vhodně evokuje nespavost + úzkost
Ludmila	#1 (zařikává latinsky)	jazykově konzistentní s klášterním pozadím
Herpold	[VYŘAZEN S4 §3.1]	—
Havel	#5 (Prokopův zvyk — zavře oči a naslouchá lesu) + #3 (Skalice PTSD)	dva různé módy — jeden profesní, jeden traumatický
Bětko	#4 (uhne pohledem při „bratr/rodina/mlynář“)	přímo hraje L5 tajemství
Blanka	#1 (chytá jazykové nesrovnalosti)	její profese; hraje L1b splátku
Matyáš	#1 (přerovnává obvazy)	přímo aktivuje L3 při Vlastimilově refrénu
Mikeš	[VYŘAZEN S4 §3.2]	—
Radovan	#1 („A kdo na tom vydělá?“)	jeho jádro; hráči L1a/L6 to chytanou
Bartoloměj	#1 (mluví podobenstvími) — POVINNÝ	zpovědní tajemství vs. konání
Aneta	#1 (obchodní hodnocení)	její jádro
Vašek	#3 (cinknuté kostky v dlani)	přímo aktivuje Blažejovu zkoušku (varianta I)

Postava	Doporučené tiky	Odůvodnění
Klára	#2 (drobně se dotkne každého, s kým mluví)	její profese; přirozeně navazuje kontakt s Radovanem
Vlastimil	#2 (dramaticky se otočí k slunci, improvizuje verš)	zdůrazňuje jeho básnickou přítomnost; kontext pro baladu
Dorota	#1 (mistrná posluchačka)	hraje L3 identifikaci Jíry
Přibyslava	#3 (přepočítává předměty — když cítí prsten, potěšká ho) — POVINNÝ	přímo hraje Bylinkový ortel; hráči L3 to zpozorují

~~**Volitelně druhý tik:** GM může u ★★★★★+ postav doporučit i druhý tik pro variabilitu ve scénách.~~
Škrtnuto S4a (less-is-more škrť 9, 75 %): koliduje přímo se specifikací hráčské zátěže („Herní tik — pouze 1, vybraný“, [postavy_komplet § Rizika](#)) a tiky nejsou dekorace, ale čtecí systém (D staví meta-quest na pozorování, L3 identifikace stojí na reakcích při refrénu) — funguje jen s jedním stabilním signálem na postavu. Každá postava má právě jeden tik.

Side-questy přidané 2026-06-30

ID	Side-quest	Postavy	Linka	Krátký popis
Q4	Cenzura záznamů	Radovan → Vavřinec	L1a → L2	Donutit Vavřince ukázat zápisy z výpravy před panským dvorem.
Q5	Zkouška klíčnice	Hedvika → Eliška	L2	<i>[SLOUČENO S4a do Q7, less-is-more škrť 8 — jeden okamžik, jedno ID]</i>
Q6	Zachycení hlášení	Radovan → Ludmila	L1a → L4	Zjistit, co Ludmila posílá převorovi; zachytit dopis.
Q7	Kuchyňská špionáž	Hedvika ↔ Eliška	L2	Vzájemná sonda dvou žen — Hedvika zkouší Elišku na klíče, Eliška vidí Hedviku slyšet Mariku. Od _07 odlehčená volitelná verze jen ve W5 — plná denní verze v archiv_vyrazenych_postav_04.md . Sloučeno s Q5 (S4a).
Q9	Maska klidu	Eliška → Matyáš	L2	<i>[ARCHIVOVÁNO _07 — Eliška je večerní role, na Talmberk (T+270) se nedostává. Plné znění v archiv_vyrazenych_postav_04.md .]</i>
NL3	Pytlák v panském lese	Havel, Vašek, Bětko	L5 ozvěna	Oka v lese — biřická povinnost vs. milost. Nanečisto zkouška před Liskou.
NL4	Zaseklá truhlice	Vašek, Bětko	L5 ozvěna	<i>[ŠKRTNUTO S4a, less-is-more škrť 3 — třetí opakování „tiché mlčení Vašek×Bětko“ v jedné půlhodině vedle W3 a NL3]</i>
NL17	Zastavené brnění	Hedvika, Aneta, Blažej	L2 ozvěna	Joska zastavil kus brnění; Hedvika ho chce tiše vykoupit/nahradit. [Mikeš smazán S4 §3.2]
NL18	Oči a ruce	Havel, Matyáš	— (pouto uvnitř B)	Směna rovných, ne služba: Matyáš mezi čtyřma očima maže Havlovi staré rameno (#NL18-A), Havel platí v naturáliích — cestou trhá byliny, které mu felčar popíše („ <i>listy jak vlčí stopa, roste u pařezů; a kdybys viděl kozlík, ber i s kořenem</i> “). Beze slov, bez mincí. Žádný GM zásah, žádná scéna — je to výplň chůze, kdykoli se hodí. Večer se to Matyášovi vrátí jako štit : na šlechticovo „ <i>kdo dnes potřeboval tvé umění?</i> “ má neškodnou pravdu („ <i>Lovčimu jsem mazal rameno. Víc nikdo.</i> “), kterou chrání to vážné (Q9b, Vavřincovy ruce). Havel může kývnout — nebo mlčet.
NL10	Relikvie od svatého Matouše (oživeno 2026-08-15)	Bartoloměj, Ludmila; Blanka jen na překlad	samostatná (klérus)	Je relikvie v dětském relikviáři pravá? Spor začíná u sv. Matouše po požehnání. Končí, až někdo najde skrytou schránku. 🚫 GM lore + plné znění: relikvie_symbolika_02.md

Bětko × Matyáš — odvolat: Dřívější verze obsahovala, že Bětko jde k Matyášovi pro uklidňující odvar. **Toto byl omyl a bylo odstraněno.** Bětko si nervozitu nese sama; Matyášovým „lehkým zákazníkem“ měla být místo ní **Eliška** (Q9 — Maska klidu), ale tento quest je od _07 archivován

(viz výše) — Matyášova karta v denním průběhu žádného „lehkého zákazníka“ nemá, jen Q9b (Vavřinec).

Kliment — dvojrole: Kliment (Vavřincův kamarád, opisovač z písařské dílny v Sázavě) je **současně i prostředníkem převora**, který si přes něj objednává uklidňující odvary od Přibyslavy. Kliment tak nese dvě tichá tajemství: písaře Vavřince (klíč k archivu) i bylinkářky Přibyslavy (převorovy odvary). Jméno se v hře nevyřkne nahlas, ale interně je propojení důležité pro mapu vazeb.

~~**Mikešův bratr — Jakub**~~ (dříve bezejmenný). *[Mikeš vyřazen S4 §3.2 — Jakub jako background figurka zanikl s ním; cejch z KH je nyní Vaškova znalost přes NL11/M3, bez jméno-vazby.]*

Vašek — opraveno doporučení: Pana Vaška do služby vzal **Ptáček** (nominální pán Pirkštejna), ne Hanuš.

Q-questy — plné beat-by-beat rozkreslení (B1, 2026-07-05)

Účel: GM potřebuje víc než jen jednořádkový popis. Každý Q-quest má vlastní scénář — kdy, kde, s čím a jak. Pořadí odpovídá logice L2 pod-vlny (Q4/Q6/Q7; Q5 sloučena do Q7 S4a; Q9 archivována, viz výše).

[EXTRA] Q4 — Cenzura záznamů (Radovan → Vavřinec)

(less-is-more [analýza_redukce_less_is_more_01.md](#) škrtnut 2 doporučoval tento quest škrtnout a archivovat — 75 % jistota, strukturně identický s Q6. Kurátor v S1 (2026-07-22) škrtnut zamítl: Q4 zůstává aktivní vedle Q6.)

Cíl: Radovan chce vidět Vavřincovy zápisy z výpravy před panským dvorem. Vavřinec se třese kvůli L2 (deníková lež) — Radovanova nabídka „ochrana za zápisy“ ho může buď zachránit, nebo definitivně zaklít.

Zákulisí: Radovan chce mít pod kontrolou, co vyjde z výpravy k Hanušovi. Jeho motiv není pátrání po glejtu — je to politická kontrola informací. Vavřinec s panem Hanušem přímo mluví často a jeho zápisy jsou přední zdroj. Pokud Radovan získá vliv nad zápisy, upevní pozici.

Beat 1 — Vyhlídka (~11:00): Radovan po jídle přijde k Vavřincovi jako kdyby náhodou. „Vavřinci, jaké dnes byly první poznámky? Rád bych viděl, co bude Hanuš číst.“ — jde o **neformální otázku**,

ne rozkaz. Vavřinec, pokud reaguje pod tlakem, zápisky ukáže. Pokud odmítne („*Purkrabí, Hanuš uvidí jako první*“), Radovan se stáhne — ale nasadí druhou úroveň.

Beat 2 — Cesta k rozcestí pod Talmberkem (~12:30): Radovan Vavřinci nabízí **výměnu**: „*Slyšel jsem, že o včerejší noci byly na hradě různé nesrovnalosti. Kdybys chtěl něco vysvětlit, u mě je to bezpečné.*“ — Vavřinec pochopí: Radovan mu nabízí **ochranu před Blažejem výměnou za zápisy**. To je klíčové dilema.

Vavřincovo dilema:

- (a) Přijme nabídku, zápisy dá. Blažej to nezjistí. Vavřinec je Radovanovým nástrojem.
- (b) Odmítne. Riskuje, že Radovan Blažejovi něco naznačí (i když bez konkrétních důkazů).
- © Řekne Bartolomějovi (na zpovědi) o Radovanově nabídce. Bartoloměj nemůže mluvit, ale může ovlivnit Vavřincovu odvahu.
- (d) ~~Řekne Elišce (E3 vztah) — konzultuje s ní. Eliška bude proti (nechce další muže vědět).~~
Eliška **(VYŘAZENO)** — tahle volba (d) odpadá.

Beat 3 — Rozcestí pod Talmberkem (~13:30): Pokud Vavřinec neodpověděl jasně, Radovan **zesílí tlak**. Ne přímo, ale přes situaci: požádá Vavřince, aby „*zaznamenal, jak dnes výprava jednala s obyvateli Talmberka*“ — tj. dá mu úkol, kterým sám kontroluje, co je v zápisech.

Beat 4 — Krčma (~19:00):  **GM (jako Radovan nebo GM sám):** pošepťte Vavřinci: „*Purkrabí Radovan má na tebe klidný pohled. Zvláštní.*“ — připomínka, že rozhodnutí musí padnout.

Konečné výstupy Q4:

- Vavřinec zápisy dá → **Radovan má informační pákovou pozici**. Vavřinec je jeho.
- Vavřinec odmítne → drama v neshodě mezi C a A oddílem. Radovan si to zapamatuje.
- Vavřinec dá zápisy, ale **s tichým sabotážem** (vynechá klíčové řádky) → nejsilnější varianta.

Rekvizity: Vavřincův zápisník s pergamenem (vlastní rekvizita hráče). Radovanův čistý list, na který si zapíše, co uvidí.

(Q5 „Zkouška klíčnice“ — sloučena S4a do Q7 níže, viz *less-is-more* škrť 8. Historické Q5 dál viz [§ Q](#) + *NL registr přiřazení*.)

Q6 — Zachycení hlášení (Radovan → Ludmila)

Cíl: Radovan chce vědět, co Ludmila posílá převorovi. Pokud ji sleduje, může zachytit dopis.

Zákulisí: Radovan tuší, že klášter má hru na Kuchelníku (L4). Nechce, aby klášter získal výhodu, kterou by mohl použít proti panství. Ludmila je pro něj informačním kanálem, který chce mít pod kontrolou.

Beat 1 — Vyhlídka (~11:00): Radovan si všimne, že Ludmila píše do modlitební knížky. Nezná text (Ludmila používá klášterní zkratky), ale ví, že hlásí něco převorovi.

Beat 2 — Cesta k rozcestí pod Talmberkem (~12:30): Radovan pozve Ludmilu k rozhovoru: „*Sestro, kdyby vám cesta byla obtížná, mám k dispozici koně z Talmberku.*“ — nabídka pomoci, kterou Ludmila přijme nebo odmítne. Buď to slouží jako vstup, nebo ji Radovan sleduje z dálky.

Beat 3 — Kuchelník brod (~15:30): Ludmila u kamene píše. Radovan je poblíž. **Klíčový moment.**

 **GM (Radovanovi):** „*Ludmila právě zapsala do knížky přesný popis kamene. Pokud to dostane převor, klášterní strana má důkaz, jaký chce.*“

Radovanova volba:

- (a) **Zachytit lístek fyzicky.** V Ludmilině knížce je vložený lístek. Radovan k němu má přístup pouze pokud Ludmila knížku odloží. Pokud ji zaskočí (např. na pauze u brodu), může sáhnout. Riziko: pokud ho někdo (Bětko, Blanka) uvidí, ztrácí morální pozici.
- (b) **Přesvědčit Ludmilu jinak.** „*Sestro, kdyby vaše hlášení šlo přes mě, mohl bych zajistit, že se dostane bez ztrát.*“ — nabídka zprostředkování. Ludmila váhá.
- © **Přes Bartoloměje.** Radovan požádá Bartoloměje, aby jako duchovní pastýř Ludmilu odvedl od unáhlených kroků. Bartoloměj to nechce.

Beat 4 — Cesta zpět (~17:00): Pokud Radovan nezískal dopis dopoledne, tady je poslední možnost. Ludmila je unavená; nechá knížku otevřenou u ohniště.

Konečné výstupy Q6:

- Radovan zachytí dopis → má vážnou informaci proti klášteru. Bartoloměj o tom neví, ale tuší.
- Ludmila prohlédne Radovanovy záměry → hlásí přímo převorovi, obchází ho. **Silnější morální pozice Ludmily.**
- Radovan nezachytí, ale získá **informaci** od Bětky nebo Blanky, které Ludmilu sledovaly nezávisle.

Rekvizity: #L4-A (Ludmilina modlitební knížka). Radovan k ní přistupuje jen fyzicky, když Ludmila odloží.

Q7 — Kuchyňská špionáž (Hedvika ↔ Eliška) — **odlehčená volitelná večerní verze, sloučeno s Q5 (S4a)**

Sloučení S4a (less-is-more škrť 8, 60 %): Q5 „Zkouška klíčnice“ (Hedvika → Eliška) a Q7 „Kuchyňská špionáž“ (Eliška → Hedvika) byly po archivaci denních verzí (N3) dvě odlehčené volitelné večerní verze pro **jediný okamžik mezi dvěma hráčkami** — reciprocita „ona sonduje mě, já ji“ je pointa scény, ne důvod pro dvojí účetnictví (dvě ID, dvě sady beatů pro tutéž chvíli). Sloučeno do jednoho ID Q7; obsah obou stran zachován jako jedna scéna.

Oprava N3 (_07, platí dál): Eliška je pouze večerní role (S4 §4) — denní beaty obou stran (vyhlídka, cesta k Talmberku, Kuchelník) jsou archivovány v [archiv_vyrazenych_postav_04.md](#). Ve hře zůstává jen tato zúžená verze, volitelná (hraje se, pokud v krčmě zbyde čas):

Cíl: Obě ženy si dnes večer navzájem sondují, co ta druhá ví. Hedvika chce zjistit, jestli Eliška tuší o věcech z té noci (schodiště, klíče). Eliška chce zjistit, co Hedvika v noci slyšela ze své kuchyně, a jestli proti ní něco má (kvůli Joskovi). Sondují opatrně, mateřsky, ne výslechem.

Beat — Krčma (~19:00, W5): Když Eliška dorazí, Hedvika ji vezme stranou s kouskem jídla: „Slyšela jsem, že tvůj předchůdce měl potíže s klíči. Ty s tím máš klid?“ — jediná přímá sonda, kterou má Hedvika během dne k dispozici. Chvilí nato **Marika přijde k Blažejovu stolu**. Hedvika ji slyší. Eliška vidí, jak Hedvika slyší. **Vzájemné poznání bez slov** — obě ženy si dění u Blažejova stolu přečtou současně, aniž by si cokoli řekly navíc.

 **Eliščino dilema (na Hedvičinu otázku):** (a) přehodit na Josku, (b) přiznat drobnost, © zapřít se.

Konečné výstupy: prořeknutí o schodišti / drobné podezření bez potvrzení / Eliška pevná, Hedvika ustoupí — souběžně s tím, co vyplyne z Mariky: tichá aliance (nesouhlasí navzájem, ale kryjí se) / jedna pověř druhou / otevřený konflikt (Hedvika k Bartolomějovi, Eliška k Radovanovi). Rekvizity: žádné.

Q9 — Maska klidu (Eliška → Matyáš) — **[ARCHIVOVÁNO N3, _07]**

[Eliška je pouze večerní role (S4 §4) a na rozcestí pod Talmberkem (T+270) se fyzicky nedostává — quest tedy nemá kde proběhnout. [linky_detaily_06.md § 2.8a](#) už dřív poznamenávala „Q9 Maska klidu odstraněno“ u jiného shrnutí; tato revize to formalizuje. Na rozdíl od Q5/Q7 nemá Q9 odlehčenou večerní náhradu — v krčmě není přirozený moment, kdy by Eliška Matyáše potřebovala

navštívit jako pacienta. Plné denní znění viz [archiv_vyrazenych_postav_04.md § Q9 – Maska klidu](#) .]

NL3 — Pytlák v panském lese (*již popsáno v postavách Havla, Vaška, Bětky; zde beat-by-beat pro GM*)

Beat 1 — Cesta Talmberk → Ledečko: GM (jako Havel po tichém zjištění) informuje: **Havel našel oka.** Ukáže je Vaškovi a Bětce.

 **Kdo rozhoduje (upřesnění _15):** právo volat má Havel (panský les je jeho revír), Vašek má ruce. Viz [§ W3.5 – \[NL3\]](#) .

 **Trojice se rozhoduje** (znění přepsáno v _15 tak, aby žádná volba nepředpokládala fyzicky přítomného pytláka — na scéně není a nikdy nebyl; body beze změny):

- (a) **Nahlásit a nechat nastražit hlídku** (Havel ohlásí veliteli, Vašek dovede hlídku — rodina toho člověka hladoví).
- (b) **Oka zničit a mlčet** (tichá volba psance — přijde o nástroj, ne o krk).
- © **Nevidět** (nemluvit o tom).

Beat 2 — Balance L5: Vaškova volba tady dává GM indikaci, jak se Vašek zachová u Lísky. Body v bilanci: (a) +1 dopadení, (b) +1 únik, © 0.

Rekvizita: žádná — **oka ani kus zvěře nemají ID v** [§ Tabulka herních předmětů](#) **a fyzicky se nenosí.** GM je popíše slovem („kus drátu uvázaný v houští, pod ním čerstvá krev“). Kdyby si je někdo chtěl přinést, je to ozdoba, ne podmínka.

(NL4 „Zaseklá truhlice“ — beat-by-beat text škrtnut S4a, viz [archiv_vyrazenych_postav_04.md S4/4.](#))

NL17 — Zastavené brnění (*již popsáno u Hedviky; zde beat-by-beat*)

Beat 1 — Vyhlídka (~11:00): Hedvika slyší od cestujícího o Josky brnění v zastavárně.

Beat 2 — Cesta k Talmberku: Hedvika jde k **Anetě** (přes ni do KH zastavárny). [Mikeš smazán S4 §3.2]

Beat 3 — Kuchelník (W4): Aneta reaguje, chce protihodnotu. (*S4a potvrzeno, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 2.2](#) : obchodní vyjednávání se uzavírá tady, ve W4 — do krčmy se nese jen výsledek, ne vyjednávání samo.*)

Beat 4 — Krčma (W5): buď se stihne (Joska přijde k hodům se solidním brněním) → Blažej to neuvidí; nebo praskne (Blažej zjistí) → Hedvika se rozhoduje, jestli prosit o milost, nebo přiznat plnou zodpovědnost. Jeden okamžik „stihlo se / praskne“, ne vyjednávání.

Rekvizita: #NL17-A (kus přilby / pláty). GM.

NL19 — Sázka o kozinku (Vlastimil × Havel) (*nové 2026-08-16, na žádost uživatele*)

Kdo a proč: Vlastimil byl osobní svědek Jírovy smrti ([bylinkovy_ortel_final_05.md](#)) — držel mu hlavu, když umíral, a zblízka viděl rudou koženou rukavici, kterou Jíra nosil. Kus červené kozinky ([#L3-C](#)), který Havel odpoledne najde u cesty na rozcestí pod Talmberkem, je stejná barva, stejná kůže. Pro Havla je to jen stopa — nic osobního. Pro Vlastimila je to hmotná relikvie k baladě, kterou sám skládá: chce svého hrdinu držet v hrsti, ne jen v písni.

Spouštěč — krčma, fáze 4 (~20:15, po baladě), souběžně s Vaškovou zkouškou u kostek (§5.10 Varianta I): Vlastimil vytáhne svůj kelímek na kostky ([#Vyb-D1](#)) a vyzve Havla: „Lovčí. Tu kozinku ze stezky máš pořád u sebe? Zahraj si o ni se mnou.“ Havel netuší, proč po ní Vlastimil tak touží — Vlastimil mu to nemusí vysvětlovat, jen chce.

Havlovy větve (viz karta Havla):

- (a) **Vsadí ji a hraje.** O výsledku rozhoduje skutečný hod (nebo GM dohoda, hraje-li se narativně) — kdo vyhraje, má kozinku.
- (b) **Odmítne ji dát do sázky.** Klidně, beze slov navíc — je to jeho věc, ne Vlastimilova.
Vlastimilův úkol tím zůstává nedokončený — nic se tím nerozbíjí, balada je hotová i bez ní.

Rekvizita: [#L3-C](#) (kus červené kozinky) — už existuje, viz [§ 3.5 Beat 5](#) a Tabulka herních předmětů. Žádná nová rekvizita nevzniká. **Povoleno k sázce** — viz [§ GM pravidlo: co se smí a nesmí vsadit u kostek](#) .

Návaznost: Pokud ji Vlastimil vyhraje (nebo mu ji Havel prostě dá), nosí si ji od teď jako osobní relikvii. **Žádný mechanický dopad na L3 ani na hlavní vyšetřování** — kozinka byla i tak jen „optional“ stopa, ne důkaz. Čistě osobní, citový moment pro obě postavy.

Souhrn B1 (aktualizováno 2026-08-16): 7 živých side-questů (Q4/Q6/Q7/Q9b + NL3/NL17/NL19) má beat-by-beat scénář; Q7 v odlehčené volitelné večerní verzi (sloučeno s Q5). Q9 (Maska klidu) je archivována — Eliška je večerní role. NL4 (Zaseklá truhlice), NL7 (Denní korupce) a Q5 (sloučena do Q7) byly smazány/sloučeny [S4 §9 / S4a]. GM se orientuje podle beats a rekvizit v tabulce rekvizit.

Bartoloměj — postavy s motivací jít na konzultaci / zpověď

Účel: přehled, kdo z výpravy má důvod přijít k Bartolomějovi. Pomáhá GM, abys nepřetížil kaplana, a hráči, abys věděl, koho aktivně směřovat.

Terminologie: *Zpověď* = svátost smíření (kající hříšník + rozhřešení + zpovědní tajemství).
Duchovní rozhovor = svěření, rada, modlitba; mlčenlivost, ale ne svátostná.

#	Postava	Forma	Téma	Tlak (intenzita)	Doporučení
1	Blažej	zpověď	Lež o noční přítomnosti (Marika + kostky)	★★★★★	Aktivně směřovat — driver L2
2	Vavřinec	zpověď	Lež v deníku + půjčený klíč Klimentovi	★★★★★	Aktivně směřovat — driver L2
3	Eliška	duchovní rozhovor (nebo zpověď)	Zapomenuté schodiště — pokud cítí jako hřích, pak zpověď	★★★	Měkce směřovat — semínko cue ve vyhlídce. Vlastní volba, Bartoloměj nespíchá.
4	Hedvika	duchovní rozhovor	Co s tím, že má svědectví o Blažejovi + osobní motiv (Joska)	★★★	Nesměřovat — Hedvika si jde sama, GM ji nestrká. Pokud přijde, Bartoloměj poslouchá.
5	Ludmila	duchovní rozhovor (<i>spíš s vlastním zpovědníkem v klášteře, ne s Bartolomějem</i>)	Krise loajality vůči převorovi (L4)	★★	Aktivně Nesměřovat — Ludmila řeší L4 sama; pokud Bartoloměj ji pomůže nepřímo, je to bonus. Důkaz o kameni ji Bartoloměj nepřijme (audit fix).
6	Klára	duchovní rozhovor (NL8)	Štěpánův úkol (L1a) vs. svědomí, kdo opravdu je Radovan	★★★★	Měkce směřovat přes podobenství u sv. Matouše. Klára si jde sama nebo nepřijde. Driver NL8.
7	Dorota	duchovní rozhovor	Vyzrazení čas hlídky → svědomí, že ze své drbné práce možná pomohla zlodějům	★★	Aktivně Nesměřovat — Dorota řeší svou věc přes L3 a L6. Pokud sama přijde, Bartoloměj přijímá.
8	Aneta	žádná formální (osobní rozhovor)	Stará záchrana před 15 lety (A1) — nepatří do svátostí, je to lidský dluh	★	Nesměřovat — Aneta přijde sama, pokud potřebuje Bartolomějovo slovo k Hanušovi (lidský moment, ne zpověď).
9	Vašek (volitelně, NL8 vrstva)	duchovní rozhovor	„Chci vyjít čestně“ — kontext bývalého lapky	★★	Nesměřovat — pouze pokud GM chce trojúhelník Bartoloměj–Klára–Vašek v NL8. Jinak vynechat.

Souhrn — koho **aktivně směřovat (3): Blažej, Vavřinec, Klára. **Koho **měkce směřovat** (2): Eliška (cue), Klára (přes podobenství u sv. Matouše). **Koho **nesměřovat** (přijme, ale aktivně neoslovuje): Hedvika, Ludmila, Dorota, Aneta, Vašek.

Maximální zátěž Bartoloměje za den: 2 zpovědi (Blažej + Vavřinec) + 1–2 duchovní rozhovory (Klára, případně Eliška). To je hratelné. Více = přetížený.

Tabulka herních předmětů / rekvizit

Účel: seznam fyzických věcí, které je třeba **mít před hrou připravené**. Sloupec „Kdo dodá“ říká, kdo zodpovídá (GM, hráč, nebo „venku“ = umístit den předem).

#	Rekvizita	Linka	Popis	Místo / čas	Kdo dodá	Priorita
#L1a-A	Zapečetěný lístek od Štěpána pro Kláru	L1a	Klářin startovní úkol; Klára neumí číst	Pirkštejn / start	GM	must
#L1a-B	Drobná stříbrná mince (signál)	L1a	[ŠKRTNUTO S4a — less-is-more škrť 4, 85 %]	—	—	—
#L1a-C	Druhý dopis (Štěpán → Radovan)	L1a	Past s vykonstruovanou výhrůzkou	Vyhlička / ~11:00	GM	must
#L1a-D	Lístek o průjezdných právech (Anetě)	L1a	Záminka pro Anetín rozhovor s Radovanem	Vyhlička	GM	nice-to-have
#L1a-E	Lístek pro Vavřince (Štěpánova pečť)	L1a	[ARCHIVOVÁNO S4a — less-is-more škrť 10, 85 %: rekvizita nehrané varianty (kombinace verzí zamčená na L1a-B); prosa Verze C zůstává jako GM referenční poznámka]	—	—	—
#L1b-A	Blančín notýsek + uhlík	L1b	Vlastní rekvizita hráče	celý den	hráč	must
#L2-A	Rozpis noční hlídky	L2	Polovina důkazu, se kterou Blažej nemůže hnout — říká „ <i>měl jsi tam být</i> “. Druhá polovina (deník „ <i>byl jsi tam</i> “) zůstává v archivu a Hanuš je zítra položí vedle sebe.	Pirkštejn / start	GM	must
#L2-C	Klimentův lístek pro Vavřince	L2 / L4 cross	Malý složený lístek písáckou rukou. Kliment dnes byl na Pirkštejně, nezastihl Vavřince, nechal vzkaz. Text: „ <i>Vavřínče. Ty dvě listiny mluví jasně — a mluví proti nám. Mlýnská ruka je starší a voda k němu patří po právu. Řekl jsem to tomu, komu jsem to říct měl, a bylo mi odpovězeno, ať se dívám na kámen, ne na pergamen. Víc ti psát nebudu a nechťej to vědět. Nikomu neříkej, že jsem u tebe byl. Prosím. K.</i> “ Doručí posel z hradu (NPC-15) ve W5 fázi 1. Ke kartičce přiložit deflátor „Kliment není zloděj“ z L4 Beat 6.	krčma / W5 fáze 1	GM	nice-to-have
#L2-D	Blažejův opasek	L2	Široký vojenský opasek s kováním a přezkou, bez tesáku ; ponechat prázdná poutka a kroužky , aby vypadal rozstrojený (sundany, ne ztracený). Marika ho položí ve W5 fázi 1. Blažej má večer na sobě jiný, obyčejný pásek. Viz § Opasková GM kartička .	krčma / W5 fáze 1	GM	must
#L2-B	Krátký lístek s indikací pečť	L2	[ARCHIVOVÁNO S4a — less-is-more škrť 10, 85 %: rekvizita nehrané varianty (kombinace verzí zamčená na L2-D)]	—	—	—
#L3-A	Stříbrný prsten s rytinou plamene	L3	Přibyslavinu zástavu od Jíry	celý den	hráč (Přibyslava)	must
#L3-B	Drobný kožený váček s mincemi + voskovou pečť	L3	Havel ho našel v lese	celý den	hráč (Havel)	nice-to-have
#L3-C	Kus červené kozinky (přejmenováno 2026-08-15 z „koženky“)	L3 / NL19	Stopa u cesty (volitelně). Po nálezu ji nosí Havel a večer o ni může přijít v kostkách s Vlastimilem (NL19 – Sázka o kozinku , nové 2026-08-16).	Rozcestí pod Talmberkem (W3) (oprava N5 „07 — dříve „Talmberk-Ledečko“/brod W4); sázka krčma fáze 4	GM → hráč (Havel)	optional
#L6-C	Tři misky (nebo tři hromádky kamenů) + kamínky pro všechny	L6 / L3	Miskové hlasování o Jírově legendě po baladě — sál vybírá verzi mrtvého (hrdina / krysa / člověk). Bez fyzických misek to není hlasování, jen řeč. [Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] — na tom, aby vyhrála „krysa“, stojí nově Matyášova agenda (a jde mu o víc než Ctiborovi: legenda plodí otázku „a kdo ho šil?“). Munici smí být jen doslech a žánr, nikdy jeho ruce. Plný běh: archiv_zaver_debriefing_03.md § Miskové hlasování .	krčma / po baladě	GM	must
#L3-D	Text Vlastimilovy balady	L3/L6	[ZRUŠENO 2026-08-17 — duplicitní ID pro tutěž věc jako #L6-B ; sjednoceno na #L6-B]	—	—	—
#L4-A	Modlitební knížka s vloženým lístkem od převora	L4	Ludmilin startovní úkol	Pirkštejn / start	GM	must
#L4-B	Hraniční kámen (pískovec 40×40 s rytým křížem)	L4	Fyzický vrchol L4	Kuchelník brod / před hrou	GM (umístit den předem)	must
#L4-E	Lístek od Boží muka	L4	[ARCHIVOVÁNO S4a — less-is-more škrť 10, 85 %: rekvizita nehrané alternativy „Boží muka“ místo hraného hraničního kamene (kombinace verzí zamčená na L4-B)]	—	—	—
#L4-G	Lístek „Hora chce chléb“ (Kliment psal, převor „D.“ diktoval)	L4 / L2 cross	Tajný pokyn převora — pokud cirkuluje, Vavřinec pozná Klimentovu ruku; text: „ <i>Hora chce chléb a on chce mlyn. Sestře nic neříkej, její zápis potřebuji čistý.</i> “	W4 / brod — volitelně	GM	optional
#L4-H	Láhev s odvarem pro převora, zapečetěná klášterním voskem	L4 / L3 cross	🔥 Hotové a zapečetěné — nemíchá se ve hře. Je to lektvar na nespavost, NE tentýž uklidňující odvar, jaký dostává Vavřinec (#Q9b-A) — jiná věc, jiné použití. Přisady jen jako lore: kořalka · kozlík · máta . (Pozn.: na kořalce je to spíš nálev než odvar; název rekvizity je zavedený, jen ať to GM ví, kdyby se někdo pta.) Přibyslava ji má v mošně; Kliment dnes ráno poprvé za rok nepřišel. Vosk je uzávěr a kontrola, ne ochrana před jedem — má být vidět, že láhev nikdo neotevřel, protože převor tají že to vůbec bere. Klášterní vosk je světlejší, narůžovělý a voní po medu , na rozdíl od tmavě červeného pečetního (prskyřice) — pozná to Ludmila i Vavřinec. Ludmila ji nemá dostat <i>ukázanou</i> , jen zahlédnout (jinak se rozbije mechanika dvou oddělených „součástek“).	celý den	hráč (Přibyslava)	nice-to-have

#	Rekvizita	Linka	Popis	Místo / čas	Kdo dodá	Priorita
#Ranec-Hedvika	Hedvičin ranec s trvanlivými doplňky k obědu (chléb, placky, sýr, sušené ovoce, uzené)	W2.5 / DK1	Nese ho Hedvika s sebou celý den — sbalila si ho sama den předem; GM ho nikam neukládá a nic s ním nedělá. Ve W2.5 z něj vydává a rozhoduje, komu dá nejlepší kus; setup pro DK1 („nedopočítala jsem se“)	celý den	hráčka (Hedvika)	nice-to-have
#L5-A	Vaškova mince s trojlístkem a okřídleným mečem	L5	Jediná symbolika staré bandy ve hře. Nosí ji ve váčku , ne na opasku; otáčí si ji v dlani. Vytáhnout ji je gesto. (<i>Fyzicky replika historické mince; lore ji smí zvát odlítkem.</i>)	celý den	hráč	must
#Mast-Klara	Kelímeček masti na opuchliny a otláčeniny	—	Jediné, co si Klára ze své zásoby koupelových bylin, mastí a olejů bere na cestu. Odpoledne se bude hodit.	celý den	hráčka (Klára)	optional
#NL18-A	Kelímeček bylinného mazání na klouby	NL18	🔥 Hotové z domova — ve hře se NEMÍCHÁ. Přísady jen jako lore, kdyby se někdo ptal: olej · strouhané kopýtko z kamzíka (<i>n. kozy</i>) · světlík · vlčí mák · kozlík. Matyášova brašna. Používá se v poutu „Oči a ruce“ — maže Havlovi staré rameno, Havel platí bylinami cestou. Kelímeček si mezi nimi během dne mění majitele beze slov. (<i>Do 2026-08-15 pouto rekvizitu vědomě nemělo — matyas_final_pouto_a_klic_01.md § 4 bod 4 ji označoval za „volnou rekvizitu hráčů“.</i> Kurátor rozhodl jinak: mazání má Matyáš ve výbavě a má ho fyzicky mít.)	celý den	hráč (Matyáš)	nice-to-have
#L5-B	Běťčina kopie dopisu od Janka	L5	Text v rekvizita_L5B_jankuv_dopis_02.md — hrubý pergamen, ohořelé okraje, roztřesené písmo. Krátká/plná verze.	celý den	hráč (Běťka)	must
#L5-C	Voskové pečetidlo / zkušební otisk falešného cejchu	L5 / NL11	[VYŘAZENO — Mikeš smazaný S4 §3.2; M3 přechází na Vaška bez samostatné rekvizity]	—	—	—
#L5-D	Drobný kožený měšec (nárok staré bandy)	L5	Uvnitř druhý kus téhož znaku jako #L5-A + pár grošů . Znamená „jsi na seznamu, ať piješ na zdraví“ — nárok i pozdrav zároveň. Jen pro Vaška, jmenovitě — a Vašek ho SCHOVÁ, neukazuje ho. Hlasitá veřejná chvílka. Žádný mechanický dopad na Lískovu bilanci — je to Vaškův osobní beat, ne spouštěč F1–F4. (<i>2026-08-16: přesunuto do krčma fáze 1, oddáleno od sáčku F1–F4 v pozdější fázi 4 — dřív oba doručoval tentýž GM ve stejné chvíli, což bylo hlavním zdrojem záměny; viz analiza_eliska_gesto_penize_05.md § 4, 5/e.</i>)	krčma, fáze 1	GM (jako host)	nice-to-have (<i>sníženo z „must“ 2026-08-16 — beat je bezdůsledkový osobní moment, priorita rekvizity už tomu neodpovídala; rozhodnuto při revizi HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ značení karet</i>)
#L5-E	Klářina mince na řemínku	L1a / L5 / NL11	Spojuje M3 + NL11 + L1a; nese punc kutnohorských falšovatelů, který pozná Vašek (M3, bez samostatné rekvizity — #L5-C vyřazena se smazáním Mikeše S4 §3.2) (<i>oprava N9_07 — dřívější popis odkazoval na neexistující #L5-C</i>)	celý den	hráč (Klára)	must
#L6-A	Vlastimilův pergamen na poznámky	L6	Hráčova rekvizita	celý den	hráč (Vlastimil)	nice-to-have
#L6-B	Text Vlastimilovy balady — vytištěná kostra	L3 / L6	Jediné ID pro text balady (<i>2026-08-17 sem sloučena zrušená #L3-D a #Balada-Text</i>). Kostra: refrén fixní + sloky 1/3/5 pevné + bridge; prázdné sloky 2 a 4 , které hráč doplňuje útržky z dne. Nosí ji celý den, přednáší v krčmě (L6 Beat 7). Znění: <i>balada_draft_05.md</i> . (<i>Nezaměňovat s #L6-A — to je prázdný pergamen na poznámky.</i>)	celý den / krčma	GM předem	must
#NL11-A	Falešný puncovaný stříbrný předmět	NL11/L5	[ŠKRTNUTO S4a — less-is-more škrt 5 (ořez příslušenství, 75 %): NL11/M3 samo zůstává ve hře jako vnitro-oddílový beat, jen tahle volitelná rekvizita + volitelný GM zásah u výhne odpadají — beat se unese sám]	—	—	—
#NL17-A	Kus brnění (Josky) — zástava	NL17	Fyzický kus přílby nebo pláty. 🔥 Drží ho ANETA (<i>upřesněno 2026-08-15</i>) — je to zástava, kterou zprostředkovává, a Hedvika si ji od ní ve W4 vykupuje za 6 grošů (#Mesec-Hedvika). Bez toho nemá ta platba co koupit.	Aneta od startu	GM → hráčka (Aneta)	must
#L1a-F	Prázdný flakón na lektvar zamilovaných	L1a-A4	Přibyslava do něj během dne namíchá Anetinu objednávku a v krčmě ji ho předá (L1a-A4.BD). MÍCHÁ SE VE HŘE — nemá ho hotový. Přísady: víno · zub divočáka (#L1a-G , má ho Havel) · divizna (<i>n. řebříček</i>) · jitrocel . Víno sežene Aneta u Doroty (výčepní — nový mikro-kontakt C×D). Diviznu i jitrocel si Přibyslava musí nasbírat — sušený měsíček nemá, takže jitrocel je povinný sběr, ne náhrada. (Pozn. pro GM: jitrocel a řebříček jsou nejistější najitelné rostliny z celého seznamu — jitrocel má listy u každé cesty celou sezónu, řebříček kvete na mezích až do října. Divizna je ta nejistá — kvete VII–IX na suchých náspech.)	celý den	hráčka (Přibyslava)	nice-to-have
#L1a-G	Zub divočáka	L1a-A4	🌸 Má ho Havel — trofej z lovu, nosí ji u sebe. Přibyslava ho potřebuje do lektvaru a musí si o něj říct. Nový mezioddílový mikro-kontakt B×D (viz karty B1 a D3).	celý den	hráč (Havel)	nice-to-have
#Q9b-A	Dva flakónky na medicínu / odvar + malá čutora s vodou	Q9b	Matyášovy. Flakónek č. 1 má hotový už z domova — tím obslouží Vavřince ve W2/W3. Flakónek č. 2 musí namíchat během dne a předá ho až při návratu (existující follow-up beat). Přísady: voda · heřmánek · levandule (<i>n. máta</i>) · kopřiva (<i>n. hluchavka</i>). Heřmánek i levanduli musí Matyáš sehnat od Přibyslavy — 🔥 levanduli ona ale nemá , takže mu dá sušenou mátu (#Q9b-C); heřmánek má (#Q9b-B). Kopřivu mu natrhá Havel (Matyáš kánonicky sám nesbírá). Dělá se na studeno (viz § GM pravidla: alchymie a jedy), ale musí to táhnout celé odpoledne — proto ho nedává hned a proto ho předává až na návratu. To zpoždění je diegetické, ne technické.	celý den	hráč (Matyáš)	nice-to-have
#Vyb-B4	Cestovní hmoždíř	—	Matyášova brašna. Bez beatu — je to jeho řemeslo na očích.	celý den	hráč (Matyáš)	optional
#Vyb-D3	Cestovní hmoždíř	—	Přibyslaviná mošna. Bez beatu; používá ho, když si odbočí pro diviznu.	celý den	hráčka (Přibyslava)	optional
#Q9b-B	Sušený heřmánek (sáček)	Q9b	Přibyslaviná mošna. Matyáš si o něj musí přijít říct — v srpnu heřmánek dokvétá a on sám nesbírá. 🔥 Ať se na tuhle rekvizitu nezapomene: bez ní nemá druhá dávka odvaru z čeho vzniknout.	celý den	hráčka (Přibyslava)	nice-to-have
#Q9b-C	Sušená máta (sáček)	Q9b	Přibyslaviná mošna. Levanduli nemá — když si o ni Matyáš řekne, dá mu místo ní tohle (do odvaru rovnocenné). 🔥 Ať se na tuhle rekvizitu taky nezapomene.	celý den	hráčka (Přibyslava)	nice-to-have
#Vyb-A6	Růženec + malá knížka hodiněk	—	Ludmila. Bez herní role — jen ať ji to GM nezapomene dát. (<i>V textu L1a Beat 1 to už stojí, v soupisce to chybělo.</i>)	celý den	GM → hráčka	optional
#Vyb-A3	Velký kříž na krku	—	Bartoloměj. Bez herní role — jen ať mu to GM nezapomene dát. (<i>Doplňuje jeho tik s růžencem/křížkem.</i>)	celý den	GM → hráč	optional

#	Rekvizita	Linka	Popis	Místo / čas	Kdo dodá	Priorita
#Vyb-D1	Kelímek na házení kostkami	NL19	Vlastimilův; vášnivý hráč nosí vlastní. Od 2026-08-16 má beat — večer jím vyzve Havla ke hře o #L3-C (NL19 – Sázka o kozinku).	celý den	hráč (Vlastimil)	optional
#Sifry-A/B/C/D	Čtyři sady šifrantských pomůcek	TopSeeker	Pro šifranty oddílů: Vavřínek (A), Blanka (B), Radovan ©, Vlastimil (D) . (Pozn.: karta A3 označuje za šifranta A i Bartoloměje — pokud má sadu dostat taky, je to pátá.)	start / celý den	GM	must
#L5-F	Lístek s vzkazem staré bandy (Vaškovi)	L5 / Vaškova zkouška IV	„Víme, kdo ty jsi... až výprava bude v Kuchelníku, nehlásit tábor v lese severovýchodně od brodu. Výměnou — Janek žije.“	mimo hlavní skupinu / cesta	GM	must (pokud běží varianta IV)
#Kostky-A	Dvě sady kostek	L5 / Vaškova zkouška I	Jedna normální, jedna cinknutá. Vaškova rekvizita.	krčma / večer	hráč (Vašek)	must (pokud běží varianta I)
#Kostky-B	Předměty do sázky u kostek	L5 / kostky	Hraje se kdykoli ve volné chvíli , nejen večer. Sázet se smí groše, drobné a osobní cetky bez funkce (náramek, spona, hřeben, přiděl jídla). Nikdy se nesází rekvizita nesoucí informaci — viz pravidlo v \$ GM logistika .	celý den / krčma	GM + hráči	must
#Zold-A	24 pražských grošů + 9 drobných mincí	—	Žold výpravy. Vydává Blažej v kempu (12:15–13:05), ne ve W0. Rozdělení: Blažej 4 · Havel 3 · Radovan 3 · Vlastimil 4 · Hedvika 6 · Vašek 2 · Aneta 2 + všech 9 drobných . Kdo chce hrát kostky a nic nemá, jde si pro to k veliteli svého oddílu. Asistent mince posbírá při přesunu do kempu; po debriefu dostane každý jeden groš na památku .	kemp / celý den	GM	must
#Mesec-Hedvika	Hedvičin měšec — 6 grošů	NL17	Výkupné za Joskovo brnění . Musí být vidět jako hromádka: matka odpočítává úspory kramáře. Bez toho nemá NL17 fyzický tvar.	celý den / W4	GM → hráčka (Hedvika)	must
#Mesec-Aneta	Kramářský měšec + počítací plátýnko	NL17 / meta-quest C	Aneta jediná vrací nazpátek a určuje cenu — je bankou hry.	celý den	hráčka (Aneta)	nice-to-have
#L5-Vzkaz-Liska	Vzkaz o osudu Lisky (F1–F4) — v plátěném sáčku	L5 bilance	4 varianty: lísková snítka (F1, žije) · kus odtrženého plátna (F2, na útěku) · okovy ze žaláře , zmenšený symbol (F3, dopaden) · zlomená šípka z kuše (F4, zabít). Ke každé patří jedna tichá věta — viz \$ 5.9 / \$ 5.10 . Pro Vaška i Bětku ; otevírá se. Nikdy ne mince .	krčma po baladě	GM (jako neutrální host)	must
#Balada-Text	Text balady (kostky + prázdné sloty 2/4/bridge)	L3/L6	[ZRUŠENO 2026-08-17 — třetí duplicitní ID pro tutéž věc; sjednoceno na #L6-B]	—	—	—
#L4-D	Malý fyzický Boží muka (dřevěný kříž na patě)	L4	[ARCHIVOVÁNO S4a — less-is-more škrť 10, stejný důvod jako #L4-C]	—	—	—
#L3-E	Kožený tubus (Jirův průkazní tubus)	L3	Fyzická rekvizita ukrytá u vývratu staré olše na břehu brodu; GM umístí den předem spolu s #L4-B; nález Havla v L3 Beat 7b (meta-quest B) ; viz Vlastimilovo dilema mýtus/tubus [E18]	u olše na břehu brodu / den předem	GM	must
#L3-F	Vlastimilova píšťala (dřevěná píšťalka nebo flétna)	L3	Zkušební refrén u sv. Matouše (Beat 2), pak veřejně na vyhlídce (Beat 3); neumí-li hráč hrát, postačí pobrukování. Vlastimil má u sebe i trubačskou trubku a loutnu — bez vlastního ID, jsou to kostýmové/profesioní kusy, které nefigurují v žádném beatu (trubka refrén v kostele utrousit neumí, proto beat drží píšťala). Priorita nice-to-have je vědomá, ne zděděná po #L3-B : beat L3.B3 (veřejný refrén na vyhlídce) je sice první vrchol L3 a živi L6.B7, ale sám text beatu má bezrekvizitní fallback — pobrukování. Bez píšťaly se tedy nic nekácí.	celý den	hráč (Vlastimil)	nice-to-have
#L5-G	Lísková větvička u mlýna	L5	Není to znak bandy — je to Janek . Mlynář posílá Vaškovi lískovou větvičku, protože mluví o svém nemanželském synovi, kterého nesmí pojmenovat nahlas. Večerní snítka (F1) je pak odpověď na tu němou otázku.	Kuchelník / mlýn	GM	nice-to-have
#L1b-B	Malé pečetidlo Mikuláše z Malína	L1b	Blanka jím v krčmě zapečetí dopis pánovi (Beat 5). Nosí ho celý den u sebe — jediný fyzický důkaz jejího závazku; nikdo v družině ho nepozná (Malín je mimo kraj)	celý den / krčma	hráčka (Blanka)	nice-to-have
#Dite-A	Relikviář s dvěma latinskými nápisy	NL10 / dětská role	Nositelka relikviáře . Přední LUX IN TENEBRIS LVCET , zadní DEVS SOLVS IVSTE IVDICAT . Uvnitř úlomek kosti s vyrytým křížkem (podvrh); skrytá schránka na jednom kolíku → vysune se lůžko, výřez je uvnitř lůžka, pravý ostatek vypodložený kůží. 🚫 Provedení a GM lore: relikvie_symbolika_02.md \$ 6 . Bez relikviáře NL10 neexistuje — je-li ve hře, musí být.	celý den	GM → Nositelka (bez dítěte veze Bartoloměj)	nice-to-have
#Dite-B	Zápisník (skicák) + uhel pro Kronikářku	dětská role	Kronikářka . Kreslí a zapisuje celý den — tři věci; ve W5 fázi 2 ho předá veliteli (chráněná položka výslechu), šlechtic vybere jednu kresbu a zeptá se na ni. Je to i spouštěč DK3 („Co si to tam čmáráš!“).	celý den	GM → Kronikářka	nice-to-have
#Dite-C	Vaškův zapečetěný rozkaz (pečeť ratajského pána)	dětská role	Líc: „ <i>Václavovi, biřící ratajskému. Dnešního dne půjdeš s výpravou a budeš dbát, aby se nikdo nezatoulal a nikdo cizí se k družině nepřidal. Sečti hlavy ráno i večer. Bude-li ti kdo činiti obtíže, uveď jeho jméno. Tento list mi vrátíš, až se vrátíš. Poslovi, kterýž list ponese, náleží groš. Rychtář ratajský.</i> “ — na rubu jedna řádka, kterou za rozbřesku připsal Vavřínek podle Vaškova diktátu: „ <i>A tuhle mi hlídej. Je lepší zbrojnoš než já.</i> “ Večer Vašek odpočítá dítěti groš — není to dárek, je to mzda posla podle doložky. Strážkyňné pečeti ho nese celý den a ve W5 fázi 3 ho po doznění protihlasu předá a ukáže prstem — poslední hlasitý beat večera.	celý den, vrací se večer	GM → Vašek → Strážkyňné pečeti	nice-to-have
#Dite-D	Kartička otisků pečeti + lupu	dětská role	Vaškova rekvizita , ráno ji půjčí dítěti: „ <i>Tyhle tři znám. Co nemá ani jeden, tomu nevěř.</i> “ Tři kreslené (ne otiskované) znaky: ostrve pána ratajského · sv. Prokop s čertem (sázavský klášter) · dvouocasý lev (královská kancelář). Lupu doplní GM ve W4 u tubusu	celý den / W4	GM → Vašek → dítě	nice-to-have

Souhrn (přepočteno 2026-08-17 strojově proti této tabulce): must = 22 řádků tabulky · nice-to-have / optional = 29 řádků · zrušených/archivovaných řádků = 9. ⚠️ Jsou to řádky, ne kusy k výrobě — #Sifry-A/B/C/D je jeden řádek pro čtyři sady, #Kostky-A jeden řádek pro dvě sady kostek, #L6-C jeden řádek pro tři misky + kamínky pro všechny. Při nákupu/výrobě

počítej kusy, ne řádky. (#L1a-B, #L1a-E, #L2-B, #L3-D, #L4-C, #L5-C, #NL11-A, #Balada-Text, #L4-D). Plná verze (4 oddíly) je všechny živé, minimum (3 oddíly) jen **must**.

⚠ **Dřívější souhrn tvrdil „must = 17, nice = 10” — obojí bylo zastaralé.** Počty se neaktualizovaly, když do tabulky během léta přibyly #L6-C , #Sifry-A-D , #Zold-A , #Mesec-Hedvika , #L5-Vzkaz-Líska , #Kostky-A/B , #NL17-A , výbavové #Vyb-*, bylinkové #Q9b-* a dětské #Dite-* . **Pokud se tabulka znovu změní, přepočítat, ne odhadnout.**

Historicky platné poznámky k jednotlivým položkám: #NL7-A odebrán (NL7 smazána) · #L3-E přeřazen z nice-to-have na **must** v S4a (umísťuje se den předem spolu s #L4-B) · #L5-D krátce nesl must v S5 jako domnělý spouštěč F1–F4, **2026-08-16 vrácen na nice-to-have** (beat nemá mechanický dopad na bilanci) · **dětské #Dite-A-D jsou nice-to-have** (rozhodnutí kurátora 2026-08-17 — dítě nemusí dorazit, must položka by zbytečně blokovala minimální balíček).

Tabulka NPC zásahů (a kdo je může nahradit)

Účel: seznam okamžiků, kdy někdo cizí (NPC nebo „přebraná” role hráčem mimo LARP) musí říct repliku nebo předat předmět.

#	NPC moment	Linka	Co dělá	Doba / místo	Kdo může nahradit
NPC-1	Posel u brány	L1a	Předá Kláře váček s lístkem; šeptem řekne odeslatele	Pirkštejn / start	GM (jednoduchá role, 10 vteřin)
NPC-2	Hanušův písař	L2	Předá Blažejovi seznam noční hlídky	Pirkštejn / start	GM (10 vteřin)
NPC-3	Drbna na vyhlídce	L1a / L4	Šeptem Ludmile o Blance: „Říká se, že drží víc měšců než modliteb.”	Vyhlička / ~11:00	GM jako rolová ozvěna
NPC-4	Stará žena u potoka v Talmberku	L1a	[ŠKRTNUTO S4a — less-is-more škrt 4, 85 %; Talmberk zůstává pro L1a tiché okno]	—	—
NPC-5	Posel-cizinec u brodu (fallback)	L1a	Osloví Radovana s vágním výhrůžným vzkazem	Kuchelník brod / ~16:30	GM (pouze pokud Klára nedoručila L1a-C)
NPC-6	Poutník u sv. Matouše	L6	Bartolomějovi řekne „Otče, jednou jsem slyšel, že kněží unesou na ramenou víc, než vychází z evangelia”	sv. Matouš / ~10:00	GM (jednoduchá role)
NPC-7	Otec mlynář (odstraněno)	L4 / L5	Bětko a Vošek u mlýna	Kuchelník mlýn	Není potřeba — otec je na vorech, fyzicky nevystupuje. Bětko u mlýna stojí sama s dopisem v kapse.
NPC-8	Krčmář v Ratajích	L1a / L5	Předá Kláře vzkaz od Štěpána a Voškovi měšec	~Krčma / 19:00~	GM převezme roli — krčmář není potřeba jako samostatný NPC. GM v krčmě donese džbán a šeptne zprávu (přirozeně se vmísí mezi hosty).
NPC-9	Marika v krčmě	L2 / L6	Krátký šepot Blažejovi: „Odešel jsi moc brzo. A nechal jsi u mě opasek — mám ho pod pultem.” (musí to slyšet Hedvika; opasek = klíče, viz navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.8)	Krčma / ~19:00	GM nebo „host z města” (less-is-more R4 — stejná osoba, co dělá Dorotinu zálohu u kováře, cue #35; jedna vypůjčená tvář, dva úkoly). Nouzově: GM položí opasek na stůl se slovy „od Mariky” — Hedvika vidí důkaz, ne tvář.
NPC-10	Klimentův hlas v Sázavě (zmiňováno, ne fyzicky)	L2	Jen ve Vavřincově hlavě	celý den	Není potřeba — pouze v textu
NPC-11	Šafář u hraničního kamene	L4	Off-screen — kdo posunul kámen	jen zmínka	Není potřeba — pouze v naraci
NPC-12	Kliment (převorův prostředník pro byliny + tentýž Kliment, jemuž Vavřinec půjčil klíč archivu)	P4 (Přibyslava) + L2 (Vavřinec)	Off-screen — nese dvě tichá tajemství: písaře Vavřince i bylinkářky Přibyslavy	jen zmínka	Není potřeba — pouze v textu Přibyslavy a Vavřince
NPC-13	Žena, co platila Štěpánovými groši	P3 (Přibyslava)	Off-screen — Štěpánova prostřednice	jen zmínka	Není potřeba — pouze v textu Přibyslavy
NPC-14	Joska (Hedvičin syn)	L2 / NL17	Off-screen — důvod Hedvičina motivu	jen zmínka	Není potřeba

Souhrn nutných NPC zásahů (po revizi):

- **GM zvládne sám:** NPC-1, NPC-2, NPC-3, NPC-5, NPC-6, NPC-8. Šest krátkých rolových intervencí přes celý den. Realistické. (NPC-4 škrtnuta S4a, škrť 4.)
- **NPC-9 (Marika)** — payload je fyzický důkaz (opasek), ne herecký výkon. **Opasek nejen zmíní, ale POLOŽÍ** (#L2-D). Ideálně „host z města“ (stejná osoba jako Dorotina záloha u kováře); kaskáda náhrad **M2** GM položí beze slov („Od Mariky.“) / **M3** Dorota. Viz § Opasková GM kartačka .
- **NPC-15 (posel z hradu)** (nové 2026-08-15) — jedna věta ve W5 fázi 1, pak odejde: „Od hospodyně z Pirkštejna. Prý to nechal nějaký písař ze Sázavy a ptal se po vás.“ Předá Vavřincovi #L2-C . **GM zvládne sám**; alternativně přijde Eliška osobně jako NPC, nebo nepřijde nikdo (obojí legitimní).
- **Vyškrtnuto / odstraněno:** otec mlynář (per audit — nevystupuje), krčmář (GM převzal).
- **Pouze textové (žádný herec):** Kliment (dvojrole: Vavřincův kamarád + převorův prostředník), šafář, žena, co platila Štěpánovými groši, Joska — zmínky v naraci, fyzicky nepřítomny.

Závěr: Hra zvládnutelná s **jediným GM + jednou cizí tváří pro Mariku** v krčmě. Mlynář a krčmář jsou eliminováni.

Opasková GM kartačka — řetěz L2 (S4a, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.8](#))

Účel: poslední chybějící kus opaskového fixu (body i+ii kurátora, klišé fix #6, less-is-more R4) — dosud byl řetěz rozptýlený po L2 Beat 3/8, NPC-9 a intervenci #8. Tady je jako jedna GM kartačka pro rychlou orientaci v terénu.

Kánon (přepsáno 2026-08-15 — dřívější rovnice „opasek = klíče“ logisticky neobstála)

Klíče chodí se službou. Blažej službu tu noc nikdy nepřevzal — byl v Ratajích v civilu, mimo službu — **takže se k němu klíče vůbec nedostaly**. Zůstaly u těch, kdo na hradbách skutečně stáli.

Hotová odpověď, ptá-li se kdokoli, kde byly klíče

„Ptá-li se někdo, kde byly klíče: u těch, kdo tu noc drželi službu. Blažej ji nepřevzal, takže je nikdy neměl. Na hradě se s klíči nestalo vůbec nic — chyběl jen velitel.“

Důkazem tedy **nejsou klíče, ale opasek**: velitel, který tvrdí, že ho celou noc nesundal, ho nechal v hospodě v Ratajích. **O klíčích říká pravdu a lže jen o sobě.**

Rekvizita #L2-D : široký **vojenský opasek s kováním a přezkou, bez tesáku** (nesehnatelný). Nechat na něm **prázdná poutka a kroužky, na kterých zjevně něco viselo** — opasek má vypadat *rozstrojený*, tedy sundaný, ne ztracený. **Kostýmová pojistka zdarma**: Blažej má celý večer na sobě **jiný, obyčejný pásek**. Když před ním pak leží ten kovaný, je rozdíl vidět i z druhé strany stolu.

Řetěz (chronologicky)

- 1. **W2 vyhlídka** — Blažej nahlas: „Včera v noci bylo všechno, jak má být. Klíče tam, kde být měly — a já od klekání do rozednění nesundal opasek.“ (pojistka; Hedvika slyší, GM potvrdí hlas z kuchyně). Viz L2 Beat 3.
- 2. **Den** — Hedvičiny testovací věty (karta A4) vracejí útržky z noci do oběhu; Blažejova ruka tuhne — **a Vavřinec zavírá oči** (jeho tik č. 3), protože dvě z těch vět jsou jeho vlastní.
- 3. **W5 fáze 1 — CELÝ ZBYTEK ŘETĚZU PROBĚHNE V HOSPODĚ.** ⚠️ **Opasek se nikam nepřenáší k ohni.** Sled musí být těsný — všechno do jedné minuty:

#	Kdo	Co
a0	Vlastimil ★	UDIČKA. Jako herold vstane s pohárem a připije veliteli: „ Na velitele! Kdo vydrží noc na hradbách a den v poli, tomu patří první džbán. “
a	Blažej	Musí odpovědět — velitel na připitek k vlastní cti mlčet nemůže. A protože se cítí bezpečně, odpoví víc, než musí : „Včera v noci bylo všechno, jak má být. Klíče tam, kde být měly — a já od klekání do rozednění nesundal opasek.“
b	Marika / „host z města“	Přijde k jeho stolu: „Odešel jsi moc brzo. A nechal jsi u mě opasek.“ — a opasek položí.
c	Hedvika	Položí mísu, na ni složený opasek, a řekne rovným hlasem: „ Našlo se to u výčepu, pane. Prý je to vaše. “
d	oddíl D	Zapiše si to jako „položené mlčení“ (karta MASKA).

Mísa je záminka, proč k němu smí přijít, aniž ji někdo zastaví. Opasek je to, co říká. Není to obvinění — je to vracení ztracené věci, na což má jako kuchařka plné právo a plnou popíratelnost.

Proč připitek a proč Vlastimil: potřebujeme, aby Blažej mluvil o té noci **sám a nevyprovokovaně** — kdyby se ho někdo zeptal, je to výslech a on se zavře. Přípitek naopak **dává slovo, ne otázku**, a Blažej je typ, který na chválu odpoví rozvedením. Vlastimil je herold: veřejná řeč je jeho řemeslo a připitek od něj nikoho nepřekvapí. **A je v tom ironie zdarma — herold veřejně chválí noc, kterou Blažej neodstál.**

⚠️ **Přípitek musí obsahovat slova „noc na hradbách“** — to je ta udička. Bez nich Blažej odpoví o dnešku a řetěz se rozpadne.

Kaskáda udičky (když Vlastimil nehraje / zapomene): **U2** „host z města“, který jen tak od vedlejšího stolu: „Vy jste ta posádka z Pirkštejna? Tak na vaši noc — prý byla dlouhá.“ · **U3 Dorota** při čepování: „Na tu noc, co držela.“ · **U4** GM šeptem přímo Blažejovi: „Teď je chvíle to říct nahlas.“

Kaskáda doručení opasku (GM sáhne po první možné): **M1** Marika · **M2** GM položí beze slov („Od Mariky.“) · **M3** Dorota („Tohle leželo pod pultem. Prý to má někdo z vás.“).

4. Pojistky, když nikdo nezareaguje — dvě patra:

- **hned v hospodě: Dorota** (výčepní, je to její lokál, je z oddílu D): „To je vaše, pane? Prý se to našlo u výčepu.“
- **až u ohně (fáze 2): šlechtic** se k tomu vrátí: „Kuchařko. Proč jsi mu to večer přinesla?“ Hedvika smí odpovědět čímkoli, i pokrčením ramen — **otázka sama gesto zveřejnila.**

5. **W5 fáze 2 (výslech)** — Blažej lež zopakuje šlechticovi. Půlka místnosti už ale viděla opasek. **Výslech je dozvuk, ne rozbuška** — jeho opakovaná lež má působit zoufale, ne hrozivě.

6. **GM pravidlo:** gesto patří do **fáze 1**, ne do fáze 2 ani 4. Jeho čitelnost stojí na tom, že **věta a opasek dopadnou do jedné minuty** — ne na tom, že je někdo tiše chytrý.