

Archiv vyřazených postav — Márnice

Výprava po stopách ukradeného glejtu · Propis iterace 04

Tento soubor obsahuje: kompletní karty postav vyřazených v F1, archivované questy přesunuté do zálohy, tři rané postavy vyřazené ještě před vznikem [postavy_karticky_03.md](#) (Střelec Ondřej, Hajný Prokop, Služka Doubravka), **trvalé škrty ze S4a** (NL4, NL16, mince/žena u potoka, #NL11-A, Fallback 2, druhý tik, mrtvé variantové rekvizity, Q53) a Pohotovostní plán F2 pro případ výpadku další hráčky.

Pravidlo přesunu: Karty jsou přesunuty, ne zkopírovány. Při reaktivaci vždy nejdříve zkontroluj sekci „Reaktivace“ — část obsahu byla přenesena na jiné postavy a reaktivace bez kontroly by způsobila duplikaci.

Změny v _04 oproti _03 (S5, sweep zastaralých odkazů na žádost uživatele, 2026-07-23):

[linky_detaily_12.md](#) → [_13.md](#) a [postavy_komplet_16.md](#) → [_17.md](#) v poznámce o Q4/var. IV níže — oba master soubory dostaly další verzní bump v průběhu S5 (drobné opravy referencí), samotný fakt „Q4 a var. IV zůstávají aktivní, EXTRA“ se nemění. Žádná jiná změna obsahu.

Změny v _03 oproti _02 (S4b, 2026-07-23, [zpracovaci_plan_01.md](#) S4/4): nová sekce „Škrty ze S4a“ — plné texty NL4, NL16, mince na lavičce + žena u potoka, #NL11-A, Fallback 2, druhý tik, mrtvé variantové rekvizity, Q53 (viz [vyrazovaci_plan_prehodnoceni_03.md](#) a [analiza_redukce_less_is_more_01.md](#) pro zdůvodnění škrtnů). **Pozor — na rozdíl od původního plánu ([zpracovaci_plan_01.md](#) , psán 19.7. před S1):** var. IV a Q4 se sem **nepřesouvají** — S1 (2026-07-22) jejich škrtnutí zamítl, zůstávají aktivní v [linky_detaily_14.md](#) a [postavy_komplet_17.md](#) , značeny (EXTRA). Aktualizace poznámky u Q5/Q7 (sloučeny ve večerní verzi, S4a).

Změny v _02 oproti _01: doplněny tři rané vyřazené postavy — Střelec Ondřej ♂, Hajný Prokop ♂, Služka Doubravka ♀ — se zdrojem [glejt_karticky.md](#) a s dohledaným kontextem vyřazení z [glejt_karticky_pripominky.md](#) , [komentare_k_puvodnim_postavam_01.txt](#) , [odpovedi_05+ref.txt](#) a [session_full_details_2026-06-18_00-30.md](#) .

AX — Mýtný HERPOLD ♂

(VYŘAZEN — F1 varianta · původní oddíl A, extra)

Karta (verbatim z [postavy_karticky_03.md](#))

Oddíl A (extra, vyřazuje se brzy) · Linky: L3 (atmosférický) · Náročnost: ★★★★★

Veřejné bio Usazený Němec, žiješ tu dvacet let, znáš každého, kdo kdy projel tvou bránou. Mluvíš plyně česky, ale občas ti uklouzne německé slovo.

Úvodní věta „Herpold, výběrčí mýta. Já znám každý vůz, každého koně, každou tvář, co projede mojí bránou. Možná vím věci užitečné. Možná ne. To se uvidí, nicht wahr?“

Co víš tajně Té noci jsi pustil branou jakéhosi cizince proti drobnému úplatku. Bereš úplatky léta — je to malý zlovyk. Tentokrát se ti cizinec nezdál. Druhý den ti někdo dal **druhý úplatek za mlčení**. Bojíš se ne kvůli glejtu (o tom nic nevíš), ale o pověst.

Co dnes máš udělat

1. Buď navenek klidný, ale když někdo mluví o noci, branách, úplatcích — odbočuj. Tvůj tik je tvůj nástroj.
2. **Vedlejší questík: během dne přesvědč alespoň 2 lidi na hru v kostky** (drobná zábava, žádné velké drama).
3. Když Vlastimil zazpívá refrén o jezdcí s rudou rukavicí — pokud popis sedí na cizince, kterého jsi pustil, uvědom si to v duchu. Neříkej nic. Možná jen „*dort an der Brücke...*“ sklouzne.

Klíčové momenty

- 📌 **Vyhlídka:** Vlastimilův refrén. Drobné vnitřní zachvění.

Tvé volby

- 🗣️ **Komu nabídneš kostky?**

Herní tik (vyber 1)

1. Na přímou otázku odpovídáš protiotázkou.
2. Sklouzne ti německé slovo: „...*wagen, Reiter, ja...*“

Herpoldovy beaty a rekvizity

Prvek	Stav	Poznámka
Refrén-zachvění (W2, vyhlídka)	volný — reaktivovatelný	Vlastimil zpívá, Herpold reaguje
Kostkový mini-quest (celodenní)	přesunut na Dorotu	viz kartičky_04 D2 — při reaktivaci neobnovovat
NL7 — Denní korupce (linka)	vyřazena	viz linky_detaily_04 pro plné znění
Vlastní rekvizita	žádná	atmosferická role

Reaktivace Herpolda

Herpold se vrací v plné roli, **ale zkontroluj:**

- **NL7 (Denní korupce):** obnova dle [linky_detaily_04](#) — plné znění linky; naplánovat do oken W2–W4. Pozor: oken přibyl celý systém W0–W5, zkontrolovat kompatibilitu.
- **Kostkový mini-quest:** přesunut na Dorotu (kartičky_04) a hraje se i bez Herpolda. Při reaktivaci: buď Dorota quest předá zpět, nebo oba hrají paralelně — odsouhlasit s hráčkou Doroty.
- Herpold zná Jíru Hrubého z hostince — tato znalost zůstává platná.

B5 — Kovář MIKEŠ ♂

(VYŘAZEN — F1 varianta · původní oddíl B, extra)

Karta (verbatim z [postavy_karticky_03.md](#))

Oddíl B (extra) · Linky: L5 (bratr v KH), L1a (M3 — Klářina mince) · Náročnost: ★★★★★

Veřejné bio Největší a nejsilnější člen výpravy. Staráš se o vybavení — podkovy, zbraně, zámky. Málokdo si s tebou pouští do řeči, ale všichni jsou rádi, když jsi nablízku.

Úvodní věta „Mikeš, kovář z Pirkštejna. Šifry luštit neumím a latinsky toho moc nepřečtu — ale zámek, pečeť nebo kovářskou práci poznám na první pohled. A to se nám může hodit dřív, než si myslíte.“

Co víš tajně (1 — bratr v KH) Tvůj bratr — kovář v Kutné Hoře — přijal nedávno podezřelou zakázku: vyřezal falešný ražební cejch (pečetidlo na puncování stříbra). Bratr je hrdý na svou ruční práci a poslal ti zkušební otisk cejchu jako řemeslnickou chloubu. Máš ho v batohu. **Bojíš se ne kvůli glejtu, ale o pověst rodu** — falšování punce je hrdelní zločin.

Co víš tajně (2 — Klářina mince je vzorek) Klára (lazebnice, oddíl C) nosí na řemínku drobnou stříbrnou minci (vzpomínka po matce, jak tvrdí). Pokud ji uvidíš zblízka, **poznáš na ražbě identický punc** s tvým zkušebním otiskem — tedy bratrův cejch. To znamená: bratrův falešný cejch je už v oběhu a Klára jeho stopu nosí na krku. Buď bez vědomí (mince z dědictví prošla kanálem), nebo Klára má s KH kontakt, který skrývá.

Co dnes máš udělat

1. **Najdi během dne příležitost prohlédnout si Klářinu minci zblízka** — třeba pokud ji odloží v lázních nebo když si rozváže řemínek. Pokud potvrdíš bratrovu ražbu, rozhodni: říct jí přímo (= otevřít rozhovor o KH), nebo si nechat pro sebe.
2. **Najdi způsob, jak diskrétně poslat bratrovi vzkaz „bud’ zticha“** — buď **Blanka** (ona by chtěla vědět proč) nebo **Aneta** (ona je obchodnice a bude chtít protihodnotu).

3. **Pokud Havel ti během dne ukáže drobný váček s kouskem pečeti** — pečet' je bratrova. Dohodněte se mlčet.

Klíčové momenty

-  **Trasa k Talmberku / Talmberk:** příležitost prohlédnout si Klářinu minci (Klára si v lázních zastaví u svého pramene).
-  **Vyhledka / Kuchelník:** Havel ti možná ukáže váček.
-  **Krčma:** Blanka nebo Aneta — vzkaz pro bratra.

Tvé volby

-  **Klářina mince:** říct jí, nebo mlčet?
-  **Posel do KH:** Blanka (za info) nebo Aneta (za protihodnotu)?

Herní tik (vyber 1)

1. Při každém nálezů kovového předmětu, zámku nebo pečeti se aktivizuješ a chceš vidět jako první.
2. Mlčky přerovnáš brašnu s náradím — pohyb rukou, který tě uklidňuje.

Mikešovy beaty a rekvizity

Prvek	Stav	Poznámka
M3 — rozpoznání punce na Klářině minci	přesunuto na Vaška	viz kartičky_04 C4 — při reaktivaci M3 Mikešovi NEOBNOVOVAT
NL4 — Zaseklá truhlice	morfováno na Vašek × Bětko (W2)	scéna zůstává u nové dvojice i po reaktivaci
Havel ukáže váček — Mikeš pozná pečet'	volný — reaktivovatelný	ovšem pečet' je anonymní (Jakub jméno smazáno z mapy)
Vzkaz Blance v krčmě (W5)	volný — reaktivovatelný (tenčí verze)	bez Jakubova jména, jen „bratr v KH“
#L5-C (pečetidlo rekvizita)	vyřazena	viz kartičky_04 Příprava

Reaktivace Mikeše

Mikeš se vrací v **tenčí verzi**, bez:

- **M3 (Klářina mince):** tato funkce zůstává u Vaška i po reaktivaci. Mikešovi neobnovovat — duplicita by zmátla Klářin oblouk.
- **NL4 (Zaseklá truhlice):** scéna morfována na Vašek × Bětko; při reaktivaci Mikeše ji neobnov — dvojí truhlice nedává smysl.
- **#L5-C rekvizita:** pečetidlo se nevrací. Váček s pečeti (rekvizita Havelova) zůstává, ale bez M3 funkce je scéna volnější.

- **Bratr Jakub jménem:** v současné mapě postav Jakub neexistuje jako uzel. Mikeš mluví o „bratru v Kutné Hoře“ anonymně.

B-extra — Střelec Ondřej ♂

(VYŘAZEN — rané kolo alokace, ještě před vznikem [postavy_karticky_03.md](#) · původní oddíl B)

Karta (verbatim z [glejt_karticky.md](#))

Samostřelník, ozbrojená ochrana výpravy

Jak tě znají ostatní Tichý, spolehlivý, profesionální. Málokdy mluví o sobě, vždy stojí trochu stranou a sleduje okolí. Ostatní jsou rádi, že ho mají po boku — i když ho moc neznají.

Tajný zájem Těsně před výpravou dostal anonymní vzkaz: „Nedívej se příliš pozorně.“ Žádný podpis, žádné vysvětlení. Neví, od koho to bylo ani co přesně znamená. Je vyděšený — ale zároveň přehnaně ostražitý, protože ignorovat takový vzkaz by mohlo být horší.

Herní tik Neustále se rozhlíží za skupinu nebo do křoví podél cesty — jako by někoho sledoval, nebo se bál, že je sledován. Když si ho někdo všimne, mávne rukou: „*Jen profesionální návyk.*“

Úvodní věta *Ondřej. Samostříl, ochrana výpravy. Nemluvím moc, ale mám oči všude. Pokud se něco bude dít — já to uvidím první.*

Vývoj tajného zájmu (dohledáno v [session_full_details_2026-06-18_00-30.md](#))

Původní „anonymní vzkaz“ byl už v raném review označen jako nejslabší zájem ve hře (spolu s Příbyslaviným): „*Ondřej — druhý nejslabší zájem. Anonymní výhrůžka bez kontextu je pro hráče prázdná.*“ Navržené přepracování (nikdy nedotažené do karty, protože Ondřej byl mezitím vyřazen):

„Ondřej — anonymní výhrůžka je překvapivě fajn jako tón, ale dej jí ostří: někdo mu dnes ráno podstrčil do toulce šíp s vyrytým křížkem. Cíl: zjistit, kdo z výpravy ten symbol používá (jeden z jeho předchozích sporů). Bez politiky, čistě osobní.“

Tento koncept patřil do „ARC 5 — Hlasy, sny, předtuchy“ (společně s Hedvikou, Příbyslavou a Vlastimilem) — vrstva navržená jako „*záměrně bez rozuzlení*“, tedy bez mechanického řešení, jen atmosférická paranoia.

Kontext vyřazení

Ondřej byl v několika kolech alokace postav (viz [session_full_details_2026-06-18_00-30.md](#), řádky ~1707–2084) navrhován a) k vyřazení, b) k ponechání jako záloha, c) k ponechání jako core B3 — rozhodnutí kolísalo. Uživatelův komentář z [komentare_k_puvodnim_postavam_01.txt](#): „*Ten tajný zájem by to chtělo nějak propojit na něco dalšího, aby to k něčemu směřovalo.*“ Explicitní otázka GM „*Souhlasíš s vyřazením Hajného Prokopa (B) a Střelce Ondřeje (B) ze základní sestavy?*“ dostala odpověď: „*Netrvám si ani na jednom, hajný a lovcí se dublují hodně, ale samostřelníka by to chtělo. Můžeme tohle ještě rozhodnout později.*“ — tedy uživatel roli ozbrojeného ochránce chtěl zachovat koncepčně, ne nutně jako jméno Ondřej.

Na rozdíl od Prokopa (viz níže) se u Ondřeje nedochovalo žádné explicitní rozhodnutí o sloučení s jinou postavou. V pozdější autoritativní realokaci ([odpovedi_05+ref.txt](#), [rucni_alokace_postav_do_oddilu.csv](#), [plan_vyrazovani_postav.txt](#)) se o něm už vůbec nemluví — roli ozbrojeného ochránce v C nakonec převzal **Vašek** (bývalý lapka, biřic), oddíl B zůstal bez vlastního dedikovaného ozbrojence (Havel, Bětko, Blanka, Matyáš). Motiv šípu s vyrytým křížkem se nikde v žádném živém souboru neobjevuje — na rozdíl od Prokopa nebyl ani částečně přenesen jinam.

Reaktivace Ondřeje

Žádná funkce k odúčtování — Ondřej **nic nezanechal** v žádné aktivní postavě. Reaktivace je tedy čistá, bez rizika duplicity:

- Lze ho vrátit jako B-extra (ozbrojený ochránce, doplňující Havla/Bětku/Blanku/Matyáše) beze změny.
- Doporučeno při reaktivaci nejdřív dopracovat tajný zájem podle nedotaženého návrhu výše (šíp s křížkem v toulci) — původní „anonymní vzkaz“ byl explicitně označen jako nejslabší v celé hře.
- Zvážit cross-link na L5 (Krev mé krve) nebo L3 (Nechtěně zapletení) — motiv „symbol, který používá někdo z výpravy“ se tematicky blíží stopám po Jírovi Hrubém nebo bandě kolem Janka „Lísky“.

B-extra — Hajný Prokop ♂

(VYŘAZEN — sloučen s Lovčím Havlem · původní oddíl B)

Karta (verbatim z [glejt_karticky.md](#))

Správce lesů a honiteb kolem Pirkštejna

Jak tě znají ostatní Zná každý strom a každou pěšinu v okolí stejně dobře jako Havel — ale zatímco Havel čte stopy, Prokop zná lidi, co těmi lesy chodí. Ví, kdo má kde loveckou chýši, kdo sbírá dřevo načerno a kdo se pohybuje v noci.

Tajný zájem Před týdnem narazil v lese na skupinu cizích lidí s improvizovaným táborem. Nic neudělal — říkal si, že to jsou pocestní. Teď si říká, jestli to nebyli pachatelé, a bojí se, co by se stalo, kdyby přiznal, že je viděl a mlčel.

Herní tik Při každém vstupu do hustšího lesa se zastaví, zavře oči a chvíli naslouchá. „Profesionální návyk — les mluví, jen ho musíte umět poslouchat.“ Trvá na tom déle, než je nutné.

Úvodní věta Prokop, hajný. Tyhle lesy znám líp než vlastní chalupu. Kdo tu prošel, zanechal stopu — a já vám ji pomůžu najít. Jen mi věřte, když řeknu, že tudy ne.

Kontext vyřazení

Uživatelův raný komentář ([komentare_k_puvodnim_postavam_01.txt](#) , [glejt_karticky_pripominky.md](#)): „V případě potřeby možno spojit postavu s Lovčím Havlem do jedné, byť hajný jako stopař dává jistý smysl. Tajný zájem se dá úplně změnit v případě potřeby.“ GM review shodně: „Prokop i Ondřej oba ‚naslouchají okolí a dívají se za skupinu‘ — jejich tiky jsou téměř totožné.“

Explicitní rozhodnutí ([odpovedi_05+ref.txt](#)): „Hajný Prokop — záloha nebo úplně pryč? → Prokop zmizí, část jeho vlastností/agendy se částečně přesune do Lovčího Havla.“ V [session_full_details_2026-06-18_00-30.md](#) (řádek 1707) to GM formuloval jako: „Vyřazeno z B: Hajný Prokop (duplicita s Havlem).“

Kam Prokopovy vlastnosti přešly (potvrzeno v živých souborech)

- **Osobnost:** Havlova karta v [postavy_komplet_11.md § B1](#) má explicitně „Personality: Adventurer ISFP-A (s rysy Defender ISFJ-T po absorpci Prokopa)“.
- **Herní tik:** Havlův doporučený tik #8 je „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)“ — téměř doslovný přenos Prokopova tiky a úvodní věty.
- **Znalost lidí v lese:** Havlova profese dnes zahrnuje „znalost lidí v lese“ vedle stopařství — to je Prokopova doména („zná lidi, co těmi lesy chodí“, „ví, kdo má kde loveckou chýši“), zatímco čisté stopařství je původní Havlova doména.
- **Tajný zájem o tábor v lese:** Prokopovo „narazil na skupinu cizích lidí s improvizovaným táborem, nic neudělal“ je přímým předobrazem Havlova aktuálního tajného zájmu v L5 („v lese mezi Talmberkem a Ledečkem před třemi týdny viděl tábořit skupinku 3–4 mužů...“).

nezasáhl a nezapsal to do hlášení") — motiv mlčení o táboru přežil beze změny, jen s novým jménem tábořících (Janek „Líska“).

Reaktivace Prokopa

Pozor — přenos není triviální, riziko duplicity je vysoké:

- Pokud Prokopa reaktivuješ jako samostatnou postavu, **musíš Havlovi vzít zpět** absorbovanou personalitu-vrstvu, tik #8 a „znalost lidí v lese" — jinak budou dvě postavy sdílet identický herní tik i motiv.
- Tajný zájem o tábor v lese (L5 cross-arc Havel × Bětko × Vašek × Janek) je dnes hluboko provázaný s Havlovou kartou (§ 5.9 Cross-arc choreografie) — rozdělit ho zpět mezi Havla a Prokopa by vyžadovalo předělat celou tuto choreografii, ne jen vrátit kartu.
- Doporučeno: pokud je Prokop potřeba (např. pro velkou skupinu 20+ hráčů), nech mu **jinou** verzi tajného zájmu (podle poznámky „tajný zájem se dá úplně změnit") a nech Havlovi jeho aktuální L5 provázání, aby nedošlo ke kolizi.

A-extra — Služka Doubravka ♀

(VYŘAZENA — *tajné stránky převedeny na Kláru · původní oddíl A*)

Karta (verbatim z `glejt_karticky.md`)

Osobní služka, přidělena k výpravě

Jak tě znají ostatní Mladá, nenápadná, obratná. Stará se o drobné potřeby členů výpravy — jídlo, vybavení, vzkazy. Všichni ji trochu přehlížejí, což ona tiše snáší.

Tajný zájem Někdo mocnější — ona neřekne kdo — ji požádal, aby během výpravy sledovala Zbrojmistra Blažeje a zapamatovala si vše, co udělá nebo řekne. Neví proč. Dostala za to zapláceno dopředu, což ji děsí víc než samotný úkol.

Herní tik Pohybuje se tiše na okraji skupiny a pozoruje. Když ji někdo přímo osloví nebo si jí všimne, rychle sklopí oči a zaujme služebný postoj. „Odpustte, jen jsem čekala na rozkaz."

Úvodní věta *Doubravka. Jsem tu, abych sloužila výpravě, čím bude třeba. Nebudu vám v ničem překážet.*

Kontext vyřazení

Uživatelův raný komentář ([komentare_k_puvodnim_postavam_01.txt](#) , [glejt_karticky_pripominky.md](#)): „Musí být součástí silnějšího arcu, jinak je nehratelná a zralá na vyřazení. Hodně pasivní a nudná postava.“

GM nabídl čtyři varianty řešení ([odpovedi_05+ref.txt](#)): (1) sledování Blažeje z osobního důvodu, (2) aktivní doručení tajného vzkazu, (3) vyřadit úplně, (4) vyřadit a tajné stránky převést na lazebnici Kláru. Uživatel zvolil variantu 4, s jednou úpravou cíle sledování:

„Vyřadit úplně a její tajné stránky a úkoly z ARC 1 převést částečně na lazebnici Kláru. Ale sledovat bude Radovana. (Kdyby to nedávalo smysl, probereme explicitně možnosti, jak to vyřešit)“

Tedy: mechanika „najatá špiónka sledující muže ve vedení výpravy pro neznámého zadavatele“ zůstala, ale **objekt sledování se změnil z Blažeje na Radovana** a nositelka z Doubravky na Kláru.

Kam Doubravčiny vlastnosti přešly (potvrzeno v živých souborech)

- **Mechanika sledování:** Klářin tajný zájem v [postavy_komplet_11.md § C3](#) — „Vyhozený purkrabí Pirkštejna — Štěpán ze Sedlce — je její dlouholetý klient... Najal si ji, aby na výpravě sledovala Purkrabího Radovana a hlásila, co Radovan dělá“ — přesně Doubravčina konstrukce (najatá špiónka, neznámý/utajený zadavatel, sledovaný muž z vedení), jen s konkretizovaným zadavatelem (Štěpán) a cílem (Radovan místo Blažeje).
- **Objekt sledování:** Radovan, přesně jak uživatel upřesnil.
- **Co se nepřeneslo:** Doubravčino zaplacení předem („co ji děsí víc než úkol“) a její služební role/tik (sklopené oči, „čekala jsem na rozkaz“) u Kláry nejsou — Klára má vlastní profesní rámec (lazebnice) a vlastní tik (dotýká se každého, s kým mluví).

Reaktivace Doubravky

- Pokud se Doubravka vrátí, **Klářina L1a linka se musí buď zúžit, nebo sdílet** — mechanicky nemůžou obě sledovat Radovana pro stejného zadavatele beze změny (duplicitní špionáž). Nejčistší varianta: Doubravka dostane **jiného** zadavatele nebo jiný cíl sledování (např. zpět na Blažeje, jak byla původně navržena varianta 1 — sledování z osobního, ne politického důvodu).
- Doubravčina profese (osobní služka, donáška vzkazů/jídla/vybavení) je jinak volná a nekoliduje s žádnou aktivní postavou — lze ji vrátit jako A-extra beze změny této části karty.

Eliška (A5) — vyřazení role (2026-08-15)

Rozhodnutí kurátora: Eliška **se nehraje vůbec** — ani jako večerní role. **Zůstává ve hře jako NPC** (hospodyně na Pirkštejně, ostatní o ní vědí, je zmiňovaná), ale nevystupuje. Karta v [postavy_komplet_19.md § A5](#) **zůstává, označená (VYŘAZENO)**, jako lore a jako materiál pro případný návrat.

Sem se přesouvá její aktivní agenda:

1. **Q7 — Kuchyňská špionáž (zrcadlo Hedvika ↔ Eliška).** Byla to chráněná položka W5 fáze 1. **Padá celá.** Uvolněný slot zabral opaskový řetěz (Blažejova věta → Marikin opasek → Hedvičino gesto). Plné znění Q7 níže v tomto archivu.
2. **W5 fáze 0** („Eliška je v krčmě první, chystá stoly“) — diegetické řešení „nástupu do rozjetého vlaku“ už není potřeba, protože nikdo nenastupuje. **Fáze 0 zrušena.**
3. **Její večerní volby** (Vavřincovi říct / neříct, Hedvice se prořeknout / držet, k Bartolomějovi na duchovní rozhovor / zpověď) — všechny odpadají.
4. **Řetěz svědectví v L2.B8** „A4 slyší, A5 vidí A4“ → zkrácen na „**A4 slyší**“. Hedvika je nově jediný svědek v místnosti.
5. **Modul Ž3** ([vyrazovaci_plan_prehodnoceni_03.md](#)) počítal s tím, že při výpadku Hedviky převezme svědectví Eliška — **to už nejde**. Hedvika se tím posouvá blíž k „nevyřazovat“; při jejím výpadku musí opasek doručit GM napřímo.
6. **Záchranná páka Z4** („může večerní hráčka nastoupit na trasu?“) — **bezpředmětná, škrtnout.**

Co z ní naopak ZŮSTÁVÁ ŽIVÉ v loru (GM to musí znát, i když to nikdo nehraje):

- **Vztah s Vavřincem.** Rok se scházejí v archivu po klekání. Vysvětluje jeho úzkost zevnitř — a **proč se to nedá prostě přiznat**: on drží klíč od archivu, ona klíče od komor; scházejí se tam v noci a bez zápisu, v týdnu, kdy z archivu zmizela listina. „*Dokud o nás nikdo neví, jsme dva nezávislí svědci. Jakmile se to ví, jsme jeden podezřelý.*“
- **Nezamčené zadní schodiště.** Neodemkla ho z nepozornosti — **je to jejich cesta**. Tu noc odemkla a **čekala na Vavřince, který nepřišel, protože byl s Klimentem v archivu**. Dveře jsou tím vysvětlené úplně, aniž se jimi kdokoli hnul.
- **⚠ GM pravidlo (kategorie E):** zeptá-li se kdokoli na zadní schodiště, odpověď zní „**bylo odemčené a nikdo tudy nešel**“ — a víc se o tom nemluví. **Nikdo nemá za úkol to zjišťovat**. Fyzická trasa přes schodiště se nikdy nesmí materializovat ([tajemstvi_blokujici_linky_01.md § 5](#)).
- **Volitelný večerní vstup NPC:** 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 legitimní.

Ctibor (D4) — vyřazení role (2026-08-16)

Rozhodnutí kurátora: Ctibor se nehraje. 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.**

Karta v `postavy_komplet_19.md § D4` **zůstává, označená (VYŘAZENO)** — jako lore, jako zásobárna původních replik pro fallback a pro případ návratu.

⚠ **Tohle vyřazení je jiné než Eliščino.** Eliščina agenda se archivovala **pryč**. Ctiborova agenda se **přenáší na živé hráče**, protože na ní stojí dramaturgie konstrukce kýče a jeho dekonstrukce na jevišti v reálném čase. **Je to vědomé přebití modulu M1** (`vyrazovaci_plan_prehodnoceni_03.md`), který říká, že agendu „*nepřebírá nikdo; přijatelná ztráta výpadku*“ — **neopravovat zpět podle M1.**

Kam agenda šla

Ctiborův beat	Přebírá	Poznámka
Protilhas balady / popření po baladě	Matyáš	přepsané znění — bez cejchu pod rukavicí
Fáma ve 3 kolech (W2.5 / W3 / W4)	Matyáš	tlumočí ji pod Ctiborovým jménem = doslech, ne znalost; 3. kolo přepsáno na jeho vlastní beat
Druhá půlka L6.B3 (cynik × romantik)	Matyáš	pointa „ <i>Brankou prochází bezhlavá pravda</i> “ přechází doslova
Miska KRYSA (<code>#L6-C</code>)	Matyáš	jinak by směr „snižovat“ neměl vůbec nikoho
W1 „dva staří vlci“ s Havlem	Matyáš	přepsáno 2026-08-17 — v sobotu ráno je kostel zavřený a mše se nekoná, takže původní funkce („první čitelné mlčení dne“) padla. Beat nově stojí na jedné utroušené, popíratelné větě — první stopě Matyášovy viny nahlas
Jméno „Jíra Hrubý“ (tichý katalyzátor)	Dorota	hostila ho dva večery — jediný diegeticky neprůstřelný zdroj
„ Tři podivné věci “ (celodenní quest)	NIKDO — ŠKRTNUTO 2026-08-17	motivace byla Ctiborova kamufláž a ta se nepřenáší; Dorota by si toho všímala tak jako tak a v D už vede seznam MASKY. Šlechticova otázka zůstává (řádek níž), jen na ni nečeká splněný checklist
Šlechticova otázka jako první z D	Dorota	přeformulovaná ze slovníku vojáka na slovník šenkýřky
Deflátor (tubus / prsten / Kliment, pojistka E20)	Havel	upgrade: Ctibor defloval <i>ze znalosti</i> , Havel z řemesla
Napětí V7 (EXTRA)	Havel	text beze změny, změnil se rejstřík
(<i>nově navázáno</i>) štit → nůž u výsledku	Matyáš	čistý tlak, obsah se nečeká

[hranice M1] platí u každého přenosu: Dorota = fakta a polidštění mrtvého (miska ČLOVĚK)

- **Matyáš = forma, žánr a doslech** (miska KRYSA) — **nikdy vlastní fakta o jezdcí**. Matyáš šil Jírovi ránu od čepele a vzal za mlčení peníze; každá věcná oprava z jeho úst je polopřiznání a shoří mu L3.

Co padá bez náhrady

1. **W0 — vojenská inspekce ranců a řemení.** Charakterní expozice bez publika; nikdo jiný nemá důvod kopat do cizích uzlů. (*Cue #8 v GM cue-listu škrtnut.*)
2. **Reakce na refrén na vyhlídce** — „*Aha. Tak ten kluk od Pirkštejna.*“ Matyáš má na refrén vlastní, **opačnou** reakci (zbledne, přerovnává obvazy) a nejde je složit dohromady. (*Týká se i řádku v napětí V1.*)
3. **Herní tik #1** — „*Tohle ne. Tohle se nestalo tak.*“ Nepřenáší se: Matyáš má vlastní tik (přerovnávání obvazů), který je jedinou prasklinou v jeho fasádě, a nesmí se zdvojit.
4. **Dual D→C** — nikdy se stejně neaktivoval.

Co z něj zůstává živé v loru (GM to musí znát)

- **Zdroj fámy.** Historku „*spadl s koněm do potoka u Skalice*“ si Ctibor **sám vymyslel a pustil do světa** jako součást své agendy (udržel Jíru pohřbeného jako bezvýznamného opilce). Matyáš ji dnes jen tlumočí — a nemá tušení, že tlumočí lež.
- **Ctibor zná jméno Jíry.** Viděl ho na Pirkštejně před třemi dny a prohodil s ním pár slov (voják s kurýrem: odkud jedeš, kdy zavírají bránu). **Odtud se jméno dozvěděl i Vlastimil**, dva dny před výpravou — ta backstory zůstává platná.
- **Jeho vlastní strach** („*starý voják, co cizímu jezdcí vykládal o bráně, je věta, která končí kariéry*“) se nikam nepřenáší — Matyáš má vlastní, silnější motiv.
- **Vztah s Matyášem:** felčar mu za ta léta ošetřil nejedno zranění z bitvy a nasákl jeho cynismem. **Po návratu se za ním Matyáš chystá zajít a podívat se mu na ta záda.** Tohle je diegetické vysvětlení, proč zrovna felčar mluví Ctiborovým hlasem.
- **GM pojistka:** finále se hraje v **Ctiborově vlastní vsi**, takže někdo navrhne „dojdeme pro starého“. Jedna věta a je to zavřené: „**Leží na zádech a nadává na svět. Dneska ho nikdo nikam nedostane.**“
- **Fáma pro šlechtice (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.

Strukturální dopady

- **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. Cena: D má dva léčitele, B žádného; L3.B4 (tichý kontakt Dorota×Matyáš) přestává být cross-oddílový.
- **Oddíl D zůstal bez ozbrojeného úplně** (matice to už dřív označila jako „pre-existující mezeru“ — teď je trvalá).
- **Modul M1 je spotřebovaný** — mužská osa vyřazovací matice začíná nově na **M2 Havel**. (*Ženská osa je nedotčená: Ž1 je pořád Blanka. Eliška v ní nikdy nebyla.*)

- **Tiskové kartičky:** Ctibor mimo tisk, Matyáš [home B→D](#) + dual otočen — zapsáno v [karticky_generator_02.py](#) , **PDF se regeneruje až před releasem.**

Archivované denní beaty Elišky (revize 2026-07-11 — nahrazuje starší archivaci níže)

Kontext: Eliška je kanonicky **pouze večerní role** (S4 §4, nástup W5). V revizích mezi 2026-06-30 a 2026-07-05 se jí ale beat-by-beat rozkreslením (Q5, Q7, Q9 side-questy + L2 Beat 3 GM intervence #4) omylem vrátila denní přítomnost — [linky_detaily_06.md](#) a [postavy_komplet_10.md](#) ji obsahovaly paralelně s definicí „jen večer“ (viz [semanticky_index_hry_01.md § 7](#) , nález N3). Tento oddíl archivuje **plné denní znění** těchto tří questů + GM intervence, jak byly naposledy rozepsány, pro případ, že by se do hry Eliška vrátila na celý den (rozšíření F2-obdoby). V živých souborech ([linky_detaily_07.md](#) , [postavy_komplet_11.md](#)) jsou nahrazeny tombstonem a odkazem sem; Q5 a Q7 tam navíc dostaly **odlehčenou volitelnou večerní verzi** (viz živé soubory), která se hraje jen pokud na ni v krčmě zbyde čas — tahle plná denní verze níže se nehraje, dokud se Eliška aktivně nezařadí zpět na trasu.

Pravidlo přesunu: stejné jako u karet postav výše — obsah je přesunut, ne zkopírován. Při reaktivaci zkontroluj, zda mezitím nevznikla kolize s odlehčenou večerní verzí v živých souborech.

Aktualizace S4a (2026-07-23): Q5 a Q7 byly ve večerní odlehčené verzi sloučeny do jednoho ID **Q7** ([linky_detaily_14.md](#) , less-is-more škrť 8) — reciprocita „ona sonduje mě, já ji“ je pointa jedné scény, ne důvod pro dvě ID. Tahle archivace (plná denní verze) zůstává beze změny — při případné reaktivaci pro F2 nebo jinou konfiguraci zvaž, zda Q5 vrátit jako denně samostatné, nebo rovnou navázat na sloučenou Q7.

Q5 — Zkouška klíčnice (*Hedvika* → *Eliška*), plná denní verze

Cíl: Hedvika chce zjistit, jestli Eliška ví o věcech z té noci (schodiště, klíče). Sonduje mateřsky, ne výsledkem.

Zákulisí: Hedvika má vlastní L2 vinu (slyšela Blažeje s Marikou), ale nechce, aby se ta noc odhalila celkem. Pokud Eliška ví víc, Hedvika chce vědět, jaké karty jsou ve hře. Zároveň Hedvika (mateřsky) chce Elišku chránit.

- **Beat 1 — Pirkštejn / start (~9:00):** Hedvika Elišce dá kus koláče. „*Klára, ty vypadáš, jako bys nespala. Něco tě tíží?*“

- **Beat 2 — Vyhlídka (~11:00):** Hedvika nenápadně: „*Slyšela jsem, že tvůj předchůdce měl potíže s klíči... Ty s tím máš klid?*“ — první přímá sonda. Eliščino dilema: (a) přehodit na Josku (= Q7 reverzní), (b) přiznat drobnost, © zapřít se.
- **Beat 3 — Cesta k Talmberku (~12:30):** pokud Eliška neustoupila, Hedvika položí hypotetickou otázku o ukradeném klíči.
- **Beat 4 — Cesta zpět (~17:00):** GM (jako Bartoloměj nebo Ludmila v pozadí) — Hedvika se rozhodne, zda dál sondovat, nebo nechat pokoj.

Konečné výstupy: prořeknutí o schodišti / podezření bez potvrzení / Eliška pevná, Hedvika ustoupí. Rekvizity: žádné.

Q7 — Kuchyňská špionáž (*Eliška* → *Hedvika*), plná denní verze — reverzní k Q5

Cíl: Eliška chce zjistit, co Hedvika slyšela v noci ze své kuchyně, a zjistit, zda proti ní Hedvika něco má (kvůli Joskovi).

- **Beat 1 — Vyhlídka (~11:00):** Eliška po Hedvičině sondě přehodí míč: „*Hedviko, nebylo v kuchyni nic divného v noci?*“
- **Beat 2 — Cesta k Talmberku (~12:30):** Eliška nabídne pomoc s košem, hypoteticky naváže na klíče.
- **Beat 3 — Kuchelník (~15:30):** GM upozorní Hedviku, že se Eliška chová podezřele.
- **Beat 4 — Krčma (~19:00):** Marika přijde k Blažejovi; Hedvika ji slyší; Eliška vidí, jak Hedvika slyší — vzájemné poznání beze slov. (*Tento poslední krok je jediný, který zůstává živý i v odlehčené večerní verzi — obě ženy se ve W5 stejně potkávají.*)

Konečné výstupy: tichá aliance / jedna nese břímě odkrytí, druhá mlčení / otevřený konflikt. Rekvizity: žádné.

Q9 — Maska klidu (*Eliška* → *Matyáš*) — L2→L3, celá archivována

Cíl: Eliška získá od Matyáše lék na paniku, aniž by přiznala, že jde o paniku.

- **Beat 1 — Talmberk (~13:30):** Eliška přijde k Matyášovi s „bušením srdce z únavy“. Matyáš pozná paniku, rozhodne se, zda otevřít téma.

Konečné výstupy: Matyáš mlčí / opatrně se zeptá / Eliška se prořekne v odvaru. Rekvizita: malý flakonek s tekutinou (odvar), volitelně.

Poznámka: [linky_detaily_06.md § 2.8a](#) už dřív obsahovala poznámku „Q9 Maska klidu odstraněno“ u jiného GM shrnutí — tato archivace ji formálně dokončuje. V živých souborech Q9

od [linky_detaily_07.md](#) dál neexistuje ani jako volitelná verze (na rozdíl od Q5/Q7).

L2 Beat 3, GM intervence #4 (Eliška na vyhlídce) — archivováno

Původní text ([linky_detaily_06.md § 2.5 Beat 3](#)): „Při vyhlídce se k Bartolomějovi tiše přiblíží Eliška a šeptem mu řekne: „Otče, mám něco na srdci. Po výpravě.“ — semínko duchovního rozhovoru/zpovědi na pozdější dobu.

V živých souborech nahrazeno: semínko se přesouvá do W5 (krčma) — kryje se s [§ 2.8a](#) , kde Eliška svou volbu k Bartolomějovi řeší už jako součást večerního nástupu. Denní verze (vyhlídka) se nehraje.

Škrty ze S4a (less-is-more, [analiza_redukce_less_is_more_01.md](#)) — trvalé, ne výpadkové moduly

Kontext: Na rozdíl od modulů M1/M2/Ž1/Ž2/Ž3 níže (které se aktivují při výpadku hráče) jsou tohle **trvalé škrty potvrzené kurátorem v S4a** (2026-07-23) — nevrací se do hry, dokud si to kurátor znovu nerozmyslí. Uloženo tu jen pro dohledatelnost, ne jako plán reaktivace. **Pozor:** na rozdíl od toho zůstávají var. IV (Vaškova zkouška) a Q4 (Cenzura záznamů) aktivní ve hře (S1 rozhodnutí, 2026-07-22, značeno EXTRA) — nejsou tady, protože nebyly škrtnuty.

NL4 — Zaseklá truhlice (škrť 3, 75 %)

Cíl: Vašek © a Bětka (B) mají u brodu (W4) tichý moment nad zaseklou truhlicí — Bětka tajně otvírá zámek, kterou se to naučila od otce; Vašek zámek prohřeje.

- **Beat 1 — W4 (brod / Kuchelník):** provozní truhlice se zásobami se zasekne. Vašek zkouší otevřít silou, nejde to.
- **Beat 2 — Bětka nabídne:** „Otec mě naučil páčit zámky. Pro případ ucpaného mlýna.“
- **Beat 3 — Tichá výměna:** Vašek zámek nahřeje, Bětka otvírá. Nikdo třetí to nevidí. Vzájemné mlčení.

Proč škrtnuto: tutéž notu „tiché mlčení Vašek×Bětka“ už nese W3 „Lískový kus“ a hned vedle NL3 — třetí opakování v půlhodině bylo inflací, ne prohloubením. **Mitigace v živých kartách:** Bětka má místo toho jednu větu barvy zdarma („umíš otevřít, co se zaseklo — otec tě to naučil“).

Rekvizita: malá truhlička nebo zamčený vak (GM) — nepoužita.

NL16 — Šátek od švadleny (škrť 6, 80 %)

Cíl (nikdy nebylo plně rozkresleno): Volitelná vrstva — Bětko (B2) jako utajená lesbička, propojení s Klárou a Dorotou přes vyšívaný šátek. Aktivace závisela na preferenci hráčky.

Proč škrtnuto: quest s vlastním ID a vazbami na dvě další postavy byl na náznakovou intimitu příliš velký aparát — aktivace „možná, když hráčka bude chtít“ bez vazby na volby je mrtvá příprava. **Podkladová vrstva žije dál** jako jedna věta karty B2 („mlýn bez dědice“) přes fix [analiza_klise_kyc_stock_01.md § 2.6](#), zpracováno už v S3.

Mince na lavičce (#L1a-B) + Žena u potoka (NPC-4) — škrť 4, 85 %

Cíl: Dva ze pěti kontaktních bodů Štěpánova tlaku na Kláru.

- **Mince (sv. Matouš, ~10:00):** GM položí na kamennou lavičku drobnou stříbrnou minci — „kontakt funguje“.
- **Žena u potoka (Talmberk, ~13:30):** NPC (GM) osloví Kláru: „Klárko, byla jsi v poslední době u nás v lázních? Pán Štěpán se ptal, jestli se na tebe může spolehnout.“

Proč škrtnuto: mince nenesla žádnou informaci, kterou by Klára nezískala z lístku #L1a-A; ženina replika byla doslovná předpremiéra krčemního „Štěpán se ptá, jestli máš co říct“. Zbylé tři body (T+0 posel → W2 past #L1a-C → W5 džbán) tvoří čistý tříaktový tvar — ticho mezi W2 a W5 je tlak sám o sobě, zadarmo. Talmberk je teď pro L1a tiché okno.

#NL11-A — Falešný puncovaný stříbrný předmět (škrť 5, ořez, 75 %)

Cíl: Volitelná rekvizita a GM zásah u výhně v Ledečku, kterým Vašek (nebo GM) ukáže Kláře/ostatním falešný cejch, propojený s #L5-E (Klášina mince).

Proč škrtnuto: NL11/M3 samotné (Vašek pozná Klášinu minci jako puncovanou falešným cejchem KH) **zůstává ve hře** jako vnitro-oddílový beat — jen tahle volitelná rekvizita a GM zásah byly nadbytečné berličky, beat se unese sám bez nich.

Fallback 2 — „duplikát dopisu“ (Past od záporáka, škrť 7, 70 %)

Cíl: Pokud Klára zničí Štěpánův dopis (#L1a-C), druhý posel přinese Radovanovi přímo v krčmě duplikát — Klára nemůže lhát Štěpánovi, že nedoručila.

Proč škrtnuto: zničit dopis je nejodvážnější a nejzajímavější volba, kterou Klára může udělat — duplikát ji anuloval a dělal z jejího vzdoru scénu bez následku, přesný opak zásady „důsledky se nesou, volby platí“ (F1–F4 filozofie). Zničený dopis dnes žádný fallback nepotřebuje: past dopadne selháním beze svědků a Klášina odpověď na krčemní „Štěpán se ptá“ je tím napínavější, čím víc mostů spálila. Fallback 1 (schování) a Fallback 3→2 (otevření s Blankou) zůstávají v

[linky_detaily_14.md § Past od záporáka](#).

Volitelný druhý tik u ★★★★★+ postav (škrt 9, 75 %)

Doporučení „GM může u ★★★★★+ postav doporučit i druhý tik pro variabilitu" bylo zrušeno — koliduje se specifikací hráčské zátěže („Herní tik — pouze 1, vybraný") a tiky jsou čtecí systém (D staví meta-quest na pozorování, L3 identifikace stojí na reakcích při refrénu), který funguje jen s jedním stabilním signálem na postavu.

Mrtvé variantové rekvizity — #L1a-E, #L2-B, #L4-C, #L4-D (škrt 10, 85 %)

Rekvizity nehraných variant (L1a Verze C — Vavřincův lístek s pečeti; L2 Verze C; L4 alternativa „Boží muka" místo hraného hraničního kamene). Kombinace verzí hry je zamčená na L1a-B, L2-D, L4-B — tyhle props patří variantám, které se nehrají. **Odstraněny jen ze soupisky a GM logistiky** ([linky_detaily_14.md](#)); popisná prosa (Verze C u L1a, „L4 — alternativa předmětu sváru") zůstává v živém souboru jako GM referenční poznámka, protože je to stejný typ „vyladovacího přepínače" jako ostatní nehrané Verze A/C/D u každé linky.

Q53 — Past na špionku (Dorota → Klára) — škrt 12, 90 %

Nikdy nerozkresleno — jen slib v registru a dvě křížové reference (L1a matice, index). Vyčištěno z registru a matice. Reaktivace jen s F2 (viz [vyrazovací_plan_prehodnoceni_03.md § 8](#) bod 6) — pokud se F2 někdy aktivuje s dostatečným předstihem na přepis, Q53 dostává motor „past jako obrana milovaného muže".

Pohotovostní plán F2

⚠ Poznámka 2026-08-16: tenhle plán je psaný pro obsazení, ve kterém **Ctibor i Eliška ještě hráli**. Oba jsou dnes [\(VYŘAZENO\)](#). F2 je šuplíkový **plán B pro jinou hru**, ne výpadková úprava — nepřepisují ho, ale **při případné aktivaci se musí přepočítat**: součet 17 už neplatí, oddíl D nese Ctiborovy beaty přes Matyáše (dual B→D) a „stopař šeptandy" potřebuje nového nositele. Aktuální rozdělení Ctiborovy agendy viz [§ Ctibor \(D4\) – vyřazení role \(2026-08-16\)](#) výše.

Jednosměrný převodní recept pro případ výpadku hráčky Anety. Aktivovat beze změn — bez další dramaturgické úvahy. Projít v tomto pořadí.

Spouštěč

Výpadek Anety (hráčka nedorazí nebo nemůže hrát celý den).

Krok 1 — Aneta → Márnice

Aneta přechází do archivního statusu. S ní umírají:

- Tvrz u Ledečka (linka A4)
- Lektvarový quest + divizna odbočka (L8)
- Aneta + Bartoloměj vazba (A1 — dluh ze Sázavy)
- NL17 — Zastavené brnění (Hedvičina cesta přes Anetu ztrácí cíl)

Hedvika zhubne: bez Anety nemá NL17 objekt. Přijmout jako ztrátu.

Krok 2 — Radovanova milenka → Dorota

Dorota přebírá Anetinu roli jako Radovanova tajná milenka.

Dorotina karta — F2 přidání (doplnit před hrou):

- Tajná milenka Radovana = ty, šenkýřka z Ratají. Nestojíte vedle sebe, ale on ti dá najevo, kdy přijde. Nikomu.
- Past na Kláru (Q53) dostane motor: všimla ses, že Klára Radovana celý den měří — past přestává být zlomyslností, je to obrana milovaného muže.
- Krytí zblízka: jako šenkýřka mu dolíváš džbán první — neviditelná, všudypřítomná.

Radovanova karta — F2 úprava:

- Tajná milenka = Dorota (šenkýřka), ne Aneta
- Klářin „druhý poznatek“ přecílit: ne Anetin lístek, ale *ona mu vždy přinesla džbán první*

Dorotino duální zařazení: C primárně (trojúhelník Klára–Radovan–Dorota je celý v C).

Krok 3 — Eliška → plná denní role

Eliška se vrací na trasu. Obnovit z tohoto souboru:

- **Q5** → do Hedvičiny karty
- **Q7** → do Eliščiny karty

Eliška dostane svůj standardní brief (denní role dle [kartičky_03](#) A5 — Co víš tajně + Co dnes máš udělat položky 1, 2, 3, 4, 5, 6).

Krok 4 — Šeptanda nositelé (F2 verze)

F1 (výchozí)	F2 (náhrada)
Aneta	→ Eliška
Havel	Havel

F1 (výchozí)	F2 (náhrada)
Hedvika	Hedvika

Stopař šeptandy: Ctibor (beze změny).

Co v F2 neumírá

- L1a (Hra o purkrabího) — jen jiný trojúhelník; Klářina mise beze změny
- L2, L3, L4, L5, L6 — beze změny
- Motiv „Hora chce chléb“ a kuchelnický spor — beze změny
- Radovanův audit (kámen, zemská hranice) — beze změny
- Bartoloměj, Vavřinec, Blažej oblouk — beze změny

Rozložení oddílů F2

Oddíl	Složení	Počet
A (Čest)	Blažej, Vavřinec, Hedvika, Eliška (plná), Bartoloměj	5
B (Stopa)	Havel, Bětko, Blanka, Matyáš	4
C (Nitky)	Radovan, Klára, Vašek, Dorota	4
D (Maska)	Vlastimil, Ctibor, Přibyslava, Ludmila	4
Σ		17

Zdroj: [vyrazovaci_plan_prehodnoceni_02.md](#) §4 (Varianta F2) ·
[prompt_pro_claude_code_propis_02.md](#) §C, §9b