

LARP/RPG: Výprava — Rataje nad Sázavou — Kompletní průvodce postavami (verze 19)

Změny v _19 oproti _18 (2026-08-17, RC01 — korekturní průchod dle

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

- **KOLIZE ID:** dětské rekvizity [#Deti-A/B/C](#) **zrušeny** (kolidovaly s [#Dite-*](#) , které používají všechny navazující soubory) — na kartách dětských rolí nově [#Dite-B](#) skicák · [#Dite-A](#) relikviář · [#Dite-C](#) rozkaz. Priorita všech dětských rekvizit **nice-to-have** (rozhodnutí kurátora).
- **Odstraněny rozpory uvnitř jedné karty:** B1 Havel měl v úkolech „jednou za den smíš pronést větu o pravdě (V7)“, ačkoli o 40 řádků výš je **V7 škrtnuto** · B4 Matyáš měl u Q9b staré přísady (*kozlík, mateřidouška*) proti platnému receptu (*voda · heřmánek · levandule/máta · kopřiva*) · B4 Matyáš měl v Klíčových momentech „tvoje mlčení u mše“, ačkoli beat byl 2026-08-17 přepsán kvůli **zavřenému kostelu** · D1 Vlastimil a přenosová tabulka v [§ D4](#) měly cynik×romantik pořád na **vyhlídce**, ač se Matyášova půlka přesunula do **W2.5**.
- **GM cue-list:** počet cues opraven **45 → 46** (přepočteno kus po kuse; #8 škrtnut, #35 škrtnut, přibýly #34b a #38b) · opraveny počty v hlavičkách oken (W0 8→7, fáze 2 3→4, fáze 4 3→4) · dangling odkaz [\[cue #43\]](#) → [#43b](#) · doplněno okno **W4.5** do legendy.
- **Jazyk:** A6 Ludmila — replika „co máš dělat, když jeho pán...“ byl hybrid staré a nové verze, sjednoceno na kánon „co dělá poddaný, když jeho pán šlape špatnou cestu?“ · C1 Radovan — rozbitá závorka/kurzíva u kánonu dopisu · překlep „rozumnější“ → rozumnější.
- **Tabulka složitosti:** Matyáš přepsán (po kanibalizaci Ctibora nese L3+L6, ne jen L3) a opraveny dva nepravdivé souhrnné údaje pod tabulkou.
- **A6 Ludmila:** beat s Bětkou přeukotven z „cesty k rozcestí“ na **W2.5**, kam byl přesunut už v S4a.

Status: Master dokument. Mechanické sloučení [postavy_detaily_09.md](#) (konceptuální profily postav) a [postavy_karticky_06.md](#) (karty hráčů, GM cue-list, hodnocení složitosti). Po sloučení je [postavy_karticky_06.md](#) smazatelný bez ztráty jediné instrukce, věty nebo herní metriky.

Změny v _18 — čtvrtá dávka (2026-08-17, kontrolní průchod po kanibalizaci Ctibora; záloha [postavy_komplet_18_backup09.md](#)):

- **ŠKRTNUTO — napětí V7** („...ne všechno z toho, co dnes najdeme, musí být pravda“). Po přenosu na Havla se z ní stala **vágní verze téhož sdělení, které nese ostřeji v deflátoru**; u Ctibora duplicita nebyla. Odlehčuje W2.

- **ŠKRTNUTO — celodenní úkol „tři podivné věci“, nepřenáší se na Dorotu.** Motivace byla Ctiborova vypočítavost (kamufáž), Dorota takový motor nemá; navíc už v oddílu D vede sběrný seznam MASKY — dvě evidence na jednoho hráče. **Šlechticova otázka zůstává beze změny znění**, jen na ni nečeká splněný checklist (fail-safe drží dál).
- **PŘESUNUTO — cynik×romantik (L6.B3), Matyášova půlka: W2 → W2.5.** Na vyhlídce mu kolidovala s vlastním hlavním momentem (pozná v refrénu pacienta, zbledne) a byla to nejrizikovější chvíle pro ukecnutí. **Dorotina půlka zůstává ve W2.** Všechno Matyášovo mluvení o Jírovi je teď v jednom okně.
- **PŘESUNUTO — obchůzka puchýřů: W2.5 → W3 (rozcestí).** Kolidovala se dvěma novými beaty a **na rozcestí sedí i věčně** (po pěti hodinách chůze puchýře reálně jsou). U oběda tu barvu volně pokrývá **Klára** ([#Mast-Klara](#)) — je to její kamufáž, ne quest.
- **PŘEPSÁNA tři kola fámy.** Kolo 2 (W3) je nově **ZLOM**: Matyáš vypustí Ctiborovo jméno a mluví v první osobě, Dorota ho poprvé osloví jménem. Kolo 3 (W4) se tím vrací k originálu — **tichá ozvěna pro sebe**, protože už je to jeho vlastní verze.
- **ZRUŠEN strop „max 2 GM úkony“ ve W2.5** (rozhodnutí kurátora: „GM to zvládne, 2 je hodně málo, rozumnější je 8 a víc“). Zůstává jediné pravidlo: **premiéra fámy musí proběhnout před publikem.**
- **PODPORA misky KRYSA** — diagnóza: tvrdá snižující fakta o mrtvém dnes neříká **nikdo**. Tři nové podpory: **Havlův váček na stůl** (dva groše a kus vosku — fyzický důkaz malosti, řetěz Havel→Vašek už v kánonu byl a jen nikam neústil), **Vaškova věta o živnosti** (bez jména a cejchu, žádná zrada vlastních), **Přibyslavin prsten** (jen když sama chce). Plné znění v [archiv_zaver_debriefing_03.md](#).
- **DOŘEŠEN modul Ž3** (byl po Elišce rozbitý): opasek klade **GM napřímo**, šlechtic se na něj zeptá; **gesto s mísou padá bez náhrady** a Hedvika se tím posouvá k „nevyřazovat“.
- **W1 „dva staří vlci“ — PŘEPSÁNO, ne škrtnuto.** V sobotu ráno bude **kostel zavřený a mše se nekoná**, takže původní těžiště („mlčení u mše = první čitelné mlčení dne“) **přestalo platit** — stát venku není gesto, když není kam jít. Beat nově stojí na **jedné utroušené větě** Matyáše Havlovi: „*Já dovnitř nechodím... A zrovna tenhle týden bych tam měl co říkat.*“ Popíratelné, ale **první stopa jeho viny nahlas** — šest hodin předtím, než někdo pochopí proč. Havel se nezeptá.
- [\[hranice M1\]](#) **UPŘESNĚNA — dřívější znění bylo zbytečně přísné.** Nově jedna věta: „**Cizí slova smíš opakovat všechna, vlastní oči nesmíš přiznat žádné.**“ Matyáš tedy **smí pod Ctiborovým jménem odrecitovat celou jeho „skutečnou verzi“ včetně šestákový kurýr, kradl měšce a **cejchu pod rukavicí** — relay neimplikuje ohledání ruky. **Tím se zachránila příčka 3 „žebříku“** (klíč si podá vlastní pusou) a zároveň se vrátila tvrdá snižující fakta o mrtvém, která po Ctiborovi jinak neříkal nikdo.

Změny v _18 — třetí dávka (2026-08-16, vyřazení Ctibora; záloha před editací:

[postavy_komplet_18_backup03.md](#)). Tento soubor je propsaný celý (karty D4/B4/D2/D1/B1/A1 + GM cue-list + přehledové tabulky):

- **D4 Ctibor** — **(VYŘAZENO)** . Role se nehraje; zůstává jako NPC v Ratajích (odřekl na poslední chvíli pro bolavá záda, leží doma, **nevystupuje ani večer**). Karta needitovaná pod blokem, slouží jako zdroj replik pro fallback. **Vědomé přebití modulu M1** z [vyrazovací_plan_prehodnoceni_03.md](#) (ten říká „agendu nepřebírá nikdo“) — kurátor rozhodl agendu přenést, protože na ní stojí dramaturgie dekonstrukce kýče. V kartě je **přenosová tabulka** všech jeho beatů.
- **Konvence značení:** [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Matyáš \(fallback\)\]](#) / [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Dorota \(fallback\)\]](#) u přebraných beatů, [\[hranice M1\]](#) u připomenutí dělby, [\[F\]](#) v seznamech klíčových momentů. Vše fulltextově dohledatelné.
- **B4 Matyáš** — **hlavní náhradník**. Nová sekce s **motivací** (cena mlčení: šil ránu od čepele a vzal peníze → z legendy vzejde otázka „kdo ho šil?“, z opilce nevzejde nic), **licencí mluvit** (fámu tlumočí *pod Ctiborovým jménem* = doslech, ne znalost, nulové sebeobvinění), **hranicí M1** (forma a doslech, nikdy vlastní fakta o jezdcí — pojistka z S4b platí beze změny). Přebírá: W1 „dva staří vlci“ · druhou půlku L6.B3 · fámu ve 3 kolech (**3. kolo přepsáno** na jeho vlastní beat) · popření po baladě (**bez cejchu pod rukavicí**) · miskou KRYSA · nově štít→núž u výslechu. **Dual B→D AKTIVOVÁN** (§3.3 matice se stalo základní konfigurací).
- **D2 Dorota**. Přebírá **jméno „Jíra Hrubý“** (hostila ho dva večery — jediný neprůstřelný zdroj po Ctiborovi), **„tři podivné věci“** a **šlechticovu otázku jako první z D**. Otevírá L6.B3. Její námítky u fámy míří **na nepřítomného Ctibora, ne na Matyáše** — tím tichá aliance L3 přežije. Nová věta o **rukavici** jako nevědomá munice pro Matyášovo popření.
- **D1 Vlastimil** — druhá půlka přepsané scény, proto zpracován hned s nimi: protihlas balady i cynik×romantik nově míří na **Matyáše**; přidáno upozornění, že felčar útočí na řemeslo a doslech a **nesmí být tlačěn k faktům**. Replika „*Brankou prochází leccos, Ctibore*“ → „... *felčare*“. Sjednoceno i v **§ 3 Předbriefy** a v úvodním odstavci jeho karty. (*Backstory ponechána: Vlastimil se jméno „Jíra“ dozvěděl od Ctibora dva dny předem — Ctibor tehdy v Ratajích byl a je to dál platné.*)
- **B1 Havel** — přebírá **deflátor** (tubus / prsten / Kliment; pojistka E20 proti kontaminaci šifrovačky). (*Napětí V7 mu bylo 2026-08-16 taky přiřazeno, ale 2026-08-17 škrtnuto — duplicita.*) Je to upgrade, ne nouzovka: Ctibor defloval ze *znalosti*, Havel **z řemesla** („stopa položená vs. ušlapaná“) — bez GM šeptu a bez tajného vědění. Nová tabulka tří situací s hotovými větami. Plus „dva staří vlci“ nově s Matyášem.
- **A1 Blažej** — jedna věta: oddíl D je nově **bez ozbrojeného úplně** (jediný voják kromě něj je Vašek).

- **GM cue-list:** cue **8 škrtnut** (vojenská inspekce padá bez náhrady) · fáma-premiéra ve W2.5 předadresována na **Matyáše** s poznámkou o tlumočení pod Ctiborovým jménem · cue **38** → **Dorota** (přeformulovaná otázka) a **nový cue 38b** (Matyášova dvojrána štít→núž) · cue **41** ukazuje na Matyášovo popření.
- **Přehledové tabulky:** Přehled linek (L6), tabulka složitosti (řádek D4 vyškrtnut), křížová mapa linek, úvod W2.5 v cue-listu.
- **Padá bez náhrady:** W0 vojenská inspekce · reakce na refrén na vyhlídce („*Aha. Tak ten kluk od Pirkštejna.*“) — Matyáš má na refrén vlastní, opačnou reakci a nejde je složit.

Změny v _18 — druhá dávka (2026-08-15, zapracování [analýza_eliska_gesto_penize_05.md](#) ; záloha před editací: [postavy_komplet_18_backup01.md](#)):

- **A5 Eliška** — **(VYŘAZENO)** . Role se nehraje vůbec; zůstává jako NPC v loru. Agenda přesunuta do [archiv_vyrazenych_postav_04.md § Eliška \(A5\) – vyřazení role](#) . **Q7 padá** (A4 i A5).
- **A1 Blažej:** nová pojistková věta „*Klíče tam, kde být měly — a já od klekání do rozednění nesundal opasek.*“; **musí ji zopakovat u večere v krčmě**; kostýmová poznámka „*večer si vezmi jiný pás*“.
- **A4 Hedvika:** přepsáno, co té noci slyšela (**Blažej × Vavřinec otevřenými dveřmi archivu**, dva mužské hlasy, žádná žena); **nové tři testovací věty** (dvě jsou doslovné citace a trefují i Vavřince přes jeho tik č. 3); **opaskové gesto přesunuto do W5 fáze 1** s jednou větou „*Našlo se to u výčepu, pane. Prý je to vaše.*“; 6 grošů na výkup brnění.
- **A2 Vavřinec:** proč se vztah nedá přiznat (důkazní, ne mravní rámec); **dvě uzávěrky** (duše do soumraku, ruka do rána); **deník zůstává v archivu**, na cestu jen zápisník; **Klimentův lístek #L2-C** se čtyřmi volbami; upřesněná znalost klášterního vosku; bez peněz.
- **C4 Vašek:** mince sjednocena — **trojlístek a okřídlený meč, ve váčku** (tik 2/6 sloučen, „ohnutá“/„ostře broušená“/liščí hlava pryč); replika o původu znaku; ⚠ **#L5-D se schovává, #L5-Vzkaz se otevírá a podává Bětce**.
- **C3 Klára:** „byliňák“ → „*vlastní zásoba koupelových bylin, mastí a vonných olejů*“; s sebou jen mast na opuchliny. **D3 Přibyslava:** totéž ve vazbě na Kláru; přepsaná P4 (láhev — pečeť není proti jedu, a Ludmile se **neukazuje, jen zahlédne**).
- **D2 Dorota:** nová věta ve W2.5 („*U Hedviky poznáš, jak si stojíš...*“, zasévá gramatiku gesta) + pojistná otázka u opasku.
- **METODIKA §2:** pravidla 5 a 6 o penězích a sázení + **tabulka rozdělení 24 grošů + 9 drobných**.
- **GM cue-list:** cue 17 nová věta; **cue 43 rozdělen na 43a/43b** (měsíc × vzkaz — dvě různá předání); cue Q7 vyřazen; nové cues fáze 1 (přípitek, Blažejova věta, opasek, lístek).
- **D1 Vlastimil:** nový beat **přípitek veliteli v krčmě** („*...noc na hradbách a den v poli*“) — udička, která rozmluví Blažeje, aniž by se ho někdo ptal.

- **NL18 „Oči a ruce“** (B1 × B4) **dostalo ID** a rekvizitu **#NL18-A** — kelímek bylinného mazání na klouby v Matyášově brašně.
- **Doplněny chybějící rekvizity na karty:** B1 Havel **zub divočáka** **#L1a-G** (nový mikro-kontakt s Přibyslavou) · D3 Přibyslava flakón + hmoždíř · B4 Matyáš hmoždíř + **dva flakónky** **#Q9b-A** · D1 Vlastimil kelímek na kostky · dětské role skicák / relikvíář / rozkaz.
- **C2 Aneta — nový blok NL17: drží** **#NL17-A** (**Joskovo brnění**) a Hedvika si ho u ní ve W4 vykupuje za 6 grošů; tři možnosti, jak s tím naložit. Na Anetině kartě NL17 dosud **chybělo úplně**, přestože ji Hedvičina karta jmenuje.
- **#L3-C** **přejmenováno** na „**kus červené kozinky**“.
- **Bylinné lektvary — stav a přísady na kartách:** D3 Přibyslava **míchá lektvar zamilovaných** (víno **od Doroty přes Anetu**, zub od Havla, divizna z odbočky, měsíček sušený) a **dodává Matyášovi heřmánek + levanduli**; B4 Matyáš má **první dávku odvaru hotovou, druhou míchá** (studený výluh, protože na trase není oheň → předává až na návratu); C2 Aneta shání víno u Doroty; D2 Dorota víno vydává a všímá si toho. **Zmínka, že převorův lektvar je totéž co Vavřincův odvar, odstraněna** — převor má **jiný lektvar, na nespavost** (kořalka, kozlík, máta).
- **Briefing, pravidla 7 a 8:** „*Dnes se netráví*“ + **jak se dnes dělá lektvar** (na studeno, základ studená voda nebo víno, byliny drcené v hmoždíři, co se drtit nedá jde tam celé, pak to musí táhnout).
- **Úklid lektvarového inventáře: Lazarův lektvar** (Matyáš) a **sejvovice** (Přibyslava) **odstraněny ze hry**; „*měsíčková mast*“ → „**měsíčkový odvar**“, „*lektvar proti přejedení*“ → „**zaživací odvar**“; Přibyslavě doplněn **lektvar na nespavost** (ten dělá převorovi). Nové rekvizity **#Q9b-B** **sušený heřmánek** a **#Q9b-C** **sušená máta** v její mošně — **levanduli nemá**. Přibyslava **nemá sušený měsíček**, takže do lektvaru zamilovaných musí nasbírat **jitrocel**.

Změny v _18 oproti _17 (2026-08-15, zapracování

analiza_hierarchie_pan_vazal_poddany_01.md po kurátorském rozhodnutí): Do **společného briefingu (METODIKA §2)** přidán blok „*Čtvrté pravidlo — o rozkazech*“: rozkaz zdrží, nikdy nezastaví; zpověď nezakáže ani pán; nikdo nemikromanažuje; kdo chce odejít stranou, dostane svolení. Plné znění a odůvodnění: **linky_detaily_15.md § Hierarchie a autorita – pravidla dne**. **Karty:** A1 „*zdržuješ, nezakazuješ*“ + rozdělení kompetencí s Radovanem; A2 věta, že zpověď mu nikdo zakázat nemůže; A3 **zrušen strop dvou zpovědí za den** (kdo přijde, toho vyzpovídá — strop dvou podobenství zůstává); A4 záminka pro rozhovor s Radovanem (podává mu přídel ve W2.5); A6 Ludmila má v krčmě diegetický důvod být a odchází po baladě; B1 + B2 + C4 přepsané znění voleb NL3 (pytlák na scéně není) a rozdělení „Havel volá, Vašek koná“; C1 měřítko DK („dobrý pán“, ne moderní slušnost), DK5 notýsek se **prohlíží, neponechává**, a proč Vavřincovi nemůže poručit (Q4); C3 profesní záminka i pro větev (e) — **větev sama beze změny**; C4 řetěz velení + Vašek **neví dopředu**, že zkouška přijde; D1 nový veřejný beat **vyhlášení Hanušova**

vzkazu u Horního hradu (mandát večerního výslechu). Ctibor (D4) vědomě netknut — bod H7 kurátor odložil.

Změny v _17 oproti _16 (S5, sweep zastaralých odkazů na žádost uživatele, 2026-07-23): 3× [archiv_vyrazenych_postav_02.md](#) → [_04.md](#) (přes mezikrok [_03.md](#) , protože archiv sám dostal ještě jeden bump v průběhu téhož sweepu) a 2× [linky_detaily_12.md](#) → [_13.md](#) v GM cue-listu (vzniklo tím, že [linky_detaily](#) byl na [_13](#) opraven až v průběhu S5, po dokončení této karty). Žádná jiná změna obsahu.

Změny v _16 oproti _15 (S4b — postavy, [zpracovaci_plan_01.md](#) , 2026-07-23): Modul Dvojí kniha purkrabího DK1–DK6 na kartě Radovana (C1), se setupy na kartách Hedviky (A4, DK1 „nedopočítala jsem se“) a Blažeje (A1, DK3 „Co si to tam čmáráš“). **Per-postava agendy** dle [navrhy_zlepseni_hry_02.md](#) : Hedvika (A4) — ranec + testovací věty s adresátem + NL17.B3 svědek povýšen na instrukci; Havel (B1) — ranní čtení trasy (W1), mluvčí B u výslechu, ozvěna F1–F4, kompletní přepis čin-volby u tábora na čtyři možnosti a–d (odloženo z S3), škola stop (P4); Ctibor (D4) — W0 inspekce, „dva staří vlci“ s Havlem (P6), fáma přeznačena na tři kola (W2.5 premiéra → W3 druhé kolo → Kuchelník ozvěna), odběratel „tří podivných věcí“ u výslechu, smutek; Dorota (D2) — proviant s Hedvikou (P7, W0), fáma-první-námitka přesunuta do W2.5, adresný hrot zostřen; Blažej (A1) — NL3 na kartu, setup DK3, vede zápisy A na návratu; Vavřinec (A2) — pečeť tubusu (§6.1, konečně scéna, kde je expertem); Blanka (B3) + Bartoloměj (A3) — latinský skript P10 (8 replik); Aneta (C2) + Bartoloměj (A3) — dluh ze Sázavy rozepsán na čtyři možnosti a–d + Bartolomějova protistrana; Bartoloměj (A3) — modlitba u oběda (P2), NL8 pojistka, předbrief natvrdo; Matyáš (B4) — Q9b follow-up na návratu, rameno s Havlem explicitně na návrat, věta o břehu, obchůzka puchýřů (P5); Přibyslava (D3) — soucit-věta, večerní otázka od Vlastimila přepracována na čtyři odpovědi (byla tři); Vlastimil (D1) — sloka-premiéra (W2.5), vlastní otázka Přibyslavě po baladě; Klára (C3) — pátá větev finále „obrátit zbraň“; Ludmila (A6) — ventil „jednou smíš zvýšit hlas“; Eliška (A5) — fáze 0 (v krčmě první, pomáhá chystat stoly). **GM cue-list přečíslován** (S4a zavedl W2.5 a rozdělil W4 na W3.5/W4; škrtnuté cues #8 mince a #20 stará žena u potoka odstraněny; W5 přeorganizováno podle runbook fází 0–4) — čísla z [_15](#) už neplatí, hledej podle okna a jména. **Opraveny dangling reference** na S4a škrty (mince, žena u potoka, NL4) nalezené na kartách Kláry, Bětky a Vaška.

Poznámka k procesu (2026-07-23): Krok S3 měl podle [zpracovaci_plan_01.md](#) začít kopií [_14](#) → [_15](#) a editovat se měla jen kopie. Editace S3 ale omylem proběhly přímo v [_14](#) , než byla kopie vytvořena — [_14](#) proto dnes obsahuje jak S2, tak část S3 změn (není to čistý S2-only milestone). Náprava: [_15](#) bylo zkopírováno z [_14](#) v tomto (S2+S3-částečném) stavu a všechny další S3 úpravy pak proběhly už jen v [_15](#) — [_14](#) a [_15](#) si tedy **nejsou** obsahově rovny, [_14](#) je zmražený mezistav. Od S4 dál se bude důsledně kopírovat před editací.

Změny v _15 oproti _14 (S3 — kvalitativní průchod, [zpracovaci_plan_01.md](#) , 2026-07-23):

klišé fixy dle [analýza_klise_kyc_stock_01.md](#) — Klára (C3): škrtnut předepsaný závěr („Radovan není zloduch“), nahrazeno Štěpánovou pomluvou jako měřítkem (§2.1); Havel (B1): trauma ze Skalice povýšeno na princip „už nikdy neukážu prstem“ (§2.2, upřesněno: Skalici vypálili muži Markvarta z Aulitz na rozkaz, ne kvůli udání — motiv upraven na to, co Havel viděl při vypálení, ne jeho příčinu); Bětko (B2): volitelná vrstva zapojena do L4 větou o mlýně bez dědice (§2.6); Ludmila (A6): škrtnut nebezpečný tik „křížek na lež“ (§2.7), zdroj vědění (noční odposlech) ponechán beze změny; lektvar zamilovaných de-magizován u Přibyslavy (D3) + Anetě (C2) přidána veřejná varianta přípitku (§3.3); Bartoloměj (A3): strop 2 podobenství/den, čtvrté přerazeno na „šťouchnutí“, přidána obřadní alternativa v krčmě (§3.4); Ctibor (D4): úvodní věta opravena na Nikopol místo anachronických bitev u Mostu/Tachova + zjemněné znění shodné s V7 (§4.5, item 7); Ctibor×Vlastimil (D1): scénář večerního popření balady přepsán z pevného skriptu na munic (fakta + rétorické tahy) u obou postav; Hedvika (A4): GM šept na vyhlídce přepsán z „purpurové beletrie“ na akční znění, finální volba rozšířena o gesto s mísou (§3.2, §4 bod 6); Aneta (C2): tiky „obchodní hodnocení“ a „mince v dlani“ sloučeny (§4 bod 5); propagační opravy „vnitřně nezdravý“ → „šlape špatnou cestu“ a „měšců než zdrávasů“ → „měšců než modliteb“ (2× místa) dle §5 ; POV nálezy ([analýza_pov_postav_pocity_01.md](#)): Vašek (C4) náročnost opravena ★★☆☆☆ → ★★★★★ (5 klíčových voleb, ne 2), Vlastimilova karta doplněna o vazbu na Kronikářku (dětská role). Havlova čin-volba (4. možnost u tábora) vědomě odložena do S4 (součást plánovaného přepisu celé karty). Balada, linky_detaily a bylinkový ortel — viz samostatné +1 verze.

Změny v _14 oproti _13 (S2 — strukturální průchod catch-all bloků, [zpracovaci_plan_01.md](#) , 2026-07-22):

dle [catch_all_bloky_prepracovani_navrh_01.md](#) a kurátorských rozhodnutí kroku S1 sloučeny všechny „Další exekutivní poznámky z kartičky“ do mateřských odstavců u 15 postav (samostatná sekce už u žádné postavy neexistuje); 4 předbriefy (Bartoloměj, Klára, Vašek, Vlastimil) přesunuty z profilů do METODIKY jako nová sekce 3 — počet „postav s předbriefem“ opraven na čtyři na všech místech, kde se počítal (tabulka složitosti, Souhrn, Rizika, GM cue-list); Bětkina (B2) POV verze NL3 zapsána jako plnohodnotný Side-quest (rozhodnutí S1, ne jen odkaz); nové Bonus odstavce C1 (Protinabídka agentovi) a C3 (NL8 — Klářina strana); sanitováno znění o Juditině původu na obou místech ([analýza_klise_kyc_stock_01.md](#) § 2.5 , fix 1) — „znásilnění“ nahrazeno „narodila se mimo manželství, matka ji z bídy dala do služby“; varianta IV (A1/C4) a Q4 (C1) ponechány aktivní proti doporučenému škrtnu less-is-more analýzy — označeno **[EXTRA]** nebo **(EXTRA)** dle rozhodnutí S1 (viz memory [znaceni_extra_prekonanych_skrtnu](#)). Žádný nový obsah mimo tyto explicitní výjimky, žádné škrtu jinde.

Změny v _13 oproti _12 (kurátorský erratum bod i, 2026-07-19):

oprava kánonu úschovy klíčů — Blažejova pojistková věta „Klíče v koši“ → „Klíče na mém opasku“ (karta A1 § Klíčové momenty + GM cue-list řádek 15). Klíče od komor nosil velitel hlídky u sebe na opasku; „koš“ byl historicky mylný. Návaznost: opasek u Mariky = fyzický důkaz o nehlídaných klíčích

([navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.8](#)). Zároveň opraven footer „(verze 09)“ na aktuální číslo (zbytková nekonzistence ze [semanticky_index_hry_03.md § 7.1](#)).

Změny v _12 oproti _11 (kurátorský erratum, 2026-07-19): § Přehled linek (řádek 14) a GM cue-list tabulka (Linky × Oddíly) — Blančin „nemanželský bratr“ opraven na nevlastní sestru Juditu; L1b přejmenována „Splátka za bratra“ → „Splátka za sestru“. Karta B3 (řádek 705) už měla Juditu správně — jen shrnutí v přehledu bylo pozadu. Souběžná oprava viz [linky_detaily_09.md § 1.2](#) .

Změny v _11 oproti _10 (audit [semanticky_index_hry_01.md § 7](#) , viz [changelog_oprav_nekonzistenci_01.md](#)): N3 Eliščiny denní beaty (karty A4 Hedvika, A5 Eliška, B4 Matyáš) přepsány na odlehčenou volitelnou večerní verzi Q5/Q7, Q9 zcela odstraněna (archiv v [archiv_vyrazenych_postav_02.md](#)) · N6 Matyášův brod přepsán z „nelze přejít“ na „lze, ale je to volba“ (karta B4 + tabulka Místa trasy) · N8 rekvizity #L1-* sjednoceny na #L1a-* v GM cue-listu · N10 odkaz na [balada_draft_03.md](#) opraven na [_04.md](#) · N11 GM cue-list přechíslován a součet cues opraven.

Klíčové globální pravidlo: Žádná linka nesmí přímo odhalit pachatele krádeže glejtu ani řešit hlavní zápletku. Side-questy běží paralelně.

Přehled linek

- **L1a — „Hra o purkrabího“** (dříve část L1): hlavní trojúhelník **Štěpán ze Sedlce – Klára – Radovan – Aneta**. Klára sleduje Radovana pro vyhozeného správce. Postranní vrstvy: **Dorota** chce Kláru nachytat na smyšlený šokující drb (past), **Vašek** případně pozná Klářin přívěšek/minci, **Aneta** sama touží po Radovanovi a sežene si u Přibyslavy lektvar zamilovaných. Klára dostane Štěpánovu pomluvu Radovana jako měřítko a celý den srovnává, jestli sedí — jestli a jak se to zlomí, rozhodne hra, ne scénář.
- **L1b — „Splátka za sestru“** (dříve část L1): **Blanka** je vázána **Mikuláši z Malína** (drobnému šlechtici z KH), který vychovává jako schovanku Blančinu nevlastní sestru Juditu (narozenou mimo manželství — matka ji z bídy dala do služby) a od té doby žádá splátky v informacích. Blanka musí dnes dodat něco *pravdivého a nikomu neškodícího* — chrání tím sestru, ne politiku.
- **(L1c folded into L4):** Ludmilino informátorství převorovi se odehrává primárně v rámci L4 (krize loajality); samostatná „L1c“ linka nemá oproti L4 přidanou hodnotu — Ludmila do L4 patří celá.
- **Linka 2 — „Vina za noc krádeže“:** Blažej, Vavřinec, ~~Eliška~~ ([VYŘAZENO](#)) , Hedvika (svědek). Varianta 2b: Vavřincova chyba kryje Blažejovu lež. Bartoloměj **zpovídá** Blažeje a Vavřince

(svátost smíření); s Hedvikou a Eliškou vede **duchovní rozhovor**.

- **Linka 3 — „Nechtěně zapletení“:** Matyáš, Přibyslava, Dorota. **Jezdec s rudou rukavicí = Jíra Hrubý** (dříve Marek Holý), drobný kurýr, ne hrdina. Vlastimilův refrén ho aktivuje pro Dorotu a Matyáše.
- **Linka 4 — „Kláster, mlýn, hraniční kámen“:** Ludmila, Bětko, Blanka. Přebor stojí na špatné straně, Ludmila krize loajality; Bětko má rodinné fakta o mlýně; Blanka nabízí alternativu od šlechty. Linku přepracovanou dle „Mlýn na suchu“ viz [linky_detaily_05](#).
- **Linka 5 — „Krev mé krve“:** Vašek, Bětko. Vaškovi kumpáni a Bětkin polorodý nevlastní bratr **Janek** (přezdívka **Líska**) byli v jedné lapkovské bandě **z Ledečka**. Havel se k L5 dotýká nepřímo — viděl v lese tábořit skupinku, mezi níž mohl být Janek.
- **Linka 6 — „Pravda v mlčení“:** Vlastimil (balada), ~~Ctibor (cynik)~~ → **Matyáš (cynik — fallback po Ctiborovi (VYŘAZENO))**, Dorota (svědek + „**tři podivné věci**“ a otázka u výsledku), Hedvika (svědek), Bartoloměj (zpovědník), Radovan (příjemce podivností — nově od Doroty). Vlastimil složí baladu o „jezdci s rudou rukavicí“ (Jíra Hrubý).

METODIKA A MANAGEMENT PRO GM

1. Hodnocení složitosti hraní (souhrn)

Vybraná podoba linek: L1a-B + L1b · L2-D · L3-A · L4-B · L5-B · L6-B

#	Postava	Linky	Slov v kartě	Klíč. voleb	GM cues	Náročnost	Briefing před hrou
A1	Blažej	L2	~340	2	4	★★★★☆	krátký osobní
A2	Vavřínek	L2 (L1-)	~360	3	3	★★★★☆	krátký osobní
D4	Ctibor	<i>[(VYŘAZENO) 2026-08-16 — role se nehraje; agenda přenesena na Matyáše (hlavní), Dorotu a Havla. Viz § D4.]</i>	—	—	—	—	—
A4	Hedvika	L2+L6	~290	2	3	★★★★☆	krátký osobní
A5	Eliška	<i>[(VYŘAZENO) 2026-08-15 — role se nehraje. Viz § A5.]</i>	—	—	—	—	—
A6	Ludmila	L4 (vč. informátorství převorovi)	~410	3	4	★★★★☆	krátký osobní
B1	Havel	L3+L5	~290	1	3	★★★★☆	žádný
B2	Bětko	L4+L5	~390	3	4	★★★★☆	krátký osobní
B3	Blanka	L1b+L4 (L5)	~410	3	4	★★★★☆	krátký osobní
B4	Matyáš	L3 + L6 (po kanibalizaci Ctibora)	~700	6	7	★★★★☆	musí mít předbrief (fáma, [hranice M1] , Ledečko)
C1	Radovan	L1a (cíl)	~310	2	2	★★★★☆	krátký osobní
A3	Bartoloměj	L2+L6	~400	3	4	★★★★☆	musí mít předbrief
C2	Aneta	L1a (vč. A4 tvrz, A1 Bartoloměj)	~330	3	3	★★★★☆	krátký osobní
C4	Vašek	L5	~310	5	3	★★★★☆	musí mít předbrief
C3	Klára	L1a (driver) + NL8	~500	5	5	★★★★☆	musí mít předbrief
D1	Vlastimil	L3+L6 (driver)	~380	2	4	★★★★☆	musí mít předbrief (balada)
D2	Dorota	L3+L6	~310	2	3	★★★★☆	krátký osobní
D3	Přibyslava	L3 (driver — Jíra) + L1a (P3 Štěpán) + L4 (P4 převor)	~360	4	4	★★★★☆	krátký osobní

Souhrn (přepočteno 2026-08-17 proti tabulce výše — dřívější dva údaje neseděly):

- **Pět postav potřebuje předbrief mimo skupinu:** Klára (driver L1), Bartoloměj (dvojí zpovědní past v L2/L6), Vašek (zkouška biřicovy spolehlivosti), Vlastimil (balada, refrén) a **nově Matyáš** (fáma ve třech kolech + [\[hranice M1\]](#) — bez předbriefu si hráč hranici neuhlídá a shoří mu L3).
- **Nejlehčí role jsou ★★★★★** — osm postav (Blažej, Hedvika, Havel, Radovan, Aneta, Dorota, Přibyslava). Žádná role dnes není pod ★★★. (*Dřívější tvrzení „sedm postav má jen ★★ a méně“ bylo nepravdivé už dlouho — v tabulce taková postava není.*)
- **Osm postav je hutných (★★★★★+)** — Vavřinec, Ludmila, Bětko, Blanka, Vašek, Vlastimil, Bartoloměj, Klára, plus **Matyáš** na ★★★★★. To jsou hráči, kterým je nutné věnovat víc času při rozdělování. (*Dřív tu stálo „pět“ a výčet nesouhlasil s tabulkou.*)
- **⚠ Matyáš je po kanibalizaci Ctibora nejhutnější postava hry** (viz [linky_detaily_16.md § Audit hutnosti linek](#)). **Nic dalšího mu nepřidávat.**
- **Zátěž GM a kritická místa dne** (přesný počet cues, jejich rozložení do shluků a synchronizační okna W0–W5) — viz sekce „GM cue-list (časová osa)“ na konci dokumentu; čísla se tam aktualizují při každé revizi, proto je nepiš na dvou místech.

Doporučení: GM by měl mít na vyhlídce a v krčmě **asistenta** — někoho ze „šlechty kuttenderské“ v civilu, kdo zná své 2-3 momenty.

2. Společný briefing před hrou (~10 min)

Tento blok GM přečte nahlas všem hráčům před rozdáním karet. Žádné velké reálie.

Vážení pánové a paní. Dnešní hra má dvě vrstvy. Tu hlavní — pátrání po ukradeném glejtu — řeší stopovací hra od TopSeeker. Šifry, mapy, místa. To budete dělat ve svých oddílech.

Druhá vrstva je tato karta v ruce. Je to vaše tajná osoba. Veřejné bio, motivaci, soukromý úkol. Nesmíte kartu ukázat ostatním — ale můžete (a máte) odhalovat sebe, co řeknete, kam zajdete, koho oslovíte. Nikoho nesmíte přímo přerušit v hlavním pátrání. Nikoho nesmíte odvést z výpravy násilím nebo dramatem, které by skupinu zbrzdilo.

Tři pravidla:

1. *Nehrajete proti sobě. Hrajete každý svůj osud. Pokud se vám kříží, je to dobře — to je hra.*
2. *Když nevíte, jak pokračovat, řekněte si GM šeptem. Můžu nabídnout krok.*
3. *Vaše tajemství jsou drobné lidské věci — ne řešení glejtu. Glejt se vyřeší šiframi, ne LARP rolemi.*

A čtvrté, o rozkazech — protože dnes máme mezi sebou velitele, purkrabího i lidi, kteří neslouží nikomu z nás: 4. **Rozkaz vás zdrží, nikdy nezastaví.** Kdo je nad vámi, smí přikázat, počkat si, jít vedle vás — **nesmí vám natrvalo sebrat věc z ruky ani zakázat mluvit s knězem.** A vy smíte poslechnout pomalu, špatně nebo s výmluvou; to není porušení role, to je role. **Zpověď nezakáže ani pán.** Kdo chce odejít stranou, ať požádá — a velitelé, dejte svolení; odmítnout smíte jednou za den. Nikdo tu nikoho neřídí krok za krokem: velí se směru a pořádku, ne lidem.

Pokud k vám během dne přijde někdo, koho neznáte (poutník, host v krčmě), a osloví vás, je to ode mě — hrajte s tím. Pokud nečekáte, ignorujte to. Bude jasné.

A poslední, o penězích — protože dnes budete mít v ruce pražské groše: 5. **Groš dnes koupí jen tři věci: mlčení, službu a odpuštění dluhu.** Jídlo, pití a nocleh se ve hře neplatí — to řeší hospoda a kemp mimo hru. Kdo chce, může si kdykoli sednout ke kostkám a hrát o groše nebo o drobnosti, které mu patří — náramek, sponu, hřeben, přiděl jídla. 6. **Nikdy nesázejte věc, která něco znamená.** Když vám GM dal předmět s číslem nebo s tajemstvím — prsten, minci, listinu, láhev, notýsek — ta se nesází a nepůjčuje. **Když si nejste jistí, jestli se to smí vsadit, nesmí.**

A ještě jedno, o bylinách a nápojích: 7. **Dnes se netráví.** Žádná postava dnes nikoho neotraví, nepokusí se o to a nikdo to po nikom nechce. 8. **Jak se dnes dělá lektvar:** na studeno. Základ je studená voda nebo víno, byliny se rozdrtí v hmoždíři a nasypou dovnitř; co se drtit nedá, jde tam celé. Pak to musí chvíli táhnout. Žádný oheň, žádné vaření — a nic z toho není atrapa, dá se to klidně vypít.

Vaše karta je vaše. Sbalte ji do kapsy, vytahujte si ji v klidu na pauzách. Ne v davu.

Cíl briefingu: dát hráčům jistotu, že nemají řešit záhadu glejtu na LARP úrovni; ujistit je, že GM bude aktivně nabádat.

Žold: rozdává se **v kempu (12:15–13:05)**, ne ve W0 — W0 je nejtěsnější slot dne. Vydává **Blažej**. Asistent mince posbírání při přesunu do kempu (20:45–20:55); **po debriefu dostane každý jeden groš na památku.**

Kdo má peníze (24 grošů + 9 drobných)

Kdo	Grošů	Proč
Blažej (velitel A)	4	žold oddílu A; sází u kostek; půjčil Vavřincovi
Havel (velitel B)	3	žold oddílu B
Radovan (velitel C)	3	žold oddílu C + purkrabí
Vlastimil (velitel D)	4	žold oddílu D — a je vášnivý hráč kostek, takže hraje z toho, co má na starosti
Hedvika	6	výkupné za Joskovo brnění (NL17) — musí být vidět jako hromádka
Vašek	2	do kostek

Kdo	Grošů	Proč
Aneta	2 + 9 drobných	jediná vrací nazpátek a určuje cenu; kramářský měšec je bankou hry

Kdo chce hrát kostky a nic nemá, jde si pro to k veliteli svého oddílu. To je feature — vzniká tím drobná scéna a velitel má důvod říct ne.

Záměrně bez peněz (a je to výpověď, ne opomenutí — patří jim to na kartu jednou větou):

Ludmila (řeholní chudoba) · **Bartoloměj** (jeho „*Mlčím, kde mlčet mám. Neprodávám to.*“ zní desetkrát líp, když je zjevné, že nemá nic) · **Blanka** (platí se jí v informacích, ne v mincích — to je celá pointa L1b) · **Vavřinec** (je v dluhu u Blažeje; prázdná kapsa je důvod, proč tehdy v noci kývl).

3. Předbriefy driverských postav

(Sloučeno z jednotlivých profilů, S2 — GM si tyto čtyři čte pohromadě před hrou, ne postupně u každé postavy zvlášť. V profilu dané postavy zůstává jen odkaz sem.)

Bartoloměj (A3):

Tvá role je zachovat zpovědní tajemství a zároveň mít na svědomí spravedlnost. Tvůj nástroj jsou podobenství. Nikdy nemůžeš říct: „Blažej lhal.“ Ale můžeš říct: „Když pán zaštití svého služebníka...“ — a Blažej se v té větě uvidí. Tvá tichost je dramaticky silnější než tvá řeč. K tomu — Aneta tě dnes možná přimkne starým dluhem ze Sázavy. To není zpověď. To je lidský moment. Smíš jí pomoci. Nebo odmítnout. Volba je tvá. A na rovinu: tvůj den vyrábějí ostatní; tvoje hra je čekat dobře.

Klára (C3):

Jsi driver L1. Tvé čtyři volby určují, jestli linka vyhrne pravdu nebo lež. Štěpán je drobný intrikán, ne velký zlosyn. Tvá morální cesta dnes vede od „mám zakázku“ k „kdo je ten muž, kterého mám zničit“. Vzpomeň si: ve světě bez ní bys neprovozovala lázně. Ve světě s ní zradíš slušného člověka. Hraj to napětí. Nedělej si rychlé rozhodnutí v 11:00 — nech si ho na 19:00.

Vašek (C4):

Jsi bývalý lapka, který dostal druhou šanci od pana Ptáčka. Blažej si dnes cíleně zkouší tvou spolehlivost — ať už si to uvědomíš rychle nebo ne. Ironie: Blažej sám lhal v hradním deníku. Nezná tvůj hřích, ty neznáš jeho. Ale on ví o kostkách (rychtář mu řekl) a čeká, co s nimi uděláš. A ta stará banda ti pošle vzkaz — s Jankem jako návnadou. Nemáš čistou odpověď. Máš jen svědomí.

Vlastimil (D1):

Jsi svědek, který si nese jediné, co viděl: umírajícího hrdinu. Nevíš, že cizinec byl cejchovaný zloděj a tubus prázdný. Nevíš, že Přibyslava má prsten. Nevíš, že ostatní ho znají z jiných dnů. Tvoje víra v Jírovo hrdinství je čistá — a ta čistota je tvá herecká síla. Když ti felčar odporuje, ty se usmíváš. (Protihlas primárně nesl Ctibor (VYŘAZENO) ; od 2026-08-16 ho hraje Matyáš.) Balada je tečka celého dne. NIKDY nemluv o glejtu jako bys ho řešil — tvoje balada je zjevení, ne důkaz. Hraj přesvědčení. Nevěděl jsi, co bylo v tubusu. Nevěděl jsi, kdo byl Jíra. Věřil jsi mu.

Poznámka ke struktuře exekutivních karet

(Z původní sekce „3. Karty postav (20 ks)“ v [postavy_karticky_06.md](#).)

Karty hráčů byly strukturovány jednotně. Každá obsahovala:

- **Veřejné bio** (co o tobě vědí ostatní)
- **Úvodní věta** (řekneš nahlas po startu)
- **Co víš tajně** (drž v sobě)
- **Co dnes máš udělat** (konkrétní akce)
- **Klíčové momenty** (kdy/co se odehrává)
- **Co ti přinese GM** (čekej, ale nečti naivně)
- **Volby** (kdy se rozhoduješ a co)
- **Herní tik** (vyber 1 ze 2)

V profilech postav níže jsou pole „Co dnes máš udělat“, „Klíčové momenty“, „Co ti přinese GM“ (pokud u dané postavy existovalo) a „Tvé volby“ doplněna z kartiček přímo za stávající koncepční profil každé postavy. Herní tiky z kartiček jsou sloučeny přímo do hlavního seznamu „Herní tik“ u každé postavy — dodatečné položky z kartičky jsou označené (z kartičky) a čekají na pozdější ruční prořezání duplicit. Kde se „Úvodní věta“ v kartičce lišila od verze v tomto dokumentu, je uvedena zvlášť jako „Alternativní exekutivní verze pro kartičku“. (S2, _14: zbylý text z kartiček, dřív uváděný u dané postavy jako „Další exekutivní poznámky z kartičky“, byl dle [catch_all_bloky_prepracovani_navrh_01.md](#) mechanicky vmontován do příslušných mateřských odstavců — samostatná sekce už u žádné postavy neexistuje. Předbriefy čtyř driverských postav se přesunuly do METODIKY, sekce 3.)

ODDÍL A — ČEST

„Ti za to potenciálně zodpovědní“ — vibe: bojí se, že je to jeho/její vina.

A1 — Zástupce hejtmana Blažej ♂

Zástupce hejtmana ratajské posádky Bernarda z Olešné, voják v plné síle

Personality: Executive ESTJ-A

Jak tě znají ostatní Pravá ruka hejtmana Bernarda, který kvůli jiným povinnostem na výpravu nejde. Blažej tedy výpravu vede. Tvrdý, pragmatický, autoritativní. Cvičí mladé rekruty v boji se zbraní. Působí jistě, ale dnes je nervóznější než obvykle.

Tajný zájem Tu noc, kdy se to stalo, **nebyl na hradě**. Byl v Ratajích u milenky Mariky a u kostek. Hradnímu deníku to ovšem hlásí jinak — přesvědčil písaře Vavřince, aby ho zapsal jako přítomného na hlídce. Pokud někdo zjistí, že tam nebyl, jeho kariéra a uznání u Hanuše skončí.

[HLAVNÍ] Během dne ohlídat, aby nikdo nepoložil písaři Vavřincovi otázku, která by ho nutila vrátit se k zápisu deníku. Pokud někdo začne pátrat po identitě nočních hlídek, odvést pozornost. Pokud se k zápisu dostane Hedvika (přes duchovní rozhovor s kaplanem) nebo jeptiška Ludmila (přes zpověď nebo svěření), neutralizovat. Před koncem dne vyjít z výpravy s tváří, že vše bylo „pod kontrolou“.

Vodítka Pokud tě přinutí svědomí a chceš požádat o rozhřešení, vyhledej kaplana Bartoloměje ke **zpovědi** (svátost smíření) — hned na začátku mu řekni, že jde o zpovědní tajemství; pak je vázán a nesmí to prozradit nikomu. Pokud se chceš jen svěřit a hledat radu, požádej ho o **duchovní rozhovor** — i tam kaplan zachová mlčenlivost, ale nejde o svátostné mlčení zpovědi.

Herní tik (vyber 1):

1. Při každém nezdaru nebo ztrátě času okamžitě hlasitě určí, kdo nebo co za to může — nikdy ne sám sebe.
2. Při každém zaznění slova „noc“, „hlídka“, „klíče“ nebo „směna“ se nepatrně narovná a oklepe.
3. Když mu někdo položí přímou otázku, opakuje ji jako kontraotázku („Jestli jsem byl venku? A proč by mě někdo viděl venku, co?“).
4. Mechanicky kontroluje pochvy a opasky, kdykoliv někdo mluví o povinnosti nebo službě — drobné zaměstnání rukou.

Úvodní věta *Jsem Blažej, zástupce hejtmana Bernarda z Olešné, a v jeho nepřítomnosti vedu tuto výpravu. Glejt najdeme, viníka odhalíme, čest posádky bude zachována. Kdo má pochyby, ať si je nechá pro sebe — tady se plní rozkazy.*

Zkouška biřicovy spolehlivosti — s Vaškem: Rychtář ti před výpravou svěřil úkol: **prověřit, jestli je Vašek jako biřic spolehlivý**. Máš na to dva nástroje — obojí během dne.

- **[HLAVNÍ] Varianta I — Cinknuté kostky.** Během dne (odpoledne, cestou do krčmy) pošepť Vaškovi větu: „*Rychtář mi říkal, že biřic, který zná herní triky, je buď výhoda nebo osud. Záleží, kdy je použije a pro koho.*“ Bez obvinění. Bez otázky. Večer v krčmě si sedni k hráčům kostek na místo, odkud vidíš Vaškovy ruce. Pokud přehodí na cinknuté kostky a vyhraje, po prvním hodu partii zastav: „*Vašku, smím se podívat na ty kostky?*“ Klidně. Bez dramatu.
 - *Podvedl:* odebereš kostky, vzkážeš rychtáři, že podmínky nesplnil.
 - *Čestně hrál:* vstaneš a slovem pana Hanuše ho potvrdíš ve službě. Bez fanfár.
 - *Kostky předal předem:* improvizuj. Dal ti nástroj, který ho mohl zničit.
- **[EXTRA] Varianta IV — Vzkaz s podmínkou.** Rychtář ti (přes Ptáčka) sdělil, že kontakt s Vaškovou starou bandou je pravděpodobný. Nevíš, co vzkaz obsahoval. Večer u kostek se Vaška klidně zeptej: „*Slyšel jsi dnes něco, o čem bych měl vědět?*“ Přímá otázka. Pokud odpoví vyhýbavě, polož znovu: „*Byl tu dneska kontakt z tvou starou bandou?*“
 - *Nahlásil ihned vč. Janka:* potvrdí ve službě, pokus se Jankovu informaci prověřit vlastními prostředky.
 - *Mlčel a tábor kryl:* zjistíš přes Havla. Vašek ztratí důvěru, ne nutně místo.

Ironie: Sám jsi lhal v deníku. Zkoušíš biřice, jestli je čestný, přičemž sám čestný nejsi. To tě tíží. Pokud Vašek zkouškou projde, máš důvěryhodného spojence — možná se mu později můžeš svěřit. Pokud selže, můžeš ho tvrdě potrestat a odvést pozornost od vlastního hříchu.

[HLAVNÍ] NL3 — Pytlák: Možná ti odpoledne přivedou pytláka, kterého Havel našel v panském lese. Je to tvůj soud v malém — a ty dnes soudíš rád, protože soudit druhé je snazší než zpovídat sebe. Rozhodneš, co s ním, aniž víš, že je to zrcadlo tvé vlastní noci.

Setup pro DK3 (Radovanova karta): Celý den hlídáš každé pero a každý uhel — bojíš se každého záznamu o té noci. Někdy ti nad tím ujedou nervy. **Kdy, to ti nikdo neurčuje; přijde to samo.**

- **Primárně se obořuješ na Vavřince.** I když zrovna kreslí Kronikářka, vylij si to na písáři, ne na dítěti: „*A ty to dovolíš? Co si to tam to dítě čmárá?*“ Když dítě u toho není, zní totéž o Vavřincově zápisníku: „*Co si to tam pořád píšeš!*“
- **Fallback (nabídnutý, ne povinný):** smíš oslovit rovnou Kronikářku („*Co si to tam čmáráš!*“) — **jen po domluvě s rodičem** a s dítětem, které si to užije (P6). Není to výchozí volba.
- **Intenzita je na tobě** — od nespokojeného pohledu a povzdechu po vyslovenou repliku.
- **Podmínka:** spustit, jen je-li nablízku **Radovan** (jinak nemá kdo reagovat a Klára nemá co pozorovat).
- **Pojistka:** pokud Radovan nezareaguje sám, smíš ho vyzvat — „*A co ty na to, purkrabí?*“

Linky: L2 (primární), L6 (cílem mlčení), zkouška Vaška (var. I HLAVNÍ / var. IV EXTRA), NL3 (HLAVNÍ), DK3 (setup, VEDLEJŠÍ)

Profese / dovednosti: boj se zbraní, velení, taktika.

Meze tvé moci (nové, _18 — přečti si to dřív, než začneš velet):

- **Zdržuješ, nezakazuješ.** Smíš Vavřince držet u sebe, zaměstnat ho, jít vedle něj. **Nesmíš mu zakázat jít ke knězi a nesmíš mu natrvalo vzít pero ani zápisník.** Zpověď nezakáže ani pán — to je hranice, kterou hejtman nepřekročí. Tvoje zbraň je čas, ne rozkaz.
- **Velíš směru a pořádku, ne lidem.** „*Půjdeme tudy*“, „*zůstaňte pohromadě*“ — ano. Řídit jednotlivce krok za krokem — ne. Vojáků tu skoro není (**kromě tebe jen Vašek z městské stráže** — starý Ctibor (VYŘAZENO) dnes nešel, takže oddíl D je bez ozbrojeného úplně); ostatní z Pirkštejna vedeš **přirozenou autoritou** — jsou ve tvé výpravě, tak se podle toho mají chovat, ale jejich přímý nadřízený nejsi. **Aneta, Blanka a Ludmila nejsou tvoji lidé vůbec** (cizí hosté — smíš jen požádat), **a Matyáš, Přibyslava, Bětko, Klára a Vašek jsou přizvaní odborníci** — těch se žádá, nevelí se jim.
- **Kdo tě požádá, aby směl odejít stranou, ať jde** — a zapamatuj si to. Odmítnout smíš jednou za den.
- **S Radovanem se nedělí hodnost, dělí se působnost:** tobě patří cesta, pořádek, lidé a bezpečí (mandát hejtmana Bernarda) — jemu listiny, právo a mluvení za pána navenek. Kde se to protne, **nehádej se před lidmi; vyřídíte si to stranou.**

Co dnes máš udělat

1. Hlídat, aby Vavřinec nezačal mluvit. Drž ho u sebe v cestě, kdykoli to jde — **zdržuj, nezakazuj** (viz Meze tvé moci výše).
2. Pokud zaznamenáš, že Vavřinec jde k Bartolomějovi (kaplan, **tvůj vlastní oddíl A** — je to o to těžší, máš ho pořád na očích), zkus to nepřímo zdržet. **Zakázat mu to nemůžeš** — a kdyby ses o to pokusil, kaplan tě odmítne a bude mít pravdu.
3. **Sám zajdeš ke zpovědi k Bartolomějovi** — buď u kostela sv. Matouše (ráno), nebo až večer v Ratajích. Bartolomějovi řekneš jen půl pravdy: „*Otče, byl jsem té noci jinde, než jsem měl být.*“ Nepřiznáš se ke kostkám ani Marice, jen k „jinde“.
4. **Setup DK3 (kdykoli během dne)** — někdy ti ujedou nervy nad tím, že si někdo poblíž něco zapisuje nebo kreslí. **Primárně se oboř na Vavřince** (i když kreslí dítě): „*A ty to dovolíš? Co si to tam to dítě čmárá?*“ Bez dítěte totéž o jeho zápisníku. Spustit jen je-li nablízku Radovan. Nikdo tě neinstruuje, kdy — přijde to samo. Podrobnosti a nabídnutý fallback na dítě viz odstavec „Setup pro DK3“ výše.

5. **Návrat k Pirkštejnu: ved' finalizaci zápisů oddílu A.** Karta oddílu ti dá větu: „*Než uvidíte střechy Ratají, zápisy uzavřete. V krčmě se už jen mluví.*“ Ty poradu vedeš — velitelská tečka místo čirého dozoru.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- 📌 [HLAVNÍ] **Vyhlídka (~11:00):** v družném rozhovoru u jídla v hlasité pohodě řekneš: „*Včera v noci bylo všechno, jak má být. Klíče tam, kde být měly — a já od klekání do rozednění nesundal opasek.*“ (To je tvoje pojistka. **O klíších říkáš pravdu** — službu jsi tu noc nikdy nepřevzal, takže se k tobě nedostaly. Lžeš jen o sobě.)
- 📌 [HLAVNÍ] **Krčma, fáze 1 (~19:00) — TUTÉŽ VĚTU ZOPAKUJEŠ U VEČEŘE. Nemusíš na to myslet — přijde ti nahrávka:** trubač Vlastimil vstane s pohárem a připije ti „*na velitele, co vydržel noc na hradbách a den v poli*“. **Na přípitek k vlastní cti velitel mlčet nemůže** — vstaneš, poděkuješ a odpovíš. A protože je po dni, který dobře dopadl, a ty se cítíš bezpečně, **odpovíš víc, než bys musel:** „*Včera v noci bylo všechno, jak má být. Klíče tam, kde být měly — a já od klekání do rozednění nesundal opasek.*“ (Do minuty potom se stane něco, co ti to vyvrátí. Drž tvář.)
- 🧥 [HLAVNÍ] **Kostým: večer si vezmi jiný, obyčejný pásek.** Ten dobrý kovaný ti dnes chybí — a nemáš to nijak komentovat.
- 📌 [VEDLEJŠÍ] **Kdykoli, kde je nablízku Radovan:** setup DK3 — terčem je **Vavřinec** (dítě jen jako nabídnutý fallback). Není vázáno na žádné konkrétní místo.
- 📌 [HLAVNÍ] **Odpoledne, cesta:** Vaškovi pošeptáš větu o „*biřicově herních tricích*“ (spouštěč varianty I). Případně soud nad pytlákem (NL3).
- 📌 [HLAVNÍ] **Návrat:** vedeš finalizaci zápisů A.
- 📌 [HLAVNÍ] **Krčma (~19:00):** Marika ti šeptne u ucha. Drž tvář. **Zároveň — sedneš si u kostek a sleduješ Vaška (varianta I). Po baladě přímá otázka Vaškovi (varianta IV).**

Tvé volby

- 🎭 **Jdeš ke zpovědi?** Ano (kdy: u sv. Matouše brzo / Krčma pozdě).
- 🎭 **V krčmě s Marikou** — předstíráš, že ji neznáš, nebo s ní krátce mluvíš?
- 🎭 **Vašek u kostek (varianta I):** jak reaguješ na jeho volbu?
- 🎭 **Vašek vzkaz (varianta IV):** pokud nahlásí Janka — pomůžeš mu?
- 🎭 **NL3 pytlák:** jak rozhodneš, aniž víš, že soudíš svůj vlastní stín?

A2 — Písař Vavřinec ♂

Hradní úředník, opisovač a správce listin, mladý a precizní

Personality: Logistician ISTJ-T

Jak tě znají ostatní Mladý, pečlivý, vzdělaný. Vede záznamy z výpravy a v případě nálezu ověří pravost listiny — pozná pečeť, latinu, druhou ruku. Působí spolehlivě a trochu úzkostně. **Šifrant skupiny A** — dostává notýsek s šiframi.

Tajný zájem Tři věci ho dnes drtí:

1. **Před třemi dny nechal Klimenta přes noc v archivu.** Kliment přišel po klekání — spolužák ze sázavské písařské dílny chtěl porovnat kaligrafii dvou kupních listin kuchelnického mlýna, „která ruka je starší“. Listiny nesmějí z archivu a přes den by Klimentova návštěva chtěla povolení purkrabího a zápis („*kvůli hříčce nebudu papírovat,*“ smál se). Začali spolu při svíčke; kolem půlnoci musel Vavřinec jít spát — ráno psal pro Hanuše. „*Nech mi klíč. Dodělám to, zamknu a ráno ti ho dám.*“ Nechal ho. Za rozbřesku Kliment klíč vrátil — nic nezmizelo, bylo to dva dny před krádeží. Ale „písař, který nechal cizího člověka přes noc v archivu“ je věta, ze které by dnes udělali provaz. A tu Klimentovu — *nech mi klíč* — slyší od rána pořád.
2. **Lhal pro Blažeje v hradním deníku** — zapsal ho jako přítomného na hlídce, ač Blažej nebyl. Blažej ho o to požádal před půlnocí. Vavřinec si tehdy říkal, že to je nic; teď ví, že to bylo všechno.
3. **Tajný roční vztah s hospodyní Eliškou** — scházíte se v archivu po klekání. Nikdo z výpravy o tom neví. (*Eliška je NPC — dnes zůstala na hradě a na výpravě není. Viz § A5 , VYŘAZENO.*)

Proč to nemůžeš prostě přiznat — a je to důležité, protože samo o sobě to skandál není: ty držíš klíč od archivu, ona klíče od komor. **Scházíte se v archivu, po klekání, v noci, bez zápisu.** V týdnu, kdy z archivu zmizela listina, není věta „*scházeli jsme se v archivu*“ alibi — je to **přiznání příležitosti**, a v ústech někoho, kdo dnes večer potřebuje jméno, zní jako hotový příběh o zločinu. **Dokud o vás nikdo neví, jste dva nezávislí svědci. Jakmile se to ví, jste jeden podezřelý.**

[HLAVNÍ] Rozhodnout se před koncem dne: zachovat lež a chránit Blažeje (a tím sebe), nebo se zpovědět kaplanovi Bartolomějovi a riskovat, že to dojde k Hanušovi.

Uzávěrka: Na začátku výpravy předá Hanušův písař Blažejovi **rozpis noční hlídky** (#L2-A) se slovy: „*Pan Hanuš chce po návratu obojí vedle sebe — rozpis i deník.*“ Stojíš vedle a slyšíš to.

Rozpis říká, kdo tam měl být. Deník říká, kdo tam byl. Zítra budou ležet na jednom stole — a ten druhý psala tvoje ruka.

⚠ **Hradní deník s sebou NEMÁŠ — je v archivu.** Na cestu si bereš jen **cestovní zápisník** (koncept). Lež proto celý den nemůžeš opravit, i kdybys chtěl; můžeš se jen **rozhodnout**, že ji opravíš. **Dvě uzávěrky, ne jedna:**

Do soumraku se rozhoduje duše — dokud je kaplan s tebou a dá se jít ke zpovědi. **Do rána se rozhoduje ruka** — dokud je ta kniha ještě tvoje a Hanuš ji neotevřel. (*To je přesně to, co po tobě Bartolomějovo pokání chce: „Do rána naprav, co ruka zapsala.”*)

[VEDLEJŠÍ] Q9b — Ruce písaře: V okně W2/W3 vyhledej Matyáše: „*Něco na ruce, felčare. Třesou se mi. Nemůžu psát.*” Felčar pozná, že tohle není zima — ale neptej se, co ti řekne.

Pečet' tubusu (nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.1](#)) — konečně jsi expert, který smí být expertem: Ve W4 (Kuchelník) nebo na návratu ti Havel (nebo GM) předá k posouzení kožený tubus, který našel u brodu: „*Pečet' at' posoudí písař.*” Ty jediný v celé výpravě poznáš, co nikdo jiný nepozná — **je to podvrh:** pečet' je amatérsky litá, šňůru lze zpod ztuhlého vosku vyvléknout a zase vrátit, aniž se poruší (to je přesně to, co udělala Přibyslava tu noc). K tomu studený otisk a narychlo řezaná matrice — pečet', pod kterou se dá protáhnout šňůra, není pečet', je to divadlo pro někoho, kdo nikdy neviděl kancelář. **Tvoje volba:** (a) říct to nahlas celému oddílu B; (b) říct to jen Blažejovi (loajalita velení); © nechat si to do výsledku a říct to před šlechticem. Krmíš tím meta-quest B (rozlišit nastražené stopy od pravých).

Co ti řekne vosk, ruka a pergamen Jsi jediný v celé výpravě, kdo tohle umí. Nemusíš se ptát GM — tohle prostě víš:

Pečetě, které znáš z kanceláře:

- **Dvě zkřížené ostrve** — pán ratajský. Rozlišuješ velkou pánovu (majestátní akty, dnes ji nikdo neuvidí) od menší úřední, kterou chodí běžný provoz — mýto, průjezdní práva, dodávky.
- **Svatý Prokop se spoutaným čertem** — sázavský klášter. Konventní pečet' je velká a užívá se zřídka; převorova osobní je drobná a chodí na ní všechno běžné.
- **Dvouocasý lev** — královská kancelář. Znáš ji z opisů, viděl jsi ji dvakrát v životě. (*Na glejt se nevyjadřuj — to není tvůj úkol a nikdo tě o to nežádá.*)
- **Rychtářskou** poznáš, ale je ti jedno — městská drobnost.

Co poznáš i bez pečeti:

- **Ruku.** Klimentovu mezi stem jiných — úzká K, dlouhé smyčky, sázavská kázeň. Vlastní taky, a písaře pana Hanuše.
- **Vosk.** Klášterní vosk je světlejší, narůžovělý a voní po medu a včelím díle. Pečetní vosk kancelářů a listin je tmavě červený a voní po pryskyřici. Kdo obojí denně vidí, nesplete si je ani potmě. Když najdeš klášterní vosk mimo klášter, něco to znamená — i když nevíš co.

(Pokud se ti dnes večer sejde Přibyslavina zapečetěná láhev #L4-H a tubus #L3-E naráž, můžeš říct jednu velmi krátkou větu: „Tenhle vosk je klášterní. Ten na tubusu nebyl.“ — a zavřít tím domněnku, že klášter má prsty v podvrhu u brodu.)

- **Řemeslo.** Studený otisk, narychlo řezaná matrice, vosk litý na dvakrát, šňůra, která se dá vyvléknout a vrátit. **Pečet', pod kterou projde šňůra, není pečet'. Je to divadlo pro někoho, kdo nikdy neviděl kancelář.**

Co NEPOZNÁŠ (a nesmíš předstírat, že ano):

- **Cizí pečetě mimo tenhle kraj.** Kutnohorské rody, Malín, Sedlec — jména znáš, otisky ne. Když ti někdo takovou ukáže, správná odpověď je „Tuhle jsem neviděl. Není odsud.“ a je to poctivá odpověď, ne selhání.
- **Erby a korouhve** — kdo má co ve štítu, to je věc trubače Vlastimila, ne písaře. Pečet' a erb jsou dvě různá řemesla.
- **Punc a cejch** na mincích a kovu — to je věc biřice, ne písaře.
- **— Spor o pravost relikvie (NL10)** — tam se neplet'. Není u ní žádná listina ani pečet'; je to věc víry, ne kanceláře.

Postup, když ti někdo něco podá (v tomhle pořadí, ne naopak): **1) materiál** — jaký vosk, jaký pergamen · **2) pečet'** — celá? přelitá? projde pod ní šňůra? · **3) ruka** — kdo to psal · **4) teprve pak obsah.** Kdo začne obsahem, dá se podvést obsahem. Tohle je celá tvoje profesní výhoda a smíš ji říct nahlas.

Vodítka Svědomí nesouzní sám — nejlepší cestou je **zpověď** (svátost smíření), pokud chceš požádat o rozhřešení; pak je Bartoloměj vázán zpovědním tajemstvím a nesmí to prozradit nikomu. Pokud se zatím chceš jen poradit, požádej o **duchovní rozhovor**.

Ke zpovědi ti nikdo nemůže zabránit (nové, _18). Blažej tě dnes bude držet u sebe, zaměstnávat a zdržovat — to smí. **Zakázat ti jít ke knězi nesmí; to nesvede ani pán.** Když ti to nařídí, nemáš povinnost poslechnout a kaplan tě přijme. Bude to ale stát odvalu na očích velitele — a přesně o tom tvůj den je.

Herní tik (vyber 1):

1. Při čtení/opisování trvá na doslovnosti — opravuje ostatní v citacích.
2. Drží si pero nebo špalíček mezi prsty stále — když je nervózní, otáčí ho.
3. Kdykoli někdo zmíní „hradní deník“, „zápis“ nebo „směna“, krátce zavře oči.
4. Po každé větě ji v duchu sumarizuje — někdy to nahlas potvrdí.

Úvodní věta Vavřinec, písař posádky Pirkštejna. Mým úkolem je vést záznamy této výpravy a v případě nálezu ověřit pravost listiny. Prosím — nic neotvírejte a nepřekládejte bez mé přítomnosti.

Linky: L2 (primární — společný s Blažejem)

Profese / dovednosti: čtení a psaní, latina, šifry (notýsek), kaligrafie, archivace. Klimentovu ruku pozná mezi stem jiných — úzká K, dlouhé smyčky, sázavská kázeň.

Co dnes máš udělat

1. **Rozhodni se před koncem dne:** zpovědět se Bartolomějovi, nebo dál mlčet?
2. Pokud jdeš ke zpovědi: prvním slovem žádej zpovědní tajemství. „*Otče, ať to zůstane mezi námi a Bohem.*“ Bartoloměj přikývne. Řekneš mu **obě věci** (klíč i lež za Blažeje). Pak ti dá útěchu, ale **neporadí** přímo.
3. Snaž se najít chvíli o samotě k Bartolomějovi — buď u **kostela sv. Matouše** (cca 10:00), nebo až při **návratu k Pirkštejnu** (~17:30).
4. **Q9b — Ruce písaře:** V okně W2 nebo W3 (vyhlídka nebo rozcestí pod Talmberkem) vyhledej felčara Matyáše: „*Něco na ruce, felčare. Třesou se mi. Nemůžu psát.*“ On pozná, co se skrývá za tou větou. Dostaneš uklidňující odvar — neprozrazuj proč se třeseš, pokud sám nezačne.
5. **Pečet' tubusu:** ve W4 nebo na návratu prohlédneš tubus a poznáš podvrh (viz výše). Rozhodni, komu to řekneš — Blažejovi, celému oddílu B, nebo počkáš na výsledch.
6. **Peníze nemáš žádné.** Dlužíš Blažejovi drobnou půjčku — a prázdná kapsa je jeden z důvodů, proč jsi tehdy v noci kývl. Když se u kostek hraje, díváš se.
7. **Večer v krčmě ti nejspíš něco přijde z hradu** (viz Klimentův lístek níže). Nemusí. Neptej se po tom.

Klimentův lístek (#L2-C) — ve W5, fáze 1. Přijde posel z hradu (nebo Eliška sama, nebo nikdo): „*Od hospodyně z Pirkštejna. Prý to nechal nějaký písař ze Sázavy a ptal se po vás.*“ **Ruku poznáš dřív, než lístek rozložíš.** Stojí v něm:

„*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 nechtěj to vědět. Nikomu neříkej, že jsem u tebe byl. Prosím. K.*“

Co tím zjistíš: nebyl jsi nedbalý přítel — **byl jsi použit**. Ta noc v archivu nebyla o glejtu, byla o **Bětčině mlýně**. A když papíry nevyšly, pohnula se hranice.

Čtvrtá volba, kterou teď máš (a je to nové mlčení k unesení): **(a)** dát to Bětce — přijde o mlýn a sedí opodál · **(b)** dát to Ludmile — je to její převor · **(c)** dát to Havlovi / oddílu B do rekonstrukce u výsledku · **(d)** spálit a krýt přítele, který tě použil.

Konfrontace Blažeje (nepovinná, tvoje iniciativa — ne GM šept). Pokud se o opasku dozvíš dřív, než dojde na výsledch (zaslechneš Hedviku, uvidíš gesto s mísou, nebo prostě dáš dvě a dvě

dohromady), smíš si Blažej vzít stranou, dřív než to udělá za tebe někdo jiný: „*Dnes to řekneš sám, nebo přestávám krýt.*“ Nikoho tím nezradíš — vracíš mu jeho vlastní lež, ne odhaluješ svou. Nikdo tě k tomu netlačí a nikdo tě nebude soudit, když to neuděláš — ale pokud to uděláš, přestáváš být jediný, kdo tajemství nese, a to je přesně ten rozdíl mezi „krýt někoho“ a „být jím krytý“.

Do budoucna, ne dnes (nepovinné). Klíč od archivu už nikdy nikomu na noc — ani starému příteli, ani na hodinu. Nemusíš to nikde vyhlášovat; nepsaný zvyk to velí i teď, jen jsi ho jednou porušil, a to samo o sobě stačí, aby sis to u sebe uzavřel. Nezachránilo by ti to dnešek — s glejtem to nikdy nemělo nic společného — ale je to tvoje, ne quest. **Volitelně, pokud dnešek uneseš, můžeš v krčmě jít o krok dál** a nadhodit to Radovanovi — ne jako doznání, jako tichý návrh mezi řečí: „*Purkrabí, zápis o něčí přítomnosti by měl vždycky potvrdit ještě někdo druhý, ne jen jedna ruka.*“ Listiny a jejich pořádek jsou jeho, ne tvoje — co s tím udělá, je jeho volba. K Hanušovi by to muselo dojít až zítra; to už dnešní den neuvidí.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- 📌 **[HLAVNÍ] Kostel sv. Matouše (~10:00):** první příležitost ke zpovědi. Bartoloměj stojí stranou s růžencem. Blažej tě bude sledovat — pokud teď jdeš, je to riziko, ale je to dramaticky správné místo.
- 📌 **[HLAVNÍ] Cesta k rozcestí pod Talmberkem (~12:00):** Blažej tě možná požádá, abys šel po jeho pravém boku. Drama: snaž se vyhnout (záminkou „musím zapsat něco z trasy“), ale ne otevřeně.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Q9b — W2/W3:** vyhledej Matyáše.
- 📌 **[HLAVNÍ] W4 Kuchelník / návrat:** pečť tubusu.
- 📌 **[HLAVNÍ] Návrat (~17:30):** poslední šance ke zpovědi, pokud jsi to ráno nestihl.

Co ti přinese GM

- Šeptem upozornění u sv. Matouše: „*Otec by tě dnes přijal.*“ — to je signál, že je čas.
- Tubus k posouzení pečeti (W4/návrat): „*Pečet' ať posoudí písáři.*“
- Případně cokoli jiného, co dnes někdo najde nebo dostane. Odstavec „Co ti řekne vosk, ruka a pergamen“ výše říká, co z toho poznáš a co ne — **odpověď „tuhle pečť neznám“ je plnohodnotný výsledek**, ne prohra.
- Za rozbřesku tě může zastavit **Vašek** a poprosit, ať mu na rub jeho rozkazu připíšeš jednu větu (neumí psát). Napíšeš ji a nikdy se o tom nezmíníš. (*Ruka je tvoje, slova jeho.*)

- (Volitelně, varianta hry) Krátký lístek s textem v zkomolené latině o pečetí někoho propuštěného — pokud ti přijde, jsi vtažen do L1.

Tvé volby

- 🎭 **Půjdeš ke zpovědi?** Ano u kostela / Ano v návratu / Ne (a zda mlčet věčně).
- 🎭 **Pokud Blažej tě bude tlačit na rozcestí pod Talmberkem — odmítneš ho otevřeně, nebo skrytě?**
- 🎭 **Po zpovědi nesmíš dát najevo úlevu** — Blažej to musí přechít jako tvé pokračující napětí.
- 🎭 **Pečeť tubusu:** komu a kdy to řekneš — (a) celému B / (b) jen Blažejovi / © až u výsledku?
- 🎭 **Konfrontace Blažeje:** vezmeš si ho stranou, ať to řekne sám, nebo necháš věci plynout tak, jak plynou?
- 🎭 **Klimentův lístek:** komu ho dáš — (a) Bětce / (b) Ludmile / © Havlovi-oddílu B / (d) spálíš a mlčíš?
- 🎭 **Do budoucna:** necháš si to jen pro sebe, nebo to nadhodíš Radovanovi v krčmě?

A3 — Kaplan Bartoloměj ♂

Hradní kaplan Pirkštejna, zpovědník posádky

Personality: Advocate INFJ-T

Jak tě znají ostatní Kněz hradní kaple, ne klášterní mnich, ne ratajský farář — slouží přímo na Pirkštejně. Vzdělaný, klidný, mluví v náznacích a podobenstvích. **Šifrant skupiny A** — gramotný, zná latinu, dostává notýsek s šiframi. **Zpovídá** pravidelně lidi posádky (svátost smíření, vázán zpovědním tajemstvím) a vede s nimi **duchovní rozhovory** (svěření, rada, modlitba — také vázáno mlčenlivostí, ale ne svátostnou), slyší víc než kdokoli jiný.

Tajný zájem Včera večer se k němu přišel vyzpovědat **Blažej** — „prosím, kaple zítra, ne dnes, je to dlouhé“. Bartoloměj odmítl odložit, ale Blažej odešel s krátkou polozpovědí. Dnes ho přijde zpovědět **Vavřinec** — Bartoloměj to už tuší. Kaplanovo zpovědní tajemství ho svazuje. Co když z té zpovědi vyjde, že posádka kryje vlastní lež?

Před patnácti lety, ještě jako mladý kandidát kněžství, jsi spadl z mostu do studené Sázavy. Tahala tě z vody mladá vdova, vyhřála, vrátila do života. Byla to **Aneta**. Nikdy o tom spolu nemluvíte — slíbili jste si mlčení. Tvůj kněžský úděl byl od té chvíle částečně její dluh. Pokud ti dnes Aneta

diskrétně připomene Sázavu, **víš, že po tobě něco chce**. Smíš jí pomoci jako člověk — ne jako kněz.

[HLAVNÍ] Zachovat svatost zpovědi i důvěrnost duchovních rozhovorů a zároveň najít způsob, jak jednat — nepřímo, podobenstvím, otázkou — aby pravda vyšla najevo skrze ty, kdo ji nesou, ne skrze něj.

[VEDLEJŠÍ] NL8 — Duchovní rozhovor s Klárou: Klára (lazebnice z Talmberku) může během dne vyhledat Bartoloměje pro soukromý duchovní rozhovor — ne o glejtu, ale o svém životě jako lazebnice, o tom, co si o sobě myslí a co si myslí jiní. Není to zpověď; je to vyznání bez rozhřešení. Bartoloměj naslouchá beze slov. Scéna je volitelná a osobní; GM nezasahuje.

Bartolomějův zpovědnický protokol 0. Kdo přijde, toho vyzpovídáš (*nové, _18 — strop dvou zpovědí za den zrušen*). Nikoho neodmítáš pro počet. **A žádný pán ti do toho nemluví:** kdyby dnes někdo (třeba Blažej) chtěl zakázat nebo odložit cizí zpověď, odmítneš — to je hranice, kterou světská moc nepřekročí, a máš na to plné právo. Zahraj to jako samozřejmost, ne jako vzdor. (*Totéž platí večer u výslechu: když se tě někdo zeptá, co jsi slyšel ve zpovědi, mlčíš — a pán to musí přijmout.*)

1. **Nikdy nevyzývej.** Pozvání jsou podobenství a dostupnost (po podobenství jít chvíli sám na konci zástupu; v krčmě sedět tak, aby k tobě vedla volná židle).
2. **Zpověď:** pečeť absolutní. Rozhřešení váže na **pokání s nápravou:** „*Do rána naprav, co ruka zapsala. Jak — to je mezi tebou a Bohem; já to vědět nesmím a nechci.*”
3. **Duchovní rozhovor:** smíš radit volněji, mlčenlivost držíš, svátostná pečeť to není — rozliš to nahlas, jak stojí ve Vodítkách.

Modlitba před jídlem (W2.5, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 5](#) P2): U padlého stromu proneseš krátkou modlitbu před jídlem — vlastní iniciativa, teplý, krátký, nepodmíněný beat. **Nepočítá se do stropu dvou podobenství** — je to jediný beat dne, který sám iniciuješ.

Latinská výměna u kostela (P10, sudá strana — Blančina karta má lichou):

#	Ty (Bartoloměj)	Význam
2	„ <i>Et cum spiritu tuo, filia.</i> ” [et kum spiritu túo, filia]	I s duchem tvým, dcero. (liturgický reflex)
4	„ <i>Est vir qui adest.</i> ” [est vír kví adest]	„Muž, který stojí zde.” — středověká přesmyčka písmen VERITAS; protiotázku zná jen skutečně študovaný klerik.
6	„ <i>Et non omnis qui tacet nescit.</i> ” [et nón omnis kví tacet nescit]	„A ne každý, kdo mlčí, neví.” — tematický klíč celé hry, řečený latinsky, tam, kde mu nikdo z postav nerozumí.
8	(česky) „Deo gratias. I tvé gramatice.”	jemný humor na závěr

NL8 — pojistka: Pokud do W3 (rozcestí pod Talmberkem) NL8 s Klárou neproběhla, GM ti šeptne: „*Kaplan má dnes trpělivé ucho.*” Jedna věta — NL8 je pro obě strany nejlepší „lidský” beat dne, škoda ho nechat propadnout.

Anetin dluh — tvá protistrana (viz Anetina karta C2, čtyři možnosti a–d): U **(a)** smíš vyhovět jako splátku *lidského* dluhu (není to svátost), **nebo** odmítnout roli posla a nabídnout vlastní kompromis: „*Vzkazy nenosím. Ale zajdu za ním sám od sebe — a řeknu mu, ať si dnes hledí, komu věří.*” — jednáš z vlastní vůle, ne jako nástroj. U **(b)** odmítneš vždy, laskavě a neúplatně: „*mlčím, kde mlčet mám. Neprodávám to.*” U © je to kanonická volba (viz níže, bod 5). Ve všech větvích: poprvé za den máš vlastní stake — někdo nechce tvou útěchu, ale tvé služby.

Předbrief natvrdo (POV — hráč to musí slyšet předem): „*Tvůj den vyrábějí ostatní; tvoje hra je čekat dobře.*”

Herní tik (vyber 1):

1. Nikdy nikoho neobviňuje přímo. Mluví podobenstvími.
2. Stále drží v ruce růženec nebo dřevěný křížek.
3. Když ho někdo přímo osloví, přednes otázku k Bohu nahlas.
4. Pozorně sleduje, kdo se mu vyhýbá pohledem.
5. Stále drží v ruce růženec — při napjatých momentech ho stiskne. (*z kartičky, rozšíření tiku 2*)

Úvodní věta *Bartoloměj, kaplan při hradě Pirkštejně. Přicházím s modlitbou i s rozumem — obojí bude třeba. Bůh vidí každého, kdo lže, a já mu v tom rád pomohu.*

[VEDLEJŠÍ] Relikviář a NL10 — „Relikvie od svatého Matouše” (jádro je tvoje) Dětská Nositelka nese relikviář se dvěma latinskými nápisy. **Tys jí je před cestou přeložil** a naučil ji je jako ranní modlitbičku — latinsky neumí, mluví jen česky.

- **W1, sv. Matouš — požehnání (~40 vteřin, veřejně).** Relikviář požehnáš, přečteš nahlas **obě strany latinsky a hned je přeložíš pro celou družinu:** „*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.*” Od té chvíle vědí česky všichni, i ti, co latinu neznají.
- **Zadní stranu ale zatím „nepřečteš”** — odbudeš to větou „*Tady vzadu je taky písmo, ale je otřelé. Na to potřebuju světlo a klid.*” Přečteš ji až večer.
- **Hned potom vznikne spor: je ta relikvie pravá?** Uvnitř je úlomek kosti s malým vyrytým křížkem — žádná cedulka, žádná listina, jen ta kost. A tak úplně jako kost nevypadá. **Spor je čistě o víru a pravost**, ne o to, komu patří. Jádro sporu jsi ty a **Ludmila**; Blanku přizvi jen tehdy, potřebuje-li někdo překlad. **Vavřince do toho netahej** — není tu žádná listina k posouzení.
- **Konec W5, fáze 4 — poslední věc večera.** Dítě řekne svůj sen. **Pak** otočíš krabičku ke svíčke, přečteš zadní nápis, přeložíš ho jednou větou — **a zmlkneš.** Teprve pak dítě řekne, komu dnes dotek odepřelo. Nikdo nedodá pointu. Celý účinek je v tom tichu; když to někdo dovysvětlí, nevznikne nic.

- **Nenajde-li nikdo do Kuchelníku (W4) tajemství relikviáře, GM ti diskrétně řekne, co v něm je** — a ty se zařídiš po svém: **(a)** otevřeš to sám v krčmě a beze slova ukážeš · **(b)** řekneš to jen Ludmile · © neřekneš nikomu a necháš spor spát. © **je plnohodnotné mlčení do sklizně oddílu D.**

Linky: L2 (zpovědník — slyší Blažeje, Vavřince), L6 (zpovědník obecně), **NL10 (jádro)**, P2, P10 (latinský skript), Anetin dluh (protistrana)

Profese / dovednosti: čtení a psaní, latina, šifry (notýsek), zpověď a duchovní vedení, znalost lidské povahy.

Fixed A (přesun z C — kriticka_recenze_01.md štransfer).

Co dnes máš udělat (driver L2 + A1)

1. **U kostela sv. Matouše:** latinská výměna s Blankou (P10 skript výše) — tvůj jediný lehký beat rána.
2. **Bud' přítomen jako možný zpovědník.** U kostela sv. Matouše stůj stranou s růžencem — to je signál, že je čas. Možná k tobě přijde **Vavřinec** (zpověď), **Blažej** (zpověď), **Eliška** (spíš duchovní rozhovor) (**VYŘAZENO**), **Klára** (duchovní rozhovor — NL8), **Aneta** (žádná svátost — osobní moment). Hedvika (duchovní rozhovor, ale pouze pokud sama přijde), Dorota, Ludmila, Vašek — pokud sami přijdou, přijímáš; aktivně je neoslovuješ.
3. **Každou zpověď přijmi pod pečeti svatosti.** Když přijde, prvním slovem zpovědící žádá: „Otče, ať to zůstane mezi námi a Bohem.“ Přikývneš. **Duchovní rozhovor** (svěření) jde i bez té formule, ale i v něm zachováš mlčenlivost.
4. **PO ZPOVĚDI MÁŠ TAJEMSTVÍ V SOBĚ.** Nesmíš ho použít, ani aby ti pomohl konat „spravedlivě“. Tvá jediná zbraň jsou **podobenství** — obecné věty, které dvojvalentně rezonují.
5. **Tři podobenství, která máš k dispozici** — vyber si předem dvě, které dnes použiješ; třetí smíš říct, jen když si o něj někdo řekne přímou otázkou (strop 2 za den). **Pozor — strop platí jen na podobenství, ne na zpovědi** (oprava _18: dřívější „stejně jako u zpovědi“ rušíme — **kdo dnes přijde, toho vyzpovídáš, ať jich je kolik chce; kněz nikoho neodmítá s tím, že už má dnes dva. Podobenství jsou dramaturgický nástroj a ten se dávkuje; svátost ne.**):
 - „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?“ (= adresováno tiše Blažejovi a Vavřincovi: deníková lež vs. zpověď)

- „Když pán zaštití svého služebníka, je to milost. Když služebník zaštití svého pána, je to dluh.“ (= výzva v krčmě — Blažej kryl sám sebe Vavřincovou rukou)
- „Pán, který svedl ovce na nesprávnou pastvinu, není pán. Je vlk.“ (= odpověď Ludmile o převorovi)

Kromě podobenství máš i jedno obecné **šťouchnutí** (není podobenství, nepočítá se do stropu dvou): „Zajímavé... kdopak by takovou cestu znal tak dobře?“

- W2.5 (padlý strom): modlitba před jídlem** — krátká, vlastní iniciativa, nepočítá se do stropu podobenství.
- Pokud NL8 s Klárou neproběhla do W3 (rozcestí pod Talmberkem), čekej GM pojistku** (“Kaplan má dnes trpělivé ucho.”).
- Aneta tě dnes možná osloví se svým dluhem** — čtyři možnosti na její kartě (a–d); tvá reakce viz Anetin dluh — tvá protistrana výše. Pokud ti tiše připomene Sázavu, **víš, oč jde**.
- V krčmě (~19:00) máš VOLBU:** během Vlastimilovy balady buď (a) vstaň a prones obecné podobenství — Blažej i Vavřinec se v něm uvidí, **nikoho jsi nezahlavil, jen jsi nahnul k odpovědnosti**; nebo (b) místo aforismu vykonej krátký společný obřad — nabídni stolu tichou modlitbu „za ty, kdo dnes nesou, co unést nejde“ — událost místo slova; nebo © zůstaň zticha — i to je legitimní.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- **[HLAVNÍ] Kostel sv. Matouše (~10:00): [VEDLEJŠÍ]** latinská výměna s Blankou. Stůj stranou s růžencem. Vavřinec přijde (pravděpodobně). Blažej možná taky. Klára si možná najde čas.
- **[VEDLEJŠÍ] W2.5 padlý strom:** modlitba před jídlem.
- **[HLAVNÍ] Cesta k rozcestí pod Talmberkem:** pronášíš podobenství č. 1 nahlas — Blažej i Vavřinec to slyší a chvějí se.
- **[HLAVNÍ] Kuchelník: možná tě Ludmila vyhledá** ohledně převora (ne ohledně důkazu o kameni — ten ti dát nemůže). Reaguj podobenstvím (vlk-pán).
- **[VEDLEJŠÍ] Rozcestí pod Talmberkem / cesta zpět: Aneta** ti tiše připomene Sázavu — pokud něco chce, tady to padne.
- **[HLAVNÍ] Krčma: HLAVNÍ VRCHOL.** Tvá volba mlčet / mluvit podobenstvím.

Co ti přinese GM

- Připomínka u kostela: „Otče, zpovědní tajemství je absolutní. Máš podobenství.“

- Poutník u sv. Matouše: „*Otče, jednou jsem slyšel, že kněží unesou na ramenou víc, než vychází z evangelia. Co o tom soudíš?*”
- Připomínka před krčmou: „*V krčmě budeš mít volbu. Mlčet jako kněz, nebo nevědomky pomoci jako přítel. Pamatuj.*”
- Pojistka NL8 (jen pokud neproběhlo do W3): „*Kaplan má dnes trpělivé ucho.*”

Tvé volby

- 🎭 **Mluvit podobenstvím, kolikrát?** (Vícekrát = víc lidí se v nich pozná.)
- 🎭 **V krčmě:** vstaneš s podobenstvím / vykonáš obřad / zůstaneš zticha.
- 🎭 **Anetin lidský dluh:** vyhovět jako poslovi / nabídnout vlastní kompromis / odmítnout laskavě / kanonická přímůva u Hanuše?
- 🎭 **Klářin duchovní rozhovor (NL8):** přijmout — jakou radu jí dáš?

Předbrief 5 min: viz METODIKA, sekce 3.

A4 — Kuchařka Hedvika ♀

Správkyně zásob a jídla výpravy, na Pirkštejně i v Ratajích známá

Personality: Consul ESFJ-A

Jak tě znají ostatní Hlučná, srdečná, neúnavná. Stará se o zásoby, jídlo a pohodu skupiny. Všichni ji mají rádi a podceňují ji, protože vypadá, že má jenom vařit. **Proviantka skupiny A.**

Tajný zájem V hradní kuchyni se mluví o všem. Té noci zaslechla **otevřenými dveřmi archivu** útržek rozhovoru — neviděla nikoho. Slyšela **dva muže:** jednoho hlasitého a jistého, druhého tichého a mladého. **Ani jednoho si nezařadila.** Zaznělo:

„...jako bych tu byl celou noc...” — „A byl jsi tady?” — „Jednu čárku. Nikdo se na to nikdy nebude ptát.”

Teprve ráno, když se rozkřiklo, co se stalo, začala z těch vět skládat, co znamenají: **ten první hlas byl Blažejův.** Kdo byl ten druhý, **netušíš — a můžeš to celý den hledat.**

A je v tom osobní: Její syn **Joska** je mezi rekruty, které Blažej cvičí. Joska před nedávnem chyboval v drilu a Blažej ho přede všemi ostře pokáral. Od té doby se Joska k matce nehlásí. Máš vůči Blažejovi tichý dluh — touha vidět jeho lež odhalenou není čistě občanská, ale osobní.

[HLAVNÍ] Předat útržek vědění tak, aby pravda vyšla, ale Hedvika nestála v jejím středu. Aktivně testuje, kdo z výpravy by to mohl unést — předhází zdánlivě nesouvisející věty z onoho rozhovoru a sleduje, kdo zareaguje. Pokud najde někoho, kdo s tím něco udělá, předá víc.

Vodítka Pokud tě svědomí dotírá, můžeš se svěřit otci kaplanovi Bartolomějovi v **duchovním rozhovoru**.

Herní tik (vyber 1):

1. Když uslyší Blažeje promluvit v určitém tónu, zarazí se uprostřed věty a nabídne někomu kus chleba.
2. V napjatých chvílích přehnaně nabízí jídlo.
3. Při zmínce o „noci“, „klíčích“ nebo „kostkách“ obrátí oči jinam a změní řeč na zásoby.
4. Komentuje cizí váhání slovy: „*Hladový člověk špatně myslí.*“

Úvodní věta *Hedvika, kuchařka posádky. Hladový člověk špatně myslí a ještě hůř hledá. O zásoby se postarám já — vy se starejte o ten glejt.*

Vedlejší úkol (Q7 — Kuchyňská špionáž) — (VYŘAZENO 2026-08-15): Eliška je ze hry vyřazena úplně, takže **Q7 odpadá**. Plné znění v [archiv_vyrazenych_postav_04.md](#). Uvolněný slot ve W5 fázi 1 zabírá **opaskový řetěz** (viz Klíčové momenty).

[VEDLEJŠÍ] NL17 — Zastavené brnění: Tvůj syn **Joska** zastavil kus svého brnění — prsní plát nebo přilbu — aby splatil dluh, a doufal, že to do hodů vykoupí. Jít na panskou službu bez výstroje je hanba; kdyby Blažej zjistil, byl by konec. Chceš to **tiše vykoupit či nahradit** dříve, než praskne. **Jedeš s Anetou k jednání o brnění ve W4 (Kuchelník)** — je to instrukce, ne jen možnost: Aneta zprostředkuje jednání se zastavárníkem v KH a bude chtít protihodnotu. V krčmě (W5) zbývá jen okamžik „stihlo se / praskne“: buď Joska dorazí k hodům se solidním brněním (Blažej nic nezjistí), nebo praskne a Blažej se to dozví — smíš prosit o milost, nebo přiznat plnou zodpovědnost. Riskuješ: Blažej se to může dozvědět a být milosrdný, nebo zlomyslný.

Ranec a testovací věty (W2.5) (nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 4 A4](#)): Ve **W2.5 (polední zastávka „U padlého stromu“)** je tvé jeviště — vydáváš z rance ([#Ranec-Hedvika](#)), který jsi den předem sama sbalila a **nešeš ho s sebou celý den** (trvanlivé doplňky: chleba, placky, sýr, sušené ovoce, uzené). „*Komu dnes dáš nejlepší kus? Koho obsloužíš poslední? Nikomu to nevysvětluj.*“ Tichá mateřská moc — a nácvik gesta, které se ti večer vrátí jako volba (viz Tvé volby níže).

Setup zdarma pro DK1 (Radovanova karta): ve W2.5 se ti přiděl nedopočítá — „*nedopočítala jsem se*“ — a někomu z oddílu C nezbyde. Nehraj to jako chybu k řešení; je to jen věta, kterou prostě řekneš. Co s tím Radovan udělá, je jeho volba, ne tvoje starost.

Testovací věty (mechanika + adresát): Třikrát za den nahlas, jakoby nic, předhod' útržek z té noci a sleduj, kdo cukne:

1. „*Hlídka v plné síle, co?*“ — míří na **Blažeje**
2. „*A byl jsi tady? — taky se občas ptám takhle pošetile.*“ (**doslovný útržek**) — míří na **toho druhého, mladšího**, ať je to kdokoli. *Jsou to jeho vlastní slova.*
3. „*Jednu čárku, a nikdo se na to prý nikdy nebude ptát.*“ (**doslovný útržek**) — míří na **oba**

Blažejova karta ví, že při citaci „jeho“ věty mu na okamžik **ztuhne ruka**. A **Vavřinec při slovech „zápis“, „deník“ nebo „směna“ krátce zavře oči** — jeho vlastní tik. Ty netušíš, koho zrovna trefuješ; hra na kočku a myš se hraje z obou stran.

Linky: L2 (nezáměrný svědek Blažejovy lži i **Vavřincova souhlasu**), L6 (slyší mlčení), NL17, DK1 (setup)

Profese / dovednosti: vaření, znalost hradu zevnitř.

Fixed A.

Co dnes máš udělat

1. **Ve W2.5 vydávej z rance** — rozhoduješ, kdo dostane co. Řekni větu „nedopočítala jsem se“ (setup DK1).
2. **Třikrát za den nahlas předhod' testovací útržek** (viz tři věty výše) a sleduj, kdo cukne — hlavně Blažejova ruka.
3. **NL17 — jed' s Anetou k jednání o brnění ve W4.** Přispěj ze svého, nebo mlč a pamatuj si.
4. Když Blažej promluví, **poslouchej jeho hlas**. Pokud znovu zazní fráze podobná tomu, co jsi slyšela v kuchyni, **zarazíš se uprostřed věty** (a nabídneš někomu kousek chleba — tvůj tik).
5. **V krčmě (~19:00):** k Blažejovu stolu nenápadně přijde žena (Marika). Pokud ji uslyšíš, máš svou jistotu.
6. **Rozhodni se před koncem dne:** říct někomu (komu — Bartolomějovi? Radovanovi?), nebo mlčet. Mlčení je legitimní volba — to je smysl tvé linky.
 - o **Jak se vůbec dostaneš k purkrabímu (nové, _18):** kuchařka nemá důvod být s Radovanem o samotě — a ty ho mít musíš, jinak ta volba není skutečná. **Záminka už na kartě je: ve W2.5 mu podáváš příděl.** Podej mu ho a zůstaň u toho stát o vteřinu dýl, než je nutné. Nikdo se nepodiví, že kuchařka mluví s purkrabím nad mísou.
 - o **A večer o něco snáz:** u výslechu se šlechtic ptá i lidí bez hodnosti a **na dnešní večer platí, že se soudí jen slovem** (vyhlásil to herold u Horního hradu). Bát se hodnosti dnes nemusíš — pan Hanuš soudí až zítra.

Chronologie s vyznačením **HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ** je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- 📌 **[VEDLEJŠÍ] W2.5 (padlý strom, ~12:20–12:50)**: vydáváš ranec, řekneš „nedopočítala jsem se“ (DK1), **[HLAVNÍ]** první testovací věty.
- 📌 **[HLAVNÍ] Vyhlídka (~11:00)**: Blažej u jídla prohlásí nahlas větu o tom, jak byla noc spokojená. GM tě upozorní šepem: „*Ten hlas. Stejný hlas jsi tu noc slyšela v kuchyni.*“
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] W4 Kuchelník**: jednáš s Anetou o Joskově brnění. **Máš na to 6 grošů** ([#Mesec-Hedvika](#)) — odpočítáš je jí do dlaně, ať je to vidět.
- 📌 **[HLAVNÍ] Krčma, fáze 1 (~19:00) — TVŮJ VRCHOL DNE**. Sled je těsný a jde do jedné minuty:
 1. **Blažej** u večere zopakuje: „...a já od klekání do rozednění nesundal opasek.“
 2. **Marika** přijde k jeho stolu a **položí jeho opasek**.
 3. **Ty**. Vezmeš mísu, položíš na ni ten opasek, postavíš to před něj a řekneš rovným hlasem: „**Našlo se to u výčepu, pane. Prý je to vaše.**“

Mísa je jen záminka, proč k němu smíš přijít, aniž tě někdo zastaví. Opasek je to, co říkáš. Není to obvinění — vracíš ztracenou věc, na což máš plné právo. Nikdo tě nemůže chytit za slovo.

Tvé volby

- 🎭 **Ranec ve W2.5**: komu dáš nejlepší kus? Koho obsloužíš poslední?
- 🎭 **Testovací věty**: komu je adresuješ a kdy?
- 🎭 **Říkáš to nahlas?** Nebo komu šeptneš?
- 🎭 **Uděláš to gesto s opaskem, nebo ne?** Je to tvoje volba, ne povinnost — mlčení je legitimní konec tvé linky. Když ho uděláš, nepotřebuješ odvalu tvrdit; **potřebuješ jen ukázat**.

A5 — Hospodyně Eliška ♀ — (VYŘAZENO)

(VYŘAZENO) — rozhodnutí kurátora 2026-08-15

Eliška se nehraje. Ani jako večerní role. **Kartu nemazat** — zůstává jako lore a jako materiál pro případ, že by se rozhodnutí otočilo. Aktivní agenda je přesunuta do

[archiv_vyrazenych_postav_04.md § Eliška – vyřazení role \(2026-08-15\)](#) .

Eliška zůstává ve hře jako NPC: je hospodyně na Pirkštejně, ostatní o ní vědí, je zmiňovaná. **Nevystupuje.**

Co z ní zůstává živé:

- **Vztah s Vavřincem** — GM ho musí znát, protože vysvětluje Vavřincovu úzkost zevnitř. Nikdo ho nehraje.
- **Nezamčené zadní schodiště** — odemkla a čekala na Vavřince, který nepřišel (byl s Klimentem v archivu). Dveře jsou tím vysvětlené úplně.
- **GM odpověď, ptá-li se kdokoli:** „Bylo odemčené a nikdo tudy nešel.“ A víc se o tom nemluví.
- **Volitelný večerní vstup:** může poslat po **poslovi z hradu** (NPC-15) Klimentův lístek [#L2-C](#) Vavřincovi — nebo přijít osobně na dvě minuty, nebo neposlat nic. Všechny tři varianty jsou legitimní.

Co s ní padá: Q7 · W5 fáze 0 · řetěz „A5 vidí A4“ (zkrácen na „A4 slyší“) · modul Ž3 a páka Z4 ve vyřazovacím plánu.

Původní karta (nadále needitovaná, ponechána jako lore):

Hradní hospodyně Pirkštejna, správkyně zásob a klíčů ke komorám

Personality: Logistician ISTJ-T

Jak tě znají ostatní Sebevědomá, organizovaná, věcná. Vede vnitřní provoz hradu — kuchyňské zásoby, sklady, plátno, svíce, klíče od komor a sklepů. Hanuš jí svěřil hodně, protože jí věří.

Tajný zájem Tu noc **zapomněla zamknout dvířka k zadnímu schodišti**, která vedou z hospodářského dvora ke komorám u archivu. Zjistila to ráno, sama. Nikdo o tom neví. Žije v tichém strachu.

Druhý tajný zájem (vztah s Vavřincem): Poslední rok má s **písařem Vavřincem** tichý vztah, který nikdo z výpravy netuší. Schází se v archivu po klekání. Eliščina starost o Vavřince dvojí: chce, aby z té noci vyšel čistě, ale taky se bojí, že kdyby on padl, padla by i ona.

[VEDLEJŠÍ] Najít způsob, jak diskrétně zjistit, jestli tu noc někdo skutečně tudy prošel. **S Vavřincem** to probere v soukromí. Pokud zjistí, že tam *nikdo* nešel, oddychne si.

Vodítka Nespi s tajemstvím sama — vyhledej kaplana k **duchovnímu rozhovoru** nebo přímo ke **zpovědi**. Řekni mu o zadním schodišti.

Herní tik (vyber 1):

1. Stále si v kapse přepočítává drobné předměty — klíče, kuličky vosku. Když je nervózní, zvuk je slyšet.
2. Při zmínce o „schodišti“, „dveřích“ nebo „zadem“ se zastaví v půlce kroku.
3. Když někdo počítá nahlas, tiše se k tomu připojí a opraví ho.
4. Stále si rovná rukáv nebo pas.

Úvodní věta *Eliška, hospodyně Pirkštejna. Vím o každém prkně a každém soudku na tom hradě, vím, kdo si v noci došel pro víno a kdo si vzal víc plátna, než měl. Můj pán mi věří. Doufám, že dnešní den o té důvěře nerozhodne.*

[VEDLEJŠÍ] Q7 — Kuchyňská špionáž, odlehčená volitelná večerní verze (*oprava N3, _11*):

Zjistit, **co přesně Hedvika slyšela** o „ztracených klíčích a nočních stínech“, a pokusit se její podezření nasměrovat pryč od svého schodiště. Odehrává se výhradně ve W5 — plná denní verze (dřívější beaty na vyhlídce a cestě k Talmberku) je archivována v

[archiv_vyrazenych_postav_04.md](#) .

Linky: L2 (primární — vlastní strach + vztah s Vavřincem), Q7

Profese / dovednosti: účetnictví, organizace zásob, čtení a psaní (omezené, hospodářské).

Poznámka: Eliška hraje **pouze večerní roli** (F1, nástup ve W5). V průběhu dne není aktivní součástí výpravy — přichází až na večerní scénu v krčmě. Pokud hráčka nedorazí, výprava pokračuje bez ní a nic se nerozbije.

Co dnes máš udělat (*přijedeš do krčmy — trasa tě minula*)

1. **Fáze 0, 18:45 (nové, S4b, [navrh_zlepseni_hry_02.md § 2.2](#)): jsi v krčmě první.** Jako hospodyně z Pirkštejna pomáháš chystat stoly pro výpravu — diegeticky bezvadné řešení „nástupu do rozjetého vlaku“: vlak přijíždí k tobě, ne naopak.
2. **V krčmě najdi Vavřince.** Zjisti, jak prošel den. Pokud jde ke zpovědi, raduj se — a varuj ho, aby tě nezmínil.
3. **Q7 — Kuchyňská špionáž (aktivní sonda Hedviky, fáze 1 runbooku — chráněná položka, ne „pokud zbyde čas“):** Nasměřuj Hedviku pryč od svého tajemství. Sonduj, co slyšela z rozhovoru Blažej-Marika. Svoji noc (zadní schodiště) nerozkrývej.
4. **Volitelně přijdeš k Bartolomějovi na duchovní rozhovor** nebo zpověď. Řekni mu o schodišti, **ne o Vavřincovi**.

Klíčové momenty

-  **Krčma, fáze 0 (18:45):** dorazíš první, pomáháš chystat stoly.

- 📌 **Krčma, fáze 1 (~19:00):** první chvíle s Vavřincem. Krátký pohled, žádná slova navíc. Q7 s Hedvikou.
- 📌 **Krčma:** Bartoloměj — poslední šance na duchovní rozhovor.

Tvé volby

- 🗨️ **Půjdeš k Bartolomějovi?** Ano (duchovní rozhovor / zpověď) / ne.
- 🗨️ **Vavřincovi řekneš všechno, jen polovinu, nebo počkáš na soukromí?**

Alternativní exekutivní verze pro kartičku

Úvodní věta v kartičce je kratší — chybí poslední věta: „*Eliška, hospodyně Pirkštejna. Vím o každém prkně a každém soudku na tom hradě, vím, kdo si v noci došel pro víno a kdo si vzal víc plátna, než měl. Můj pán mi věří.*“ (bez dovětku „Doufám, že dnešní den o té důvěře nerozhodne.“)

A6 — Jeptiška Ludmila ♀ (*domovsky oddíl B; dual→D jen jako záložní plán*)

Řeholnice ze sázavského kláštera

⚠️ **Oddíl: B, ne A** (sjednoceno 2026-08-15 s autoritativním

[obsazení_oddilu_variantni_matice_06.md § 0b](#)). Ludmilino ID **A6** je **historické** — písmeno v ID už neurčuje oddíl a její karta je v tomhle souboru fyzicky pod nadpisem „ODDÍL A“ jen proto, že se sekce nepřerovnávaly. **Domov je B** (kde s ní sedí Blanka i Bětko — L1b a L4 jsou tím soudržné v jedné skupině), role: **šifrantka/čtenářka (latina)**. Dual→D je **záložní plán jen pro buňku §3.3** matice, pokud by se nepoužil Matyáš — jinak se nikdy neaktivuje.

Personality: Defender ISFJ-A

Jak tě znají ostatní Vzdělaná, tichá, zbožná. Klášter ji vyslal, protože glejt se dotýká klášterních zájmů a převor zastupující opata chce mít své oči v terénu. Umí latinu i češtinu, zná církevní právo.

Tajný zájem Převor zastupující opata vede tajná jednání se šlechtou o pozemcích u Kuchelníku — způsobem, který by klášteru přinesl ztrátu pozemků za úplatek pro něj samého. Ludmila to tuší. **Krise loajality.**

Slyšela jsi převora jednou v noci v klášterní knihovně mluvit se šafářem o „kameni, který je třeba pohnout“. Současně máš jako součást poslušnosti **úkol od převora:** „*Při průchodu Kuchelníkem*

se podívej na hraniční kámen u brodu. Zhotov mi krátký pravdivý popis." — banální, ale ty víš, k čemu to směřuje.

[HLAVNÍ] V Kuchelníku diskrétně prohlédnout **hraniční kámen u brodu** — opat má vědět, jestli byl posunut. Pokud najde důkaz posunu, rozhodnout, komu ho dá: převorovi, Bětce, nebo Blance.

Večer v krčmě — proč tam sedíš (nové, _18): Jeptiška v šenku není samozřejmost, tak ať to není náhoda. **Klášter má na výsledku zájem** — spor o hraniční kámen se rozhoduje tím, co dnes večer padne u stolu, a převor chce mít u toho své oči. Sedíš **u kraje stolu**, nepiješ, mluvíš jen když se tě někdo zeptá. **Po baladě odcházíš** — noc už není tvoje. (*Tvoje poslední dvě věci — tečka s Bětkou a to, jak dopadne kámen — se stihnou před odchodem.*)

Kdyby dnes nebyl kaplan (jen pro případ): Pokud Bartoloměj s výpravou není a někdo za tebou přijde s tíhou na duši, **zpověď nevyslechněš a rozhřešení nedáš — to žena nemůže.** Co smíš: vyslechnout ho jako **duchovní rozhovor**, mlčet o tom a poslat ho ke zpovědi ke kaplanovi po návratu („*Otec je na Pirkštejně. Počká na tebe.*“). Nenabízej víc, než na co máš — a ten člověk pak nese svou věc dál, jen ne úplně sám.

Ventil (nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.5](#)): Jednou za den smíš zvýšit hlas. Vyber si kdy. (Doporučené místo, ale volba zůstává tvá: u kamene, na Blančinu nabídku — „*Vyříd' svému pánu, že Boží mez není zboží.*“) Jedna věta ti dává celodenní vnitřní hru — kdy „to“ použiješ, a co když to nepoužiješ vůbec.

Herní tik (vyber 1):

1. Při každém důležitém momentu tiše zařikává.
2. Sundá růženec a tiše ho hladí, když přemýšlí o někom konkrétním.
3. Před zásadní volbou se zastaví a třikrát se nadechne.
4. Při důležitém momentu tiše zařikává: „Veni, Sancte Spiritus.“ nebo „Domine, dirige nos.“ (z kartičky, rozšíření tiků 1 o konkrétní slova modlitby)

(Tik „když někdo lže, vytáhne dřevěný křížek“ škrtnut — klišé „svatost = detektor lži“ a herně nebezpečný: prozrazoval by cizí tajemství, která Ludmila nesmí vyradit. Fix dle [analýza_klise_kyc_stock_01.md § 2.7](#).)

Úvodní věta *Sestra Ludmila z kláštera v Sázavě. Přicházím ve jménu kláštera a ve jménu pravdy.*

NL10 — spor o relikvii (druhá polovina jádra) U sv. Matouše (W1) po požehnání vznikne pochybnost, jestli je relikvie v dětském relikviáři pravá. Uvnitř je úlomek kosti s vyrytým křížkem a **nic víc — žádná cedulka, žádná listina.** Jako řeholnice víš, jak se s ostatky zachází a co se o nich smí tvrdit; Bartoloměj má k té věci vztah, ty máš měřítko.

Je to spor o víru a pravost, ne o majetek. — Neplet' si to s hraničním kamenem (L4) — to je převorova chamtivost o pozemky a je to jiná věc, i když v obou stojíš ty. Spor končí, až někdo najde, co je na relikviáři zvláštního; do té doby se dá jen věřit, nebo pochybovat.

Linky: L4 (primární), L1 (jako infiltrátorka), **NL10 (jádro s Bartolomějem)**

Oddíl: B (domov) · dual→D jen jako záložní plán §3.3 · role: šifrantka/čtenářka (latina)

Místo trasy: Kuchelník (hraniční kámen)

Profese / dovednosti: čtení a psaní, latina, církevní právo.

Co dnes máš udělat

- V Kuchelníku diskrétně prohlédnout hraniční kámen** u brodu. Je posunutý nebo není?
Pozice kamene rozhoduje o tom, na čí pozemku stojí Boží muka u brodu — kámen kde má být = muka klášterní; kámen posunut = muka mlynářova. Klášterní muka jsou pýchou převora. Zapišeš to do modlitební knížky.
- Rozhodnout**, komu (a v jaké podobě) popis doručíš:
 - **Převorovi** poctivě (= poslušnost, ale klášter ztratí)
 - **Bartolomějovi** (hradní kaplan, kterému důvěřuješ) — přenesse rozhodnutí na něj
 - **Blanka** (žákyň z B) ti možná **nabídne alternativu** od kutnohorského šlechtice (lepší cena pro klášter). Můžeš ji přijmout.
 - **Zkreslit** popis (= chránit klášter před zbytečným prodejem)
 - **Mlčet** úplně
- Ať zvolíš kteroukoli z pěti cest výše, tvá poctivost má etické hranice** — i ta nejposlušnější volba (převorovi poctivě) tě něco stojí, stejně jako by tě něco stálo mlčení nebo zkreslení.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- **[VEDLEJŠÍ] Kostel sv. Matouše (~10:00):** dlouhá modlitba. Pokud chceš, polož Bartolomějovi tichou otázku: „Otče, co dělá poddaný, když jeho pán šlape špatnou cestu?“
- **[VEDLEJŠÍ] Vyhlídka (~11:00):** GM ti pošeptá drbnu o Blance („Říká se, že má víc měšců než modliteb.“). Blanku si zaznamenej, ale nesudí.
- **[HLAVNÍ] W2.5 „U padlého stromu“ (~12:20–12:50):** tichý kontakt s Bětkou — můžeš sondovat o Kuchelníku. (*Beat byl v S4a přesunut z W3 sem; obě jste domovsky v B, takže se rozhovor běžně odehraje sám i dřív — okno mu dává jen hezčí jeviště.*)

- 📌 **[HLAVNÍ] Kuchelník brod (~15:30): HLAVNÍ VRCHOL.** Kámen prohlédneš. Trojstranná diskuze s Bětkou a Blankou.

Co ti přinese GM

- Modlitební knížka s pokyny od převora (start dne).
- Drbna na vyhlídce (Blanka).
- Tichý komentář u brodu (kámen je čerstvě posunutý).

Tvé volby

- 🗨️ **U kamene:** přijmeš Blančinu nabídku?
- 🗨️ **Komu doručíš popis kamene?** (převor / Bartoloměj / nikdo / Blankův pán)
- 🗨️ **Jak otevřeně mluvíš s Bětkou** o převorovi a sporu?

Alternativní exekutivní verze pro kartičku

Úvodní věta v kartičce má navíc druhou větu: „*Sestra Ludmila z kláštera v Sázavě. Přicházím ve jménu kláštera a ve jménu pravdy. Bůh nás na tuto cestu povolal — a já věřím, že nás také dovede k ní samé.*”

ODDÍL B — STOPA

„*Stopaři a detektivové*” — *vibe: bojí se, že se zapletl/a; čtou krajinu.*

B1 — Lovčí Havel ♂

Hradní lovčí pana Hanuše z Lipé, stopař, znalec kraje od Skalice k Úžicím

Personality: Adventurer ISFP-A (s rysy Defender ISFJ-T po absorpci Prokopa)

Jak tě znají ostatní Nejlepší stopař v okolí Rataj. Zná každou pěšinu, každý brod a každé úkrytiště. Vůdce skupiny B.

Pozadí (Skalice): Havel pochází ze **Skalice**. Tam žil se svou ženou — než přišlo tažení a Zikmundovy houfy s kumány. Havel se v poslední chvíli zachránil — schoval se v křoví u potoka, odkud bezmocně poslouchal, jak domy ve Skalici hoří. Žena nepřežila. Od té doby **nesnese pohled na otevřený oheň ani pach spáleniny**.

Tajný zájem V lese mezi Talmberkem a Leděčkem před třemi týdny viděl tábořit skupinku 3–4 mužů — oheň jen v noci, mimo cestu. Jeden z nich byl mladý kluk drobné postavy, mrštný. Havel tehdy nezasáhl a nezapsal to do hlášení. Teď, po krádeži glejtu, ho to drtí — mohli to být oni? Havel netuší, že popisuje **Janka (přezdívkou Lísku)**, nemanželského bratra Bětky.

Tábor jsi tenkrát neohlásil, protože víš, jak vypadá „vyčištění lesa“, když vyjedou zbrojnoši. Skalici tenkrát vypálili muži Markvarta z Aulitz — na rozkaz, ne kvůli udání. Ale viděl jsi, jak někteří ze strachu ukazovali na sousedy jako na psance a schovávače, v naději, že je to zachrání. Nezachránilo. Jen to přidalo krutost k tomu, co se stejně stalo. Přísáhl sis, že ty už na nikoho neukážeš — ani když by to snad mohlo pomoci.

V lese jsi taky našel drobný kožený váček s dvěma stříbrnými mincemi a kouskem voskové pečeti. Schoval jsi ho. Nevíš, či je (patří Jírovi Hrubému — nesouvisí s tábořící skupinou).

[HLAVNÍ] Najít během dne, **kdo z výpravy zná místo nebo lidi** podle Havlova popisu. Rozhodnout, zda o táboru hlásit Radovanovi/Blažejovi nebo si nechat pro sebe. **Havel netuší, že jeho mlčení nebo jeho slovo může rozhodnout o životě konkrétního člověka.**

⚙ **Zub divočáka (#L1a-G)** (nové 2026-08-15): nosíš u sebe trofej z lovu. **Bylinkářka Přibyslava (oddíl D) si o ni dnes přijde říct** — potřebuje ji do lektvaru, který někomu slíbila. Dej, nedej, nebo si řekni o něco na oplátku; je to na tobě. *(Všimni si, co se ti tím dnes děje: felčar od tebe chce byliny, bylinkářka zub. Ty jsi ten, od koho všichni chtějí něco z lesa. Klidně si to užij.)*

[VEDLEJŠÍ] NL18 — Oči a ruce, s Matyášem (ID přiděleno 2026-08-15; rekvizita **#NL18-A** — kelímek bylinného mazání na klouby, nosí ho Matyáš) Rameno, kterým napínáš luk, letos zlobí — staré zranění z lovu, nic víc. Neděláš z toho řeč: vedeš dnes oddíl a v lese se nikdy neví. Felčar Matyáš ti mezi čtyřma očima maže rameno a ty mu platíš po svém: cestou trháš byliny, které ti popíše — **tvoje oči, jeho brašna**. Beze slov, bez mincí. A když tě cestou napadne otázka, na kterou sis v lese nikdy neuměl odpovědět (proč vlk obchází oka po větru? proč jmelí sedá jen na některé stromy?), zeptej se — felčara, a co nezná felčar, zkus na učenou Blanku. Kniha a les se ne vždycky shodnou; to bývá to nejlepší.

[HLAVNÍ] NL3 — Pytlák v panském lese: Cestou v lese Havel najde oka a čerstvě stažený kus zvěře. Jako lovčí to nemůže přejít. **Panský les je tvůj revír — právo volat máš ty** (upřesněno _18); Vašek je biřic a má ruce, ale je na tobě, na co ukážeš. Trojice (Havel, Vašek, Bětky) se rozhodne. **Pytláka neuvidíš** — jen jeho práci.

Ranní čtení trasy (W1, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 4 B1](#)): Před kostelem (dovnitř stejně nejdeš) svolaj oddíl B: dvě věty o terénu, počasí, kudy dnes půjde zvěř. Je to profesní rituál, tvůj — a taky opener sporu „kniha vs. les“ s Blankou (ona to zná z knih, ty z lesa; když se neshodnete, oba se z toho učíte). **„Dva staří vlci“ (tamtéž):** venku před kostelem nestojíš sám — **[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)]** : zůstane tam s tebou **felčar Matyáš**, taky demonstrativně. Za

celou mši padnou tak tři věty na půl úst. (*Primárně to byl Ctibor; NL18 „Oči a ruce“ z vás dvou dvojici stejně dělá, tohle je jen její ranní půlka.*)

[Ctibor (VYŘAZENO) → Havel (fallback)] — deflátor a věta o pravdě

🌀 **Meta (GM):** Tyhle dvě funkce nesl **Ctibor (VYŘAZENO)**. Po jeho vyřazení je přebírá Havel — a je to **upgrade, ne nouzovka**: Ctibor musel deflovat ze *znalosti* („toho chlapa znám, je to nikdo“), **ty defluješ z řemesla** („tahle stopa je položená, ne ušlapaná“). Nepotřebuješ k tomu GM šept ani tajné vědění.

Deflátor — tvoje profesní odpovědnost, ne GM trik. ⚠️ **Pojistka E20:** hra má vedle sebe dvě věci, které se nesmí smíchat — **šifrovačku (TopSeeker, skutečný glejt)** a **viditelnou linii kolem jezdce (Jíra, prsten, tubus)**. Ta druhá je **návnada**. Když se hráči začnou upínat k tomu, že tubus / prsten / Kliment je klíč k hlavní zápletce, **tlumíš to ty** — a máš na to nejlepší možný nástroj: **jsi jediný, kdo umí odlišit stopu položenou od stopy ušlapané**. To je doslova úkol tvé karty u výsledku.

Tři konkrétní situace a co v nich říct **z vlastní kompetence** (žádná z vět není tajemství, které bys neměl vědět):

Když hráči tvrdí...	Řekneš (nebo naznačíš)
„Tubus je řešení, je v něm klíč k šifře!“	Tubus je prázdný a zapečetěný a ležel položený , ne zahozený. „Kdo utíká, nezapečetí prázdnou schránku a nepoloží ji pod olši. Tohle tam někdo dal, abychom to našli.“
„Prsten s plamenem je stopa k pachateli.“	Nejsi na něj expert a to je právě ta odpověď: „Prsten čte zlatník, ne lovčí. Já čtu zem — a v zemi po něm nic není.“
„Kliment ukradl glejt, půjčoval si klíč!“	„Opisovač, který si půjčuje klíč od přítele, co zná jeho jméno, glejty nekrade. Zloděj si nepůjčuje jméno.“ (dřív to říkal Ctibor; z tvých úst je to selský rozum, ne insider info)

🛡️ **Záloha:** pokud u toho zrovna nejsi nebo hráč nezabere, GM to doplní vypravěčsky.

Napětí V7 — věta o pravdě — ŠKRTNUTO 2026-08-17. (Znění bylo „Zvláštní. Pamatuje, ne všechno z toho, co dnes najdeme, musí být pravda.“ Po přenosu na tebe se z ní stala **vágní verze téhož sdělení, které už ostřeji neseš v deflátoru výše** — u Ctibora duplicita nebyla, ten deflátor dělal ze *znalosti* a V7 byla jeho charakterní póza. Navíc odlehčuje W2, nejnabitější okno dne. Kdyby ses přesto chtěl ozvat obecně, použij radši konkrétní větu z tabulky deflátoru — je adresnější a hráči na ni umí reagovat.)

Výslech v krčmě (W5, fáze 2 runbooku): Rekonstrukci krádeže přednášíš **ty**, ne anonymně „oddíl B“. Šlechtic se ptá po stopách (oka, ohniště, tábořiště, jamka u kamene, tubus) a ty odpovídáš jako svědek-profesionál. Zazní i přímá otázka: „A ten tábor v lese. Kdo o něm věděl?“ — v tu chvíli držíš svou celodenní volbu (viz níže) před celým sálem ještě jednou.

Ozvěna bilance (po baladě, tiché dozvuky): Nikdo ti nic nevysvětlí, ale všimni si: GM předá Bětce vzkaz o osudu Lísky (F1–F4) tak, že to **zahlédneš**. Pochopíš, že se rozhodovalo i o tobě — celý den jsi nesl volbu (nahlásit tábor, nebo ne) bez jediné ozvěny zpět. Tohle ji uzavírá.

Škola stop (W2.5, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 5](#) P4): U padlého stromu ukaž dětem (a komu chceš) čerstvou stopu, pírkó, ohryz — pět minut čtení krajiny. Profesní jistota, žádný gag — a zároveň brousíš přesně tu dovednost, kterou odpoledne potřebuje meta-quest B.

Herní tik (vyber 1):

1. Při průchodu kolem řeky nebo brodu se zastaví a šťourá klackem do vody.
2. Při zmínce o lidech instinktivně se podívá tomuto člověku na opasek, ruce, krk.
3. Komentuje stopy v terénu i tam, kde žádné nejsou.
4. Před každým rozhodnutím se podívá k obloze.
5. Při vstupu do lesa se zastaví, zavře oči a chvíli naslouchá.
6. Komentuje stopy v terénu i tam, kde žádné nejsou: „Tady šel někdo z těch, co znají kraj.“ (z *kartičky, rozšíření tiků* 3)
7. Při pohledu na otevřený oheň nebo když zacítí pach spáleniny odvrátí tvář, ztuhne — nikomu to nekomentuje. (z *kartičky, vazba na Pozadí Skalice*)
8. Při vstupu do hustšího lesa se zastaví, zavře oči a chvíli naslouchá: „Les mluví, jen ho musíte umět poslouchat.“ (z *kartičky, vazba na absorbovaného hajného Prokopa, rozšíření tiků* 5)

Úvodní věta *Havel, lovčí Pirkštejna. Čtu krajinu jako vy čtete pergamen — a tato krajina má co říct.*

Linky: L5 (sekundární — popis tábora se může týkat Janka), L3 (B5 kozinka, B7b nález tubusu, B7c předání Vavřincovi), L6, NL3, **NL18, NL19; od 2026-08-16 navíc deflátor** (fallback po Ctiborovi — pojistka E20; napětí V7 mu bylo taky přiřazeno, ale 2026-08-17 škrtnuto pro duplicitu)

Profese / dovednosti: lov, stopařství, znalost lidí v lese, terén.

Co dnes máš udělat

1. **W1 u kostela: svolaj oddíl B na ranní čtení trasy** — terén, počasí, kudy dnes půjde zvěř.
2. Veď oddíl B. Stopuj, kontroluj cestu.
3. **Najít, kdo z výpravy zná místo nebo lidi** podle tvého popisu tábora. Pokud Vašek nebo Bětka projeví zájem, rozhodni: popsat víc (riziko hlídky → Líska dopaden) nebo zatajit.
4. **Před koncem dne rozhodni o táboru** (čin-volba, čtyři cesty):
 - **(a) Nahlásit Radovanovi/Blažejovi** — profesní povinnost. Riziko: hlídka, Líska dopaden.
 - **(b) Mlčet úplně** — civilní odvaha; neseš to sám, nikdo se nedozví nic.

- © **Naznačit jen v náznaku** (Vaškovi nebo Bětce, ne autoritě) — necháš rozhodnutí na nich.
 - **(d) V noci tábor sám obejít a promluvit s nimi.** Nejpřímější cesta — a taky ta, po které jsi kdysi ve Skalici *neuhnul*: neukázat prstem, ale jít se přesvědčit sám. Riziko je tvoje, ne cizí.
5. **NL3 Pytlák:** V lese narazíš na oka a čerstvě stažený kus zvěře. Jako lovčí to nemůžeš přejít — **a je to tvůj revír, takže rozhoduješ ty**; Vašek jen provede, na co ukážeš. Bětka zná místní rodiny — ten člověk krmí nemocnou rodinu. **Sám pytlák u toho není a nebude**, mluvíte o něm nad jeho prací. Trojice volí: **(a) nahlásit a nechat nastražit hlídku · (b) oka zničit a mlčet · © nevidět. NL3 slouží jako „rozehříváčka“ před L5.**
6. **Mezi rozcestím pod Talmberkem a Ledečkem GM ti ukáže stržený kus červené kozinky** u stezky. Zastav se, prohlédni.
7. **W2.5 (padlý strom): škola stop** — pro kohokoli, kdo přijde (děti i dospělí), pět minut. Je to zároveň legitimní příprava meta-questu B.
8. **V Kuchelníku zvaž, zda váček někomu ukázat** (Vašek — propojení s L5; **on ty věci pozná**).
 8b. **Večer u misek můžeš váček položit na stůl** (*nové 2026-08-17*). Až se bude hlasovat o tom, jaký ten mrtvý jezdec byl, máš v batohu jedinou hmatatelnou odpověď — **dva groše a kus vosku**:
- „Tohle po něm zbylo. Dva groše a kus vosku. To je celej majetek toho vašeho jezdce.“*
Nemáš k němu žádný vztah a nic tím neriskuješ — je to prostě to, co jsi našel v lese.
(Pro GM: tohle je hlavní podpora misky KRYSA po vyřazení Ctibora, který jediný směl říkat tvrdá fakta o mrtvém. Detail: [archiv_zaver_debriefing_03.md § Miska KRYSA – jak ji vyrovnat](#) .) Nechat si ho je taky legitimní — pak zůstane tichou vzpomínkou, jak bylo psáno dřív.
9. **Ve výsledku (W5) rekonstrukci přednášíš ty** — odpovídej jako svědek-profesionál, ne jako pozorovatel.
10. **[F] Celý den drž deflátor** — kdykoli se skupina začne upínat k tubusu / prstenu / Klimentovi jako ke „klíči“, vrať to na zem svým řemeslem (tabulka výše). (*Dřívější „věta o pravdě“ — napětí V7 — je **škrtnutá 2026-08-17** pro duplicitu s deflátozem; nepoužívej ji, sáhni radši po konkrétní větě z tabulky, je adresnější.*)
11. **Krčma, fáze 4 (nové, 2026-08-16):** Pokud tě Vlastimil vyzve ke kostkám o kozinku ([#L3-C](#)), rozhodni: vsadit ji, nebo ne.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

Beaty označené **[F]** hraješ jako **fallback po Ctiborovi (VYŘAZENO)**.

- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Kostel sv. Matouše (W1)**: ranní čtení trasy oddílu B. **[F]** pak zůstaneš stranou s Matyášem — „dva staří vlci“. Zeptej se ho „Dovnitř nejdeš?“ a **na to, co odpoví, se už neptej podruhé**.
- 📌 **[HLAVNÍ] Rozcestí pod Talmberkem**: GM ti ukáže místo, kde jsi viděl tábor.
- 📌 **[HLAVNÍ] Rozcestí pod Talmberkem → Ledečko**: kus kozinky u stezky (GM). NL3 pytlácká oka.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] W2.5 padlý strom**: škola stop — pro kohokoli, kdo přijde.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Ledečko (~14:30)**: Matyáš se zastaví na břehu Sázavy a dívá se přes řeku. Možná víš proč, možná ne.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Kuchelník**: váček nabídnout Vaškovi (volitelně).
- 📌 **[HLAVNÍ] Krčma, výslech (fáze 2)**: rekonstrukci krádeže přednášíš ty — otázka „Kdo o táboru věděl?“ padne přímo na tebe.
- 📌 **[HLAVNÍ] Krčma, tiché dozvuky (fáze 4)**: zahlédneš, jak GM předává Bětce vzkaz o Lískovi (F1–F4) — ozvěna tvé volby.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Krčma, fáze 4 (~20:15, po baladě), NL19 (nové 2026-08-16)**: Vlastimil tě vyzve ke kostkám o kus červené kozinky (#L3-C), co máš u sebe od rozcestí pod Talmberkem. Netušíš, proč po ní tak touží. **Vsadíš ji a hraješ, nebo mu ji odmítneš dát do sázky?**

Tvé volby

- 🎭 **Komu ukážeš váček?** Nikomu / Vaškovi / všem.
- 🎭 **Popsat Bětce/Vaškovi místo tábora?** Ano / ne / jen náznak.
- 🎭 **NL3 Pytlák**: nahlásit a nastražit hlídku / oka zničit a mlčet / nevidět?
- 🎭 **Tábor**: (a) nahlásit / (b) mlčet / © naznačit Vaškovi či Bětce / (d) obejít tábor sám v noci?
- 🎭 **Výslech**: co přesně řekneš na otázku „kdo o táboru věděl“?
- 🎭 **NL19**: vsadíš Vlastimilovi kozinku v kostkách, nebo mu ji odmítneš dát do hry?

B2 — Mlynářovic Bětka ♀

Místní žena, průvodkyně terénem podél Sázavy, z mlýna v Kuchelníku

Personality: Executive ESTJ-T

Jak tě znají ostatní Svévolný živel. Jede sama na sebe, od nikoho si nenechá zadávat úkoly. Přímá, zocelená lety. Dobrá stopařka. Alter-vůdce skupiny B.

Volitelně: Bětka má dlouholetý tichý vztah s ženou v Ratajích. Hraje se to pouze přes náznaky. Proto se nikdy nevдалa — a mlýn bez dědice je přesně to, na co klášter čeká. Převor nepotřebuje mlýn koupit; stačí mu přečkat rod.

Tajný zájem Má **polorodého staršího nevlastního bratra Janka** — přezdívali mu „**Líska**“. Janek se pohyboval ve špatné společnosti — chodil s lapky, byl v jedné bandě s Vaškovými dávnými kumpány. Minulý týden došel od Janka dopis — prosba o úkryt a peníze. Otec dopis dal Bětce před odjezdem. Bětka ani neví, jestli je bratr ještě živý.

Mlýn dluží klášteru desátek za 12 let. Hraniční kámen u brodu se kdysi pohnul — otec to jednou v opilosti řekl. Pak schoval tvář pod stůl. Tušíš, že klášter (přesněji převor) chystá něco nečistého.

[HLAVNÍ] V Kuchelníku se zastavit u mlýna o samotě. Zkontrolovat, jestli za týden nedošlo druhé znamení. Před koncem dne rozhodnout, **co s Jankovým dopisem**: spálit, dát Vaškovi, dát Ludmile, nebo schovat doma.

[HLAVNÍ] NL3 — Pytlák v panském lese, tvá verze: Havel najde v lese oka a čerstvě stažený kus zvěře. Rozhoduje o tom Havel (je to jeho revír), Vašek by to provedl — ty znáš místní rodiny a víš, kdo letos hladoví (ten člověk krmí nemocnou rodinu). **Sám u toho není, mluvíte o něm nad jeho oky.** Rozhodněte společně: **nahlásit a nechat nastražit hlídku / oka zničit a mlčet / nevidět** (znění upřesněno _18). Nanečisto zkouška Vaškova svědomí — a ty jsi ta, kdo do toho vnese jméno a rodinu.

(NL4 „Zaseklá truhlice“ s Vaškem u brodu — škrtnuta S4a, less-is-more škrť 3: tutéž notu už nese W3 „Líska“ a hned vedle ní NL3. Barva zůstává jako jedna věta: *umíš otevřít, co se zaseklo — otec tě to naučil, u vody všechno rezne a zámky na sýpce se pořád koušou. Veřejně to nepřiznáváš.*)

Linky: L4, L5 (primární — Janek), NL3

Herní tik (vyber 1):

1. Když někdo příliš sebejistě určí viníka, automaticky vznáší námitky.
2. Před vstupem na konkrétní místo si urovná šátek na hlavě.
3. Mluví o lidech jejich přezdívkami z dětství.
4. Kdykoli někdo zmíní „bratr“, „rodina“, „mlýnář“, uhne pohledem.

Úvodní věta Bětka od mlýna. Tuhle řeku znám od dětství a tyhle cesty jsem chodila, ještě než vy jste uměli chodit.

Místo trasy: Kuchelník (mlýn)

Profese / dovednosti: stopařství, znalost řeky, mlynářství, skrytě páčení zámků.

Fixed B.

Co dnes máš udělat

1. **V Kuchelníku se zastavit u mlýna o samotě** (otec je pryč). Zkontrolovat, jestli za týden nedošlo druhé znamení. (Nedošlo.)
2. **Před koncem dne rozhodni, co s Jankovým dopisem:** spálit / dát Vaškovi / dát Ludmile / schovat doma.
3. **Pozor — nevědomá past:** Pokud popíšeš Havlovi nebo komukoliv jinému místo z dopisu (v naději ověřit, zda je Janek živý), může se to dostat k autoritě → hlídka → Janek dopaden. Nemůžeš to přímo znát.
4. Pokud Ludmila k tobě přijde se zájmem o klášterní spor, **bud' opatrná**. Můžeš jí potvrdit, že „kámen se kdysi pohnul.“
5. **U brodu** — pokud k tobě Vašek přijde s otázkou o Lískovi, **mlč nebo přikývní**.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

-  **[HLAVNÍ] Vyhlídka (~11:00):** GM (jako kupec) v doslechu řekne o Lískovi. Drobné zachvění.
-  **[HLAVNÍ] Rozcestí pod Talmberkem (W3): Vašek tě poznává jako Jankovu sestru.**
Šeptem: „Líska... On je tvoje krev?“
-  **[HLAVNÍ] NL3 v lese** (mezi rozcestím pod Talmberkem a Leděčkem): oka.
-  **[HLAVNÍ] Kuchelník mlýn (~15:30):** stojíš u mlýna sama s dopisem v kapse. Otec je na vorech.
-  **[HLAVNÍ] Kuchelník brod:** s Ludmilou a Blankou prohlížíte kámen.
-  **[HLAVNÍ] Krčma po baladě:** GM ti (a Vaškovi) předá vzkaz o osudu Lísky (F1–F4).

Co ti přinese GM

- Kopie dopisu od Janka (start dne).
- Kupec na vyhlídce (rolová ozvěna).
- *(Otec je na vorech — u mlýna budeš sama.)*

Tvé volby

-  **Vaškovi:** mlčet / přikývnout / otevřít se / popřít.

- 🗨️ **Ludmile:** jak otevřená budeš o sporu?
- 🗨️ **Otci:** trvat na zničení dopisu, nebo se zeptat víc?

B3 — Potulná žákyně Blanka ♀

Vzdělaná cestovatelka, tlumočnice a šifrantka

Personality: Debater ENTP-A

Jak tě znají ostatní Mladá vzdělaná žena, která cestuje sama. Plyně latinsky, rozumí německy a trochu uhersky. **Šifrantka skupiny B** — dostává notýsek s šiframi. Vystupuje s lehkou nadřazeností.

Tajný zájem Je v tajném písemném styku s **Mikulášem z Malína** z osobního závazku — Mikuláš vychovává jako svou schovanku Blančinu nevlastní sestru Juditu z mateřiny strany. Za to žádá od Blanky splátky dluhu v informacích.

Matka tě o Juditě nikdy nemluvila — Judita se narodila mimo manželství; matka ji z bídy dala do služby a rodina o ní nemluví. Judita je dnes u Mikuláše schovanka.

[HLAVNÍ] Do večera sesbírej a napiš **tři pravdivé věty** o výpravě, které stačí jako „dlužné splátky“, ale nikomu z výpravy neuškodí. Zjistíš, že poznat, co neublíží, je nejtěžší řemeslo dne — na rozdíl od Kláry, která pro Štěpána nosí špínu, ty neseš neškodné pravdy, a právě to rozlišování je tvá výzva.

Obranná věta: Pokud tě dnes někdo obviní ze špehování, nesmíš prozradit Mikuláše — a nesmíš se nechat vyhodit z výpravy.

Kolej „Kniha vs. les“: Lovčí Havel se tě dnes možná bude ptát na věci, které zná z lesa a ty z knih. Odpovídej z knih — a když se kniha s jeho lesem nesrovná, stůj si za literou. Přesně z těch neshod se dnes budete oba učit.

DK5 — garantovaná konfrontace (Radovanova karta): Radovan dnes „sleduje, kdo si zapisuje“ a tebe má jako falešnou stopu — aspoň jednou tě dnes přímo konfrontuje. To je tvoje obranná scéna (viz Obranná věta výše) — nejlepší scéna dne pro tebe.

Latinská výměna u kostela (P10, hotový skript — nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 5.1](#)): U kostela sv. Matouše testuješ Bartolomějovu latinu — ověřuješ, jestli je skutečný klerik, nebo venkovský předříkávač. Mluvte oba nahlas — okolostojící nemají rozumět, mají *slyšet*, že si rozumíte.

#	Ty (Blanka)	Význam
1	„ <i>Pax tecum, pater.</i> “ [pax tékum, páter]	Pokoj s tebou, otče.
3	„ <i>Quid est veritas?</i> “ [kvid est véritás]	„Co je pravda?“ — past: zná ji každý, kdo viděl evangelium.
5	„ <i>Non omnis qui legit intellegit.</i> “ [nón omnis kví legit inteligít]	„Ne každý, kdo čte, rozumí.“ — poslední zkouška, drobné rýpnutí.
7	(česky, s úsměvem) „Uznávám, otče. Latina ti slouží.“	kapitulace = uznání

Bartoloměj odpovídá na sudé řádky (viz jeho karta). Kdo uvízne, řekne česky „*Řekni mi to po našem, otče*“ a výměna doběhne česky — funguje i zkrácená na řádky 3–4. Osm krátkých replik, polovina liturgické reflexy — naučitelné za deset minut.

Herní tik (vyber 1):

1. Zachytává jazykové nesrovnalosti v cizí mluvě.
2. Přechází mezi češtinou a latinou nebo němčinou v jedné větě.
3. Drží si útržky pergamentu a kus uhlíku; zapisuje skrytě.
4. Vždy si první uvědomí, kdo ze skupiny *nemluvil* poslední čtvrt hodiny.
5. Zachytává jazykové nesrovnalosti v cizí mluvě: „Před chvílí jsi řekl jinak.“ (z kartičky, rozšíření tiky 1)
6. Přechází mezi češtinou a latinou v jedné větě — testuje, kdo ji chápe. (z kartičky, rozšíření tiky 2)

Úvodní věta *Blanka, tlumočnice. Latina, němčina, šifry — to je moje řemeslo. Lháři mívají problém lhát ve dvou jazycích stejně přesvědčivě.*

NL10 — jen na požádání. U sv. Matouše se klérus přel o pravost relikvie v dětském relikviáři. **Do sporu se nehrneš a nemáš v něm hlas** — ale když tě někdo požádá o překlad latinského nápisu, přeložíš ho. Nic víc.

Linky: L1 (primární), L4 (sekundární), DK5 (konfrontace), P10 (latinský skript), NL10 (jen překlad na požádání)

Profese / dovednosti: čtení a psaní, latina, němčina, uherština (základ), šifry.

Fixed B.

Co dnes máš udělat

1. **U kostela sv. Matouše:** latinská výměna s Bartolomějem (P10 skript výše).
2. Sbírej informace pro „splátku“ — piš si je tajně.
3. **Tvůj pán má vlastní zájem o Kuchelník.** Pokud se sestrou Ludmilou (jeptiška) najdeš na vyhlídce nebo u kamene chvíli, **nabídni alternativu:** „*Sestro, slyšela jsem o někom, kdo by klášteru nabídl víc. A bez úplatků vládyky.*“ — to je tvá nabídka pro L4.

4. **Cestou zpět (návrat) slož do notýsku tři věty**, které pošleš pánovi — koncept dopisu. **V krčmě (~19:00)** ho jen přepíšeš načisto a zapečetíš **malým pečetidlem svého pána** (#L1b-B , nosíš ho celý den u sebe — je to jediný fyzický důkaz tvého závazku; nikdo v družině ho nepozná, Malín je mimo kraj) — třicetivteřinové gesto, ne psaní v koutě.
5. **Lovčí Havel se tě dnes možná bude ptát na věci, které zná z lesa a ty z knih**. Odpovídej z knih — a když se kniha s jeho lesem nesrovná, stůj si za literou. Přesně z těch neshod se oba učíte.
6. **Pokud tě někdo dnes obviní ze špehování** (možná Radovan — píšeš si do zápisníku a to vypadá podezřele; garantovaně tě aspoň jednou konfrontuje, DK5), **nesmíš prozradit Mikuláše ani Juditu**. Bráň se fakticky: co jsi v zápisníku, a co ne. Svůj zápisník neztrat' z dohledu.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Kostel sv. Matouše:** latinská výměna s Bartolomějem — tichý moment intelektuálního flirtu, poznáte, že jste si rovní.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Vyhlídka:** s Ludmilou se prohlédnete (možná se rozpoznáte jako informátorky, možná ne).
- 📌 **[HLAVNÍ] Kuchelník brod (~15:30): GM ti pošeptá konkrétní nabídku tvého pána** klášteru. Nabídni ji Ludmile.
- 📌 **[HLAVNÍ] Návrat:** koncept dopisu do notýsku.
- 📌 **[HLAVNÍ] Krčma:** přepis dopisu načisto + pečet' (gesto).

Co ti přinese GM

- (případně) Tvůj pán nabídka pro Ludmilu (u brodu).

Tvé volby

- 🎭 **Klářina past (volitelně):** Pokud Klára (lazebnice, oddíl C) tě požádá o přečtení neznámého dopisu (rekvizita #L1a-C), pomůžeš jí? Co s informací uděláš?
- 🎭 **Nabídka Ludmile:** podáš ji, ne, nebo s odměnou?
- 🎭 **Radovanovo obvinění (DK5):** jak se bráníš — a nezradíš Mikuláše?
- 🎭 **Tvůj dopis pro pána:** kolik škody dokážeš nadělat? Co napíšeš?

B4 — Ranhojič Matyáš ♂

Ranhojič a polní chirurg, původem ze Sázavy

Personality: Logistician ISTJ-A

Jak tě znají ostatní Praktický muž, který umí zastavit krvácení, narovnat zlomeninu a připravit lektvar na horečku. Přizván pro případ, že výprava narazí na nebezpečí. Působí vyrovnaně a věcně.

Původem ze Sázavy — zná kraj kolem řeky lépe než pole a lesy kolem Neuhofu a Talmberka.

Léčitel skupiny B.

Tajný zájem Před dvěma dny jsi ošetřoval podezřele zraněného **cizince s rudou rukavicí na pravé ruce, starou jizvou na bradě a čerstvou bodnou ranou na paži**. Rána byla od čepele, ne od pádu do trní, jak tvrdil. Požádal tě o mlčení a dobře zaplatil. A jedno ti nejde z hlavy: **pravou rukavicí nesundal ani v horečce** — a když jsi chtěl prohlédnout ruku, jestli hýbe prsty, řekl: „*To nespraviš ty, felčare. Odpověď je v Ledečku.*“ Bral jsi to jako blouznění. Odešel směrem na Ledečko. Bojíš se, že mlčením ses stal spoluvíníkem — a dodnes nevíš, na co ti to vlastně odpovídal.

[HLAVNÍ] — Výheň za řekou

1. **Když Vlastimil zazpívá refrén o „jezdci s rudou rukavicí“** (poprvé nejspíš na vyhlídce), poznáš toho cizince. Nevíš, kdo další ho poznal — sleduj tváře.
2. **V Ledečku (~odpoledne):** ⚠️ (od 2026-08-16 jdeš s oddílem **D** — Vlastimil, Dorota, Přibyslava —, ne s B; na břehu tě vidí stát oni. Dorota přitom ví, o koho jde, a Vlastimil o něm zrovna skládá baladu: **tvoje mlčení má publikum, které tomu skoro rozumí.**) Trasa jde po severním břehu; kovárna leží za řekou. **Brod existuje** — přejít se dá, ale znamená to opustit skupinu, a v den vyšetřování by to vypadalo jako útěk (oprava N6, _11 — dřív „most není“; kanon je volba, viz [Linky_detaily_06.md § 3.5 Beat 6](#)). Uvidíš přes vodu dýmat výheň — tam šel. Zastav se. Co chce raněný člověk od kováře? Máš celý zbytek dne na to, aby sis rozhodl, jestli přejdeš, nebo neseš nejistotu dál.
3. **Večer v krčmě:** poslouchej. Možná padne slovo, které ti to složí. Pokud pochopíš — je jen na tobě, jestli to necháš v sobě, řekneš to jedinému člověku, nebo jednou větou celému sálu. Pokud nepochopíš — poneseš nejistotu dál. I to je poctivý konec.

⚙️ **Tvoje výbava** (doplněno 2026-08-15): **cestovní hmoždíř** ([#Vyb-B4](#)), **dva flakónky na medicínu + malá čtůra s vodou** ([#Q9b-A](#)), **kelímek bylinného mazání na klouby** ([#NL18-A](#) , viz NL18 — **hotové z domova, nemícháš ho**).

Co máš hotové a co musíš udělat:

	Stav
Mazání na klouby (#NL18-A)	✓ hotové z domova
Uklidňující odvar, dávka č. 1 (flakónek 1)	✓ hotová z domova — tou obsloužíš Vavřince ve W2/W3
Uklidňující odvar, dávka č. 2 (flakónek 2)	X musíš ji dnes namíchat

Druhá dávka — co pro ni musíš udělat (nové 2026-08-15):

Přísady: voda · heřmánek · levandule (nebo máta) · kopřiva (nebo hluchavka).

- **Kopřivu** seženeš cestou — roste všude — ale **ty sám byliny nesbíráš** (to je tvoje kánonická vlastnost, ne lenost). **Řekni si o ni Havlovi**, který ti stejně po cestě trhá do brašny (NL18). „Kopřivu poznáš. Ber i mladé listy.“
- **Heřmánek a levanduli musíš sehnat od Přibyslavy** (oddíl D) — sušené z její mošny; heřmánek koncem srpna dokvétá a levandule v českém lese neroste vůbec. **Levanduli ale mít nebude** — nabídne ti místo ní **sušenou mátu**, a ta je do odvaru rovnocenná. Je to tvůj jediný důvod dnes s ní mluvit; využij toho.
- **Dělá se to na studeno.** Tak se odvar dělá — oheň k němu nepotřebuješ. **Ale musí to táhnout:** byliny rozdrtit v hmoždíři, do čutory se studenou vodou, a nechat stát celé odpoledne. Proto Vavřincovi druhou dávku **nedáš hned** — dostane ji až **při návratu**, na follow-up, který stejně máš na kartě. „Muselo to táhnout. Tady máš. Vydrž s tím do rána.“

[VEDLEJŠÍ] Q9b — Ruce písáře Písař Vavřinec tě dnes v některé zastávce vyhledá: „Něco na ruce, felčare. Třesou se mi, nemůžu psát.“ Jako felčar poznáš, že tohle není zima ani únava — ten člověk se třese strachem, a to ode dne krádeže. Připrav mu **uklidňující odvar** (přísady viz „Druhá dávka“ výše: voda · heřmánek · levandule *nebo* máta · kopřiva *nebo* hluchavka) a **neptej se, pokud sám nezačne**. Držíš tím malé nebezpečné vědění: komu by se hodilo?

Q9b — follow-up na návratu (nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 4 B4](#)): Na zpáteční cestě ti Vavřinec vrátí hrnek od odvaru. Tvé možnosti: (a) „Zabral?“ a nic víc; (b) mlčky kývneš; © nabídneš druhý odvar „na cestu domů“. Třicet vteřin, dva štvání muži, jediný vztah bez tajemství.

[VEDLEJŠÍ] NL18 — Oči a ruce, s Havlem (ID přiděleno 2026-08-15) ⚙ Máš u sebe #NL18-A — kelímek bylinného mazání na klouby. Je to tvoje rekvizita, patří ti do brašny a **tímhle to mažeš**. Kelímek si s Havlem během dne beze slov mění majitele, jak se hodí.

Lovčímu mažeš mezi čtyřma očima rameno — staré zranění, nic vážného, ale vůdce oddílu to nevytrubuje a ty taky ne. Platí ti po svém: byliny nesbíráš (odebíráš od bylinkářek), tak mu popisuj, co potřebuješ do brašny — **jeho oči, tvoje ruce**. ⚠ (Od 2026-08-16 jsi v oddílu **D**, takže spolu celý den **nejdete** — domluvte se na zastávkách a v oknech. Kotva zůstává: **rameno mažeš na návratu ~17:00**, tam se potkáte jistě.) A když se tě zeptá na něco, co les umí a knihy o tom mlčí, odpověz, co znáš z praxe; co neznáš, přiznej a pošli ho za Blankou. **Choreografie:** rameno mažeš explicitně na návratu (~17:00), ne „kdykoli“ — jinak se to nestane vůbec.

Obchůzka puchýřů (nové, S4b, P5) — ⚠ přesunuto z W2.5 na W3, rozcestí pod Talmberkem (2026-08-17). Obejdeš skupinu s felčarským servisem — „ukaž nohu, nedělej hrdinu.“ Suchý humor, služba druhým, **tvůj jediný čistě pozitivní beat dne** a alibi mluvit s

kýmkoli. *Proč přesun:* ve W2.5 ti to kolidovalo hned se dvěma nově přebranými věcmi (premiéra fámy před publikem + cynik×romantik). **A na rozcestí to sedí líp i věcně** — po pěti hodinách chůze lidi puchýře doopravdy mají, kdežto dopoledne u oběda ještě ne. *(U oběda tuhle atmosféru pokryje volně Klára — má s sebou mast na opuchliny, viz § C3 . Není to její quest ani beat, jen nabídnutá barva.)*

Karta — věta o břehu: „Zůstat na tomhle břehu není prohra. Je to rozhodnutí — a uneseš ho jen ty.“

Balada — pojistka (nové, S4b, doporučeno nezávisle v [vyrazovací_plan_prehodnoceni_03.md](#) modul M1 i v [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 4/B4](#) , platí i při plném obsazení): Po baladě smíš Vlastimila škádlit — o písni, o rýmech, o tom, jak si z drobného kurýra udělal hrdinu („Tys u toho byl, žes to viděl tak zblízka?“). **Nikdy ale o faktech o jezdcí** — každá věcná oprava by byla polopřiznáním placeného mlčení. *Utahuj si z písně, ne z jezdce. O tom, co jsi viděl, mlč.*

[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] — co dnes hraješ za starého vojáka

⚙️ **Meta (GM):** Všechno v této sekci měl **primárně dělat Ctibor (VYŘAZENO)**; jeho karta zůstává v souboru jako zdroj replik a plné znění původních beatů. **Matyáš to hraje jako fallback/náhradník.** Vědomé přebití modulu M1 — viz § D4 , blok „⚠️ Vědomé přebití modulu M1“.

[hranice M1] — jedna věta, kterou si musíš zapamatovat

Cizí slova smíš opakovat všechna. Vlastní oči nesmíš přiznat žádné.

Pozor ale, co přesně jsou „cizí slova“: jen to, co ti Ctibor **doopravdy řekl** — a to je jeho krycí verze **bez cejchu**.

✅ Od rána, kdykoli — Ctibor ti to řekl	⌚ Až když na to sám přijdeš	❌ Nikdy
šestákový posel · spal po hospodách · kradl měšce · strhal se s koněm u Skalice	cejch pod rukavicí	rána od čepele · že jsi ji šil · horečka · „ <i>odpověď je v Ledečku</i> “ · věcná oprava s autoritou, kterou nemáš mít

Proč ti Ctibor o cejchu neřekl: jeho celá agenda je držet Jíru **nezajímavého**. „*Měl pod rukavicí cejch*“ je konkrétnost, na kterou se hned někdo zeptá „*a to víš odkud?*“ — přesně to, co nechtěl. ⌚ **Až na to přijdeš sám** (a přijdeš — večer v krčmě, viz níž), **smíš to říct nahlas — ale hodiš to na Ctibora**. Nikdo to nemůže ověřit, on leží doma na zádech. **To není**

tlumočení, to je praní vlastní znalosti přes cizí jméno. Děla s Dorotou: ona = fakta a polidštění mrtvého (miska ČLOVĚK) · ty = forma, žánr a doslech (miska KRYSA). (*Pojistka „utahuj si z písne, ne z jezdce“ platí dál — teď víš přesně, kde je její hrana.*)

⚠ **Kam tě to posadilo:** dual B→D je aktivovaný, takže **celý den jdeš s oddílem D** (Vlastimil, Dorota, Přibyslava). **Tvoje pozorování se zapisují do meta-questu MASKA (D), ne STOPA (B)** — a sedí to: MASKA je o mlčení a ty jsi dnes největší mlčenlivec u stolu. S Havlem a Bětkou se potkáváš jen v oknech a na zastávkách.

Diegetické napojení. Starého **Ctibora** znáš líp než většina výpravy — ošetřils mu za ta léta nejedno zranění z bitvy a nasákls jeho cynismem tak, že skoro slyšíš, co by na co řekl. **Měl jít s výpravou a na poslední chvíli odřekl** — záda, nemůže se hnout. Leží doma v Ratajích. **Po návratu se za ním chystáš zajít a na ta záda se mu podívat.**

Tvoje motivace — nikdy ji nevyslovíš nahlas. Před dvěma dny jsi šil cizinci **ránu od čepele** a vzal jsi za mlčení peníze. Dokud je ten mrtvý **nikdo** — šestákový kurýr, co se strhal s koněm —, nikoho nenapadne se ptát. Jakmile z něj Vlastimil udělá **hrdinu**, přijde otázka „a kdo ho tenkrát šil?“ — a felčar v Ratajích je jeden ze dvou lidí, kdo to mohl být. **Potřebuješ, aby zůstal malý.** → Tlačíš na to ze všech v sále nejvíc — a ze všech v sále si **nejmíň můžeš dovolit říct proč.** To je celá tvoje role v jedné větě.

Licence mluvit — mluv Ctiborovým jménem. Sám o tom jezdcí oficiálně nevíš nic. Ale *starý voják něco tvrdil* — a tlumočit cizí historku smí kdokoli. „**Ctibor tvrdí, že...**“ **není znalost, je to doslech. Nulové sebeobvinění.** Bonus, který GM musí uhlídat: Dorota se pak nehádá **s tebou**, ale s nepřítomným třetím — **vaše tichá aliance z L3 to přežije celá.**

Fáma o Jírovi — tři kola (primárně Ctibor, hraješ ty)

- W2.5 „u padlého stromu“ — premiéra, před celým tábořem.** Nahodíš to jako mimochodnou poznámku k nikomu: „*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 tebe. **Dorota bude mít první námitku.** Přijmi ji jako fakt, na který sis zvykl, ne jako prohru.
- W3 Rozcestí pod Talmberkem — ZLOM: tady poprvé mluvíš za sebe.** (*Upřesněno 2026-08-17.*) **Ctiborovo jméno vypustíš** a řekneš to v první osobě, přímo Dorotě do očí, už bez omáčky: „*Strhal se s koněm u Skalice. Nic víc v tom není.*“ Dorota odpoví stručně — a **poprvé osloví tebe, ne nepřítomného:** „*Neopil se u mě ani jednou, Matyáší. Ani jednou.*“ Pokrč ramena a jdi dál. ⚠ **Co jsi právě udělal.** Ráno jsi byl tlumočník cizí historky — nulové riziko, nulová vina. Teď je to **tvoje tvrzení.** Nikdo v táboře si toho nevšimne; **Dorota ano**, a proto tě oslovila jménem. Od téhle chvíle máte spor o charakter mrtvého veřejně — a ty jsi v něm poprvé lhář, ne posel.

3. **W4 Kuchelník — třetí kolo, tichá ozvěna.** U brodu, kde se zrovna našel tubus a mluví se o jezdcí, tu verzi pustíš ještě jednou do prázdna — komukoli a nikomu: „*Strhal se s koněm u Sázavy. Nic víc v tom není.*“ Bez publika, bez odporu. **Není to zlom, je to usazení:** po třetím opakování zní ta verze jako fakt i tobě samotnému.

W1 kostel sv. Matouše — „dva staří vlci“ (primárně Ctibor, hraješ ty)

⚠ **Přepsáno 2026-08-17.** Původně to byl Ctiborův beat postavený na **mlčení u mše** — jenže **v sobotu ráno bude kostel zavřený a mše se nekoná**, takže stát venku není gesto, je to prostě fakt. Beat proto přestává stát na mlčení a **stojí na jedné utroušené větě.**

Zatímco se ostatní motají u kostela, ty a **Havel** zůstanete stranou. Havel má svoje (dvě věty o terénu svému oddílu), ty nemáš nic — a **to je právě to místo, kam se vejde tvoje jediná ranní replika.** Havel se nebude ptát dvakrát; on se neptá vůbec.

HAVEL (bez zájmu, jen aby něco řekl): „Dovnitř nejdeš?“ **TY:** „Já dovnitř nechodím. Když někoho zašiju, buď se uzdraví, nebo ne — a s tím mi tam nikdo nepomůže.“ (pauza, půl úst)
„A zrovna tenhle týden bych tam měl co říkat.“

🌀 **Ta poslední půlvěta je celý smysl beatu.** Je **naprosto popiratelná** — každý felčar má za týden co litovat. Ale je to **první stopa tvé viny puštěná nahlas**, šest hodin před tím, než někdo pochopí proč. Kdo si ji večer vybaví, uslyší ji úplně jinak. **Havel se nezeptá.** Nechá to být — a to je mezi vámi dvěma přesně to, na čem stojí NL18. (Pro meta-quest D: tohle **není** mlčení, je to nedopověděná věta — což je pro MASKU stejně dobrá munice. Zapisuje si ji, kdo ji zaslechl.) NL18 (mazání na klouby) z vás dvou dvojici stejně dělá — tohle je její ranní půlka. (Jsi v oddílu D — dual B→D je aktivovaný, viz Oddíl níže —, takže s Havlem pak celý den nejdeš; kotva je návrat ~17:00.)

W2 vyhlídka — na vyhlídce nic neříkáš (upřesněno 2026-08-17)

⚠ **Cynik × romantik (L6.B3) se ti přesunul z vyhlídky do W2.5.** Na vyhlídce máš **svůj hlavní moment dne** — v refrénu poznáš svého pacienta, zbledneš, přerovnááš obvazy, hledáš tichý kontakt s Dorotou. **Nic víc.** Pustit se vteřinu nato do veřejné jízlivosti je proti tvé vlastní reakci a je to přesně ta chvíle, kdy se hráč ukecne k faktu a shoří mu linka. **Dorotina půlka scény ale na vyhlídce proběhne** — ona se hned po refrénu veřejně zeptá Vlastimila „Ten člověk — má jméno?“. Ty u toho jen jsi. Mlčení je tvoje replika.

W2.5 padlý strom — cynik × romantik (L6.B3) (primárně Ctibor, hraješ ty — druhá půlka)

Jádro L6. Odehraj to **kdykoli u oběda, klidně hned po fámě** — Vlastimil zkouší sloku nebo se chlubí, ty to suše seřízneš:

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

⚠ **Poslední replika je doslova Ctiborova a přechází beze změny** — je to útok na řemeslo, ne na jezdce, takže ji smíš říct celou. **Ctiborova druhá replika z originálu** („*Tvůj jezdec byl drobný šestákový posel. Spal v hospodě a kradl měšce.*“) **se nepřenáší** — to jsou fakta o jezdcu a z tvých úst je to doznání. 🌀 **Proč zrovna tady:** právě jsi nahodil fámu. Když hned nato shodíš i baladu, sál vidí **jednoho člověka, který se dvěma nástroji zmenšuje téhož mrtvého** — a nikdo netuší proč. Všechno tvoje mluvení o Jírovi se tím sesype do jednoho okna.

W5 fáze 2, výslech — štít, pak nůž (*nové navázání*)

Šlechtic se tě zeptá **dvakrát po sobě**, hned po Dorotě.

ŠLECHTIC (*štít*): „Felčare — kdo dnes potřeboval tvé umění?“ **TY:** „Lovčímu jsem mazal rameno. Víc nikdo.“ (*neškodná pravda; Havel může kývnout a je to potvrzené*) **ŠLECHTIC** (*nepustí tě; nůž*): „A tobě, felčare? Tobě dnes nesesedělo nic?“

Obsah se od tebe nečeká — Dorota právě odpověděla za oddíl D. Tohle je čistý tlak. Právě jsi odpověděl hladce a nahlas, celý sál se dívá — **když teď zmlkneš, je to slyšet dvakrát tak nahlas**. Uhnout je legitimní hra. Mlčení je taky odpověď a oddíl D si ho zapíše.

W5 fáze 3, po baladě — popření (*primárně Ctibor, hraješ ty*)

Vstaneš. **Postaveno tak, abys nepřiznal vůbec nic:**

„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.“

✅ **Celou Ctiborovu verzi smíš odrecitovat** — je to doslech, ne tvoje znalost, a nikdo z toho nevyčte, že jsi toho člověka viděl. Potřebuješ ho snížit, tak sáhneš po nejostřejším, co máš po ruce: po cizích slovech. 🚫 **O cejchu tady ještě nemluvíš**. Ctibor ti o něm neřekl a ty na něj zatím sám nepřišel.

🕒 **A pak, hned po tobě, promluví Dorota**. Bude mrtvého hájit — a v tom padne:

DOROTA: „...a rukavici nesundal ani u džbánu. To si člověk pamatuje.“

🌀 **Tady ti to docvakne**. Rukavice, co nešla dolů **ani v horečce**. „*Za praxi jsi viděl ruce, kde přes zlodějské znamení někdo přetáhl žhavé železo — kováři to za dobré peníze dělají potichu.*“ „*To nesprávis ty, felčare.*“ **Odpověď je v Ledečku**. A dnes odpoledne jsi přes řeku viděl **dýmat výheň**.

Kovář. Nešel si pro zbraň ani pro podkovu — **šel si nechat to znamení vypálit.** *(Tohle je příčka 3 „žebříku“ — [matyas_final_pouto_a_klic_01.md](#) . Nikomu to neříkej. Zatím.)*

⚡ **A teď to teprve smíš vyslovit — u misek, kde potřebuješ vyhrát KRYSU:**

„Ctibor tvrdil, že pod tou rukavicí měl cejch.“

Je to lež o tom, kdo to řekl — a je to tvůj nejlepší tah dne. Nikdo to nemůže ověřit, Ctibor leží doma na zádech. **Jednou větou použiješ, co jsi právě pochopil, a zároveň zameteš stopu.** Muž, který celý den mlčel, právě zjistil, že umí lhát elegantně. 🗨️ **A klíč ti podala Dorota, když toho mrtvého hájila.** Nemá tušení. Ty ano. 🍷 **Když ti to nedocvakne**, nic se neláme — quest se měkce propadne do varianty „žít s nejistotou“. To byl vždycky legitimní konec.

Miskové hlasování — miska KRYSA (primárně Ctibor, hraješ ty)

Po popření přijdou tři misky (#L6-C). **Potřebuješ, aby vyhrála KRYSA** — legenda plodí otázky, po kryse se nikdo neptá. Vedeš pro ni kampaň celý večer, ale **municí smí být jen doslech a žánr**, nikdy tvoje ruce. ⚠️ **Riziko na tebe mířené, hraj ho:** Dorota tlačí na miskou ČLOVĚK a je to ta samá žena, se kterou sdílíš tajemství. Vyhraješ-li, vyhrál jsi pohřeb beze jména. **Smíš to unést mlčky.**

Co s Ctiborem naopak nedostáváš

- **Šlechticova otázka jako první z D → Dorota.** *(Ctiborův celodenní sběrný úkol „tři podivné věci“ **škrtnut 2026-08-17** — nepřenáší se na nikoho.)*
- **Šlechticova otázka „Co ti dnes nesedělo?“ jako první z D → Dorota.**
- **Jméno „Jíra Hrubý“** → zná ho **Dorota** (hostila ho dva večery). Ty ho oficiálně neznáš — a je pro tebe lepší, když to tak zůstane.
- **Deflátor → Havel.** *(Napětí **V7 škrtnuto 2026-08-17** — duplicita s deflátozem.)*
- **W0 vojenská inspekce ranců** → padá bez náhrady.

Večer — tři zkoušky mlčenlivosti *(třetí přibyla s fallbackem po Ctiborovi)*

- Balada mostem ukáže na bylinkářku Přibyslavu. Ty jediný v sále máš **lékařský důkaz**, že se kolem toho člověka lhalo: šil jsi ránu od čepele. Můžeš k ní přistoupit: „*Tu ránu jsem šil já. Nebyla od trní. Ty víš, jak skončil?*“ — anebo dát mrtvému pokoj.
- Šlechtic se možná zeptá: „*Felčare — kdo dnes potřeboval tvé umění?*“ Máš po ruce neškodnou pravdu jako štít: „*Lovčímu jsem mazal rameno. Víc nikdo.*“ Jestli Havel kývne, je to mezi vámi vyrovnáno. ⚠️ **Nově na to naváže druhá otázka** — „*A tobě, felčare? Tobě dnes nesedělo nic?*“ Viz [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Matyáš \(fallback\)\]](#) , oddíl „štít, pak nůž“.

- **Popření po baladě a kampaň za misku KRYSA** — třetí a nejnebezpečnější zkouška; celý večer tlačíš na to, aby mrtvý zůstal malý, a nesmíš říct proč. Plné znění výše ve fallback sekci.

Herní tik (vyber 1):

1. Kdykoli někdo zmíní zranění, krev, ránu nebo násilí, výrazně změni téma.
2. Před jídlem si pečlivě omyje ruce.
3. Sleduje ruce ostatních.
4. Opakuje občas frázi „*To se může stát komukoliv*“ — ne jako útěchu, ale jako sám pro sebe.
5. Kdykoli někdo zmíní zranění, krev nebo ránu, výrazně změni téma nebo přerovná obvazy. (z *kartičky, rozšíření tiku 1*)
6. Sleduje ruce ostatních — kdo jak drží zbraň, kdo má rozedřené klouby, kdo nosí rukavice. (z *kartičky, rozšíření tiku 3*)

Úvodní věta *Matyáš, ranhojič a polní chirurg. Moje práce začíná tam, kde končí štěstí ostatních. Doufám, že mě dnes nebudete potřebovat — ale jsem rád, že tu jsem.*

Linky: L3 (primární — s Dorotou identifikují přes refrén), Q9b, **NL18** (Oči a ruce), **L6 (nově — protihlas balady jako fallback po Ctiborovi, viz sekci [Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)])**

Oddíl: D — dual B→D je od 2026-08-16 AKTIVOVANÝ, protože vyřazením Ctibora se [obsazeni_oddilu_variantni_matice_06.md § 3.3](#) stalo **základní konfigurací** (bez zásahu by bylo B5/D3, rozdíl 2). Domovský oddíl zůstává formálně **B**. Role: **léčitel**. **Přijatá cena:** D má dva léčitele (s Přibyslavou), B zůstane bez léčitele. **Vedlejší efekt na L3:** tichý kontakt s Dorotou (L3.B4 / W2) přestává být cross-oddílový a stává se vnitro-oddílovým — snaží se sehrání, ale ztrácí „okenní“ vzácnost. (Dřívější znění: „*dual→D — primární volba pro vyrovnání velikostí skupin v buňce §3.3*“, doplněno 2026-08-15 dle [§ 0b](#).) ⚠ **Tisk:** změna oddílu je reálná, takže se mění **dual badge na kartičce** → [karticky_generator_02.py](#) + regenerace [postavy_karticky_07.pdf](#).

Místo trasy: Ledečko (kovářova výheň)

Profese / dovednosti: ranhojičství, polní chirurgie; lektvary: **měsíčkový odvar**, mazání na klouby, **zažívací odvar**, protijed, uklidňující odvar; (*Lazarův lektvar odstraněn ze hry 2026-08-15*) byliny odebírá od bylinkářek, sám nesbírá. Za praxi jsi viděl i ruce, kde přes zlodějské znamení někdo přetáhl žhavé železo — kováři to za dobré peníze dělají potichu; jizva bolí, ale nesoudí.

Klíčové momenty

*Beaty označené [F] hraješ jako **fallback po Ctiborovi (VYŘAZENO)** — plné znění výše.*

- 📌 [HLAVNÍ] **Kostel sv. Matouše (~10:00): [F]** zůstaneš **venku s Havlem** — „dva staří vlci”.
Utrousíš jedinou ranní repliku dne: „A zrovna tenhle týden bych tam měl co říkat.”
Vlastimilův první útržek refrénu tě zastihne právě tam. **Zbledneš.** (Pro meta-quest D: **není to mlčení u mše** — kostel je zavřený a mše se nekoná. Je to **nedopověděná věta**, a ta je pro MASKU stejně dobrá munice. Zapisuje si ji, kdo ji zaslechl.)
- 📌 [HLAVNÍ] **Vyhlídka (~11:00): HLAVNÍ MOMENT.** Refrén veřejně. Sleduj tváře — Dorota cizince taky zná. Hledej tichý kontakt. **Nic víc — tady nemluvíš.**
- 📌 [HLAVNÍ] **W2.5 padlý strom: [F]** premiéra fámy o potoku u Skalice, **pod Ctiborovým jménem**; Dorota má první námitku. **[F]** hned nato dvě suché repliky Vlastimilovi — **o řemesle, ne o jezdcí** (cynik×romantik, přesunuto sem z vyhlídky).
- 📌 [VEDLEJŠÍ] **W2/W3: Vavřinec (Q9b).**
- 📌 [HLAVNÍ] **W3 Rozcestí pod Talmberkem: [F] ZLOM** — druhé kolo fámy, **poprvé bez Ctiborova jména a v první osobě**, Dorotě přímo do očí. Ona tě poprvé osloví jménem.
- 📌 [VEDLEJŠÍ] **W3 tamtéž:** obchůzka puchýřů (přesunuto z W2.5 — po pěti hodinách chůze je konečně na co mazat).
- 📌 [HLAVNÍ] **Ledečko:** stojíš na břehu. Drama je vidět, ale nikdo ti nerozumí.
- 📌 [HLAVNÍ] **W4 Kuchelník: [F]** třetí kolo — **tichá ozvěna do prázdna.** Bez publika, bez odporu. Po třetím opakování zní ta verze jako fakt i tobě.
- 📌 [VEDLEJŠÍ] **Návrat (~17:00):** rameno s Havlem; Q9b follow-up s Vavřincem (hrnek).
- 📌 [HLAVNÍ] **Krčma, výslech (fáze 2): [F]** štít („Lovčímu jsem mazal rameno.”), pak nůž („A tobě dnes nesedělo nic?”).
- 📌 [HLAVNÍ] **Krčma po baladě (fáze 3): [F]** vstaneš a popřeš Vlastimila. Pak kampaň za misku **KRYSA**.

Tvé volby

- 🗣️ **Dorotu oslovíš přímo, nebo si jen vyměníte pohled?**
- 🗣️ **Balada:** utahuješ si z Vlastimila (písně, ne jezdce), nebo mlčíš i k tomu?
- 🗣️ **Večer: přistoupíš k Přibyslavě** s lékařskou otázkou?
- 🗣️ **Šlechticova otázka:** neškodná pravda jako štít, nebo přiznat víc?
- 🗣️ **Q9b follow-up:** (a) „Zabral?” / (b) mlčky kývneš / © druhý odvar?
- 🗣️ **[F] Fáma:** na rozcestí (W3) přejdeš do první osoby — **jak brzy si ji vezmeš za svou?**
Můžeš držet Ctiborovo jméno déle, nebo ho pustit hned v premiéře. Čím dřív, tím větší riziko a tím dřív začne vina.
- 🗣️ **[F] Misky:** dotlačíš KRYSU, i když tím pohrbíš člověka, kterého jsi jako jediný viděl krvácet?

(Poznámka: kartička neobsahuje samostatné pole „Co dnes máš udělat“ ani „Co ti přinese GM“ — obsah, který by tam patřil, je již beze zbytku obsažen výše v „[HLAVNÍ] — Výheň za řekou“, „Q9b — Ruce písaře“, „[VEDLEJŠÍ] NL18 — Oči a ruce, s Havlem“ a „Večer — tři zkoušky mlčenlivosti“, kde je text kartičky a detailů téměř identický. Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je v „Klíčové momenty“ níže.)

ODDÍL C — NITKY

„Ti co mají kontakty a zkoumají zákulisní vztahy“ — vibe: pavučiny moci.

C1 — Purkrabí Radovan ♂

Radovan z Třebešic, přísežný pana Hanuše z Lipé, purkrabí Horního hradu v Ratajích

Personality: Architect INTJ-A

Jak tě znají ostatní Formální, přesný, vědomý si své autority. Mluví jménem pana Hanuše a v jeho nepřítomnosti řídí Horní hrad. Nižší šlechtic. Ostatní ho respektují, protože ví, kdy mlčet a kdy promluvit. Vůdce skupiny C.

Tajný zájem Máš skutečné podezření, že krádež glejtu má kořeny v zákulí — ale nevíš kde přesně. Sám máš **vlastní tajemství**: jeho dlouholetá tajná **milenka je Kramářka Aneta** — vdova z Kutné Hory, kterou potkává při obchodních cestách do města. **Nejde o stud. Jde o to, že rozhoduješ o jejich průjezdních právech — a kdo to spojí, neřekne ‚milenci‘, řekne ‚úplatek‘.** Den po krádeži, kdy se na tebe všichni dívají, by odhalený vztah nevypadal jako slabost — vypadal by jako korupce.

Vyhozený purkrabí **Štěpán ze Sedlce** — Hanuš ho před pěti lety propustil pro zpronevěru — se ti chce pomstít a vrátit na tvé místo. Víš od přítele z Kutné Hory, že se v poslední době vyptával na tvé cesty do města. **Jestli má Štěpán ve výpravě oči, nevíš — ale vsadil bys na to krk.**

[HLAVNÍ] — „Najdi Štěpánovy oči“ Dnes identifikovat, kdo na výpravě by mohl být Štěpánovým informátorem. Kdo si dnes co zapisuje? Kdo klade otázky o tvých pohybech nebo o Anetě? Kdo se tě snaží odchytit o samotě?

Pokud dostaneš Štěpánovo psaní (u brodu, Beat 8), máš čtyři možnosti protiakce:

- **(a) Klidná maska + stopování řetězu:** Kdo mi dal ten dopis? Kdo mu ho dal? Řetěz vede k informátorovi — poctivou detektivní prací, ne kartou.

- **(b) Protinabídka (nejdříve W4):** Pokud informátora odhalíš, místo potrestání ho přetáhni: „Štěpán ti platí stříbrem, které stojí za míň než jeho slovo. Řekni mu, co uznáš. Ale nejdřív to řekni mně.“
- © **Svěřit se:** Bartolomějovi (duchovní rozhovor) nebo Vaškovi (test, zda lapka umí mlčet).
- **(d) Zničit a mlčet:** Legitimní — ale Štěpánovi stačí svědci doručení; mlčení není zadarmo.

Herní tik (vyber 1):

1. U každé nové informace: „A kdo na tom vydělá?“
2. Když se Aneta vyjadřuje, nepatrně se k ní obrátí — pak se rychle obrátí jinam.
3. „Čest je dobrá strava — pro toho, kdo má co jíst.“
4. Kdykoliv s ním Klára zahájí rozhovor, krátce sevře ruku v pěst.
5. Při pochvale nebo zmínce o cti zopakuje: „Čest je dobrá strava — pro toho, kdo má co jíst.“ (z kartičky, upřesnění spouštěče k tiku 3)

Úvodní věta Radovan, přísežný pana Hanuše z Lipé a purkrabí Horního hradu v Ratajích. Mluvím jeho jménem a jednám jeho mocí. Glejt najdeme — ale stejně důležité je pochopit, proč byl ukraden.

Meze tvé moci (nové, _18):

- **Mluvíš za pána navenek** — to je tvůj mandát: listiny, právo, správa hradu. Uvnitř výpravy se ale **vozit nemáš**: na to mandát nemáš a za každý rozkaz se zítra zodpovídáš Hanušovi. Jistá povýšenost ti právem patří; rozdávat rozkazy po hrstech ne.
- **S Blažejem se nedělí hodnost, dělí se působnost:** jemu cesta, pořádek, lidé a bezpečí (zastupuje hejtmana Bernarda) — tobě listiny, právo a řeč za pána. Kde se to protne, **nehádej se před lidmi; vyříd'te si to stranou.**
- **Nikomu nesebereš věc natrvalo.** Cizí zápisník si smíš vyžádat a prohlédnout — **ponechat si ho ne** (viz DK5).

[EXTRA] Q4 — Cenzura záznamů: Donutit **písaře Vavřince**, aby ti ukázal **tajné zápisy z dnešní výpravy** ještě předtím, než je uvidí kdokoli jiný. Vavřinec se třese — využij toho. Můžeš nabídnout ochranu před Blažejem výměnou za zápisy. Pozor: pokud Vavřinec uteče k Bartolomějovi nebo Hanušovi, ztrácíš páku.

⚠ Proč mu prostě neporučíš (nové, _18): Vavřinec není tvůj člověk. Je to Hanušův písař pod hejtmanovým velením — poručit mu nemůžeš, a kdybys to zkusil, máš to zítra na stole u pána. **Přesně proto nabízíš ochranu místo rozkazu.** Celý Q4 stojí na téhle jediné nerovnováze: chceš něco, na co nemáš právo, od člověka, který se bojí někoho jiného.

[VEDLEJŠÍ] Q6 — Zachycení hlášení: Zjistit, **co přesně sestra Ludmila posílá sázavskému převorovi**. Ludmila je tichá — sleduj, kdy píše do modlitební knížky, kdy se snaží mít prostor o samotě. Komu by dnes mohla dát zprávu? Bartolomějovi, Blance, uložit do růžence.

Bonus — Protinabídka agentovi: Pokud agent zjistí o Anetě, budeš ho chtít umlčet. Máš páky — drobné výhody u **majitelky lázní** apod. Nabídneš je, nebo hroziš?

Modul — Dvojí kniha purkrabího (DK1–DK6) (nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 3](#)):

Několikrát za den se dostaneš do drobné situace, kde se pozná, jaký pán doopravdy jsi. Pokaždé si vyber — a hraj to *mimochodem*: žádné gesto pro diváky, žádný komentář, žádné rozhlížení, kdo to viděl. Nevíš, kdo se dnes dívá. Ale někdo se dívá vždycky. (*Fér upozornění: celý den beztak hraješ protišpionáž — tohle ti nedává novou informaci, jen nové napětí.*) Mlčení/nezapojení je vždy legitimní třetí cesta.

- **DK1 — Jídlo (W2/W2.5).** Setup zdarma: Hedvika vydává a přiděl nevyjde („nedopočítala jsem se“). Charakterní: (a) beze slova přistrčíš svůj díl tomu, na koho nezbylo; (b) tiše Hedvice doplatíš z vlastního měšce „za oddíl C“ a nemluvíš o tom. Pokazit: © necháš si podat první — „Úřad jí první. Úřad taky první ručí.“ — a zkritizuješ kvalitu; (d) pošleš nejmladšího z oddílu k prameni pro chladnější pivo. Čte: Klára (1. pozorování), Hedvika.
- **DK2 — Padlý kmen (W2.5).** Setup zdarma: míst k sezení je míň než lidí. Charakterní: (a) sedneš si na zem mezi oddíl, kmen necháš starším a ženám; (b) uvolníš místo Kronikářce, „ať se jí dobře kreslí“. Pokazit: © necháš si vystlat nejlepší místo cizím pláštěm; (d) mávnutím vyženeš děti z kmene — **a nejsou-li tu děti, pošleš Vaška, ať uvolní místo lepšímu**. Čte: všichni — nejveřejnější drobnost dne.
- **DK3 — Cizí zápisník (kdykoli, není vázáno na místo).** Setup: Blažejova karta (viz A1) — Blažejovi ujedou nervy nad tím, že si někdo poblíž zapisuje nebo kreslí. **Terčem je primárně Vavřinec** („A ty to dovolíš? Co si to tam to dítě čmárá?“ — nebo bez dítěte „Co si to tam pořád píšeš!“); oslovení dítěte přímo je jen nabídnutý fallback po domluvě s rodičem. **Tvé volby jsou pro oba terče stejné.** Charakterní: (a) věcné zastání — „Nech ho psát. Zápis není zločin.“; (b) beze slov přisedneš, do zápisníku nahlédneš a s pokývnutím ho vrátíš. Pokazit: © přisadíš si — „Velitel má pravdu. Schovej to.“; (d) pobavený úsměv a mlčení, zatímco druhý klopí hlavu. **Spustit jen když je nablízku Blažej** — jinak nemá kdo reagovat. Pokud sám nezareaguje, smíš ho přímo vyzvat („A co ty na to, veliteli?“) — pojistka proti vyšumění. Čte: Klára, oddíl D, a je-li u toho dítě, i ono. (*Bonus: terč Vavřinec sedí přímo na Q4 — o jeho zápisy už stojíš.*)
- **DK4 — Břímě na pochodu (cesta k rozcestí pod Talmberkem, po W2.5 — jen oddíl C).** Setup zdarma: nejdelší pochodový úsek dne; někdo viditelně nestačí (dítě, Klára s rancem, Aneta s krosnou). Charakterní: (a) beze slov vezmeš unavenému jeho nůši a kus cesty ji poneseš; (b) zavelíš rotaci břemen: „Každý čtvrt míle se mění. Já začínám.“ Pokazit: © hodíš vlastní mošnu Vaškovi — „Od toho tu jsi.“; (d) tempo-komentář na Anetu s krosnou — „Kdo

veze krám, at' drží krok." Čte: **Klára přímo** — žádné okno jí nedá čistší pozorování, nikdo cizí u toho není.

- **DK5 — Cizí zápisník (kdykoli W2–W4).** Setup: karta už žádá „sleduj, kdo si zapisuje" a jmenuje Blanku jako falešnou stopu — povyšuje se na povinnost: aspoň jednou dnes toho člověka konfrontuj. Charakterní: (a) v ústraní otázka, vyslechněš odpověď a přijmeš ji: „Dnes se každý dívá každému do rukou. I já." Pokazit: (b) veřejně notýsek zabavíš a čteš nahlas; © necháš ji „preventivně" hlídat okatě. Čte: Blanka (dostane svou obrannou scénu), Klára (u (b) má potvrzenou pomluvu skoro celou).  **I u (b) platí: zápisník se prohlíží, neponechává (nové, _18).** Přečti nahlas, zesměšni, vrať — ale **vrať**. Blanka ten notýsek potřebuje celý den i večer; kdybys jí ho nechal, zhasneš jí celou linku, a to není tvoje výhra, to je jen konec cizí hry.
- **DK6 — Verdikt nad baladou (W5, volitelná).** Charakterní: (a) po baladě beze slov pošleš Vlastimilovi džbán; (b) mlčíš. Pokazit: © „*Pěkná píseň. Pravdu ale určuje úřad.*" — veřejný chlad v nejteplejší chvíli večera. Čte: celý sál; poslední zrnko na Klářinu váhu.

Čím tě Klára měří (nové, _18 — čti dřív, než začneš „hrát dobu"): ne moderní slušností. Měří tě mírou **dobrého pána**, jak se jí rozumělo tehdy: štědrost, ochrana slabšího, a to, že vlastní lidi nepokořuješ. „*Úřad jí první*" není hřích proti dnešku — je to hřích proti tvému vlastnímu stavu. Povýšenost ti právem patří; **malichernost ne**. Pán, který se sytí dřív než jeho lidé, není přísný pán, je to špatný hospodář — a to je věta, kterou o tobě může Štěpán poslat dál.

Napojení na Kláru: tvá tři pozorování se neinscenují — Klára odečítá tvé *skutečné* chování v DK1/DK3/DK4. Hraješ-li charakterně, pomluva se rozpadá; hraješ-li pýchu, Klára doručí škodlivé hlášení **a bude mít pravdu**. Tvůj osud je fér — prohraješ (nebo vyhraješ) si ho sám.

Linky: L1a (cíl Klářina sledování), L6 (vedlejší), Q4, Q6, DK1–DK6

Profese / dovednosti: čtení a psaní, právo, velení, síť a kontakty, střelba ze samostřilu.

Co dnes máš udělat

1. Veď oddíl C. Bud' autoritativní, ale pozoruj.
2. **S Anetou navenek profesionálně** — žádná intimita, žádné výrazné signály.
3. **Sleduj, kdo si dnes co zapisuje** — kdo se pohybuje mimo hlavní skupinu, kdo klade otázky, které mu nepřísluší. Zápisník nebo zájem o informace jsou první stopa. (*Pozor: ne každý zápisník je Štěpánův agent — i Blanka si píše a je to jiný pán.*)
4. **Někdy během dne ti někdo předá zapečetěný dopis** s neznámou pečeti. Otevři ho v soukromí. **Obsah je vyhrůžka:** „*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.*" — byrokraticky konkrétní bluf, Štěpán ve skutečnosti neví nic. (*Kánon dle [linky_detaily_16.md § LINKA 1a](#) ; do _18 doplněno 2026-08-15 — karta dosud nesla*

starou, S3 zavrženou verzi.) Pokud zachováš klidnou masku, vyhrál jsi. Pokud reaguješ panicky, hraješ na pasti.

5. **DK1–DK6:** hraj situace, jak přijdou — mimochodem, bez publika. Nikdo ti neřekne, kdy nastanou; přijdou samy (jídlo, kmen, pochod, cizí zápisník, dítě s uhlem).

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- 📌 **[HLAVNÍ] W2/W2.5 (jídlo):** DK1.
- 📌 **[HLAVNÍ] W2.5 (padlý kmen):** DK2.
- 📌 **[HLAVNÍ] Kdykoli, je-li poblíž Blažej:** DK3 (cizí zápisník) — není vázáno na místo.
- 📌 **[HLAVNÍ] Cesta k rozcestí pod Talmberkem po W2.5 (jen C):** DK4.
- 📌 **[HLAVNÍ] Kuchelník (~15:30):** dopis nejspíš dostaneš zde nebo cestou zpět. Klára tě bude sledovat.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Krčma:** tichý moment s Anetou — formální distance. Volitelně DK6.

Co ti přinese GM

- Zapečetěný dopis s neznámou pečeti (od „posla“).
- Možná „druhý posel“ v krčmě s druhou zprávou (pokud Klára nedoručila).
- Setupy DK1/DK3 přijdou samy od Hedviky/Blažeje — GM do nich nezasahuje.

Tvé volby

- 🗨️ **Reakce na dopis:** klid / panika / zničíš ho / ukážeš někomu.
- 🗨️ **Krčma:** jak distancovaný k Anetě?
- 🗨️ **DK1–DK6:** charakterně, nebo si to pokážíš? Nikdo to nezapíše kromě těch, co se dívají.

C2 — Kramářka Aneta ♀

Vdova vedoucí obchod po zemřelém muži, z Kutné Hory

Personality: Commander ENTJ-A

Jak tě znají ostatní Praktická, přímá, zvyklá pohybovat se mezi muži a prosadit se. K výpravě se přidala, protože bezpečné cesty jsou pro její obchod životně důležité.

Tajný zájem Tajná milenka Purkrabího Radovana. Vztah trvá několik let, oba ho drží v tajnosti. Dnes je víc napjatá, protože tuší, že Radovan má nějaký problém, a zároveň pocituje, že je někdo sleduje.

Druhý tajný zájem (A1 — zachráněný kaplan): Před patnácti lety Aneta zachránila ze studené Sázavy mladého duchovního, který spadl z mostu — byl to **Bartoloměj**. Vytáhla ho z vody, vyhrála, vrátila do života. Bartoloměj se pak věnoval kněžství jako splacení Bohu i tobě. O tom zachránění nikdo neví — ani on, ani ty na to neradi vzpomínáte. Patnáct let je to tvoje nejčistší jmění — jediná položka, kterou nevedeš v účtech. Dnes máš poprvé důvod ji utratit.

Čtyři možnosti, jak s dluhem naložit (nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.4](#)):

- **(a) Kněz jako posel — utratit za Radovana.** Požádáš Bartoloměje, aby Radovanovi mezi čtyřma očima vyřídil varování („někdo si všímá jeho cest do Hory — ať dnes nikomu nevěří“). *Motivace:* sama Radovana varovat nemůžeš, aniž bys živila přesně tu optiku („úplatek“), před kterou ho chceš varovat — duchovní rozhovor je neprůstřelné alibi. *Cena:* odkryješ Bartolomějovi, že mezi vámi s Radovanem něco je — nebo ho necháš, ať si to domyslí. Dluh života se mění v poštovné. *Riziko:* Bartoloměj smí roli posla odmítnout (viz jeho karta) a nabídnout vlastní kompromis — pak stojíš s odkrytou kartou a bez kanálu.
- **(b) Koupit mlčení — utratit ze strachu.** Požádáš ho, aby „neviděl“, co dnes případně zahlédl (šept s Přibyslavou o lektvaru, tvůj zájem o tvrz u Ledečka). *Motivace:* čistý strach — nevíš, co kaplan ví, jen že jeho mlčení má cenu zlata. *Cena:* dluh života degraduje na hotovost — uslyšíš to sama, když to vyslovíš. To je ta výčitka, co ti chybí. Bartoloměj plošné mlčení odmítne („*Mlčím, kde mlčet mám. Neprodávám to.*“) — reálně nekoupíš nic. *Kdy sáhnout po (b):* jen pokud během dne dostaneš ránu (Klára tě zahlédne u tvrze, Radovan zpanikaří) — je to volba špatného dne.
- **© Přímluva u Hanuše — utratit za obchod (kanonická větev).** Tiše připomeneš Sázavu a požádáš, ať se kaplan přimluví u pana Hanuše za tvůj obchodní zájem (průjezdni práva; výhledově tvrz). *Motivace:* business as usual — nic osobního neprozradíš, nic neriskuješ. *Cena:* patnáct let čistého vděku vyměníš za jednu položku v účetní knize — a víš to.
- **(d) Nechat dluh spát.** Neuděláš nic — možná se na kaplana u kostela o vteřinu déle podíváš. *Motivace:* dluh je jediný vztah v tvém životě, který **není** položka. *Cena:* dnes žádná. Ale pokud se den zvrtné, budeš vědět, že jsi měla páku a z pýchy na vlastní čistotu ji nepoužila.

Třetí tajný zájem (A4 mod — pevnost u Ledečka): Po zemřelém muži Aneta tajně **vlastní polovinu malé tvrze** u Ledečka, kterou pronajímá kupcům jako bezpečné přespání. Tvrz není zapsaná v jejím veřejném účtu. Druhou polovinu tvrze drží Radovanova příbuzná. Když po dnešní krádeži přijde registr průjezdních práv, mohla bys o tvrz ekonomicky přijít — pokud Radovan při

auditu „přehledně“ tu nezapsanou položku. **To je důvod, proč si dnes prudce přitahuješ Radovana k sobě** (lektvar zamilovaných z Přibyslavy) — potřebuješ purkrabí na své straně.

[VEDLEJŠÍ] Najít moment promluvit si s Radovanem o samotě (varovat ho, že je sledován).

Paralelní lektvarová stopa: Před výpravou si u **Přibyslavy** objednala **lektvar zamilovaných** — chce ho při večerním stolu kápnout Radovanovi do džbánu. Nebo místo tajného kápnutí pozvedne džbán veřejně jako přípitek: „*Na pana purkrabího — ať mu úřad slouží!*“ Společensky riskantnější (Klára to vidí a započítá jako třetí poznatek o Radovanovi), ale skutečná volba místo scénáře.

Herní tik (vyber 1):

1. Otáčí drobné mince mezi prsty, když něco obchodně hodnotí: „*A kolik by za to někdo zaplatil?*“
2. Když mluví Radovan, drží oči jinde, ale tělo k němu směřuje.
3. Před zásadní větou se zhluboka nadechne.

(Tiky „vše hodnotí obchodně“ a „otáčí mince“ sloučeny do jednoho — dva samostatné tiky pro tutéž obchodní úvahu byly nadbytečné a kolidovaly by s dalšími postavami šátrajícími v kapse na téže vyhlídce. Fix dle [analýza_klise_kyc_stock_01.md § 4](#), bod 5.)

Úvodní věta Aneta, kramářka z Kutné Hory. Obchod stojí na důvěře a bezpečných cestách — a tahle krádež ohrožuje obojí.

[VEDLEJŠÍ] NL17 — Zastavené brnění (doplněno na kartu 2026-08-15 — dosud to stálo jen na Hedvičině straně):  **Máš u sebe #NL17-A — kus Joskova brnění** (prsí plát nebo přilbu). Josku neznáš, znáš jen zástavu: mladý rekrut ji dal do zástavy za dluh a lhůta běží. **Kuchařka Hedvika si ji dnes přijde vykoupit** (W4, Kuchelník) — je to její syn, i když ti to nemusí říct.

Ty jsi obchodnice, ne dobroditelka. Cena je cena; smlouvej. Hedvika má **6 grošů** a bude ti je odpočítávat do dlaně. Máš tři možnosti a všechny jsou legitimní: **vzít peníze a vydat plát** · **vzít peníze a ještě si říct o protihodnotu** (informaci, přimluvu, mlčení — jsi z oddílu NITKY, dluh je tvoje řemeslo) · **odmítnout a nechat lhůtu doběhnout.**

 **Kramářský měšec (#Mesec-Aneta)** — drobné a počítací plátýnko. **Jsi jediná ve hře, kdo vrací nazpátek.** Kdo dnes potřebuje rozměnit, jde za tebou.

Linky: L1 (cíl Klářina sledování), L6 (vedlejší), **NL17** (drží [#NL17-A](#))

Profese / dovednosti: obchod, účetnictví, čtení a psaní (omezené, obchodní).

Co dnes máš udělat

0. **Ve W4 (Kuchelník) za tebou přijde Hedvika kvůli brnění** — viz NL17 výše. Je to tvůj jediný beat, kde se opravdu platí mincemi.
1. **Najdi moment promluvit si s Radovanem o samotě.** Varuj ho, že tě pravděpodobně někdo sleduje (Klára — lazebnice z Talmberku).
2. **Přibyslava ti v průběhu dne diskrétně předá lektvar zamilovaných** — v krčmě si vybereš: kápneš ho Radovanovi do džbánu tajně, nebo zvedneš přípitek veřejně. ⚙️ **Nejdřív jí ale musíš sehnat víno** (nové 2026-08-15) — základ lektvaru, a ty ho nemáš. **Má ho Dorota** (výčepní z ratajské krčmy, oddíl D). Zajdi si k ní. Klient si na svůj lektvar přispěje sám. **Drama: pokud Klára uvidí, jak ti Přibyslava něco šeptá, tipne si — a veřejný přípitek jí dá rovnou třetí poznatek.**
3. **Zjisti, kdo by mohl mít zájem na zhoršení průjezdních práv** — pošťuchuj Blanku, Vlastimila o KH klepy. Sleduješ, jak nastavit Radovana, aby tvrz přehlédl.
4. **Rozhodni, co uděláš s Bartolomějovým dluhem** — (a) posel k Radovanovi / (b) koupit mlčení / © přimluva u Hanuše / (d) nechat spát (viz čtyři možnosti výše). Pokud volíš (a), (b) nebo ©, najdi si s kaplanem chvíli o samotě a tiše mu připomeň Sázavu: „Otče, voda byla té noci studená, vid?“ Bartoloměj pozná narážku.
5. **Kdo dnes žádá o diskrétní přenesení zpráv?** Ráda využiješ každou takovou žádost pro vlastní zájmy.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- 📌 [VEDLEJŠÍ] **Vyhlídku (~11:00): GM ti přinese lístek o průjezdních právech** — „*Sestro Aneto, průjezd Vašich vozů na Kutnou bude předmětem jednání po výpravě.*“ Záminka mluvit s Radovanem otevřeně.
- 📌 [VEDLEJŠÍ] **W4 Kuchelník:** za tebou přijde Hedvika kvůli výkupu Joskova brnění (NL17) — máš u sebe #NL17-A a čekáš na jejích 6 grošů (viz „Co dnes máš udělat“ bod 0).
- 📌 [VEDLEJŠÍ] **Rozcestí pod Talmberkem / Kuchelník:** Přibyslava ti dá lektvar. Pokud voláš dluh (a/b/c), tady je přirozený moment s Bartolomějem.
- 📌 [VEDLEJŠÍ] **Krčma:** kápneš lektvar do Radovanova džbánu, nebo pozvedneš přípitek veřejně. Tichý moment s ním — formální distance navenek.

Tvé volby

- 🗣️ **Kdy a jak varuješ Radovana?**
- 🗣️ **Lektvar Radovanovi:** kápneš tajně, připiješ veřejně, nebo se zarazíš?
- 🗣️ **Bartolomějův dluh:** (a) posel / (b) koupit mlčení / © přimluva u Hanuše / (d) nechat spát?

- 🗨️ **Diskrétní vzkaz od jiného:** přijmout zadarmo, nebo za info?

C3 — Lazebnice Klára z Talmberku ♀

Lazebnice z Talmberku, přidružená k výpravě jako léčitelka

Personality: Adventurer ISFP-T

Jak tě znají ostatní Atraktivní, klidná, pozorná. **Řadová lazebnice** v talmberských lázních — není majitelkou, pracuje pro **majitelku lázní** (zkušenou vdovu), má ale vlastní okruh klientů a vlastní mzdu. Má základy ranhojičství a **vlastní zásobu koupelových bylin, mastí a vonných olejů, kterou si drží pro svůj okruh klientů v lázních** (dodává jí Přibyslava). Ostatní vědí, čím se živí, ale mluví se o tom v náznacích.

Na cestu si z té zásoby bereš jen jedno: kelímek masti na opuchliny a otlačeniny ([#Mast-Klara](#)). Odpoledne se bude hodit půlce výpravy.

🎨 **Volná barva, ne quest ani beat** (nové 2026-08-17): **u oběda u padlého stromu (W2.5)** klidně obejdi pár lidí a nabídní mast — „*ukaž tu nohu, než z toho bude puchýř*“. **Není to úkol, nic se tím neodemyká, GM to nesleduje.** Je to jen nabídnutá příležitost, kdykoli nemáš co dělat. *Proč ti to sedí:* ty se **celý den snažíš být ta užitečná a bezelstná**, aby na tobě nebylo vidět, proč tu doopravdy jsi. Kdo maže lidem nohy, toho nikdo nepodezírá ze sledování purkrabího. **Je to kamufláž, která se tváří jako laskavost — a laskavost to zároveň je.** (Felčar Matyáš dělá totéž později na rozcestí; jestli tě předběhne, nic se neděje — mast není lék, je to záminka.)

Tajný zájem Vyhozený purkrabí Pirkštejna — Štěpán ze Sedlce je její dlouholetý klient z lázní. Najal si ji, aby na výpravě **sledovala Purkrabího Radovana** a hlásila, co Radovan dělá, s kým se schází. Cíl: diskreditovat Radovana, který Štěpána před lety nahradil. Klára o úkolu uvažuje jako o jednorázové zakázce. Než vyrazila, Štěpán jí Radovana popsal: „*Povýšenec, co bere z mýta a nechá starce stát v dešti u brány.*“ Dnes srovnává, jestli ten popis sedí — tři poznatky, které o Radovanovi najde, můžou pomluvu potvrdit, nebo vyvrátit.

[VEDLEJŠÍ] Tajný zájem (mince): Klára nosí na řemínku **drobnou stříbrnou minci** — říká o ní, že je to vzpomínka po matce. Pravda: jde o zálohu, kterou dostala od Štěpána ze Sedlce za přijatou zakázku, schovanou do podoby osobní relikvie. Krycí historka „po matce“ je výmysl.

[HLAVNÍ] Najít během dne tři konkrétní informace o Radovanovi a rozhodnout, které z nich předat dál — **přes Vlastimila** nebo přímo poštou. Pokud zjistí o jeho vztahu s Anetou, rozhodnout, zda to říct nebo zamlčet.

Radovan jako protihráč: Pokud Klára Radovanovi dá najevo, že o Anetě ví, Radovan se bude chtít zachránit a Kláru **přetáhnout**. Nabídne ti dvě páky: drobné výhody u tvé **majitelky lázní** (sleva na panské zboží, mlčení nad úcty), které ti **upevní postavení** (povýšení, vlastní místnost, klid od majitelky). **Tvoje volba: vzít Radovanovu nabídku** (= zaprodáš Štěpána, ale získáš životní jistotu), **nebo odmítnout** (= zachováš si tvář, ale ztratíš klienty od Štěpána).

[VEDLEJŠÍ] NL8 — Duchovní rozhovor s Bartolomějem (tvá strana): Léta žiješ způsobem, který církev zazlívá, a daleko od Talmberku poprvé zvažuješ **opravdové svěření** kaplanovi. Ne kvůli glejtu — kvůli sobě. **U sv. Matouše nebo na rozcestí pod Talmberkem** můžeš za Bartolomějem přijít: ne ke zpovědi (nejsi kající hříšnice ve smyslu konkrétního aktu), ale na **duchovní rozhovor** — „Otče, jaký váží Bůh můj život?“ Bartoloměj nesoudí, vede. Tvá Štěpánova zakázka tě drásá — chceš se „umýt“ dřív, než se rozhodneš.

Herní tik (vyber 1):

1. Když Radovan mluví, sleduje ho boční koutkem oka.
2. Dotýká se každého, s kým mluví — drobně, profesionální zvyk.
3. Kdykoli někdo zmíní lázně, Talmberk nebo „kupce“, krátce se usměje.
4. Stojí trochu blíž k Radovanovi, než je nutné.

Úvodní věta *Klára, lazebnice z Talmberku. Když vás bude bolet rameno nebo svědit obvaz, přijďte. A nemějte ostych — viděla jsem víc, než vám dnes ukáže krajina.*

Linky: L1a (primární — sleduje Radovana)

Místo trasy: Talmberk (rodný kraj)

Profese / dovednosti: ranhojičství (lehčí varianta), byliny, lázeňství.

Fixed C.

Co dnes máš udělat (driver L1)

1. **Najdi tři konkrétní informace o Radovanovi** — koho dnes pozdravil dvakrát, koho se vyhnul, s kým mluvil neformálně. Pamatuj si.
2. **GM ti během dne dvakrát něco přinese:**
 - **Ráno (Pirkštejn):** váček s lístkem od Štěpána (nečetla jsi ho — neumíš číst). „*Pán potřebuje vědět...*“
 - **Vyhlídku (~ 11:00):** druhý lístek, **zapečetěný, adresovaný Radovanovi**. Šeptem GM: „*Štěpán to chce u purkrabího do soumraku. Předěj tak, aby to vypadalo na cizího posla.*“
3. **TVOJE HLAVNÍ DILEMA — co s druhým lístkem?**

- (a) Předáš Radovanovi diskrétně (přes Anetu? ven na samotě?). **Tím spustíš past — past, kterou si Štěpán chystá.**
 - (b) Schováš si ho a počkáš do krčmy.
 - © Otevřeš ho sama — neumíš ale latinu. **Možnost: poprosíš Blanku** (žákyně, oddíl B), aby ti ho přečetla. Tím získá Blanka informaci.
 - (d) Zničíš (hodíš do Sázavy). **Štěpán bude vědět, že jsi selhala** — a nedozví se to od nikoho zvenku (S4a: fallback s duplikátem dopisu odpadl). Tvůj nejodvážnější tah dne, beze svědků.
4. **Rozcestí pod Talmberkem (~13:30) je tiché okno** — žádný kontakt od Štěpána tu nepřijde (S4a: zdroj tlaku byl škrtnut jako nadbytečný). Ticho mezi vyhlídkou a krčmou je samo o sobě tlak — nese ho dopis sám.
5. **Pozoruj Radovana u brodu (~15:30) nebo cestou zpět** — jestli dopis dostal, podívej se, jak se chová. **Klid = past nevyšla. Panika = past funguje.**
6. **V krčmě (~19:00):** GM (jako náhodný host) ti přinese džbán a šeptne: „*Pán Štěpán se ptá, jestli máš co říct. Posílá ho do měsíce za tebou.*“ **TVOJE FINÁLNÍ VOLBA:**
- Hlásit pravdu (Radovan je v pořádku) — Štěpán bude rozčarován, ale tě propustí.
 - Hlásit vykonstruovanou škodlivou verzi (Radovan se prozradil) — Štěpán potěšen, ty ubližuješ nevinnému.
 - Hlásit neutrální („Radovan o ničem neví“) — odložená šachová partie.
 - Vyhnout se Štěpánovi úplně — ztratíš živnost v Talmberku.
 - **(e) Obrátit zbraň** (nové, S4b, [navrh_y_zlepseni_hry_02.md § 6.3](#)): přejít k Radovanovi, říct mu všechno a nabídnout mu 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.*“
 - **Jak se k němu vůbec dostaneš (nové, _18 — samotná volba se nemění):** lazebnice nepřistupuje k purkrabímu jen tak. **Použij svoje řemeslo, jak jsi to udělala ráno:** „*Pane purkrabí, to rameno vám dnes tuhne. Sedněte si, podívám se na to.*“ Nikdo se nepodiví, že lazebnice mluví s klientem o samotě — a to, co řekneš pak, už je jen mezi vámi. Záminka je profesní, obsah je tvůj. Zrcadlí jeho vlastní protinabídku (viz Radovanova karta) — iniciativa teď může vzejít z obou stran. Je to tvůj hněv jako aktivní tah, ne jen reakce. Důsledek zůstává otevřený a temný: Štěpánova pomsta nezmizí, jen změní adresu.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

-  **[HLAVNÍ] Pirkštejn (~9:00):** první lístek od Štěpána.
-  **[HLAVNÍ] Vyhlídka (~11:00):** druhý lístek pro Radovana. **HLAVNÍ DILEMA.**

- 📌 [VEDLEJŠÍ] **Rozcestí pod Talmberkem (~13:30)**: tiché okno — nic nepřijde, jen tvoje vlastní napětí.
- 📌 [HLAVNÍ] **Kuchelník**: sleduješ Radovana.
- 📌 [HLAVNÍ] **Krčma: FINÁLNÍ TEČKA**. Pět možností včetně (e).

Co ti přinese GM

- Váček s lístkem (start).
- Druhý lístek pro Radovana (vyhlídka).
- Šeptaná zpráva (GM jako host u stolu) v závěru.

Tvé volby (čtyři klíčové!)

- 🎭 **Druhý lístek**: předat, schovat, otevřít s Blankou, zničit?
- 🎭 **Radovan po obdržení dopisu**: sledovat klidně, nebo přiblížit se?
- 🎭 **Štěpánovi v krčmě**: pravdu, vykonstruovanou lež, neutrální, nic, nebo (e) obrátit zbraň?

Předbřief 5 min: viz METODIKA, sekce 3.

C4 — Bývalý lapka a biřic Vašek ♂

Propuštěný vězeň, nyní biřic ratajského rychtáře, zároveň ozbrojený doprovod výpravy; původem z Ledečka

Personality: Virtuoso ISTP-T

Jak tě znají ostatní Silný, mlčenlivý, s viditelnou minulostí napsanou ve tváři. **Původem z Ledečka** — tam se jako mladík dal dohromady s partou lapků, ve které poznal i **Janka (Lísku)**, Bětkina nemanželského bratra. Dnes slouží jako **biřic**. Ozbrojený ochránce skupiny C.

Tajný zájem Tuší, že někteří jeho **bývalí kumpáni z lapek** by mohli být zapojeni do čehokoliv, co se dnes děje. Mezi jeho dávné kumpány patřil i **Janek**. Pokud Bětko tuší to samé, mlčet o tom je pro něj otázka cti. Vašek chce vyjít čestně — ne udáním, ale tichým rozhodnutím.

[VEDLEJŠÍ] Tajný zájem (M3 — Klářina mince): Klára nosí na řemínku drobnou stříbrnou minci. Vašek jako bývalý lapka a člověk z podsvětí **zná punce kutnohorských falšovatelů stříbra** — a Klářina mince má razidlo, které zná. Není to cejch řádné mincovny; je to ražba, která v KH obíhá v tichých transakcích. Klára o tom nemůže vědět — nosí ji „po matce“. Pokud Vašek minci uvidí zblízka (Klára ji ztratí a on ji vrátí, nebo ji jinak spatří), rozhodne, zda to Kláře říct (= otevřít rozhovor o KH), nebo si nechat pro sebe.

[HLAVNÍ] V Kuchelníku najít moment podívat se Bětce do očí a tiše jí dát najevo, že o Jankovi (Lísce) ví. **Vašek se nedávno doslechl od starého kumpána, že Líska byl ještě týden zpátky naživu a hledal úkryt.** Zda to Bětce sdělí, je jeho rozhodnutí.

Komu vlastně dnes sloužíš (nové, _18)

Sloužíš rychtáři a jdeš jako ozbrojený doprovod svého oddílu — a přesto ti dnes může velet Blažej. Není to omyl: **ratajský rychtář slouží pod hejtmánem Bernardem a Blažej dnes stojí na hejtmánově místě.** Odbýt ho tím, že ti nevelí, tedy nemůžeš.

A ještě něco. Po tom, co v noci zmizel glejt, se dívají na každého — a nejvíc na toho, kdo má minulost. **Čekej, že si tě dnes někdo přeměří.** Nevíš **kdy** to přijde, nevíš, **jestli vůbec**, a hlavně nevíš, **co přesně se měří.** Jen to visí ve vzduchu od rána — a ty s tím musíš celý den žít, ne se na to připravit.

ZKOUŠKA BLAŽEJEM — Varianta I: Cinknuté kostky

 **Hráči:** to, co je níž, je **napsané pro GM a pro tvou orientaci po hře, ne jako tvoje jistota.** Tvoje postava dopředu neví, že zkouška přijde, kdo ji vede ani co je její podmínkou. Přečti si to, ať víš, kam větve vedou — a pak na to zapomeň a hraj člověka, který jen tuší, že se na něj někdo dívá. *(Pokud chceš zážitek naostro, popros GM, ať ti tenhle blok z kartičky vystřihne a nechá si ho u sebe.)*

Blažej ti během dne přijde jako mimochodem a řekne klidně: „*Rychtář mi říkal, že biřic, který zná herní triky, je buď výhoda nebo osud. Záleží, kdy je použije a pro koho.*“ Bez obvinění. Bez otázky. Ty víš, co má na mysli — cinknuté kostky v tvém měšci.

Večer v krčmě u kostek — Blažej sedí na místě, odkud vidí tvé ruce. Nikdo tě neuvidí přehodit. **Tvá volba:**

- (a) **Podvedeš** — přepneš na cinknuté kostky. Vyhraješ. *Blažej po prvním vyhraném hodu partii zastaví: „Vašku, smím se podívat na ty kostky?“*
- (b) **Hraješ čestně** — normální kostky, výsledek náhody.
- © **Kostky v kapse, nevytáhneš** — váhání ve fyzické podobě.
- (d) **Přijdeš za Blažejem před hrou a kostky mu předáš sám:** „*Měl jsem je. Nevím, co s nimi. Vy rozhodněte.*“

ZKOUŠKA BLAŽEJEM — [EXTRA] Varianta IV: Vzkaz s podmínkou

Během dne mimo hlavní skupinu (kdykoliv na trase) GM (jako pocestný nebo pod kamenem u přívazu) ti předá **lístek**  (rekvizita #L5-F):

„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.

Tvá volba:

- (a) **Nahlásit Blažejovi ihned** vč. Janka
- (b) **Nahlásit, žádat ochranu Janka** — kompromis
- © **Mlčet, tábor krýt** — profesní selhání
- (d) **Mlčet, ale tábor sám zkontrolovat**
- (e) **Vzkaz zničit, mlčet**
- (f) **Řekneš Bětce, ne Blažejovi**

Blažej se tě večer u kostek přímo zeptá: „Slyšel jsi dnes něco, o čem bych měl vědět?“ Pokud odpovíš vyhýbavě, položí znovu: „Byl tu dneska kontakt z tvou starou bandou?“

Herní tik (vyber 1):

1. Při každé zmínce o lapcích nebo „špatných lidech“ se stane nápadně tichým.
2. Otáčí v dlani minci z váčku (#L5-A — trojlístek a okřídlený meč).
3. Skrytě mívá kostky v měšci — cinknuté. Občas s nimi diskrétně hází v dlani.
4. Stojí vždy v cestě mezi skupinou a okrajem cesty.
5. Při zmínce o lapcích, zlodějích nebo „špatných lidech“ ztichne a odvrátí pohled. (z kartičky, rozšíření tiků 1)
6. (Sloučeno s tikem 2 — 2026-08-15. Je to **jedna** mince, ve váčku, ne na opasku ani „ostře broušená“.)

Tvoje mince (#L5-A) — odznak staré bandy. Mince s trojlístkem na jedné straně a okřídleným mečem na druhé. Nosíš ji **ve váčku**, ne připnutou na opasku. **Vytáhnout ji a nechat ji vidět je gesto, ne náhoda.**

Když se tě někdo zeptá, co ten znak znamená: „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.“

Úvodní věta Vašek. *Pan Ptáček mi dal druhou šanci, rychtář druhou službu. Co bylo, bylo. Jdu s vámi a udělám, co bude třeba.*

Linky: L5 (primární — Janek), L1 (M3 — Klářina mince), NL3

Profese / dovednosti: boj se zbraní, znalost podsvětí, skrytě: páčení zámků, kapesní krádež, cinknuté kostky.

Oddíl: C (domov) · **dual** → **D** — aktivuje se **ve všech buňkách matice s vypadlou Anetou** (přijatá záměna Dorota ↔ Vašek) · **dual** → **A** existuje formálně, ale **nikdy se neaktivuje** (brání tomu pravidlo Eliška-6). Role: **ozbrojený**. (*Sjednoceno 2026-08-15 dle [obsazeni_oddilu_variantni_matice_06.md § 0b](#) ; dřívější znění „fixně C, dual A v případě potřeby“ bylo zavádějící — právě A je ta větev, co nikdy nenastane.*)

Co dnes máš udělat (základ)

1. **Když na vyhlídce GM (jako kupec) zmíní „Lísku“ — neviditelně se zachvěj.** Bětka by mohla taky.
2. **Když zazní detail o nesundané rukavici cizince** (Dorota u refrénu nebo kdokoli jiný) — **poznáš, co to znamená.** Mlč. Na přímou otázku pokrč rameny: „Zima na ruce.“ Tvoje malá milosrdná lež.  **Večer u misek — třetí cesta, když už mlčet nechceš** (nové 2026-08-17): nemusíš volit mezi zradou vlastních a úplným mlčením. **Popiš živnost, ne toho člověka:**

„Takoví vozej cizí věci a neptaj se, co v tom je. Za šesták. Za dva šestáky vezmou i to, co by neměli.“

Žádné jméno, žádný cejch, nikoho jsi neprozradil — a přesto to od bývalého lapky váží víc než cokoli, co může říct felčar. (*Pro GM: podpora misky KRYSA po vyřazení Ctibora; viz [archiv_zaver_debriefing_03.md](#) .* **Nevnucovat** — je to nabídka, ne úkol.)

3. **Na rozcestí pod Talmberkem (W3, ~13:30) najdi krátký moment vedle Bětky.** Šeptem: „Líska... On je tvoje krev?“ Cokoliv řekne, **odpovíš:** „Mlčel jsem. A budu.“ Rozhoduj, jestli jí řekneš, že Líska ještě žije (naděje pro ni, ale riziko chybného kroku).
4. **NL3 Pytlák:** V lese Havel narazí na oka a čerstvě stažený kus. **Panský les je Havlův revír — volá on, ty máš ruce.** Tvoje otázka tedy není „je to moje věc?“, ale „poslechnu?“. A rodina toho člověka hladoví. **Sám pytlák u toho není** — mluvíte o něm nad jeho oky. Volby: **nahlásit a nechat nastražit hlídku / oka zničit a mlčet / nevidět.** Nanečisto zkouška před Lískou.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- 📌 [HLAVNÍ] **Odpoledne, cesta:** Blažejova věta o „*biřicově herních tricích*“ (spouštěč varianty I).
- 📌 [HLAVNÍ] **Vyhlídká:** kupec mluví o Lísce; Dorota zmiňuje rukavici — ty víš co to znamená.
- 📌 **Kdykoli mimo hlavní skupinu:** vzkaz s podmínkou (varianta IV, EXTRA — aktivní ve hře).
- 📌 [HLAVNÍ] **NL3 Pytlák:** oka v lese (nanečisto zkouška).
- 📌 [HLAVNÍ] **Rozcestí pod Talmberkem (W3):** tichý kontakt s Bětkou o Lískovi.
- 📌 [VEDLEJŠÍ] **Krčma, fáze 1 (~19:00):** měsíc od staré bandy (#L5-D) — host ho položí nahlas, jmenovitě: „*Někdo to nechal pro tebe. S jménem ‚Vašek‘. Ať piješ na zdraví.*“ Uvnitř druhý kus tvého znaku + pár grošů. **Schováš ho, neukazuješ.** Je to jen tvůj osobní moment — nemá žádný mechanický dopad, nepočítá se do Lískovy bilance.
- 📌 [HLAVNÍ] **Krčma, fáze 4 (~20:15, po baladě):** kostky (varianta I, máš na ně 2 groše) + Blažejova otázka (varianta IV), a pak sáček o Lískovi (#L5-Vzkaz) — dvě různá předání, dvě různé chvíle, nespletou se:

	#L5-D (fáze 1, ráno večera) — měsíc od staré bandy	#L5-Vzkaz (fáze 4, po baladě) — sáček o Lískovi
Od koho	bývalý kapitán bandy	neutrální host
Pro koho	jen pro tebe , jmenovitě	pro tebe i pro Bětku
Co uděláš	⚠️ SCHOVÁŠ. Neukazuješ ho.	otevřeš — a nejspíš podáš Bětce. Je to o jejím bratrovi.
Co znamená	„ <i>Jsi na seznamu.</i> “ Uvnitř je druhý kus téhož znaku + pár grošů.	co se stalo s Jankem

Tvé volby (klíčové)

- 🎭 **Kostky:** podvést / čestně / držet nevytažené / předat Blažejovi předem?
- 🎭 **Vzkaz:** hlásit ihned / hlásit s ochranou / mlčet / krýt / zničit / Bětce?
- 🎭 **Bětce o Lískovi:** říct, že žije, nebo mlčet?
- 🎭 **NL3 pytlák:** nahlásit a nastražit hlídku / oka zničit a mlčet / nevidět?
- 🎭 **Rukavice detail:** mlčet / „Zima na ruce“?

Předbřief 5 min: viz METODIKA, sekce 3.

ODDÍL D — MASKA

„Strážci pravdy, ti co touží prohlédnout lež víc než osobní zájmy" — vibe: sledují mlčení.

D1 — Trubač Vlastimil „Hromohlásník" ♂

Herold výpravy a pěvec slavných skutků

Personality: Entertainer ESFP-A

Jak tě znají ostatní Hlasitý, sebejistý, neomylně přítomný. Ohlašuje průchod výpravy a zachycuje její příběh. **Vůdce skupiny D. Tak trochu šifrant** (gramotný z titulu heroldství).

Tajný zájem — Bylinkový ortel Věrnost k pravdě ho nikdy netížila — dobrá balada potřebuje dramatický oblouk, ne suchý protokol. Romantik v páru s cynikem — **primárně s Ctiborem** (VYŘAZENO) , od 2026-08-16 s Matyášem.

Skrytá noc před výpravou: Té noci Vlastimil procházel venku a vešel do chalupy bylinkářky **Přibyslavy** — a stal se přímým svědkem smrti neznámého muže. Cizinec s rudou rukavicí 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. Jíra (tak se cizinec jmenoval, jak jsi zjistil od Ctibora až o dva dny později) byl pro tebe **hrdina** — cejchovaný, pronásledovaný, bez rodu, který v poslední minutě věřil, že chránil čest pana Ptáčka. Taková smrt je pro básníka zjevení. Vlastimil věří každému slovu. Odnesl tubus k brodu a ukryl ho pod kořeny staré olše. Cestou zpět složil **refrén** o „Jezdci s rudou rukavicí".

Nevíš:

- Že tubus je **prázdný podvrh** (Přibyslava do něj tajně nahlédla ještě před tvým odchodem).
- Že Přibyslava sebrala **prsten s plamenem**, který cizinec ztratil na podlaze.
- Že cizinec měl pod rukavicí vypálený **cejch „Z"** (zloděj).
- Že cizinec byl **Jíra Hrubý**, drobný kurýr z Kutné Hory, kterého Matyáš, Dorota a Ctibor znají z jiných dnů.

[HLAVNÍ] Sebrat během dne **útržky k baladě** od různých postav. **Přednést refrén poprvé u kostela sv. Matouše**, pak naplno na vyhlídce, celou baladu v krčmě. Kronikářka (dětská role) ti bude nosit, co zaslechla u dospělých — plat' jí za každý útržek veršem; bereš ji vážně, ona bere vážně tebe.

Herní tik (vyber 1):

1. Každý důležitý moment komentuje s epickým patosem.
2. Zastaví se uprostřed cesty a improvizuje verš nahlas.

3. Vyžaduje, aby mu lidé řekli „nejlepší část pravdy“.
4. Každý důležitý moment komentuje s epickým patosem, např.: „A zde výprava stanula před zkouškou, jež prověří statečnost!“ (z kartičky, rozšíření tiku 1)
5. Občas se zastaví, dramaticky se otočí ke slunci a improvizuje verš nahlas. (z kartičky, rozšíření tiku 2)

Úvodní věta Vlastimil Hromohlásník, herold a pěvec slavných skutků! Vaše jména budou znít v krčmách od Ratají až po Kutnou Horu.

Linky: L3 (refrén identifikace), L6 (primární — cynik+romantik; **protipól je od 2026-08-16**
Matyáš, primárně Ctibor (VYŘAZENO), **NL19** (nové 2026-08-16)

Profese / dovednosti: čtení a psaní (heroldské), latina (omezená), balady a poezie.

Oddíl: D (domov, **vůdce skupiny**) · dual→C existuje formálně, ale **nikdy se neaktivuje**.
 (Sjednoceno 2026-08-15 dle [obsazení oddílu variantní matice_06.md § 0b](#).)

Co dnes máš udělat (driver L3 + L6)

1. **Sbírej během dne útržky** od různých postav — chceš 2 dramatické střípky pro baladu (sloky 2 a 4). Refrén i bridge jsou fixní — dostaneš je od GM hotové ráno spolu se slokami 1/3/5 (less-is-more R1: bridge je jediný veřejný detektivní ukazatel na Přibyslavu, proto se rozuzlení linky nesází na improvizovaný verš pod tlakem).

2. Refrén o jezdcí s rudou rukavicí **MUSÍŠ** veřejně přednést:

- První náznak: **u kostela sv. Matouše (~10:00)** — jen jednou, jako zkouška.
- **Hlavní moment: vyhlídka (~11:00 — 11:45)**. Když celá výprava sedí. Zazpíváš nahlas:

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

- **Po refrénu tě Dorota (výčepní, oddíl D) veřejně osloví:** „Kde jsi tu píseň vzal, trubači? Ten člověk — má jméno?“ Tenhle moment přijde. Rozhodni si předem, jakou verzi řekneš — a pamatuj, že ji večer budeš muset zopakovat před celým sálem.

3. **Sebe dáš do balady jako hrdinu** (sloka 5 o návratu s glejtem a záchraně cti pana Ptáčka). I za cenu historické nepřesnosti.

4. **W2.5 (padlý strom): sloka-premiéra** — zkoušíš sloku 2 na malém publiku, Kronikářka kreslí ležení opodál. Tvůj první teplý beat dne. 4b. **U Horního hradu, po vyřešení glejtu:**
VYHLÁŠÍŠ PÁNOVU VŮLI (nové, _18 — tvůj druhý veřejný moment dne, třicet vteřin). Pan

Hanuš výpravu propouští a **vzkazuje to skrz tebe** — od toho herold je. GM ti dá znění; můžeš ho přednést i z paměti, hlavně nahlas a beze spěchu:

„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 ty na tom máš: je to celý tvůj úřad v jedné minutě — **neseš pánovo slovo, ale nerozhoduješ nic**. Nikomu nevelíš, nikoho nesoudíš, jen ohlašuješ; a přesto po tobě celý večer stojí na tom, cos vyhlásil. Zahraj to s plnou parádou. *(A je to praktické: nikdo se pak u stolu nebude ptát, jakým právem se ho někdo vyptává — slyšeli to všichni od tebe.)*

5. **V krčmě (~19:00) přednes celou baladu** (GM ti dá kostru textu — viz [balada_draft_05.md](#)). Bridge o **bylinkářce a prstenu** je teď fixní součást kostry, ne tvoje improvizace — Přibyslava sedí u rohu stolu.

6. **Když ti felčar odporuje** — [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Matyáš \(fallback\)\]](#) : *protihlas balady primárně nesl Ctibor; po jeho vyřazení ho hraje Matyáš*. Nemáš jednu pevnou repliku, ale munici, kterou použiješ podle nálady chvíle: *„Pravdu si dělá balada sama, tovaryši. Já jen otvírám branku.“* / klidný úsměv a mlčení / *„Brankou prochází leccos, felčare. I tichá pravda.“* Vyber si nebo improvizuj — jádro je, že se necháš vyvést z míry jen tolik, kolik sám chce. ⚠️ **Čím se ti protihlas změnil:** Matyáš útočí **na řemeslo a na doslech**, ne na fakta o mrtvém (*„Tys u toho byl, žes to viděl tak zblízka?“*, *„Starý Ctibor tvrdil, že se strhal s koněm.“*). Nesnaž se ho tlačit k tomu, aby ti řekl, co doopravdy ví — **on ti to říct nesmí** a ta hradba je jeho, ne tvoje. Dorota přijde hned po něm s třetí verzí mrtvého; **tvoje odpověď patří jemu, ne jí**.

7. **Po baladě, v tichu dozvuků (nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.7](#))**: GM ti připomene tvůj půlvjem z bridge (koutkem oka jsi zahlédl, jak se bylinkářka shýbá). Zeptej se Přibyslavy přímo, bez sálu: *„Cos to tenkrát v noci zvedala z podlahy?“* Triumf balady ti nikdo nebere — tohle je tvoje vlastní, tišší pochybnost, která přichází až jako kocovina po vrcholu.

8. **Krčma, fáze 4, NL19 (nové 2026-08-16)**: Vyzveš Havla ke kostkám — chceš na něm vyhrát kus červené kozinky ([#L3-C](#)), co má u sebe. Byl jsi u Jírovy smrti a viděl jsi zblízka tu rudou rukavici; tohle je stejná barva, stejná kůže. Havel netuší proč po ní tak toužíš — nemusíš mu to vysvětlovat. Pokud odmítne ji vsadit, úkol prostě nedokončíš.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- 📌 **[HLAVNÍ] Sv. Matouš:** první útržek refrénu (zkouška).

-  **[HLAVNÍ] Vyhlídka: HLAVNÍ VRCHOL.** Refrén nahlas. **Dorota a Matyáš si tiše uvědomí, že popisuješ jejich známého.** Pak přijde **první půlka scény cynik × romantik (L6.B3): Dorota** tě veřejně vyzve („*Ten člověk — má jméno?*“) a ty musíš odpovědět přede všemi. **Matyáš tady ale mlčí** — jeho dvě suché repliky se 2026-08-17 přesunuly do W2.5. **[Ctibor (VYŘAZENO) → Dorota + Matyáš (fallback)]** — celou scénu primárně nesl Ctibor sám, na jednom místě.
-  **[HLAVNÍ] W2.5 padlý strom — druhá půlka scény cynik × romantik.** Matyáš tě suše seřizne dvěma replikami **o řemesle** („*Tys u toho byl, žes to viděl tak zblízka?*“) a scéna doběhne Ctiborovou původní pointou „*Brankou prochází bezhlavá pravda.*“ Tvoje odpověď patří jemu.
-  **[VEDLEJŠÍ] W2.5 padlý strom:** sloka-premiéra na malém publiku s Kronikářkou.
-  **[VEDLEJŠÍ] Kuchelník:** může ti GM pošeptat sloku o Ludmile u kamene — dopiš si ji.
-  **[HLAVNÍ] Horní hrad, po vyřešení glejtu: vyhlásíš Hanušův vzkaz** (bod 4b výše) — pánova vůle tvými ústy.
-  **[HLAVNÍ] Krčma, fáze 1 (~19:00), hned jak se výprava usadí k jídlu — PŘÍPITEK VELITELI.** Vstaň s pohárem a nahlas:

„Na velitele! Kdo vydrží noc na hradbách a den v poli, tomu patří první džbán.“

Slova „noc na hradbách“ tam musí zaznít — na těch záleží. Pak si sedni a víc neříkej; Blažej odpoví sám. (*Ty netušíš, co jsi právě spustil. Je to poctivá herolská zdvořilost — a přesně proto funguje.*)

-  **Máš vlastní kelímek na házení kostkami (#Vyb-D1)** — vášnivý hráč si ho nosí s sebou. Hraješ ze žoldu oddílu D, který máš na starosti (4 groše). Večer ho použiješ k výzvě, se kterou přijdeš za Havlem — viz níže (NL19).
-  **[HLAVNÍ] Krčma: HLAVNÍ FINÁLNÍ VRCHOL HRY.** Veřejně přednes baladu.
-  **[HLAVNÍ] Krčma, tiché dozvuky (po baladě):** vlastní otázka Přibyslavě.
-  **[VEDLEJŠÍ] Krčma, fáze 4 (~20:15, po baladě), NL19 (nové 2026-08-16):** vyzveš Havla ke kostkám — cíl: vyhrát na něm kus červené kozinky (#L3-C), co má u sebe. Byl jsi u Jírovy smrti a viděl jsi tu rudou rukavici zblízka; tohle je stejná barva, stejná kůže. Havel netuší proč po ní tak toužíš. Pokud odmítne ji vsadit, úkol prostě nedokončíš — nic se tím nerozbije.

Co ti přinese GM

- Prázdný pergamen + kostra balady (start).

- Pošeptané doporučí informace cestou (k baladě).

Tvé volby

- 🗨️ **Koho dáš do balady jako vedlejší postavu?**
- 🗨️ **Když ti felčar cynicky odporuje** (*fallback po Ctiborovi*) — argumentuješ („baladická pravda“), nebo pokrčíš rameny?
- 🗨️ **NL19:** vyzveš Havla ke kostkám o kozinku — a když prohraješ nebo odmítne, necháš to být?

Alternativní exekutivní verze pro kartičku

Úvodní věta v kartičce má navíc dovětek: „*Vlastimil Hromohlánsník, herold a pěvec slavných skutků! Vaše jména budou znít v krčmách od Ratají až po Kutnou Horu — pokud ovšem dnes neselezete. A já věřím, že neselezete. Většina z vás.*“

Předbřief 5 min: viz METODIKA, sekce 3.

D2 — Výčepní Dorota ♀

Šenkýřka z ratajské krčmy nad náměstím

Personality: Entrepreneur ESTP-A

Jak tě znají ostatní Živá, společenská, zvyklá být středem pozornosti. Zná každého, kdo kdy sednul k jejímu stolu. K výpravě se přidala dobrovolně. Proviantka.

Tajný zájem Dorota si přivydělávala tím, že posílala drobné zprávy jistému prostředníkovi v Kutné Hoře — kde kdy bude hlídka prořidlá. Teď se obává, že jí to zlobí svědomí.

[VEDLEJŠÍ] — zaseklý zámek (přejatý po Herpoldovi): Výpravní truhlice nebo herní předmět se zasekne v zamčeném stavu. Dorota jako krčmářka zná ledacos o vzpříčených petlicích a tvrdošijných zámčích — musela si za ta léta poradit s leccíms. Drobná praktická pomoc celé skupině; záminka pro kontakt s více postavami.

[HLAVNÍ] Najít, kdo z výpravy by mohl mít kontakt na onoho prostředníka. **Aktivace:**

Vlastimilův refrén — Dorota okamžitě pozná, že to byl host, kterému před týdnem nalévala. Hostila ho dva večery. A rukavici nesundal ani u džbánu — to si člověk pamatuje. Mlčet, nebo to říct Matyášovi?

Znáš jeho jméno. 🌸 **[Ctibor (VYŘAZENO) → Dorota (fallback)]** — jméno „Jíra Hrubý“ primárně přinášel Ctibor jako tichý katalyzátor; po jeho vyřazení jsi jediný diegeticky neprůstřelný zdroj: hostila jsi ho dva večery v řadě a šenkýřka jméno hosta zná. Když si to s Matyášem začnete skládat (nebo když se tě někdo přímo zeptá, kdo byl ten muž z refrénu), **máš ho čím pojmenovat**: „Jíra Hrubý. Spal U Zlomeného kola. Drobný kurýr, ne hrdina.“ Není to tajemství, které bys chránila — je to prostě věc, kterou víš ty a nikdo jiný. **Ty přinášíš jméno, Matyáš přináší ránu.** Dohromady je z toho člověk.

Drby jako řemeslo: Pokud večer padne zmínka, že ledečský kovář se ptal, kdo mu doplatí práci po nějakém jezdcí — pošli to dál nahlas. Drby jsou tvoje řemeslo.

W0 — proviantní pošťuchování s Hedvikou (nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 5](#) P7): Ráno na Pirkštejně si s Hedvikou (kuchařka A4) navzájem přes jídlo a pití profesně zhodnotíte zásoby — dvě profesionálky, které si nic neodpustí. Zaplňuje mrtvé ráno oběma.

🌸 **Víno pro kramářku** (nové 2026-08-15): **Aneta si k tobě dnes přijde pro víno.** Neřekne proč (je do lektvaru zamilovaných, který si nechává namíchat u Přibyslavy). Ty jsi výčepní — víno máš, a taky máš oči. **Že si kramářka kupuje víno a hned nato mluví s bylinkářkou, je přesně ten druh drobnosti, kterou tvoje řemeslo sbírá.** Dej jí ho, vezmi si groš, a pamatuj si to.

W2.5 — jedna věta nahlas, u oběda (nové 2026-08-15): Až bude Hedvika vydávat z rance a rozhodovat, kdo dostane co, **pojmenuj to nahlas jako drb** — ať je to slyšet:

„U Hedviky poznáš, jak si stojíš, podle toho, co dostaneš. Kdo dostane kůrku, ví, kolik uhodilo.“

Proč to má cenu: tím se z Hedvičina servírování stane **veřejně srozumitelný jazyk**, ne soukromý zvyk. Večer to bude potřeba — až Hedvika něco postaví před Blažeje, bude celý stůl vědět, že to není jídlo. (*A tobě to sedí: jsi z oddílu MASKA a čteš mlčení. Tohle je mlčení, které se dá naučit číst.*)

W5 fáze 1 — pojistka u opasku: pokud Hedvika postaví před Blažeje mísu s opaskem a **nikdo nezareaguje**, zeptej se ty. Je to tvůj lokál: „*To je vaše, pane? Prý se to našlo u výčepu.*“ Nic víc; otázka stačí.

[Ctibor (VYŘAZENO) → Dorota (fallback)] — otázka u stolu

🌸 **Meta (GM)**: Šlechticova otázka **primárně patřila Ctiborovi (VYŘAZENO)**. Rozděleno **podle funkce, ne podle postavy**: **Dorota nese obsah** (odpoví z toho, co za den nasbírala), **Matyáš nese tlak** (dostane hned po ní dvojotázku bez očekávaného obsahu). Viz [§ D4](#) a [§ B4](#). **[hranice M1]** · **ty = fakta a polidštění mrtvého** (miska ČLOVĚK) · **Matyáš = forma, žánr a doslech** (miska KRYSA). Nepřebíráš cynismus — ten je jeho.

⚠ **Ctiborův celodenní sběrný úkol „tři podivné věci“ ŠKRTNUT 2026-08-17 — na Dorotu se nepřehází.** Dva důvody: (1) **motivace se přenosem vypařila** — Ctibor je sbíral z vypočítavosti („muž, který horlivě hlásí drobnosti autoritě, je poslední, koho autorita podezírá“), kdežto Dorota by si těch věcí všímala tak jako tak, takže by to nebyl úkol, jen popis povahy; (2) **dvojitá evidence** — Dorota je v oddílu D, jehož meta-quest MASKA je sám sběrný seznam (5 mlčení), a vést vedle něj celý den druhý soukromý seznam je pro jednoho hráče o jeden zápisník moc. **Otázka zůstává beze změny znění**, jen na ni nečeká splněný checklist. Fail-safe drží dál (otázka padne tak jako tak).

Šlechtic se zeptá tebe, jako první z oddílu D (W5, fáze 2; D jde poslední, je to můstek k baladě):

ŠLECHTIC: „Šenkýřko. Ty čteš lidi u stolu líp, než já čtu listiny. Co ti dnes nesesedělo?“

Odpovíš z toho, co ti za den utkvělo — žádný seznam si vést nemusíš. Je to tvoje řemeslo: celý život stojíš za výčepem a posloucháš, kdo si co protiřečí. Kdo řekl něco jinak než před hodinou, kdo se zatvářil, kdo se ptal na věc, na kterou se ptát neměl. **Rozhodni se ale předem, kolik z toho dáš.** Můžeš vysypat všechno, můžeš si nejcennější drobnost nechat, můžeš mlčet — ale **mlčení tě u toho stolu stojí víc než kohokoli jiného**, protože ty jsi ta, co mluví vždycky. ⚠ **Hned po tobě se šlechtic obrátí na Matyáše** a zeptá se ho na totéž. **On odpovídat nebude.** Nekomentuj to; jen si toho všimni.

Vodítka Pokud tě svědomí dotírá, jdi za kaplanem Bartolomějem — ke **zpovědi** nebo na **duchovní rozhovor**.

Herní tik (vyber 1):

1. Mistrná posluchačka — vypadá, jako by se věnovala jinému.
2. Zopakuje větu, co slyšela, zdánlivě mimochodem.
3. Drobně přesouvá předměty z místa na místo.
4. Při zmínce o krčmě nebo hostu mlčí — což je pro ni neobvyklé.
5. Občas zopakuje větu, co slyšela, jakoby mimochodem — a sleduje, jak na ni někdo zareaguje. (z kartičky, rozšíření tiků 2)

Úvodní věta Dorota, výčepní z Rataj. Víte, kolik se toho dá dozvědět jen tím, že čepujete a mlčíte?

Linky: L3 (primární — s Matyášem identifikuje cizince), **L6 (od 2026-08-16 posílána — otevírá L6.B3, nese „tři podivné věci“ a šlechticovu otázku jako první z D, fallback po Ctiborovi)**

Profese / dovednosti: znalost lidí, krčemnictví, pití alkoholu (situačně).

Oddíl: D (domov) · **dual→C** — **aktivuje se ve všech buňkách matice s vypadlou Anetou** (přijatá záměna Dorota↔Vašek). (Doplněno 2026-08-15 dle

[obsazeni_oddilu_variantni_matice_06.md § 0b](#) ; do té doby na kartě dual chyběl.)

Co dnes máš udělat

1. **W0 Pirkštejn:** proviantní pošťuchování s Hedvikou.
2. **Na vyhlídce (~11:00) veřejně oslovíš Vlastimila** hned po refrénu: „Kde jsi tu píseň vzal, trubači? Ten člověk — má jméno?“ Šenkýřčin profesionální tah: lovíš, ale nic nedáváš. Drama: Vlastimil musí odpovědět přede všemi. ⚠ **Nově tím otvíráš scénu cynik × romantik (L6.B3)** — jádro celé L6, primárně Ctiborovu. **Ty vedeš první ránu tady na vyhlídce; Matyášovy dvě suché repliky o řemesle přijdou až ve W2.5** (přesunuto 2026-08-17 — na vyhlídce mu kolidovaly s vlastním hlavním momentem) a scéna tam doběhne Ctiborovou původní pointou „Brankou prochází bezhlavá pravda.“ Ty už do ní dál nevstupuješ; tvoje slovo přijde znovu až u fámy ve W2.5.
3. **Najdi tichý kontakt s Matyášem** (ranhojič, oddíl B). Pokud ti GM pošeptá „Druhá by ti to ráda řekla. Jen čeká, kdo začne.“ — víš, že Matyáš cizince taky zná. Skládáte dílky — muž, který poslouchal, schovával ruku a nechával se bodnout, není opilý kurýr: **byl nebezpečný, nebo v nebezpečí?**
4. **W2.5 (padlý strom): fáma poprvé**, před plným publikem — [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Matyáš \(fallback\)\]](#) : historku nasadí **Matyáš, ale pod Ctiborovým jménem** („Starý Ctibor tvrdil, že spadl s koněm do potoka u Skalice...“). Máš **první námitku** — hostila jsi ho dva večery v řadě a víš svoje: „Vždy si vzal jen jedno pivo. Takoví nepadají z koní.“
5. **Na rozcestí pod Talmberkem (W3): druhé kolo — a něco se změní.** Matyáš historku zopakuje přímo tobě do očí, ale **tentokrát už bez Ctiborova jména**, v první osobě: „Strhal se s koněm u Skalice. Nic víc v tom není.“ Doříkáš to stručně — a **poprvé oslovíš jeho, ne nepřítomného**: „Neopil se u mě ani jednou, Matyáši. Ani jednou.“ ⚠ **Všimni si toho, i když to nekomentuješ.** Ráno tlumočil cizí historku; teď ji tvrdí sám. **Ty jsi jediná v táboře, kdo ten posun zaznamená** — protože jediná víš, že o tom mrtvém taky něco ví. Od téhle chvíle máte veřejně **spor o charakter mrtvého**, ale to podstatné je pod ním: on právě začal lhát nahlas a ty víš, že lže. 🌀 **Tichá aliance z L3 tím nepraská** — jen se do ní dostane trhlinka. Nesnaž se ho před ostatními usvědčit ani hájit; ta trhlinka je materiál pro večer.
6. **Pomalů se ti začne skládat:** Tvůj prostředník mohl dělat věci větší než ty drobné drby. **Drobný vnitřní vrchol v L6.** A pokud během dne někdo u výčepu (W4 nebo krčma) zmíní: „Ledečský kovář se prý ptal, kdo mu doplatí práci, co si u něj objednal jezdec — a nepřišel. Prý nechal zálohu“ — **pošli to dál nahlas.** Drby jsou tvoje řemeslo.
7. **V krčmě** — Vlastimilova balada tě bude zasahovat. Máš právo promluvit **po Matyášově popření** (primárně Ctiborově — viz [§ D4](#)): „Pil málo, platil poctivě a poslouchal, jako by mu

na lidech záleželo. To je všechno, co vím. Ale je to víc než historka s potokem." To je tvůj dar mrtvému — a tvůj vzdor té nudné verzi. Podej ho nebo ne: obojí je tvoje volba.

8. ⚠️ **Rukavice — jedna věta, kterou dej PŘÍMO DO EULOGIE.** Pamatuješ si, že si **nesundal rukavici ani u džbánu** (máš to výš v sekci [HLAVNÍ]). Je to nevinná vzpomínka a přesně ten druh lidské drobnosti, jakou v eulogii chceš — tak ji tam přidej:

*„Pil málo, platil poctivě a poslouchal, jako by mu na lidech záleželo. **A rukavici nesundal ani u džbánu — to si člověk pamatuje.** To je všechno, co vím. Ale je to víc než historka s potokem.“*

Netušíš, komu tím podáváš nůž. Pro tebe je to důkaz, že si toho člověka pamatuješ jako člověka. **Pro Matyáše je to poslední dílek** — a on ho o minutu později použije proti mrtvému, kterého jsi zrovna hájila. (GM: **tohle je spouštěč příčky 3 „žebříku“** — viz [matyas_final_pouto_a_klic_01.md](#) . Nikdo z nich to neplánoval; Dorota se nikdy nemá dozvědět, jak to zapadlo, a Matyáš to nesmí přiznat. **Nekomentovat, jen dát vteřinu ticha a jet na misky.**)

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

- 📌 [VEDLEJŠÍ] **W0 Pirkštejn:** proviant s Hedvikou.
- 📌 [HLAVNÍ] **Vyhlídka: HLAVNÍ MOMENT.** Refrén → tvoje veřejná otázka → tiché poznání s Matyášem.
- 📌 [HLAVNÍ] **Cesta k rozcestí pod Talmberkem:** drobná výměna s Matyášem — skládáte dílky.
- 📌 [HLAVNÍ] **W2.5 padlý strom:** fáma — premiéra (*nese Matyáš pod Ctiborovým jménem*), tvoje první námitka.
- 📌 [HLAVNÍ] **Rozcestí pod Talmberkem (W3):** druhé kolo — **Matyáš poprvé bez Ctiborova jména** → tvoje replika „*Neopil se u mě ani jednou, Matyáši. Ani jednou.*“ (poprvé oslovíš jeho)
- 📌 [HLAVNÍ] **Cesta zpět: GM ti pošeptá:** „*Kupec z Kutné Hory seděl u stolu. A komu jsi to říkala ty?*“ Adresný hrot — vina dostává tvář. Vzpomeneš si, že tam seděl kupec, kterého jsi neznala. Drobný morální zlom.
- 📌 [HLAVNÍ] **Krčma, výslech (fáze 2): šlechticova otázka na tebe jako první z oddílu D** — „*Co ti dnes nesesedělo?*“ Odpovídáš z toho, co ti utkvělo. (*fallback po Ctiborovi; jeho sběrný úkol škrtnut*)
- 📌 [HLAVNÍ] **Krčma, balada (fáze 3):** Vlastimilova balada — slyšíš ji nově. Po Matyášově popření máš slovo.

Tvé volby

- 🗣️ **Mluvíš s Matyášem nahlas nebo jen vyměníte pohled?**
- 🗣️ **Tvé prozrazení o hlídce — řekneš někomu?**
- 🗣️ **V krčmě po popření:** pronese Dorota eulogii, nebo mlčí?
- 🗣️ **Výslech:** co ze „tří podivných věcí“ řekneš šlechtici, a co si necháš?
- 🗣️ **Jméno mrtvého:** pojmenuješ Jíru Hrubého nahlas, nebo ho necháš být „ten host“?

Alternativní exekutivní verze pro kartičku

Úvodní věta v kartičce je výrazně rozšířená: „*Dorota, výčepní z Rataj. Lidé u stolu mluví víc, než by měli — a já jsem celý život u stolů. Víte, kolik se toho dá dozvědět jen tím, že čepujete a mlčíte? Dnes budu čepovat trochu méně a poslouchat trochu více.*“

D3 — Bylinkářka Přibyslava ♀

Léčitelka bylinami, přidružená k hradní posádce Pirkštejna

Personality: Virtuoso ISTP-A

Jak tě znají ostatní Zkušená žena středního věku, která zná každou bylinu v okruhu několika mil. Přizvána pro případ zranění nebo nevolnosti. Působí prakticky a bezstarostně, trochu svéhlavě. Léčitelka skupiny D.

Tajný zájem — Bylinkový ortel

Té noci kolem půlnoci k ní do přístavku vrazil krvácející neznámý muž s rudou rukavicí. V dlani křečovitě svíral **masivní stříbrný prsten s rytinou plamene**. Když v agónii uvolnil sevření, prsten mu vyklouzl na podlahu. **Přibyslava ho bleskově sebrala a schovala do kapsy zástěry.**

V otevřených dveřích se v tu chvíli objevil **Vlastimil**. Cizinec přitiskl Vlastimilovi na hrud' **zapečetěný kožený tubus**. Vlastimil odnesl tubus k brodu. Přibyslava zůstala sama s krví — a **tajně nahlédla do tubusu ještě než ho Vlastimil odnesl**. Byl **prázdný podvrh**.

Přibyslava ví víc než Vlastimil:

- Vidí trhliny v příběhu (prázdný tubus).
- Ví, že prsten nikomu neřekla.
- Bojí se, že kdyby to prozradila, buď zlomí Vlastimilovi jeho víru, nebo se sama zaplete.

Takový šperk na ruce takového muže znamená jediné (krádež nebo strhnutí ze zloděje, obojí smrtelné, pokud to najdou u těla). Cizinec o prstenu neřekl ani slovo — v agónii na něj zapomněl. Prsten nosíš v kapse zástěry, v truhle s halucinogenními kořeny, nebo na šňůrce pod košilí.

Pokaždé, když Vlastimil zpívá o Jezdci, ruka ti bezděčně sáhne tam, kde prsten je. To je tvůj tichý herní tik navíc.

Druhý tajný zájem (P4) — láhev pro převora (*přepsáno 2026-08-15*): Každý měsíc připravuješ **uklidňující odvar** pro převora sázavského kláštera. Vyzvedává ho **Kliment**, převorův tichý člověk — **přinese s sebou klášterní vosk, ty láhev zavřeš a on ji odnese zapečetěnou.** Ne kvůli jedu: **aby cestou nikdo nepoznal, že převor nespí a léčí se mimo klášter.** (*Vosk je uzávěr a kontrola — vydrží to cestu a je vidět, že to nikdo neotevřel. Chrání ho před vrátným, novicem a zvědavým bratrem, ne před Klimentem.*)

Dnes ráno poprvé za rok nepřišel. Láhev ti zůstala v mošně — **plná a pořád zavřená** (#L4-H).

⚠ **Láhev Ludmily NEUKAZUJEŠ — jen ji necháš zhlédnout.** Když se hrabeš v mošně (hledáš divizny, obvaz, cokoli), láhev je prostě vidět. Ludmila si jí buď všimne, nebo ne. **Kdybys ji vytáhla a podala, přestane to být mimochodem řečená poznámka a stane se z toho obvinění — a celá tvoje dvoudílná konstrukce „dvou součástí“ se sesype do jednoho okamžiku.** (*Ludmila klášterní vosk pozná sama — je světlejší, narůžovělý a voní po medu.*)

Pokud dnes uslyšíš od Ludmily, že převor stojí na špatné straně sporu o hraniční kámen (L4), víš, že máš na něj páku — *„byliny mu pomáhají, jeho slovo o tom by skončilo v klášterním řádu.“* Páka funguje, i kdybys ji nikdy nepoužila.

Třetí tajný zájem (P3): Před měsícem si u Přibyslavy objednala kombinaci bylin žena, co platila Štěpánovými groši — prostřednice, která objednávala pro **Štěpána ze Sedlce**. Tento klient nesouvisí s cizincem z Bylinkového ortelu — to byli dva různí lidé.

[HLAVNÍ] — Bylinkový ortel (tři možnosti uzavření)

1. **mlčí.** Prsten zůstane v kapse.
2. **Řekne Vlastimilovi o samotě:** *„Vlastimile, ten prsten — mám ho.“* Rozbije mu příběh.
3. **Vydá prsten vyšetřovatelům.** Vstoupí do hlavní hry.

Soucít (nové, S4b, [navrh_zlepseni_hry_02.md § 4 D3](#)): *„Někdy si nejsi jistá, jestli prsten schováš před šibenicí, nebo pro něj.“*

[VEDLEJŠÍ] — Paralelní bylinkový úkol: Aneta si u Přibyslavy objednala **lektvar zamilovaných**.
 ⚙ Máš na něj **prázdný flakón** (#L1a-F) a **cestovní hmoždír** (#Vyb-D3) — **hotový ho nemáš, musíš ho dnes namíchat.**

Příklady: víno · **zub divočáka** · **divizna** (nebo řebříček) · **jitrocel**.

Víš, co prodáváš, víno, diviznu, měsíček a naději. Byliny léčí tělo — tohle léčí čekání. Kouzla neděláš; necháváš si za ně platit.

- **Víno sežene Aneta u Doroty** — výčepní z ratajské krčmy má, co potřebuje; klient si na svůj lektvar přispěje sám.
- **Divizna** — pro tu si musíš **odběhnout z trasy** (kamenitý břeh Sázavy nebo okraj lesa). Je to jediná odbočka, kterou dnes máš; veliteli o ni musíš požádat. (*Kdyby nebyla, vem řebříček — ten roste na každé mezi a v srpnu kvete jistě.*)
- **Jitrocel** — **sušený měsíček nemáš**, takže musíš nasbírat jitrocel. Naštěstí je to ta nejjistější rostlina ze všech: listy u každé cesty a sešlapané pěšiny, celou sezónu.
- **Zub divočáka má lovčí Havel** (oddíl B) — trofej z lovu, nosí ji u sebe. **Musíš si o ni říct.** (*Nové 2026-08-15.*)

⚙️ **A o něco si dnes řeknou tobě** (nové 2026-08-15): **felčar Matyáš** (oddíl B) míchá druhou dávku uklidňujícího odvaru a potřebuje od tebe **sušený heřmánek a levanduli**. Heřmánek máš (#Q9b-B), **levanduli ne** — nabídni mu místo ní **sušenou mátu** (#Q9b-C). Dej mu to, nebo si řekni o protislužbu. (*Není to totéž, co děláš převorovi — ten má jiný lektvar, na nespavost.*)

Herní tik (vyber 1):

1. Stále prohlíží okolí z profesionálního hlediska — byliny, půda, stopy.
2. Přičichne k předmětům, které skupina najde.
3. Mince v kapse přepočítává prsty — když cítí prsten, na chvíli ho potěšká.
4. Mluví o lidech přes jejich „znamení“.
5. Pokaždé, když Vlastimil zpívá o Jezdci, ruka jí bezděčně sáhne tam, kde má schovaný prsten. (*z kartičky, tam samostatně označeno jako „tichý herní tik navíc“*)

Úvodní věta Přibyslava, bylinkářka. Přišla jsem, abych vás udržela živé a zdravé — a věřte, že v tom jsem dobrá.

Linky: L3 (vedlejší — prsten + popis zákazníka)

Profese / dovednosti: bylinkářství; lektvary: lektvar výřečnosti, lektvar charisma, **lektvar na nespavost**, jed (zhouba), lektvar zamilovaných. (*Sejvovice odstraněna ze hry 2026-08-15.*)

⚙️ **Dvě rekvizity, na které se nesmí zapomenout — sušené byliny v mošně:** #Q9b-B **sušený heřmánek** a #Q9b-C **sušená máta**. **Levanduli nemáš** — když si o ni felčar Matyáš řekne, dej mu místo ní mátu. (*Obojí je jeho jediný důvod dnes s tebou mluvit; využij toho, nebo si řekni o protislužbu.*)

Oddíl: D (domov) · dual→A existuje formálně, ale **nikdy se neaktivuje**. Role: **léčitelka**.

(Sjednoceno 2026-08-15 dle [obsazeni_oddilu_variantni_matice_06.md § 0b](#).)

Co dnes máš udělat

1. **Aneta si u tebe před výpravou objednala lektvar zamilovaných** — máš mu chybějící bylinu nasbírat během dne (čerstvé květy **divizny**, kamenitý břeh Sázavy nebo okraj lesa nad Talmberkem). To tě nutí na chvíli odbočit z trasy a vrátit se s lektvarem v krčmě.
2. **Tvůj profesní vztah s Klárou** — Klára si u tebe nakupuje **byliny, masti a vonné oleje pro svou zásobu do lázní**. Drobná cross-skupinová vazba; **pokud chceš předat informaci o Štěpánově prostřednici, Klára je první adresát**.
3. **Když Vlastimil zazpívá refrén o jezdcí s rudou rukavicí (vyhlídka)**: to je muž z tvé chalupy z osudné noci. Sáhneš na prsten v kapse.
4. **Dvě součástky (→ Ludmila, odděleně)**: Víš dvě věci o převorovi, které sestra Ludmila nezná — a které by jí, kdyby je spojila, daly páku. **Tvůj úkol: doručit každou větu zvlášť, s odstupem, bez komentáře a bez rady**. Nikdy nespojovat, nikdy nenaznačovat, co s tím. Jestli Ludmila sama dospěje k tomu, co z toho plyne — bude to její myšlenka, ne tvá.
 - **První součástka (vyhlídka nebo cesta k rozcestí pod Talmberkem)**: Najdi přirozený moment rozhovoru s Ludmilou (o bylinách, o klášterním zdraví, cokoliv) a utrousíš jako vedlejší poznámku: „*Kláštevní písař si u mě objednává odvary pro převora. Prý trpí nespavostí — já tomu říkám zvyk na noční ticho.*“ A pak jdi dál. Žádný podtext. Žádná pauza pro efekt.
 - **Druhá součástka (brod u Kuchelníku nebo cesta zpět)**: Jindy, v jiném rozhovoru, neutrálně: „*Říká se, že člověk, co dlouho nespí, v noci dělá chyby. V mé praxi to platí.*“ Opět — bez spojení. Bez nárazu na první větu.
5. **V krčmě Vlastimil zazpívá bridge**: „*Bylinkářka prsten chrání, prokletí či cizí čest?*“ — text tě veřejně jmenuje. Pozorní hráči si spojí bridge s tvým nervózním chováním.
6. **Po baladě, v tichých dozvucích (nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.7](#))**: **Vlastimil se tě sám zeptá**. GM mu připomene jeho půlvjem a on přijde přímo, bez sálu: „*Cos to tenkrát v noci zvedala z podlahy?*“ Poprvé za den tvé mlčení něco stojí — je to jediná otázka, kterou neodbudeš bylinami. **Tvá odpověď (čtyři cesty)**:
 - (a) **Lhát**. Popřít, že cokoliv zvedala.
 - (b) **Mlčet**. Neodpovědět — a nechat mlčení mluvit samo.
 - © **Půlka pravdy**. Přiznat, že něco zvedla, ale ne co.
 - (d) **Vydat prsten**. „*Vlastimile, ten prsten, který cizinec vzal — mám ho. Bylo to ze zloděje, ne z něj. Ty jsi o tom nevěděl.*“ Rozbiješ mu příběh, ale i tobě samotné se uleví.

Chronologie s vyznačením **HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ** je níže v „*Klíčové momenty*“.

Klíčové momenty

- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Pirkštejn (~9:00):** Aneta ti diskrétně připomene, že na lektvar čeká. **[HLAVNÍ]** Prsten v kapse tě hřeje.
- 📌 **[HLAVNÍ] Sv. Matouš (~10:00):** Vlastimil zkouší refrén poprvé. Sáhneš na prsten.
- 📌 **[HLAVNÍ] Vyhlídka / cesta k rozcestí pod Talmberkem: První součástka Ludmile** — přirozená zmínka o odvarech a nespavosti. Pak odejdi dál.
- 📌 **[HLAVNÍ] Vyhlídka (~11:00):** Vlastimilův refrén nahlas. Cizinec z chalupy potvrzen.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Cesta rozcestí pod Talmberkem → Ledečko nebo břeh Sázavy: odběhneš nasbírat divizny.**
- 📌 **[HLAVNÍ] Brod / cesta zpět: Druhá součástka Ludmile** — věta o nočních chybách, bez spojení s první.
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Pokud uslyšíš o Štěpánovi nebo o převorově sporu:** aktivuj páku (P3 → Klára, P4 → Ludmila — ale jen páku, ne součástky!).
- 📌 **[VEDLEJŠÍ] Krčma (~19:00):** předáš Anetě lektvar. **[HLAVNÍ]** Vlastimil zpívá **celou baladu** — v **bridge** tě jmenuje veřejně.
- 📌 **[HLAVNÍ] Krčma, tiché dozvuky (po baladě):** Vlastimil se tě přímo zeptá. **Tvůj finální moment.**

Tvé volby

- 🗨️ **Vlastimilova otázka po baladě:** lhát / mlčet / půlka pravdy / vydat prsten?
- 🗨️ **Součástky Ludmile:** doručíš obě, nebo jen jednu (odvary), nebo žádnou?
- 🗨️ **Stopu na Štěpána (P3):** předat Kláře, Anetě, nebo si nechat?
- 🗨️ **Pákový přístup vůči převorovi (P4):** ukázat Ludmile, nebo si nechat?

Alternativní exekutivní verze pro kartičku

Úvodní věta v kartičce má navíc dovětek: „*Přibyslava, bylinkářka. Přišla jsem, abych vás udržela živé a zdravé — a věřte, že v tom jsem dobrá. Co se týká glejtu, mám oči otevřené stejně jako vy. Možná otevřenější.*”

D4 — Starý voják Ctibor ♂ — (VYŘAZENO)

(VYŘAZENO) — rozhodnutí kurátora 2026-08-16

Ctibor se nehraje. Kartu nemazat — zůstává jako lore, jako zásobárna replik pro fallback a pro případ, že by se rozhodnutí otočilo.

Ctibor zůstává ve hře jako NPC: starý voják v panských službách, žije v Ratajích, všichni ho znají. **Na výpravu nešel** — odřekl na poslední chvíli pro bolavá záda, nemůže se hnout. Leží doma. **Nevystupuje, ani večer v krčmě.**

- **Pojistka pro GM:** finále se hraje v Ctiborově vlastní vsi, takže dřív nebo později někdo navrhne „dojdeme pro starého“. Jedna věta a je to zavřené: „*Leží na zádech a nadává na svět. Dneska ho nikdo nikam nedostane.*“
- **Matyáš se za ním po návratu chystá zajít** a na ta záda se mu podívat — drobná diegetická nitka, která vysvětluje, proč zrovna felčar mluví Ctiborovým hlasem.
- **Šlechtic ho vytáhne fámou** (pravidlo Z5, modul M1): „*Starý voják? Prý ho zradila záda. Anebo nechtěl jít zrovna touhle krajinou.*“ — munice pro meta-questy A/ČEST a D/MASKA.

⚠ Vědomé přebití modulu M1 — neopravovat zpět

[vyrazovací_plan_prehodnoceni_03.md § Modul M1](#) říká, že Ctiborovu agendu (*aktivní snaha držet Jírův příběh malý*) „**nepřebírá nikdo; přijatelná ztráta výpadku**“. **Kurátor 2026-08-16 rozhodl jinak:** agenda **se přenáší na Matyáše**, protože na ní stojí celá dramaturgie konstrukce kýče a jeho dekonstrukce na jevišti v reálném čase — což je jeden z nejlepších aspektů hry a nemá cenu o něj přijít. Rozdělení Dorota/Matyáš z M1 **zůstává v platnosti jako hranice, ne jako strop.** (*Je to override, ne přehlédnutí — nevracet podle M1.*)

Hranice M1 — platí u každého přenosu

[\[hranice M1\]](#) · **Dorota = fakta a polidštění** (co viděla v krčmě; směřuje k misce ČLOVĚK) · **Matyáš = forma, žánr a doslech** (utahuje si z písně a pěvce, cizí fámou tlumočí; směřuje k misce KRYSA) — **nikdy vlastní fakta o jezdcí.** Každá věcná oprava z Matyášových úst by byla polopřiznáním placeného mlčení a shořela by mu L3.

Co za něj kdo dělá — přenosová tabulka

Ctiborův beat	Kde	Přebírá	Jak
W0 vojenská inspekce ranců a řemení	Pirkštejn	padá bez náhrady	charakterní expozice bez publika; nikdo jiný nemá důvod kopat do cizích uzlů
W1 „dva staří vlci“ před kostelem (s Havlem)	sv. Matouš	Matyáš	přepsáno 2026-08-17 — kostel bude zavřený, takže beat už nestojí na mlčení u mše, ale na jedné utroušené větě („ <i>tenhle týden bych tam měl co říkat</i> “) (§3.3 dává Matyáše do D) a NL18 z nich dvojici už dělá
Reakce na refrén „ <i>Aha. Tak ten kluk od Pirkštejna.</i> “	W2 vyhlídka	padá	Matyáš má na refrén vlastní, opačnou reakci (zbledne) — nelze složit dohromady
L6.B3 cynik × romantik (4 repliky s Vlastimilem)	rozděleno: W2 vyhlídka (Dorota) + W2.5 padlý strom (Matyáš) (2026-08-17)	Dorota + Matyáš	Dorota veřejná otázka na vyhlídce (už v kánonu); Matyášovy dvě repliky o řemesle až ve W2.5 — na vyhlídce mu kolidovaly s vlastním hlavním momentem (pozná pacienta, zbledne). Ctiborova pointa „ <i>Brankou prochází bezhlavá pravda</i> “ přechází doslova

Ctiborův beat	Kde	Přebírá	Jak
Napětí V7 „...ne všechno z toho, co dnes najdeme, musí být pravda“	—	ŠKRTNUTO 2026-08-17	duplicita s deflátozem — vágní verze téhož sdělení od téhož člověka; u Ctibora duplicita nebyla (on defloval ze znalosti, V7 byla jeho charakterní póza)
Deflátoz (GM tlumí spekulace: tubus není řešení, Kliment není zloděj, prsten není klíč — pojistka E20)	celý den	Havel	našel tubus, přednáší rekonstrukci u výsledku, profesionální stopař. Záloha: GM vypravěčsky
Fáma ve 3 kolech („spadl s koněm do potoka u Skalce“)	W2.5 / W3 / W4	Matyáš (relay)	tlumočí ji pod Ctiborovým jménem = doslech, ne znalost. 3. kolo přepsáno, viz níže
Tichý katalyzátor — odhalí jméno Jíry Hrubého	W2	Dorota	hostila ho dva večery v řadě; šenkýřka jméno hosta zná. Jediný diegeticky neprůstřední zdroj po Ctiborovi
Tři podivné věci (celodenní sběrný úkol)	—	ŠKRTNUTO 2026-08-17	motivace byla Ctiborova vypočítavost (kamufáž), ta se nepřenáší; Dorota by si toho všimla tak jako tak a v D už vede sběrný seznam MASKY (5 mlčení) — dvě evidence na jednoho hráče
Šlechticova otázka „Co ti dnes nesešlo?“ jako první z oddílu D	W5 fáze 2	Dorota	přeformulováno ze slovníku vojáka na slovník šenkýřky
(nově navázáno) štít → nůž	W5 fáze 2	Matyáš	dvojrána hned po Dorotě: NL18 jako neškodný štít, pak „A tobě, felčare? Tobě dnes nesešlo nic?“ jako čistý tlak
Popření po baladě (AKT III)	W5 fáze 3	Matyáš	přepsáno — bez cejchu pod rukavicí , viz níže
Nositel misky KRYSA	W5 po baladě	Matyáš	miska zůstává, jinak by směr „snižovat“ neměl vůbec nikoho (Dorota mrtvého polidšťuje, ne snižuje)
Kuchelník ~15:30 — „tíše odepiše Jíru jako mrtvého“ (Bylinkový ortel)	W4	Matyáš	totožné s 3. kolem fámy, přepsaným

Dvě věci, které se přenosem změnily podstatně

1. Třetí kolo fámy (W4 Kuchelník) se nepřenáší doslova. Originál zní „bez publika, bez odporu, sypeš dál sám pro sebe“ — to je muž, který si udržuje **vlastní** krycí historku. Posel si cizí fámou sám pro sebe nemumlá. **Přepsáno na Matyášův vlastní beat:** u brodu, kde se zrovna našel tubus a mluví se o jezdcích, Matyáš zopakuje tu nudnou verzi ještě jednou — a poprvé ji řekne **bez Ctiborova jména**, jako by byla jeho. Nikdo si toho nevšimne. Divák u stolu ano. *(To je chvíle, kdy se z tlumočnicka stane spolupachatel — a je to Matyášův, ne Ctiborův beat.)*

2. Cejch pod rukavicí —  VYŘEŠENO 2026-08-17: Matyáš to říct SMÍ, pod Ctiborovým jménem. (Níže je překonané, přísnější znění z 16. 8. — ponecháno jen pro dohledatelnost úvahy. Platná hranice: „**Cizí slova smíš opakovat všechna, vlastní oči nesmíš přiznat žádné.**“ Relay neimplikuje ohledání ruky, takže celá Ctiborova „skutečná verze“ — šestákový kurýr, kradl měšce, cejch — může zaznít z Matyášových úst jako doslech. Je to zároveň příčka 3 „žebříku“: v tu vteřinu to slyší i on sám.)

Původní, přísnější znění: Ctiborova nejostřejší replika v AKT III — Matyáš říct nesmí: „A víš proč tu rukavici nesundáš? Protože pod ní měl cejch.“ je znalost někoho, kdo tu ruku prohlížel zblízka; z Matyášových úst je to doznání. **Řešení, aby se ten detail neztratil:** rozdělit ho na dvě bezpečné půlky.

- **Dorota dodá pozorování** — má ho na kartě doslova a je nevinné: „*A rukavici nesundal ani u džbánu — to si člověk pamatuje.*”
- **Matyáš dodá jen význam, a to z obecné znalosti, ne z ohledání:** „*Kdo nesundá rukavici ani u džbánu, má pod ní něco, co se neukazuje.*”
- Ani jeden nepřizná nic. Dohromady řeknou totéž co Ctibor. **A Dorota netuší, že mu právě podala nůž** — jejich tichá aliance z L3 tím zůstane celá.
- *Volitelná eskalace, pokud má sál energii:* tentýž detail unese i **Vašek** (ví přesně, co nesundaná rukavice znamená, a kánonicky to chrání — „*Zima na ruce.*”). Vyslovit to by pro něj byla zrada vlastních; **nezavádět plošně**, jen jako nabídku, pokud se ho šlechtic zeptá a hráč sám chce jít do rizika.

Co s ním padá

W0 inspekce · reakce na refrén na vyhlídce · **dual D→C** (nikdy se stejně neaktivoval) · **oddíl D 5→4** a tím se **aktivuje Matyášův dual B→D** ([obsazeni_oddilu_variantni_matice_06.md § 3.3](#) se stává základní konfigurací, ne výpadkovou buňkou) · **modul M1 je spotřebovaný** — mužská osa vyřazovací matice začíná nově na **M2 Havel**.

Původní karta (nadále needitovaná, ponechána jako lore a jako zdroj replik pro fallback):

Vysloužilý žoldák, nyní v panských službách Pirkštejna — Oddíl D (dual C)

Personality: Architect INTJ-T

Jak tě znají ostatní Veterán, který toho zažil víc než ostatní dohromady. Mluví málo, ale když promluví, stojí za to poslouchat. Ostatní ho respektují, i když jim občas leze na nervy svým cynismem. **Ozbrojený ochránce** (i v civilu nosí dýku). Po návratu z válek emočně oploštělý. **Rodinu nemá, odkud pochází nezmiňuje.**

V 4-oddíl modu sedí v D jako cynický páreček s Vlastimilem. Dual s C (pobývá s Vlastimilem také v oddílu C při přechodech).

Tajný zájem — „Nebezpečná zdvořilost” Před třemi dny na Pirkštejně s tím jezdcem — **Jírou Hrubým** — **prohodil pár slov**. Voják s kurýrem, jak se to dělá: odkud jedeš, kde se tu spí, kdy zavírají bránu. Zdvořilost stará jako řemeslo. Jenže pak zmizel glejt — a „*starý voják, co cizímu jezdci vykládal o bráně*” je věta, která končí kariéry, i když v ní není špetka viny.

Ctiborova agenda dne: **udržet Jíru pohřbeného jako bezvýznamného opilce**. Ta historka „spadl s koněm do potoka u Skalice” — **neslyšel ji. Sám ji pustil do světa**. Nudná smrt je náhrobek, pod kterým se nikdo nehrabe.

Zná přesně: Jíra Hrubý, spal U Zlomeného kola, vedl se s ním kupec z Kuttenberka. Tahle znalost mu patří na kartu — **GM šept #3 se ruší** (Ctibor to jméno zná diegeticky sám). Všiml sis, že pravou rukavici nesundal, ani když pil — voják pozná, co se schovává: cejch.

Vedlejší vrstva (volitelná): Když páni ztratí tvář, první letí staří sloužící. Ctiborův cynismus je zbroj a „tři podivné věci“ jsou jeho důkaz, že staré oči pořád vidí nejostřeji.

[HLAVNÍ] ( *Tenhle úkol byl 2026-08-17 škrtnut a nepřenesen — viz blok (VYŘAZENO) nahoře. Ponecháno jako lore.*) Identifikovat během dne **tři podivné věci** — drobnosti, které nesedí — a sepsat si je. Na konci dne je předat Vlastimilovi pro baladu nebo Radovanovi pro vyšetřování. Sám se rozhodne kdy a komu.

Proč tak ochotně hlásí: muž, který horlivě hlásí drobnosti autoritě, je poslední, koho autorita podezírá.

Ranní agenda (nové, S4b, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 4 D4](#)):

- **W0 Pirkštejn — vojenská inspekce:** obcházíš rance a řemení výpravy, kopeš do uzlů: „*Tohle ti spadne do zad za hodinu.*“ Ranní přítomnost, charakterní expozice, žádné publikum.
- **W1 kostel sv. Matouše — „dva staří vlci“:** demonstrativně zůstaneš venku před kostelem, s **Havlem**. Za celou mši padnou tak tři věty na půl úst („*V kostele jsem byl. Jednou. Stačilo.*“). Tvoje mlčení u mše je první čitelné mlčení dne pro meta-quest D.

Fáma — tři kola (S4a přesun, [navrhy_zlepseni_hry_02.md § 2.1](#)): Historku „spadl s koněm do potoka u Skalice“ nasazuješ **poprvé ve W2.5** (padlý strom), před plným publikem — Dorota má první námitku. **Druhé kolo** proběhne na rozcestí pod Talmberkem (W3) — kratší a ostřejší, protože Dorotina námitka už jednou zazněla. **Kuchelník (W4)** je jen třetí, tichá ozvěna — bez publika, bez odporu, sypeš dál sám pro sebe.

Tři podivné věci — odběratel a deadline: šlechtic se u výslechu (W5, fáze 2) ptá starého vojáka jako **prvního z oddílu D**: „*Ty jsi byl na vojně. Co ti dnes nesesedělo?*“ Máš deadline — dřív než tenhle moment přijde, rozhodni se, co (a jestli) řekneš.

Herní tik (vyber 1):

1. Po každé „nové informaci“ se odmlčí: „*Tohle ne. Tohle se nestalo tak.*“
2. Drhne si palcem o palec, kdykoli někdo lichotí nebo lže příliš plyně.
3. Když Vlastimil přehnaně dramatizuje, tiše komentuje směrem k zemi.
4. Před každou novou stopou se podívá nejdřív na lidi kolem, ne na stopu.
5. Před každou novou stopou se podívá nejdřív na lidi kolem, ne na stopu: „*Stopa je odraz člověka, ne naopak.*“ (z *kartičky, rozšíření tiku 4*)

Úvodní věta Ctibor. *Byl jsem u Nikopole a v uherské zemi. Víc netřeba. Půjdu s vámi. Ale předem říkám: pamatujte, ne všechno z toho, co dnes najdeme, musí být pravda.*

Linky: L6 (cynik vůči Vlastimilovi), volně reaguje na L1, L2, L3

Profese / dovednosti: boj se zbraní, taktika, voják-instinkt.

Oddíl: D (domov) · dual→C existuje formálně, ale **nikdy se neaktivuje**. Role: **ozbrojený**. (Per kriticka_recenze_01 §transfer + vyrazovací_plan §7; sjednoceno 2026-08-15 dle

[obsazeni_oddilu_variantni_matice_06.md § 0b](#).)

Co dnes máš udělat

1. **W0:** vojenská inspekce ranců a řemení — charakterní expozice.
2. **W1 u kostela:** zůstaneš venku s Havlem — „dva staří vlci“, pár vět na půl úst.
3. Pozoruj. Mlč. Pokud máš pocit, že někdo lže, prones do země: *„Tohle ne. Tohle se nestalo tak.“*
4. **Vlastimil bude celý den skládat baladu.** Když zazpívá refrén o „jezdci s rudou rukavicí“, poznáš, že popisuje obyčejného kurýra — a buď to tiše komentuj, nebo otevřeně cynicky.
5. **W2.5 (padlý strom): nasad' fámu poprvé**, před plným publikem — *„Ten posel, co se tu loni na podzim ztratil? Slyšel jsem, že spadl s koněm do potoka u Skalice.“* Dorota nejspíš namítne. Přijmi to jako fakt, ne prohru.
6. **W3 Rozcestí pod Talmberkem: druhé, kratší kolo** — historku zopakuješ přímo Dorotě do očí.
7. **Kuchelník: třetí, tichá ozvěna** — sypeš dál bez publika, bez odporu.
8. **Výslech (W5, fáze 2):** šlechtic se tě zeptá jako prvního z D: *„Co ti dnes nesedělo?“* Rozhodni předem, co (a jestli) řekneš — tři podivné věci jsou tvoje, nikdo ti je nevezme.
9. **V krčmě (~19:00), po baladě:** Vlastimil přednese celou baladu. Vstaň a popři ho — ne podle skriptu, ale municí, kterou použij podle nálady chvíle:
 - **Fakta, která znáš:** byl to drobný šestákový kurýr, ne hrdina; spal v hostinci a strhal se s koněm u Sázavy; pod rukavicí měl cejch zloděje.
 - **Rétorické tahy, ze kterých si vybereš:** zlehčit žánr balady („*Básníci dělají hrdiny z kdekoho.*“); postavit proti ní vlastní zkušenost („*Viděl jsem umírat skutečné hrdiny. Tenhle mezi ně nepatřil.*“); nebo jen suchá poznámka a ticho — nechat vzduch domluvit za tebe.
 Vlastimil ti odpoví po svém (viz jeho karta — i on má teď municí místo pevné repliky), ale nejspíš se bude bránit tím, že pravdu balady netvoří fakta, ale smysl.

Balada ti škodí — čím větší legenda, tím víc otázek „kdo s ním mluvil“. Potřebuješ, aby v miskách vyhrála **krysa**: legenda plodí otázky, po kryse se nikdo neptá. Pokud felčar řekne, že rána nebyla od větve, a šenkýřka vzpomene hosta, tvá nudná verze se začne sypat — pak volíš: přiznat pár slov u brány (a unést pohledy), nebo přitlačit lež. Pozor na vlastní palce (tik č. 2): letos se třou, i když lžeš ty.

Smutek (POV — kontradikce i v emoční vrstvě, ne jen v zápletce): Jestli večer vyhraje krysa, budeš jediný, kdo ví, že vyhrál pohřeb beze jména. Smíš to unést mlčky.

Klíčové momenty

- **W0 Pirkštejn:** vojenská inspekce.
- **W1 kostel:** „dva staří vlci“ s Havlem.
- **Vyhlídka (~11:00):** Vlastimil zazpívá refrén. Ty zvedneš obočí. „*Aha. Tak ten kluk od Pirkštejna.*“ — nikomu nic nevysvětluj.
- **W2.5 padlý strom:** fáma — premiéra s publikem, Dorotina první námitka.
- **W3 Rozcestí pod Talmberkem:** fáma — druhé, ostřejší kolo přímo s Dorotou.
- **Volitelně:** pokud k tobě Dorota nebo Matyáš nezávisle přijdou s otázkou, kdo byl ten muž z refrénu, **odhalíš jim ho jménem:** „*Jíra Hrubý. Spal v hostinci U Zlomeného kola poblíž Ratají. Drobný kurýr. Ne hrdina.*“
- **Kuchelník (~15:30):** fáma — třetí, tichá ozvěna: „*Prý do Kутtenberka nedošel. Spadl s koněm do potoka u Skalice.*“
- **Krčma, výslech (fáze 2):** šlechticova otázka na tebe jako prvního z D.
- **Krčma po baladě (fáze 3):** vstaneš, cynický komentář. To je jádro L6.

Tvé volby

- **V krčmě otevřeně popřeš Vlastimila, nebo to necháš jen tichým komentářem?**
- **Výslech:** co ze „tří podivných věcí“ řekneš šlechtici, a co si necháš?

DOPLŇKY / ZÁLOHY

Dětské role

Původně z [glejt_karticky_detske_role_00.md](#) ; smysl, kotvy a fallbacky doplněny 2026-08-15 z [detske_role_zapojeni_07.md](#) , relikvíář a NL10 z [relikvie_symbolika_02.md](#) .

Sedm pravidel, která platí pro všechny tři role (GM):

#	Pravidlo
P1	Nulový klíč. Dítě nikdy nenese informaci, bez které hra nemůže pokračovat. Nese ozvěnu, nikdy klíč.
P2	Dvoji čtení. Dětský beat je vždy překryv nad beatem, který by proběhl i tak. Nikdy se pro dítě nezakládá vlastní scéna.
P3	Dospělý patron. Výchozí klíč: Vlastimil → Kronikářka · Bartoloměj → Nositelka relikviáře · Vašek → Strážkyně pečeti. Patron s dítětem <i>hraje</i> , nehlídá ho.
P4	Firewall hlavní zápletky. Dítě nikdy nedostane informaci o krádeži glejtu a nikdy nic o krádeži neodhalí.
P5	Tichý opt-out. Každý beat má neverbální variantu (nakreslit, podat, ukázat, pokývnout).
P6	Dítě není terč. Žádné obvinění, výsměch ani „výslech“ na dítě. Jediná výjimka (DK3) je předem domluvená s rodičem.
P7	Dítě není nástroj obvinění. Nic se nesmí navázat tak, aby z dětského rozhodnutí byl rozsudek nad jmenovaným dospělým.

Role jsou psané ♀; mužské varianty názvů: **Kronikář · Nosič relikviáře / Snář · Strážce pečeti**, obsah beze změny.

Kronikářka / Malířka ♀ [VEDLEJŠÍ]

Kreslířka výpravy

Kdo jsi Výprava potřebuje svědka — někoho, kdo zaznamená, co se dnes stane. Ten úkol připadl tobě. Dostáváš **skicák a uhlík** ⚙️ (#Dite-B). Jsi jediná, kdo bude mít na konci dne obrázkový důkaz o tom, co se přihodilo.

Tvůj tajný úkol Během výpravy **nakresli tři věci**, které ti přišly podezřelé nebo důležité — místo, předmět, chování někoho z výpravy. Nikomu neukazuj zápisník dřív, než výprava dojde do cíle. Tam ho slavnostně předáš veliteli.

Herní tik Když se něco zajímavého děje, zpomalíš, pozorně se díváš a pak si to nakreslíš. Na otázku „co kreslíš?“ odpovídáš: „*To se dozvíte až na konci.*“

„Nakresli to.“ Kterýkoli dospělý tě smí požádat: „*Nakresli to, ať se to nezapomene.*“ — a ty rozhodneš, jestli nakreslíš.

Úvodní věta *Jsem kronikářka této výpravy. Co se dnes stane, nezapomene se — já se o to postarám.*

Smysl role (GM): celý den je o knihách, které se dají zkazit — Radovan si kupuje Vavřincovy zápisy (Q4), purkrabí vede dvojí knihu, oddíly si zápisy před výsledkem „uzavírají“. Dětský zápisník je **třetí kniha: nikdo ji nekoupí a nikdo ji nezabaví**. Není to důkaz, je to zrcadlo. Funkce není odhalit, ale způsobit, aby dospělým začalo záležet na tom, co se o nich zapíše. **Kresba se navíc nedá přeformulovat** — nakreslený člověk u nakresleného kamene je nakreslený člověk u nakresleného kamene.

Tři kotvy: (1) **W0** velitel ji veřejně jmenuje kronikářkou a předá zápisník: „Kresli všechno, co bude stát za pamatování.“ — (2) **W2.5** Vlastimil zkouší sloku na malém publiku, ona kreslí ležení; kdykoli během dne **DK3** (viz karty A1/C1). — (3) **W5 fáze 2:** předá zápisník na začátku výslechu; šlechtic vybere **jednu kresbu**, otočí ji k sálu a zeptá se „A co je tohle?“ Dítě odpoví vlastními slovy nebo jen ukáže prstem. Šlechtic nekomentuje.

Provázání: Jsi Vlastimilova „sběračka útržků“ — nosíš mu, co jsi zaslechla, on ti za každý útržek zaplatí veršem. Umíš-li kreslit, umíš nakreslit i pečet: když Havel u Kuchelníku vytáhne tubus, smíš si ho obkreslit (rozsudek nad pečetí patří dál Vavřincovi).

Když dítě chybí: Vlastimil sbírá útržky sám (má to v kartě), DK3 se hraje s Vavřincovým zápisníkem, výslech začne rovnou oddílem C. Nic se nekácí.

Pro rodiče Zápisník a uhel připraví organizátor. Role **nevyžaduje umět psát ani číst** — stačí kreslit. Pomozte dítěti si všímat detailů. Zápisník je krásná památka z výletu.

Nositelka relikviáře / Snářka ♀ [VEDLEJŠÍ]

Strážkyně posvátného předmětu a božího znamení

Kdo jsi Před výpravou ti byl svěřen posvátný předmět — **relikviář s relikvií** ⚙️ ([#Dite-A](#)), malá krabička, o které se říká, že přináší výpravě ochranu. Zároveň se ti tu noc zdál zvláštní sen. Kněží říkají, že takové sny jsou boží zprávy — a ty celý den přemýšlíš, co znamenají.

Co je na relikviáři napsáno Nápisu vyrytému na relikviáři nerozumíš, je v latině. **Kaplan Bartoloměj ti ale vysvětlil, že jedna strana znamená „Světlo svítí v temnotě“ a druhá „Jen Bůh soudí spravedlivě“**, a naučil tě to jako ranní modlitbičku. Latinsky nemluvíš — když se tě někdo zeptá, řekneš to česky.

Tvůj tajný úkol Chraň relikviář — nesmí se ztratit ani ho nesmí nikdo vzít. Kdo tě požádá, aby se ho směl dotknout pro štěstí, **ty rozhodneš, jestli dovolíš**. Je to malá, ale reálná moc. Zapamatuj si taky, **kdo tě dnes o dotek požádal** (stačí tři jména). Zároveň sleduj, jestli se tvůj sen během dne nějak vyplňuje.

Tvůj sen *Noc předtím, než jste se vydali na cestu, se ti zdál zvláštní sen. Ležela jsi blízko relikviáře a z nápisu na něm vytrysklo jasné, hřejivé světlo. Prořizlo tmu v lese a tys byla v bezpečí. Jenže jak to světlo sílilo, všimla sis, že kolem vás stojí vysoké černé stíny. Nebyly to stromy ani bubáci — byly to stíny lidí, kteří šli s tebou. A jeden z nich stál kousek stranou od ostatních a byl delší než ten, komu patřil. Z druhé strany relikviáře sálal takový chlad, že tě z toho rozbolely prsty. Ve snu ses zeptala: „Proč to světlo tak studí?“ a hlas odpověděl: „Protože světlo ukazuje všechno takové, jaké to doopravdy je.“*

Herní tik Na místech, kde cítíš nebezpečí — přechod přes potok, vstup do lesa — držíš relikviář oběma rukama před sebou.

Úvodní věta *Nesou mě sem dvě věci — tato krabička, kterou musím chránit, a sen, který mi dal Bůh. Až dojdeme na konec, řeknu vám, co znamenal.*

Smysl role (GM): ve hře se všechno dává za něco — Radovan ochranu za zápisy, Štěpán platí za sledování, klášter chce desátek, převor hlášení. **Dítě rozdává ochranu zadarmo a smí ji odepřít, aniž by se kdokoli mohl odvolat.** Je to jediná moc ve hře bez páky a bez ceny — a dospělí o ni musí prosit dítě. Blažej, který celý den lže o klíčích na opasku, prosí děvče o dotek pro štěstí; nemusí se to nijak zahrát, stačí, že se to stane.

Tři kotvy: (1) **W1 sv. Matouš** — Bartoloměj relikviář požehná a přečte nahlas oba nápisy i s překladem pro celou družinu; zadní stranu ještě nečte („*je otřelá, na to potřebuju světlo a klid*“). Tady zároveň začíná **NL10** (viz karta A3). — (2) **W2.5** GM tiše připomene sen. — (3) **Konec W5 fáze 4**, jako poslední věc večera: **sen** → **zadní nápis** → **jméno**. Dítě řekne, co se jí zdálo; Bartoloměj otočí krabičku ke svíčke, přečte zadní stranu a **zmlkne**; teprve pak dítě řekne, komu dotek odepřelo (a případně ta tři jména). **Nikdo nedodá pointu, nikdo na to nenaváže.**

— **GM:** k relikviáři se váže tajemství, které se dítě nesmí dozvědět — viz

[relikvie_symbolika_02.md § 6.3](#).

Když dítě chybí: relikviář veze Bartoloměj v mošně, požehnání i NL10 proběhnou beze změny, sen se nekoná. Nic se nekácí.

Pro rodiče Relikviář připraví organizátor. Sen je záměrně neurčitý — nechte dítě interpretovat volně. Připomeňte mu ho v půlce trasy.

Strážkyně pečeti / Tichá zvědka ♀ **[VEDLEJŠÍ]**

Nedůvěřivá pozorovatelka výpravy

Kdo jsi Ráno ti biřic Vašek svěřil **svůj zapečetěný rozkaz** ⚙️ ([#Dite-C](#)) se slovy: „*Tohle mi drž a do večera mi to vrať. Ty to neztratíš.*“ List nesmíš otevřít a nesmíš ho nikomu dát, dokud výprava nedojde do cíle. K tomu ti půjčil svou omšelou kartičku s otiskem pečeti: „*Tyhle tři znám. Co nemá ani jeden, tomu nevěř.*“

Tvůj tajný úkol Celý den pozoruj ostatní a všímej si tří věcí: kdo mluví víc, než potřebuje; kdo se vyhýbá určitým tématům nebo pohledům a stojí trochu stranou; a kdo se chová jinak, když si myslí, že ho nikdo nesleduje. Smíš svá pozorování říkat nahlas. Na konci dne vrať rozkaz a **ukáž prstem na osobu, které nejméně důvěřuješ** — a vysvětlí proč.

Herní tik Upřeně se dívej na lidi. Když někdo udělá něco podezřelého, tiše zatáhni dospělého za rukáv a ukaž prstem. Rozkaz nikdy nepouštíš z ruky.

Úvodní věta *Mám pro biřice list. Ale vrátím mu ho až na konci. Zatím jen poslouchám.*

Smysl role (GM): oddíl D je Maska, L6 se jmenuje „Pravda v mlčení“, meta-quest D sbírá pětkrát *kdo neřekl slovo, když měl*. Celá hra stojí na tom, že dospělí vědí, co se nesmí říct nahlas, protože každý má co ztratit. **Dítě nemá co ztratit — proto je jediné, kdo to řekne.** Ukázání prstem není odhalení, je to demonstrace, že to celý den šlo. Obvinění je bez důkazu, hra ho nepotvrdí ani nevyvrátí (P7) — nic to nerozbije.

Kartička otisků (Vaškova, půjčená): (1) dvě černé zkřížené ostrve — pán ratajský · (2) svatý Prokop se spoutaným čertem — sázavský klášter · (3) dvouocasý lev — královská kancelář. Kartička je kreslená, ne otiskovaná. **Co má na podvrhu najít:** ne neshodu, ale to, co tam chybí — „Každá pečeť něco má. Když nemá nic, něco je špatně.“ Tubus u brodu nese hladký kroužek **bez znaku**, vosk je litý amatérsky a šňůra se dá vyvléknout, aniž se pečeť poruší. **Rozsudek patří Vavřincovi** (L3 Beat 7c) — dítě je ozvěna, ne soudce.

Tři kotvy: (1) **W0** rozkaz + kartička od Vaška. — (2) **W4 Kuchelník:** Havel jí smí tubus ukázat; GM doplní lupu. — (3) **W5 fáze 3**, hned po doznění protihlasu k baladě: vrátí rozkaz a ukáže prstem.

Večerní tečka: rozkaz má na rubu jednu řádku navíc a v textu doložku o mzdě posla — viz

#Dite-C v § Tabulka herních předmětů ([linky_detaily_16.md](#)).

Když dítě chybí: tubus posoudí rovnou Vavřinec, místo prstu položí šlechtic ve fázi 2 otázku „Kdo tu dnes mlčel, když měl mluvit?“ (už v meta-questu D), rozkaz se nepoužije.

Pro rodiče Rozkaz s pečetí i kartičku připraví organizátor. Večerní „obvinění“ je čistě pro zábavu — dejte obviněnému prostor se bránit. Netlačte na dítě, pokud se nechce vyjadřovat nahlas — může list jednoduše vrátit.

Křížová mapa linek

Linka	A	B	C	D
L1a — Hra o purkrabího	Eliška (VYŘAZENO)		Klára, Aneta, Vašek (M3 mince)	Dorota (past)
L1b — Splátka za sestru		Blanka, Ludmila		
L2 — Vina za noc	Blažej, Vavřinec, Eliška (vztah) (VYŘAZENO), Hedvika (svědek), Bartoloměj (zpovědník)			
L3 — Nechtěně zapletení		Matyáš (dual→D)		Dorota, Přibyslava

Linka	A	B	C	D
L4 — Klášter, mlýn		Ludmila, Bětko, Blanka		(Ludmila jen při aktivaci dualu §3.3)
L5 — Krev mé krve		Bětko, Havel (nepřímě)	Vašek (z Ledečka) (dual→D při vypadlé Anetě)	
L6 — Pravda v mlčení	Hedvika, Bartoloměj	Havel (deflátor, fallback po Ctiborovi)	Radovan	Vlastimil, Matyáš (dual B→D aktivován; protihlas balady — fallback po Ctiborovi (VYŘAZENO)), Dorota (dual→C při vypadlé Anetě)

(Tabulka sjednocena 2026-08-15 s autoritativním [obsazeni_oddilu_variantni_matice_06.md § 0b](#) : **Bartoloměj je od přesunu C→A v oddílu A**, ne C — tabulka ho v L2 i L6 vedla pořád v C; **Ludmila je domovsky v B**, ne A; doplněny duály Matyáše, Vaška a Doroty.)

Místa trasy → postavy

Místo	Postavy a co tam dělají
Vyhlička nad Sázavou	Sociální konfrontace mezi oddíly
Rozcestí pod Talmberkem	Klára — rodný kraj; Havel — místo tábora cizinců v okolním lese
Ledečko (kovářova výheň)	Matyáš — výheň za řekou; brod existuje, přejít znamená volbu opustit skupinu (oprava N6, _11)
Kuchelník (mlýn)	Bětko — zastávka u mlýna; Vašek — tichý pohled na Bětko
Kuchelník (hraniční kámen)	Ludmila — prohlídka, dokumentace pro převora

Rizika a krizový management

Pro hráče

Co dostane do ruky:

- Krátký společný briefing (10 min, ústní)
- Vlastní karta postavy (1 stránka A5, 200-450 slov podle náročnosti)
- U **čtyř hráčů** (Klára, Bartoloměj, Vašek, Vlastimil) navíc předbrief 5 min osobně s GM

Co si musí pamatovat:

- Veřejné bio + úvodní větu (lehce, je na kartě)
- 1-3 klíčové akce + 1-4 volby (na kartě, ale musí zapracovat)
- Klíčové momenty na trase (kdy se kde co děje — na kartě je sekvence)
- Herní tik (pouze 1, vybraný)

Náročnost: rozložení postav podle náročnosti (lehké / středně náročné / hutné / nejnáročnější) i to, které dvě role musí dostat zkušení hráči — viz tabulka v METODICE, sekci „1. Hodnocení složitosti hraní“ (sloupec Náročnost); čísla se nepřepisují na dvou místech.

Pro GM

Co musí mít připravené: fyzické rekvizity a NPC role (lze rozdělit mezi GM a asistenta), časované cues rozložené do celého dne a předbrief pro driverské postavy (Klára, Bartoloměj, Vašek, Vlastimil) plus krátký osobní briefing pro ostatní. Přesný rozpis rekvizit, rolí a počtu cues — viz „GM cue-list (časová osa)“ na konci dokumentu.

Kritická místa, kde GM potřebuje plnou koncentraci: vyhlídka, Kuchelník a krčma — tam se v krátkém čase kupí nejvíc cues najednou. Přesné počty a jejich rozpis — viz „GM cue-list (časová osa)“.

Doporučení: GM si musí mít asistenta na vyhlídce a v krčmě, jinak některé cues vypadnou. Asistent může být ze „šlechty Kутtenberka“ — někdo, kdo přijede v 11:00 (předbrief 10 min) a v 19:00.

Reálné riziko hraní

Riziko	Pravděpodobnost	Mitigation
Hráč přehlédne cue	Vysoká	Karty mají sekvenci, GM stačí přijít s rekvizitou — i bez cue postava pochopí
Hráč nedělá svou linku	Střední	Karty jsou akce-orientované; pokud někdo hraje pasivně, linka přežije přes jiné nositele
Klára nebo Bartoloměj selžou	Střední	Bez nich klíčové linky kolabují → musí být zkušení hráči
GM nestihne cue	Vysoká	Asistent na klíčových místech
Hráči si linky odhalí navzájem	Střední	Karty jsou tajné; jen ústní výměnou. Reálně ohrožené v krčmě po alkoholu
Trasa se zpozdí	Vysoká	Cues jsou flexibilní — místo > čas; když dorazíme na vyhlídku 11:30, cues stejně proběhnou

Otevřené body herního designu

Zatím žádné otevřené body k řešení — placeholder pro budoucí poznámky z dalších revizí.

GM cue-list (časová osa)

Tato příloha nebyla v původním zadání sloučení výslovně jmenovaná, ale je přidána nad rámec zadání, aby po smazání [postavy_karticky_06.md](#) nezmizela žádná instrukce — viz rozhodnutí v [navod_sloucení_postav_komplet_09.md](#), bod 0.3.

Pro rychlou orientaci GM — co dělat, kdy, komu, s jakou rekvizitou. Seřazeno chronologicky. Značky **W0–W5** (vč. **W2.5** a **W3.5** z S4a a **W4.5** — vyhlášení heroldem, 2026-08-17) odpovídají synchronizačním oknům z [linky_detaily_16.md](#), sekce „Trasa s časováním“; úseky mezi zastávkami (cesta k rozcestí pod Talmberkem, návrat) žádné synchronizační okno nemají.

Přečíslováno S4b: cues jsou seřazené podle obsahu a okna, ne podle starých čísel — GM cue-list z [_15](#) je zastaralý (odkazoval na mince #L1a-B a starou ženu u potoka, obojí škrtnuto S4a; okno W4 bylo ještě slité). Kdo hledá starý cue podle čísla, nedohledá ho — hledej podle okna a jména postavy.

Před hrou (příprava)

Beat bez vlastního čísla, mimo T+ konvenci: z pohledu hráčů hra logisticky začíná už příjezdem vlakem a přesunem do kempu na Břečkárně, pokračuje stavbou tábora a končí přesunem na Pirkštejn/náměstí k formaci W0. Přesné časy, vzdálenosti a paralelní předbriefy:

[harmonogram_dne_2026-08-21_01.md](#).

-  Připravit rekvizity: #L1a-A, #L1a-C, #L1a-D, #L2-A, #L3-A, #L3-E (den předem!), #L4-A, #L4-B (kámen předem převést na brod!), #L5-B, #L5-D, #L6-A, #L6-B (kostra balady).
Hedvičin ranec [#Ranec-Hedvika](#) **se sem nepočítá** — sbalí si ho hráčka Hedviky sama a nese ho s sebou celý den; GM ho nikam neukládá. (Oprava 2026-08-16: dřív tu stálo „uložit den předem na místo W2.5, stejná operace jako kámen“ — to už neplatí.)
-  Domluvit role: posel u brány (GM), poutník u sv. Matouše (GM), Marika v krčmě (nejlépe někdo ze „šlechty Kutenberka“ mimo LARP — 5 min brief, totožná osoba jako „host z města“ u cue #35). Krčmář, otec mlynář a žena u potoka byli odstraněni — GM převzal jejich repliky nebo odpadly úplně (S4a, škrť 4).
-  Předbrief: Klára (5 min), Bartoloměj (5 min), Vašek (5 min), Vlastimil (5 min) — viz METODIKA, sekce 3. Plus krátký osobní briefing pro: Blažeje, Vavřince, Hedviky, Ludmilu, Bětku, Blanku, Matyáše, Radovana, Dorotu.
-  **Den předem projet trasu** a vybrat konkrétní místo pro W2.5 „U padlého stromu“ (4 kritéria — viz [linky_detaily_16.md § W2.5](#)), uložit tam ranec a poznamenat si GPS/orientační bod.

~9:00 — Pirkštejn / start (W0) (7 cues — #8 škrtnut)

#	Komu	Co	Rekvizita
1	Klára	Posel u brány předá váček s lístkem od Štěpána	#L1a-A
2	Blažej	Hanušův písař předá seznam noční hlídky	#L2-A
3	Ludmila	Předat modlitební knížku s pokyny převora	#L4-A
4	Bětko	Předat kopii dopisu od Janka	#L5-B
5	Vlastimil	Předat prázdný pergamen + kostra balady	#L6-A

#	Komu	Co	Rekvizita
6	Přibyslava	Připomenout: máš v kapse prsten	(vlastní rekvizita #L3-A)
7	Vašek	Připomenout: máš starou minci	(vlastní rekvizita #L5-A)
8	Ctibor	[ŠKRTNUTO 2026-08-16 — Ctibor (VYŘAZENO) . Vojenská inspekce ranců a řemení padá bez náhrady (expozice bez publika, nikdo jiný nemá důvod kopat do cizích uzlů).]	—

~10:00 — Kostel sv. Matouše (W1) (4 cues)

#	Komu	Co	Rekvizita
9	Vavřínek	Šeptem: „Otec by tě dnes přijal.“	—
10	Bartoloměj	Šeptem: „Otče, zpovědní tajemství je absolutní. Máš podobenství.“	—
11	Havel	(sám svolá oddíl B na ranní čtení trasy)	—
12	Blanka + Bartoloměj	(sami sehrají latinskou výměnu P10)	—

(Cue „mince na kamenné lavičce“ #L1a-B škrtnuta S4a, less-is-more škrť 4 — nenesla žádnou informaci navíc.)

~11:00 — 11:45 — Vyhlídka (W2) (7 cues)

Cues 15–19 odpovídají napětím V1–V7 z [Linky_detaily](#) (V-menu) — to je totéž rozhodnutí, ne dvě evidence. Říd se pravidlem V-menu: vyber 3–5 z nabídky podle skupiny, nehraj automaticky všech sedm najednou.

#	Komu	Co	Rekvizita
13	Klára	Druhý zapečetěný dopis pro Radovana	#L1a-C
14	Aneta	Lístek o průjezdních právech	#L1a-D
15	Vlastimil	(sám zazpívá refrén)	—
16	Hedvika	Šeptem upozornění na Blažejovu chvástavou větu	—
17	Blažej	(sám prohlásí: „Klíče tam, kde být měly — a já od klekání do rozednění nesundal opasek.“)	—
18	Ludmila + Blanka	Drbna (jako poutník): „Říká se, že má víc měšců než modliteb.“	—
19	Vašek + Bětko	Drbna (jako kupec): „Líska prý zhebnul u Sázavy. Banda se rozpadla.“	—

~12:20 — 12:50 — W2.5 „U padlého stromu“ (nové okno, S4a) (2 cues)

Strop 2 GM úkonů zrušen 2026-08-17 (rozhodnutí kurátora: „GM to zvládne, 2 je hodně málo, rozumnější je 8+“). Okno unese tolik úkonů, kolik jich GM stačí odehrát — orientačně **do 8**. Zbylo tu jen jedno plánovací pravidlo: **premiéra fámy musí proběhnout před shromážděným publikem**, jinak nefunguje třídilný oblouk.

Zbytek W2.5 je hráčský provoz (viz karty A3, A4, B1, B4, C1/DK2, C2, D1, D2 — ~~D4~~ (VYŘAZENO), jeho fámou nese B4) — GM do něj vstupuje podle potřeby — **strop dvou úkonů zrušen 2026-08-17**.

#	Komu	Co	Rekvizita
20	Bětko + Ludmila	GM aranžmá — posadí je na týž kmen; šeptem Bětky: „Ona je z kláštera. Kuchelník je tvoje.“	—
21	(dítě — Snářka)	Připomínka snu	—
—	Matyáš + Dorota	[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] (sami sehraji fámu-premiéru s první námitkou — ne GM úkon, ale hlídej, že proběhne s publikem). ⚠ Matyáš ji tlumočí pod Ctiborovým jménem („Starý Ctibor tvrdil, že...“) — je to doslech, ne jeho znalost; Dorotina námitka pak míří na nepřítomného, ne na Matyáše, a tichá aliance L3 to přežije.	—

~13:00 — Cesta od padlého stromu k rozcestí pod Talmberkem (0 cues)

(Pochodové šepky #18/#28/#29 z [_15](#) — S4b: primární mechanismus se stěhuje na podmíněné věty na kartách [Blažej, Vavřinec, Dorota]; GM šept zůstává jen jako fallback pro pasivního hráče. Viz jejich karty.)

~13:30 — Rozcestí pod Talmberkem (W3) (2 cues)

GM: reálně do vsi Talmberk nedojdeme — zastavení proběhne na kopci před sestupem, přesné místo (Ledečko / Podskalí / Kuchelník) určí trasa TopSeekeru toho dne.

(Cue „stará žena u potoka“ #20 z [_15](#) škrtnuta S4a, škrť 4 — rozcestí pod Talmberkem je teď pro L1a tiché okno. Kozinka #L3-C, dřív cue zde, se předává sama přes Havlovu kartu.)

#	Komu	Co	Rekvizita
22	Havel	Stržený kus červené kozinky u cesty	#L3-C
25	Vašek + Bětko	Šeptem Vaškovi: „Bětko — to je Janka. Líska.“	—

~14:30 — Ledečko (W3.5, nové okno, S4a) (2 cues)

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

#	Komu	Co	Rekvizita
23	Matyáš	Ukázat přes řeku dýmající výheň: „Jíra tam šel.“	—
24	Havel + Vašek + Bětko	NL3 — oka v panském lese severovýchodně od brodu	—

(DK3 „Kronikářčina kresba“ u Blažeje a D3×A6 „druhá součástka“ u Přibyslavy jsou hráčská iniciativa, ne GM cue — viz jejich karty.)

~15:00 — Ledečko → Kuchelník, cesta (0 cues)

(Cue #25 „Vašek + Bětko“ přesunut výše pod W3 (~13:30) — kanonický čas odpovídá SYNCHRONIZAČNÍM OKNŮM v [linky_detaily_16.md](#), dřív tu byl duplicitně/nesprávně načasovaný. Fallback cue „Matyáš + Dorota, pokud neproběhlo na vyhlídce“ z [_15](#) odpadá — L3 tichý kontakt teď garantovaně proběhne ve W2 [L3/#4], fallback už není potřeba.)

~15:30 — 16:30 — Kuchelník (W4) (5 cues)

#	Komu	Co	Rekvizita
26	Ludmila	Hraniční kámen u brodu (předem připravený, čerstvě „posunutý“)	#L4-B
27	Blanka	Šeptem: „ <i>Tvůj pán by za třikrát víc, než nabízí ten druhý.</i> “	—
28	Radovan	Předat dopis (pokud Klára nedoručila, tak druhý posel u brodu)	#L1a-C nebo fallback
29	Havel	GM upozorní: „ <i>U vývratu staré olše je hlína čerstvě přehrabaná.</i> “ — nález tubusu	#L3-E
30	Vavřinec	„ <i>Pečet' ať posoudí písař.</i> “ — ověření pečeti tubusu (nebo na návratu)	—

(Cue „Havel + Vašek, pečet' z KH“ z [_15](#) škrtnuta — nahrazena přesnější Vavřincovou pečeti #29/#30 výše.)

~17:00 — 18:00 — Kuchelník → Rataje, návrat (4 cues)

#	Komu	Co	Rekvizita
31	Vavřinec	Šeptem: „ <i>Cesta zpět končí. Co se nestane teď, nestane se.</i> “ (fallback — primární je karta)	—
32	Dorota	Šeptem: „ <i>Kupec z Kutné Hory seděl u stolu. A komu jsi to říkala ty?</i> “ (adresný hrot, upgrade S4b; fallback — primární je karta)	—
33	Bartoloměj	Šeptem: „ <i>V krčmě budeš mít volbu. Pamatuj na podobenství.</i> “	—
34	Všechny oddíly	Karta velí: „ <i>Než uvidíte střechy Ratají, zápisy uzavírejte.</i> “ — finalizace zápisů meta-questů (velitelé vedou, u A Blažej)	—

(Matyáš — rameno s Havlem a Q9b follow-up s Vavřincem — hráčská iniciativa, viz jejich karty. Blanka — koncept dopisu do notýsku — totéž.)

~18:15 — Horní hrad / náměstí, po finále TopSeekeru (W4.5, 1 cue, nové _18)

#	Komu	Co	Rekvizita
34b	Vlastimil	Předat znění Hanušova vyhlášení — herold ho přednese nahlas celé výpravě: „... <i>zápisy přednesete dnes večer u stolu, poslouchat bude jeho člověk. Pan Hanuš soudí zítra. Dnes večer se soudí jen slovem: nikdo nebude svázán, nikdo vyhnán.</i> “	proužek s textem (bez ID — herold zvládne i z paměti)

⚠ Tenhle cue nese mandát celého večerního výsledku — bez něj má kdokoli u stolu (typicky Radovan) plné právo odmítnout skládat účty cizímu člověku. Plné znění a odůvodnění: [linky_detaily_16.md § Vyhlášení u Horního hradu](#). **Je-li Hanuš přítomen** (asi 80 %), stačí, že výpravu propustí — mluvit nemusí. **Není-li**, vyhlášení proběhne beze změny; herold ohlašuje pánovu vůli, ne pánovu přítomnost. Kdyby chyběl Vlastimil, přečte to kterýkoli velitel oddílu nebo GM jako hlas z brány.

~18:45 — Krčma, fáze 0 — ZRUŠENO (0 cues)

(Fáze 0 zrušena 2026-08-15 s vyřazením Elišky ([VYŘAZENO](#)) — viz [linky_detaily_16.md § runbook fáze 0](#): „Fáze 0 je prostý příchod výpravy do krčmy.“ GM cue-list to dřív nezachytil; opraveno 2026-08-16.)

#	Komu	Co	Rekvizita
35	Eliška (VYŘAZENO)	(sama) dorazí první, pomáhá chystat stoly — padá bez náhrady	—

~19:00 — Krčma, fáze 1: usazení, jídlo, kostky (2 číslované cues + 4 nečíslované, které si hráči odehrají sami)

#	Komu	Co	Rekvizita
36	Blažej + Hedvika	Marika (nebo „host z města“, less-is-more R4) přistoupí k Blažejovi: „Odešel jsi moc brzo. A nechal jsi u mě opasek — mám ho pod pultem.“ (opasek = klíče)	(role)
—	Vlastimil	(sám: připitek veliteli — „ noc na hradbách “; udička pro Blažeje). Kaskáda, když nezazní: host z města → Dorota → GM šeptem Blažejovi	—
—	Blažej	(sám odpoví na připitek pojistkovou větou — MUSÍ zazníť, jinak nemá gesto co popírat)	—
—	Marika / host	Přijde k Blažejovu stolu, řekne svou větu a POLOŽÍ opasek. Kaskáda: Marika → GM beze slov („Od Mariky.“) → Dorota.	#L2-D
—	Hedvika	(sama: mísa + opasek + „Našlo se to u výčepu, pane. Prý je to vaše.“) — chráněná položka fáze 1 , do minuty po Blažejově větě	#L2-D
—	Vavřinec	Posel z hradu (NPC-15) předá lístek: „Od hospodyně z Pirkštejna. Prý to nechal nějaký písař ze Sázavy a ptal se po vás.“	#L2-C
36b	Vašek	Měsíc od staré bandy — jiný host (ne Marika) přistoupí k Vaškovu stolu, jmenovitě a nahlas: „Někdo to nechal pro tebe. S jménem ‚Vašek‘. Ať píšeš na zdraví.“ Položí měsíc a odejde. Uvnitř: druhý kus téhož znaku jako #L5-A + pár grošů. Hlasitá, veřejná chvíle — schválně jiná nálada než tichý pozdější vzkaz o Lískovi. Vašek ho schová; neukazuje ho. ▲ Žádný mechanický dopad — nepočítá se do Lískovy bilance F1–F4. Je to čistě jeho osobní beat (přesunuto z fáze 4, 2026-08-16 — viz analýza_eliska_gesto_penize_05.md § 4.5/e , ROZHODNUTO: odděleně od F1–F4 a nahlas).	#L5-D
—	—	(Q7 Hedvika↔Eliška — VYŘAZENO 2026-08-15 , Eliška se nehraje)	—

~19:25 — Krčma, fáze 2: výslech (4 cues)

#	Komu	Co	Rekvizita
37	Kronikářka	Předává zápisník veliteli na začátku výslechu	—
38	Dorota	[Ctibor (VYŘAZENO) → Dorota (fallback)] Šlechticova otázka jako první z D — přeformulováno ze slovníku vojáka: „Šenkýřko. Ty čteš lidi u stolu líp, než já čtu listiny. Co ti dnes nesedělo?“ (Dorota nese „tři podivné věci“ a doručuje obsah.)	—
38b	Matyáš	[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] Hned po Dorotě dvojrána : nejdřív štít „Felčare — kdo dnes potřeboval tvé umění?“ (odpoví neškodnou pravdou o Havlově rameni), pak nůž „A tobě, felčare? Tobě dnes nesedělo nic?“ Obsah se od něj nečeká — je to čistý tlak. Nech ticho být; mlčení je odpověď a oddíl D si ho zapíše.	—
39	Havel	Šlechticova otázka: „A ten tábor v lese. Kdo o něm věděl?“ — Havel vede rekonstrukci za B	—

(Pořadí výslechu C→A→B→D — viz oddílové karty a [oddilove_meta_questy_04.md](#) . Q4 Beat 4 — Radovan pozoruje Vavřince — proběhne tiše na pozadí této fáze, EXTRA, aktivní.)

(Nové_18: vyslychající otevře připomenutím vyhlášení — „**dnes se soudí jen slovem, pan Hanuš soudí zítra**“ — a položí aspoň jednu otázku někomu bez hodnoty: u A Hedvice, u C Kláře nebo Anetě. Viz [oddilove_meta_questy_04.md](#) body 0 a 5b.)

~19:50 — Krčma, fáze 3: balada (2 cues)

#	Komu	Co	Rekvizita
40	Vlastimil	(sám přednese celou baladu)	#L6-B
41	Dorota	Po Matyášově popření (primárně Ctiborově — (VYŘAZENO)): Dorotina eulogie (vlastní volba) + záloha u kováře (host z města, po sečtení misek)	—

(Bartoloměj — vlastní volba vstát s podobenstvím/obřadem/mlčet — hráčská iniciativa.
Vlastimilova otázka Přibyslavě patří do fáze 4 níže.)

~20:15 — Krčma, fáze 4: tiché dozvuky (4 cues)

(Měsíc od staré bandy [#L5-D](#) už tu **není** — přesunut do fáze 1, viz cue #36b. Zůstal jen vzkaz o Lískovi, teď bez souseda, se kterým se dal splést.)

#	Komu	Co	Rekvizita
42	Blažej	(sám položí Vaškovi otázku variantu IV: „Slyšel jsi dnes něco, o čem bych měl vědět?“)	—
43b	Vašek + Bětka	Vzkaz o osudu Lisky (F1–F4) — v sáčku, po baladě, tiše, mimo skupinu, s jednou větou dle bilance (viz linky_detaily § 5.10). Otevírá se; Vašek ho nejspíš podá Bětce. Zaříd, aby to Havel zahlédl (ozvěna bilance).	#L5-Vzkaz-Líska
44	Vlastimil	GM připomene půlvjem — Vlastimil se zeptá Přibyslavy: „Cos to tenkrát v noci zvedala z podlahy?“	—
45	Klára	Host u stolu: „Pán Štěpán se ptá...“	(role)

(Kolem F1–F4 [cue **#43b**] drž GM ticho — nic jiného se v tu minutu neděje, viz runbook.)

Celkem 46 explicitních cues (přepočteno 2026-08-17 kus po kuse proti tabulkám výše — dřívější „45“ už neplatilo. Bilance: základ po S4b, **–#8** Ctiborova inspekce, **–#35** Eliška fáze 0, **+ #34b** vyhlášení heroldem, **+ #38b** Matyášova dvojrána. Číslo samo o sobě nic negarantuje — říd se oknem a jménem, ne pořadím.) + průběžné podpurné vsuvky a hráčská iniciativa (karty).

Konec master dokumentu (verze 19). Mechanicky sloučeno z [postavy_detaily_09.md](#) (Konec verze 07, „Připraveno k revizi“) a [postavy_karticky_06.md](#) (Konec verze 04, „hra je hratelná, ale vyžaduje GM + 1 asistenta a 4 hráče s herní zkušeností v rolích Klára / Bartoloměj / Vašek / Vlastimil — pro 14 zbývajících rolí stačí běžná LARP/RPG odvaha“). Zdroje detailů postav: E8/E9/E13/E14 (audit_hry_celkovy_01), S3 (kriticka_recenze_01), S4 §3/§4/§7/§9 (vyrazovací_plan_prehodnoceni_02), S5 (radovan_matyas_ctibor_a_podminene_postavy_01), S7 (matyas_final_pouto_a_klic_01).