

Prequely a aftermath — přehled a scénáře (v02)

Zdroje: [semanticky_index_hry_03.md](#) , [postavy_komplet_11.md](#) , [linky_detaily_08.md](#) , [bylinkovy_ortel_final_03.md](#) , [bylinkovy_ortel_skript_gemini_03.md](#) , [kliment_organicky_smysl_01.md](#) , [vavrinec_zpoved_a_klic_01.md](#) , [nerozhodnute_variandy_rozhodnuti_01.md](#) § 2 „Mlýn na suchu“ , [balada_draft_04.md](#) , [rekvizita_L5B_jankuv_dopis_01.md](#) , [oddilove_meta_questy_02.md](#) , [background.md](#) . **Autor:** scénáristický návrh pro kurátora hry, nabízeno ve variantách s vlastním hodnocením. Nic z tohoto dokumentu nemění kánon existujících linek — pouze z něj čerpá materiál, který se ve hře samé odehrává mimo obrazovku (offstage), a dává mu vizuální/dramatickou podobu.

Změny oproti v01: (1) Prequel #1 přepsán podle jmenovaného finálního scénáře [bylinkovy_ortel_skript_gemini_03.md](#) , sladěn s [bylinkovy_ortel_final_03.md](#) (prsten zlatý, ne stříbrný); přidána poznámka o roubu (empty-tubus/svítání beat navíc oproti Gemini scénáři). (2) Prequel #2 rozšířen o Klimenta dle [kliment_organicky_smysl_01.md](#) + [vavrinec_zpoved_a_klic_01.md](#) — nová otvírací a závěrečná scéna, stavěné pro vystřížitelnost; časování posunuto na ~19:00–00:00 (bylo chybně 1:00–4:00, viz oprava níže). (3) Prequel #4 dialog sladěn s aktuálním textem rekvizity #L4-G („Mlýn na suchu“ redesign — vantroky, pán z Hory). (4) Prequel #5 scéna A přepsána: „líška“ (lísková metafora), ne „liška“ (liščí) — erratum v pojmenování. (5) Havel/Skalice: několik měsíců zpět (léto téhož roku), ne roky. (6) Blanka: sestra Judita, ne bratr — starší verze s bratrem byla deprecated. (7) Aftermath §9.5/§9.7 doplněn o „geometrii vykoupení“ (Vavřincovo doznání jako jediný důkaz pro záchranu mlýna).

0. Rámec, pravidlo a kontrola proti spoilerům

0.1 Hlavní děj — rozsah, proti kterému se vše poměřuje

Hlavní děj hry začíná **v Ratajích na nádvoří Pirkštejna, T+0 (~9:00)**, v okamžiku, kdy Hanuš svolá členy pátrací skupiny, a končí **na stejném místě (přesněji: v krčmě v Ratajích), T+600 (~19:00)**, po (ne)nalezení glejtu. Cokoliv v tomto dokumentu leží buď **před T+0** (prequely), nebo **po T+600** (aftermath/sequely). Nic z toho se nesmí odehrávat uvnitř okna T+0–T+600 a nic z toho nesmí přímo interagovat s hlavní stopovací hrou TopSeeker.

0.2 Nepřekročitelné pravidlo

Dvě formulace téhož pravidla, obě závazné doslovně:

„**Klíčové globální pravidlo:** Žádná linka nesmí přímo odhalit pachatele krádeže glejtu ani řešit hlavní zápletku. Side-questy běží paralelně.“ ([postavy_komplet_11.md](#) , řádek 7)

„...nemůžeme přímo jít do konfliktu s hlavní linií ohledně krádeže glejtu... nesmíme přímo dělat žádné odhalení a plot twisty ohledně této krádeže/ztráty jako takové, protože nemáme šanci tohle trefit.“ ([background.md § návrh](#))

Pro prequely to znamená konkrétně: **žádná scéna nesmí ukázat, jak byl glejt fyzicky odcizen, kým, ani co se dělo uvnitř hradu tu noc.** Naše postavy smí být svědky věci *okolo* krádeže — a to i věcí, které si čtenář/divák domyslí jako související — ale kamera/scéna se nikdy nesmí dostat na místo činu ani ukázat tvář skutečného zloděje.

0.3 Kontrola proti meta-questu B (co už hra sama odhaluje)

Oddíl B (Stopa) během hry sám rekonstruuje krádež a při výslechu ve W5 dostane od GM potvrzeno přesně toto ([oddilove_meta_questy_02.md § GM – Sklizeň ve výslechu](#) , bod 5):

- **Nastražené (podvrh):** jezdec s rudou rukavicí (Jíra Hrubý) a jeho tubus u brodu — to je volavka, ne pachatel.
- **Pravé:** krádež byla „profesionální, načasovaná... za prořídle hlídky.“

Žádný prequel v tomto dokumentu nesmí tuto hranici překročit — nesmí ukázat víc, než kolik hra sama odhalí, a nesmí to, co ukáže, s tímto odhalením rozporovat. Konkrétně to vylučuje: ukázat skutečného zloděje v akci, ukázat interiér hradu tu noc, nebo **jakkoliv vizuálně/stříhově naznačit, že Jírova smrt v lese a Blažejova/Vavřincova noční lež spolu kauzálně souvisí** — i kdyby šlo jen o navazující stříh dvou jinak neškodných scén. Proto jsou **Prequel #1 a #2 níže záměrně navrženy jako dvě oddělené, samostatně stojící produkce** — viz produkční varování u Prequelu #2.

0.4 Produkční realita — video, ne živá scéna

Trasa je zamýšlená jako jeden souvislý den (pátek, „frajták“ před vodáckým víkendem — viz [background.md § muj_uvodnik](#)). Není tu přirozené okno pro živě odehranou scénu s plným obsazením *před* startem — účastníci se sjíždějí postupně, ne všichni najednou. Doporučení: **prequely jako krátká předtočená videa.** Kam přesně v harmonogramu patří — a komu se pustí — ale není jen otázka produkce; řeší to §0.5 níže, protože většina kandidátů v této sadě nese cizí soukromé tajemství, ne jen atmosféru. Bez informace vázané na konkrétní kartu (typicky jen krátký, obsahově prázdný teaser) by šlo pustit hromadně komukoliv kdykoliv; s ní ne.

Postavy v prequelech **nemusí hrát titíž lidé**, kteří dostanou karty na hlavní den (leďa by to vyšlo) — jde o krátké, řízené scény s minimem herců (1–3 na scénu), ne o LARP v terénu.

0.5 Kdo scénu smí vidět a kdy — druhá osa kontroly, ne jen obsah

Hra běží na informační asymetrii mezi hráči — [Společný briefing](#) je v tom výslovný: „*Nesmíte kartu ukázat ostatním.*“ Kontrola v §0.2–0.3 řeší, **co** scéna smí ukázat vůči hlavní zápletce glejtu. Tahle sekce řeší **komu a kdy** — a je stejně závazná, protože prequel může nulově riskovat spoiler krádeže, a přesto prozradit **cizí soukromé herní tajemství**. To je přesně případ Prequelu #1 (ring, prázdný tubus — to, co má Dorota/Matyáš/Ctibor teprve postupně rozpoznat v refrénu) a Prequelu #2 (Blažejova lež — to, co má Linka 2 odkrývat pomalu a nejistě, ne hned ráno všem).

Pravidlo: žádná scéna v této sadě, která je vázaná na konkrétní privátní tajemství, se nepouští hromadně **před** hrou. Distribuce má dva stupně:

1. **Soukromý pregame brief** — jen hráčům, jejichž vlastní karta danou informaci obsahuje (typicky 1–3 lidé). Riziko nulové — video jim pomůže vstoupit do role, neprozrazuje nic, co by neměli.
2. **Veřejné zveřejnění** — až **po hře**, ideálně jako součást epilogového balíčku (§9.1). Tím se z „prozrazení“ stává „odměna“: kdo den prožil a jen tušil, dostane video jako rozuzlení, ne jako spoiler. Dramaticky to funguje silněji než cold-open — je to platba za napětí, které den vybudoval, ne jeho předčasné vybití.

Pokud kurátor přesto chce veřejný pregame teaser, musí to být **vědomá volba dramatické ironie s vyslovenou daní** (diváci budou vědět víc než postavy, které hrají), ne tichý výchozí stav. V takovém případě doporučuji sestříhat samostatný, obsahově prázdný teaser (atmosféra, žádná jména, žádné rekvizity, žádné informačně nosné repliky) a plnou verzi držet až na po hře.

0.6 Historické zakotvení — rok, roční období, zákaz anachronismů

Rok: 1403 ([balada_draft_04.md](#) : „*léta Páně 1403*“). **Roční období:** podzim — hlavní den je v [background.md § intro](#) popsán jako „*teplé podzimní slunce*“. Prequely #1 a #2 leží tutéž noc bezprostředně před hlavním dnem, tedy týž podzim. Prequely #3–#5(b) leží dny až týdny předtím — pořád pozdní podzim. Prequel #5(a) a bonus B2 jsou flashbacks o roky zpět, kde přesný rok není dramaticky podstatný — ale vyhýbej se zimním rekvizitám (sníh, led), pokud pro ně není zvláštní důvod. **Výjimka: bonus B1 (Havel a Skalice) je jen několik měsíců zpět** — Skalice vyhořela v létě téhož roku, ne v dávné minulosti; scéna by měla působit jako léto, ne jako jiná epocha, a Havlovo trauma hrát jako čerstvé, ne zahojené.

Kontrolní seznam pro každého, kdo bude tuto sadu natáčet nebo rozšiřovat (1403, České království, venkov a maloměsto):

- **Čas se neměří hodinkami ani kapesními hodinami** — neexistují (první přenosné hodiny jsou o víc než sto let později). Postavy znají čas z postavení slunce/měsíce, kohoutího zpěvu, zvonění **klekání** (večerní zvon — termín už zavedený ve hře, [postavy_komplet_11.md § A2](#) ,

Vavřinec a Eliška „se schází v archivu po klekání“), kanonických hodiněk u řeholníků (vigilie, jitřní chvály), nebo délky dohořívající svíce.

- **Oficiální záznamy** (hradní deník, klášterní listiny) **jsou na pergamenu, ne na papíru**. Papír v Čechách roku 1403 teoreticky existuje (první německý papírenský mlýn 1390 v Norimberku), ale je vzácný dovoz, nehodí se pro hradní registr. Výjimka: rekvizita #L5-B (Jankův dopis) smí být na levném balicím papíru přesně podle [rekvizita_L5B_jankuv_dopis_01.md](#) — to je existující kánonická volba (dopis psaný na útěku, ne úřední listina), ne chyba, kterou je třeba opravit.
- **Žádné sklo v oknech mimo bohaté interiéry** — klášter ano v omezené míře, chalupa bylinkářky ne (okenice, blána, ne tabulky).
- **Žádné knoflíky jako hlavní zapínání běžného oděvu** — šněrování, spony, přezky.
- **Idiomy a odkazy** at' nezní pozdější dobou. Odkaz na „boj s Turkem“ evokuje spíš habsburské války 16.–17. století; pro aktuální regionální nebezpečí použij už kánonické Zikmundovy kumánské houfy ([postavy_komplet_11.md § B1](#) , Havlovo pozadí).
- **Měna**: groš (pražský groš) — už konzistentně používáno ve hře.

Konkrétní opravy z této revize jsou vyznačené přímo u jednotlivých prequelů níže (produkční poznámky a časové kotvy).

1. Prequely — přehled kandidátů

#	Název	Kdy (před T+0)	Kde	Postavy	Linka	Riziko spoileru	Doporučení
1	Bylinkový ortel	noc před výpravou (~T-6h)	chalupa Příbyslavy, les u brodu	Jíra Hrubý (NPC), Příbyslava, Vlastimil	L3, L6 (zdroj balady)	nízké — Jíra už při vstupu do scény zraněný, žádný záběr na hrad ani na skutečného zloděje	★★★★ vlažková loď
2	Jinde, než měl být	tatáž noc, jiné místo, hodiny před #1 (~T-14h až T-9h, 19:00–00:00)	krčma v Ratajích; hradní archiv Pirkštejna	Blažej, Marika (NPC), Vavřinec, Kliment (NPC)	L2 (+ tichý most k L4)	nízké, ALE viz produkční varování níže — nesmí se stříhat dohromady s #1; navíc dvě publika (Blažej-only / plná verze)	★★★★ druhá v pořadí
3	Pán, který se nevzdal	3–4 dny před	lázně v Talmberku	Štěpán ze Sedlce (NPC), Klára	L1a	žádné — Štěpán explicitně není pachatel	★★★☆☆ treatment
4	Kámen, který se pohnul	~1–2 týdny před (rozhovor + noc před přesun kamene)	klášterní knihovna v Sázavě; brod u Kuchelníku	šafář (NPC), převor (NPC, jen hlas/silueta), Ludmila	L4	žádné — spor o pozemky, s glejtem nesouvisí	★★★☆☆ treatment
5	Stará banda	mládí (roky zpět) + ~týden před	okolí Ledečka; lesní tábor jižně od brodu	mladý Vašek, mladý Janek „Liska“, (dnešní) Janek	L5	žádné — čistě rodinné/podsvětní drama	★★★☆☆ treatment
B1	<i>bonus</i> : Havel a Skalice	několik měsíců zpět (léto téhož roku, Zikmundovo tažení)	Skalice	Havel, jeho žena (NPC)	— (charakterový původ, ne linka)	žádné	★★★☆☆ volitelné
B2	<i>bonus</i> : Most přes Sázavu	15 let zpět	most u Sázavy	mladý Bartoloměj, mladá Aneta	L1a (vedlejší)	žádné	★★★☆☆ volitelné

Sloupec „Riziko spoileru“ hodnotí jen **obsah** scény vůči hlavní zápletce (§0.2–0.3). Otázku, **komu a kdy** smí být hotová scéna ukázána, řeší samostatně §0.5 — u prequelů #1, #2 a #5 je stejně důležitá jako obsah sám, protože jde o cizí soukromá tajemství, ne jen o glejt.

Plné scénáře níže jsou napsány pro #1 a #2 (podle zadání — “napiš scénář” — a protože jde o dramaticky nejsilnější a zároveň nejcitlivější materiál, který si zaslouží nejpřesnější rozpracování).

#3–#5 mají treatment + ukázkový dialog, dostatečný pro to, aby si scenárista/režisér (nebo kurátor) mohl objednat plný scénář, pokud se pro tu variantu rozhodne. Bonusy jsou jen odstavcové náměty.

2. PREQUEL #1 — „Bylinkový ortel" (vlajková loď)

Postavení proti hlavnímu ději: noc bezprostředně před T+0, cca 6 hodin před tím, než Hanuš na nádvoří promluví (~3:00, hluboko po půlnoci — necelé čtyři hodiny do svítání, které uzavírá scénu 5). Nulová interakce s hlavní zápletkou — hrad se v této scéně vůbec neobjeví.

Obsazení: Jíra Hrubý (NPC, umírá ve scéně), Přibyslava (D3), Vlastimil (D1).

Proč to funguje: Je to jediná scéna z celého dne, kterou dvě hrající postavy (Přibyslava, Vlastimil) *skutečně prožily* jako očití svědci — všechno ostatní je zprostředkované (řeči, dohady, refrén). Hlavní vydání je ale **až po hře** (§0.5): kdo celý den poslouchal Vlastimilův refrén a jen tušil, co je za ním, dostane ve videu tu rezonanci doplacenou zpětně — ne spoiler předem, ale rozuzlení potom. Hráči Vlastimila a Přibyslavy mohou dostat scénu jako soukromý pregame brief — jejich karty tu informaci stejně už obsahují, takže riziko je nulové.

Klíčová bezpečnostní volba (na doporučení redakční kontroly): Scéna **začíná, až když je Jíra už zraněný** — souboj se skutečným zlodějem se nikdy neukáže, nikdy se neuvidí kápě, nikdy se neuvidí hrad. Divák nedostane žádnou informaci o *tom, jak* byl glejt odcizen — jen důsledek, který dopadl na vedlejšího člověka o kus dál v lese.

Rámování: Jmenovaný finální scénář ([bylinkovy_ortel_skript_gemini_03.md](#)) staví na klasické dramatické ironii, ne na nespolehlivém vypravěči: kamera vidí všechno, co se ve scéně 1–2 odehraje, ale žádná z postav neví totéž co divák — Vlastimil nikdy neuvidí prsten padnout na podlahu, vidí jen umírajícího muže a tubus. Ten rozestup mezi tím, co vidí divák, a tím, co ví Vlastimil, dělá stejnou práci, jakou by jinak dělal nespolehlivý vypravěč — a je to přesně teze Linky 6 v obraze: balada jako filtr pravdy. Doplnková scéna 3 (níže, nad rámec jmenovaného scénáře) rozestup ještě prohloubí — Přibyslava zjistí o tubusu něco, co Vlastimilovi nikdy neřekne.

Scénář

(Adaptace jmenovaného finálního scénáře [bylinkovy_ortel_skript_gemini_03.md](#) — dialogy a stavba scén 1–2 jsou převzaty téměř doslovně ze zdroje, jen sloučené do formátu tohoto dokumentu a doplněné o produkční poznámky k dataci a anachronismům. Scéna 3 je doplněk nad rámec jmenovaného zdroje — viz značka a odůvodnění u ní.)

BYLINKOVÝ ORTEL (*pracovní titul; nezobrazovat jako nadpis divákům — nechat je vstoupit do tmy bez vysvětlení*)

1. INT. PŘÍSTAVEK VEDLE CHALUPY PŘIBYSLAVY, LES U RATAJÍ — NOC, HLUBOKO PO PŮLNOCI

(*Produkční poznámka: podzim, dávno po klekání, dlouho před kuropěním. Jediné světlo — lojové svíčky na alchymistickém stole; žádný mechanický časoměr, žádné sklo v okně.*)

Přístavek vedle lesní chatrče Přibyslavy. Na stole hoří lojové svíčky, osvětlují hmoždíře, sušené byliny, bublající hrnec. Vzduch nasycený vůní máty, pelyňku a octové vody. Zvenčí jen vítr v korunách stromů.

PŘIBYSLAVA (přes čtyřicet, praktická, klidná i ve chvílích, kdy klid nikdo jiný neudrží) stojí u stolu, míchá lektvar. Najednou těžký náraz na stěnu přístavku, chraplavé úpění. Dveře se rozletí.

PŘIBYSLAVA (leknutím upustí vařečku, bere do ruky svíčku) Kdo je tam?! Kdo se v tuhle hodinu plouží lesem?

Do světla svíček se vpotácí NEZNÁMÝ MUŽ (Jíra Hrubý, ačkoli to jméno tu nikdo nevysloví — kolem třicítky, na pravé ruce stažená rudá kožená rukavice, kterou si tiskne krvácející břicho). V levé ruce křečovitě svírá zablácený, pečeti opatřený **kožený tubus**. Padá na kolena.

NEZNÁMÝ (chropot, sípe bolestí) Pomoz... žena z lesa... nenech mě tu... Dostal mě... v té tmě u potoka... stín v kápi...

PŘIBYSLAVA (rychle k němu poklekne, odkládá svíčku, snaží se mu strhnout ruku z rány) Pán s námi, jsi samá krev! Sedni si k lůžku... drž si to plátno! Kdo ti to udělal?

Muž v agónii uvolní stisk pravé ruky. Z jeho prstů vyklouzne masivní **zlatý prsten s rytinou plamene** a s cinknutím se kutálí po podlaze. Přibyslava ztuhne. Rychle se podívá ke dveřím, pak prsten bleskově sebere a schová hluboko do kapsy zástěry.

PŘIBYSLAVA (šeptem) Tohle nikdo nesmí vidět. To by tě rovnou kat na šibenici vytáhl...

V otevřených dveřích se objeví VLASTIMIL. Plášť má mokrá od rosy, loutnu přehozenou přes záda. Zírá na scénu s otevřenými ústy — ještě si tiše mumlá verš, který venku skládal.

VLASTIMIL Přibyslavo! Hledal jsem venku rýmy pod hvězdami a slyšel jsem... (spatří umírajícího) Proboha živého. Co se to tu stalo? Kdo je ten člověk?

PŘIBYSLAVA (ostrým, velitelským hlasem) Nech si ty své verše a pomoz mi! Přines octovou vodu ze škopku a drž mu hlavu! Umírá!

2. INT. PŘÍSTAVEK — NOC (POKRAČOVÁNÍ)

Vlastimil padá na kolena v blátě, podpírá hlavu neznámého. Přibyslava tiskne plátno na ránu, která stále silně krvácí. Neznámý naposledy otevře oči, blouzní.

NEZNÁMÝ (zvedá levou ruku, tiskne zapečetěný kožený tubus Vlastimilovi přímo na hrud', špiní mu šaty krví) Vyrval jsem mu ho... zloději... Glejt pana Ptáčka... Jeho čest... Nedejte ho pánům na hradě... jsou prodejní... schovejte ho... Rataje... pán z Pirkštejna...

VLASTIMIL (fascinován, tiskne tubus s pečetí ke své hrudi) Ty jsi ho zachránil? Ty jsi pro něj krvácel? Kdo jsi, člověče? Slyšíš mě?!

Neznámý muž už neodpoví. Tělo naposledy projede křeč, oči zůstanou strnulé. Umírá. Vlastimil ho drží, otřesen silou okamžiku.

VLASTIMIL (hlas se mu třese dojetím) Právil, že je to čest pana Ptáčka. Položil život za spravedlnost tohoto kraje... a měl v sobě víc cti než všichni rytíři.

PŘIBYSLAVA (sleduje mrtvé tělo, ruku tiskne na kapsu s prstenem) Vlastimile... musíme to tělo skrýt. Jestli ho tu najdou lidi z hradu, obviní nás. Co uděláš s tím tubusem? Je zapečetěný.

VLASTIMIL (vstává, v očích má posvátný lesk) Neporuším jeho pečeť, dokud nebudeme vědět, komu věřit. Splním jeho vůli. Odnesu ho hned teď... dolů k brodu a ukryju ho hluboko do skalní rokle pod kořeny staré olše. Tam bude v bezpečí před biřici.

PŘIBYSLAVA A co krčma? Co lidi?

VLASTIMIL (bere do ruky loutnu) Cestou zpátky složím refrén. Píseň o hrdinovi v rudé rukavici. Do rána ho budu mít hotový. Celé Rataje budou zpívat o jeho odvaze!

(Poznámka k citaci: Vlastimilova karta — [postavy_komplet_11.md § D1](#) — uchovává tuhle chvíli v kratší, zhuštěné podobě: „Vyrval jsem ho zlodějům z rukou. Ten glejt... nedejte ho zrádcům... odnes ho a schovej v rokli u brodu.“ To není rozpor se scénářem výše — je to Vlastimilova vlastní pozdější zkratka toho, co skutečně slyšel; paměť si drží gesto a pointu, ne každé slovo.)

STŘIH.

(Zde končí scéna 1–2 jmenovaného scénáře [bylinkovy_ortel_skript_gemini_03.md](#). Následující scéna 3 je doplněk nad rámec tohoto zdroje — Vlastimil zůstává na místě, nikam v noci neodchází; teprve na konci scény 3, za svítání, se vydává směrem k Ratajím.)

3. EXT. PŘED PŘÍSTAVKEM / LES U BRODU — NOC, PAK SVÍTÁNÍ (DOPLNĚK)

(Proč tato scéna přibývá: [byLinkovy_ortel_final_03.md § Kapitola I](#) ustavuje jako kánon, že Přibyslava toho večera tajně zjistí, že je tubus prázdný — „to zjistila ještě té noci, když do něj tajně nahlédla ve chvíli, kdy Vlastimil na dvoře pálil zakrvácená plátna“. Jmenovaný scénář tuhle scénu nedramatizuje, jen ji předpokládá — v něm Vlastimil mizí do noci hned po scéně 2. Kdo natáčí, může scénu 3 klidně vynechat; příběh stojí i bez ní, jen s tichým poznáním ponechaným čistě v [final_03.md](#). Doporučuji ji ale přidat: je to nejlevnější, nejtišší anti-klimax, jaký hra může nabídnout, a dává Přibyslavě vlastní moment, který nesdílí s nikým — ani s divákem najisto, dokud nezavře víčko zpátky.)

Přibyslava spaluje zakrvácené plátno na ohništi venku před přístavkem. Vlastimil sedí opodál na špalku, tubus na klíně, dívá se na pečeť, neotvírá ji — respektuje ji jako závěť. Zatímco je zabraný do ohně a vlastních myšlenek, Přibyslava se na okamžik otočí zády k němu, sáhne do kapsy, nadzvedne víčko tubusu — nahlédne dovnitř.

Je prázdný.

Její tvář se na zlomek vteřiny zachvěje — ne úlekem, spíš tichým, hořkým poznáním. Víčko zase zavře, přesně tak, jak bylo. Vlastimil si ničeho nevšiml.

VLASTIMIL (spíš sám pro sebe, zkusmo, jako by hledal melodii) Jezdec... jezdec v rudé rukavici...

Nechá slova doznít, zavrtí hlavou, zkusí to znovu, jinak. Přibyslava ho pozoruje, mlčí.

STŘIH DO EXT. LES U BRODU — SVÍTÁNÍ.

Vlastimil sám, tubus v ruce, klečí u kořenů staré olše na břehu a ukládá ho do skrýše mezi kořeny, přikrývá hlínou a suchým listím. Obřadně, pomalu — jako pohřeb.

Vstane, otřepe si kolena, podívá se na oblohu, která se pomalu rozjasňuje k východu.

VLASTIMIL (tiše, testuje rytmus, poprvé jako verš, ne jako věta) Jezdec v rudé rukavici / lesem k Ledečku teď pádí...

Zastaví se, spokojeně přikývne sám sobě — má první verš.

Kamera zůstává na jeho zádech, jak odchází směrem k Ratajím, obloha za ním světloroste.

STŘIH DO ČERNÉ.

(Doporučený kontext zveřejnění: NE jako cold-open před hrou — viz §0.5, video prozrazuje Přibyslaviny i Vlastimilovy karty ostatním hráčům dřív, než mají šanci si je odehrát. Patří jako úvod nebo tečka epilogového balíčku po akci, klidně s nájezdem přímo z posledního taktu balady, kterou diváci znají z krčmy. Postačí prostý mezititulek: „To, co se doopravdy stalo tu noc.”)

Poznámka pro produkci: Prsten je ve scénáři výše **zlatý**, ne stříbrný, jak píše

[bylinkovy_ortel_skript_gemini_03.md](#) — sladěno s [bylinkovy_ortel_final_03.md § Kapitola I](#) („masivní zlatý šperk s rytinou jazyka plamene, který nikdo chudý nenosí”), který uživatel označil jako finální narativní kánon a který navíc zdůvodňuje motiv (šperk je nápadně drahý — proto ho Přibyslava schovává, ne jen si ho nechává). Jírova umírající promluva ve scéně 2 je převzata ze jmenovaného scénáře; Vlastimilova karta ([postavy_komplet_11.md § D1](#)) drží kratší, zhuštěnou verzi téže věty — vysvětlení viz poznámka u scény 2. Hráč Vlastimila najde tu kratší verzi znovu na vlastní kartě jako tajnou vzpomínku — kdo viděl tento prequel, zažije při čtení karty moment rozpoznání. To je zamýšlený efekt, ne náhoda.

Hodnocení

Nejsilnější kandidát v tomto balíčku. Riziko spoileru je po úpravě (start až po zranění, žádný záběr na hrad) prakticky nulové a zároveň má scéna emocionální váhu, která ospravedlní natáčení: smrt, tajemství, dvě postavy, jejichž mlčení bude celý hlavní den nést dramatické napětí. Jediné technické riziko je produkční (krev, noční scéna, otevřený oheň) — zvládnutelné i s malým rozpočtem, klidně jen svíčkami a jedním ohništěm.

3. PREQUEL #2 — „Jinde, než měl být"

Postavení proti hlavnímu ději: tatáž noc jako Prequel #1, ale hodiny předtím (~19:00–00:00, T–14h až T–9h) a na jiném místě. **Nesmí se s Prequelem #1 stříhat dohromady** — viz varování níže.

Obsazení: Blažej (A1), Marika (NPC), Vavřinec (A2), **Kliment (NPC, nový — viz níže).**

⚠ Produkční varování — proč tuto scénu nekombinovat s Prequelem #1

Obě scény se odehrávají tutéž noc — #2 dřív (do půlnoci), #1 později (od cca 3:00), ale pořád tutéž noc. To je lákavé ke stříhové paralele (krčma/archiv ↔ les, čekání ↔ umírání) — **a přesně proto je potřeba se tomu vyhnout.** Filmová řeč paralelního stříhu automaticky tvrdí *tyhle dvě věci spolu souvisí*, ať už mezi nimi uplynuly hodiny, nebo ne. Divák by si sám poskládal: hlídka byla prořidlá (Blažej pryč), písař lhal (Vavřinec kryje), a tutéž noc v lese umírá jezdec s tubusem —

to je hotový, uzavřený příběh krádeže, přesně to, co pravidlo v §0.2 zakazuje. Navíc to koliduje s vlastním odhalením hry (§0.3): meta-quest B učí hráče, že jezdec/tubus byly **nastražené**, ne skutečná stopa — kdyby prequel předem naznačil, že spolu kauzálně souvisí, bojovali bychom proti vlastnímu pointu hry.

Řešení: **dvě oddělené, samostatně publikované produkce**. Tahle scéna se navíc drží výhradně interiérů (krčma ve městě, archiv) — žádný záběr na hradby, brány ani strážce, aby ani náhodou nepůsobila jako „tady byla mezera v obraně“.

Proč to i tak funguje jako prequel: Scéna nesmí tvrdit, jestli Blažejova mezera na hlídce byla, nebo nebyla ta skulina, kterou „profesionální, načasovaná“ krádež (§0.3) využila — to se neví jistě ani v hlavní hře, a přesně ta nejistota je motor L2. Jde primárně o lidi, kteří tu samou noc udělali malá, lidská, zbabělá rozhodnutí — a týden po výpravě ponesou váhu bez ohledu na to, jestli s krádeží skutečně souviselo, protože **datum se shoduje** a svědomí nepočítá pravděpodobnosti. To je přesně téma L2.

Rozšíření o Klimenta — proč a jak

Tenhle prequel byl ve v01 jen o Blažejovi a Vavřincovi. Kánon L2×L4 ale existuje: Vavřincovo tajemství č. 1 ([postavy_komplet_11.md § A2](#)) je „nechal jsi Klimenta přes noc v archivu“ — Kliment, jeho spolužák ze sázavské písařské dílny, u něj tu samou noc, **před Blažejovým příchodem**, porovnával kaligrafii dvou kupních listin kuchelnického mlýna. Pokud obě věci daly ve stejnou noc, dává smysl dramatizovat je jako jednu scénu se dvěma vrstvami, ne dvě oddělené noci — a přesně to navrhl kurátor: Kliment je v místnosti, když Blažej vejde, stáhne se za polici s knihami, přeslechne celou konfrontaci, a teprve po Blažejově odchodu scéna pokračuje tím, co [vavrinec_zpoved_a_klic_01.md](#) popisuje jako skutečný důvod, proč měl Kliment klíč přes noc.

Firewall zůstává v platnosti ([kliment_organicky_smysl_01.md § Firewall](#)): Klimentova rešerše se týkala výhradně mlýna a hranice, ne glejtu; klíč byl vrácen za rozbřesku, dva dny před krádeží. Kliment tu není proto, aby cokoliv prozradil o krádeži — je tu proto, že jeho vlastní, s krádeží nesouvisející tajemství se náhodou odehrálo ve stejné místnosti tu samou noc jako Blažejovo.

K poznámce zdroje „Co NEdělat: Kliment na scéně“ ([kliment_organicky_smysl_01.md](#)): to pravidlo míří na živý LARP — jeden konkrétní herec, kterého by hráč Vavřince „poznával“ v improvizované interakci celý den, je riziko, kterému se ta poznámka snaží vyhnout. Předtočené video není živá scéna: diváci ho sledují pasivně, jednou, mimo hru. Riziko, které pravidlo řeší, tu nevzniká. Pokud by ale kurátor někdy chtěl Klimenta *také* jako živou postavu ve hře samé, tohle video to pravidlo poruší — a to je samostatné rozhodnutí, ne vedlejší efekt tohoto prequelu.

Volba k otevřené otázce kurátora — vsuvkový záběr na skrytého Klimenta (scéna 4b níže): zahrnout. Stojí pár vteřin, nepřidává žádnou novou informaci ani repliku, a udělá dvě věci

zadarmo: (a) potvrdí divákovi, že Kliment konfrontaci skutečně slyšel — takže jeho tichý pohled ve scéně 5 má na čem stát, a (b) od poloviny scény 4 divák ví něco, co Blažej neví (že v místnosti je ještě někdo), což zvedne napětí i té scény samotné, zadarmo. Je to čistě přídavný záběr — vystřihtelný beze ztráty (viz „Excisabilita“ níže).

Excisabilita — jak scéna funguje jako dvě různé produkce

Kurátorův požadavek byl explicitní: scéna musí jít postavit tak, aby šel Kliment **vystříhnout** a zbyla jen Blažejova konfrontace s Vavřincem, samostatně stojící. Struktura níže to zajišťuje tím, že **scéna 4 (konfrontace) sama o sobě nikde na Klimenta neodkazuje** — žádná replika, žádný zvuk, na který by Blažej reagoval, žádný detail, který by dával smysl jen s Klimentem v místnosti. Kliment je vždy buď *před* scénou 4 (scéna 2–3), nebo *po* ní (scéna 5), nebo v paralelní vsuvce (4b), kterou lze vyjmout stejně čistě.

Verze sestřihu	Scény	Komu
Blažej-only (soukromý pregame brief)	1 (krčma) + 4 (konfrontace)	Blažej (A1) před hrou — nikdy neví o Klimentovi
Plná verze	1 + 2 + 3 + 4 (+ volitelné 4b) + 5	Vavřinec (A2) před hrou — jeho karta obě vrstvy stejně obsahuje
Plná verze, veřejně	totéž co výše	Všichni až po hře — včetně Blažeje samotného (\$0.5)

Scénář

JINDE, NEŽ MĚL BÝT

1. INT. KRČMA V RATAJÍCH — NOC, KRÁTCE PO KLEKÁNÍ

(Produkční poznámka: podzim, brzy večer — krčma ještě plná, hluk, běžný provoz. Svícení loučemi a lojovými svícemi, ne voskovicemi. Časové zakotvení celé scény 1–5: ~19:00–00:00, T–14h až T–9h — stejná noc jako Prequel #1, ale hodiny před ním; #1 začíná až kolem 3:00.)

*(Produkční oprava 2026-08-15: dřívější verze nechala Blažeje hrát kostky s **Marikou** a prohrát jí měsíc. To odporuje kánonu — [Linky_detaily § 2.2](#) říká, že tu noc „hrál v kostky o žold několika rekrutů“ — a nedává smysl: o peníze se hraje s chlapy, ne s milenkou. Nově hraje s **rekruty**, Marika sedí u něj a nehraje. Vedlejší zisk: je vidět, **proč všichni svědci té noci mlčí** — jsou to lidé, které **Blažej cvičí a platí.**)*

Rušno, plno, běžný večerní provoz krčmy. BLAŽEJ (statný muž v plné síle, dnes bez zbroje, jen v kazajce) sedí u stolu v koutě. Před ním kostky — hraje se **třemi mladými rekruty**, které přes den cvičí. Vedle něj MARIKA — ne mladá dívka, žena kolem třicítky, sebejistá, s ním evidentně důvěrně. **Nehraje. Sedí u něj a dívá se.**

Blažej právě vyhrál hod. Přitáhne si k sobě hromádku mincí od nejmladšího z rekrutů.

BLAŽEJ Ještě jednou, a půjčím ti na zpáteční cestu.

Rekrut se nuceně zasměje a sáhne po měšci. Ostatní dva mlčí.

MARIKA (tiše, jen k Blažejovi) Nech ho být. Bereš z toho, co mu platíš.

BLAŽEJ (bez zloby, spíš pobaveně) Však já mu to vrátím. Zítřka. Nebo pozítří.

Odsune kostky, rekruti se zvednou od stolu k výčepu. Blažej si přisune džbán k Marice. Chvilí ticho, jen hluk krčmy kolem nich.

MARIKA (POKRAČOVÁNÍ) Zítřka zas hlídka?

BLAŽEJ (mávně rukou, ne s despektem, spíš s únavou) Zítřka, pozítří. Pořád stejné. Klíče, koš, chodba, spánek. Bernard mě za to platí, jako bych denně honil Zikmundovy Kumány.

MARIKA A dneska?

BLAŽEJ (usměje se, přitáhne si ji blíž) Dneska jsem tady.

Přiblíží se k polibku — ustříhneme dřív, než k němu dojde. Stříh.

2. INT. HRADNÍ ARCHIV, PIRKŠTEJN — VEČER, KRÁTCE PO KLEKÁNÍ (SOUČASNĚ SE SCÉNOU 1)

Malá místnost, police s pergameny a listinami. Dvě svíčky na stole — víc světla než později v noci, ještě časný večer. VAVŘINEC a KLIMENT (spolužáci ze sázavské písařské dílny; Kliment o něco starší, ruce má taky od inkoustu) sedí skloněni nad dvěma starými kupními listinami, rozloženými vedle sebe.

KLIMENT (prstem sleduje tah písmene) Podívej se na tohle K. Úzké, jako by šetřil inkoust.

VAVŘINEC (naklání se blíž) A tady je širší. Jiná ruka.

KLIMENT Která byla starší, myslíš?

VAVŘINEC (usměje se, unaveně) Klimente, kvůli tomuhle jsi šel po tmě celou cestu ze Sázavy?

KLIMENT (pokrčí rameny, s úsměvem) Někoho to zajímá. A ty jsi jediný, koho znám, kdo umí přečíst i to, co tam není napsáno.

Čas plyne — svíčky dohořely níž, ticho soustředěné práce. Pak zvuk kroků na chodbě, blížící se.

KLIMENT (ztuhne, zvedne hlavu) Někdo jde.

VAVŘINEC (tiše) V tuhle hodinu? Zajdi za polici. Kdyby to byl purkrabí sám, nemusíš vysvětlovat, proč tu jsi bez zápisu.

3. INT. ARCHIV — NOC (POKRAČOVÁNÍ)

Kliment beze slova sebere svícen, zajde za vysokou polici s knihami, schová se ve stínu. Kroky se blíží ke dveřím.

STŘIH.

4. INT. HRADNÍ ARCHIV, PIRKŠTEJN — NOC, PŘED PŮLNOCÍ

(Zde začíná scéna, kterou lze vystříhnout jako samostatnou „Blažej-only“ verzi — viz „Excisabilita“ výše. Od tohoto bodu scéna sama o sobě na Klimenta nikde neodkazuje.)

Vavřinec sedí nad otevřenou knihou — hradním deníkem — s brkem v ruce, ale nepíše. Dívá se na prázdný řádek. Vedle knihy na stole leží i ty dvě staré listiny z předchozí scény, rozložené vedle sebe — detail, kterého si Blažej nevšimne, protože přišel kvůli něčemu jinému.

Dveře se tiše otevřou. BLAŽEJ vejde, stále v civilní kazajce, trochu zadýchaný jako po chůzi ve tmě.

VAVŘINEC (nevzhlíží od knihy) Myslel jsem, že už spíš.

BLAŽEJ Byl jsem v Ratajích. (pauza) Potřebuju laskavost.

Vavřinec konečně zvedne oči. Ví, co přijde, dřív, než to Blažej řekne — vidí to na jeho tváři.

BLAŽEJ (POKRAČOVÁNÍ) Zapiš mě do hlídky. Jako bych tu byl celou noc.

Ticho. Vavřinec sklopí zrak zpátky ke knize, k prázdnému řádku, kde by mělo být jeho jméno vedle Blažejova.

VAVŘINEC (tiše) A byl jsi tady?

BLAŽEJ (bez obrany v hlase, unaveně upřímný) Ne. Ale hlídka stála, brány byly zamčené, nic se nestalo. Zítra si vezmu dvojitou směnu, nikdo nic nepozná.

Vavřinec dlouho mlčí. Prohlíží si brko v ruce, jako by ho viděl poprvé.

VAVŘINEC To není o tom, co se stalo. To je o tom, co je napsáno.

BLAŽEJ (přikročí blíž, hlas ztiší, ne výhružně — prosebně) Vavřinče. Jednu čárku. Nikdo se na to nikdy nebude ptát.

Dlouhá pauza. Vavřinec namočí brk do kalamáře. Ruka se mu na okamžik zachvěje nad pergamenem — pak napíše. Kamera je blízko, vidíme jen brk, inkoust, čerstvé písmeno vznikající na řádku, ne celou větu.

Blažej mu položí ruku na rameno — gesto vděku, ne nadvlády.

BLAŽEJ (POKRAČOVÁNÍ) Dlužím ti.

VAVŘINEC (nezvedá oči od knihy) Jo.

Blažej odejde.

(Konec „Blažej-only“ verze zde — přirozený bod pro STŘIH DO ČERNÉ, pokud se scéna používá samostatně jako Blažejův soukromý pregame brief. Plná verze pokračuje scénou 4b/5 níže.)

4b. INT. ARCHIV, ZA POLICÍ S KNIHAMÍ — NOC (SOUČASNĚ SE SCÉNOU 4, VOLITELNÝ VSUVKOVÝ ZÁBĚR)

(Nepovinné — scéna 4 funguje beze změny i bez tohoto záběru. Doporučeno zařadit, viz zdůvodnění v „Rozšíření o Klimenta“ výše.)

Kliment ve stínu za policí, zády opřený o dřevo, svícen zakrytý dlaní. Poslouchá. Tvář neprozrazuje nic — ani úsudek, ani překvapení. Jen soustředěné, nehybné ticho člověka, který se naučil, že nejbezpečnější věc, kterou může udělat, je nebýt vidět.

STŘIH ZPĚT DO SCÉNY 4 / POKRAČOVÁNÍ DO SCÉNY 5.

5. INT. ARCHIV, PIRKŠTEJN — NOC (POKRAČOVÁNÍ, PO BLAŽEJOVĚ ODCHODU)

Ticho za zavřenými dveřmi. Vavřinec sedí, dívá se na čerstvý zápis v knize, nehýbe se.

Zpoza police se ozve tichý krok. KLIMENT vyjde ze stínu, svícen v ruce, postaví se vedle stolu.

Chvíli se na sebe dívají — několik vteřin, beze slova. Ani otázka, ani komentář k tomu, co Kliment právě slyšel.

Kliment jako první odvrátí pohled — zpátky k rozloženým listinám, jako by tím sám ukončil chvíli, která se neměla protahovat.

VAVŘINEC (unaveně si promne oči, hlas bez barvy) Klimente... já už musím lehnout. Ráno píšu pro Hanuše.

Kliment přikývne, nic nenamítá. Chvíli oba mlčky hledí na dvě nedodělané listiny.

KLIMENT (tiše) Nech mi klíč. Dodělám to, zamknu a ráno ti ho dám.

Vavřinec zaváhá — kratší, než by sám čekal. Sáhne k opasku, odepne klíč.

VAVŘINEC Než začne směna.

Vtiskne mu klíč do dlaně — pevné, rychlé gesto, jako by se ho chtěl zbavit dřív, než si to rozmyslí.

Kliment klíč sevře v pěsti. Přikývne.

FADE TO BLACK.

(Tato scéna nekončí svítáním ani žádným přechodem k hlavnímu ději — na rozdíl od Prequelu #1 nemá být vnímána jako uzavřené „co se stalo tu noc“, ale jako portrét tří lidí, z nichž jeden o druhých dvou nikdy nebude vědět všechno. Doporučeno publikovat s časovým odstupem od Prequelu #1, případně dát scéně viditelnou textovou kotvu k „noci před výpravou“.)

Hodnocení

Nejkomplexnější scéna v balíčku po rozšíření o Klimenta — nese dramatickou váhu Linky 2 (Blažejova lež, Vavřincovo svědomí) i tichý most k Lince 4 (Klimentova ruka na lístku #L4-G, viz Prequel #4). Riziko spoileru je zvládnuté architekturou scény (žádný hrad zvenčí, žádná zmínka o strážích jinde než v obecné frázi) a nově i strukturou excisability (Blažej-only verze nikde na Klimenta neodkazuje). Vyžaduje ale produkční disciplínu na dvou frontách: nedávat ji do stejného videa nebo blízko sebe s Prequelem #1, a dodržet, komu se která verze (Blažej-only vs. plná) použít a kdy (§0.5, tabulka „Excisabilita“ výše). Pokud si kurátor je jistý, že tohle zvládne, doporučuji natočit celou plnou verzi vč. scény 4b. Pokud má pochybnost o produkční kázni (dva různé sestřihy, dvě různá publika), doporučuji natočit jen scény 1+4 (Blažej-only) jako jednodušší, bezpečnější variantu a Klimentovu vrstvu nechat jako textový materiál pro Vavřincův osobní brief.

4. Prequel #3 — „Pán, který se nevzdal“ (L1a)

Postavení: 3–4 dny před T+0. **Místo:** lázně v Talmberku. **Postavy:** Štěpán ze Sedlce (NPC), Klára.

Proč to funguje: Štěpán je explicitně „drobný intrikán, ne velký zlosyn“ ([postavy_komplet_11.md § C3, Předbrief](#)) a „není pachatel krádeže glejtu“ ([linky_detaily_08.md § 1.2](#)) — nulové riziko spoileru, čistě lidská intrika. Scéna má dát Štěpánovi tvář a hlas, který hráčka Kláry uslyší jako soukromý pregame brief (§0.5) — než začne hlavní den, má se s kým poměřovat, ne s abstraktním

jménem. I tahle drobná intrika je něčí soukromá karta, dokud ji Klára sama neodkryje; širší publikum ji smí vidět až po hře.

Co scéna musí udělat: ukázat Štěpána jako člověka, ne padoucha — muže, kterého před pěti lety propustili a který si tu ztrátu nese jako otevřenou ránu, ne jako spravedlivý hněv. A musí zasadit past: Klára dostává úkol, který zní jako běžná práce („sleduj, komu se vyhýbá, komu se klaní“), ne jako spiknutí — protože přesně tak drama v L1a funguje: **ona sama se v průběhu dne rozhodne, že úkol byl nemorální**, ne že to věděla od začátku.

Treatment

INT. Lázeňský kout v Talmberku, časně odpoledne, podzim — denní světlo dovnitř dopadá jen okenicí pootevřenou na štěrbinu, zbytek svítí lojová svíce a pára od ohřáté vody. Štěpán — ne starý, ale zestárlý víc, než by odpovídalo věku, dobře oblečený, ale už ne podle poslední módy — čeká na masáž ramene. Klára pracuje, profesionální gesta. Rozhovor začíná jako běžný klientský tlach a pomalu sklouzává k žádosti.

Ukázkový dialog:

ŠTĚPÁN (oči zavřené, uvolněný pod jejíma rukama) Znáš purkrabího Radovana?

KLÁRA Vídám ho na cestách. Proč?

ŠTĚPÁN Kdysi jsem seděl na jeho místě. (pauza) Nechci nic zlého. Jen vědět, komu dnes kývne a komu ne. Kdo ho zdraví dvakrát. Muž, který ztratil místo, si aspoň zaslouží vědět, kdo ho nahradil.

KLÁRA To zní jako málo za to, co platíte.

ŠTĚPÁN (otevře oči, usměje se — unaveně, ne zlomyslně) Málo je někdy to jediné, co si člověk může dovolit chtít.

Scéna může skončit předáním váčku s lístkem (rekvizita #L1a-A z hlavní hry) — přímý most do Beatu 1 hlavního dne.

Hodnocení

★★★☆☆. Kratší, levnější na výrobu než #1/#2 (jedna lokace, dvě postavy, denní scéna). Dobrá jako doplněk, ne jako nosná scéna — doporučuji ji realizovat, pokud kurátor chce sadu 3+ prequelů, ne jako samostatný projekt.

5. Prequel #4 — „Kámen, který se pohnul" (L4)

Postavení: dvě časové vrstvy — (a) noční rozhovor v klášterní knihovně, cca 1–2 týdny před T+0; (b) fyzické přemístění hraničního kamene, noc/den bezprostředně před T+0 (rekvizita se dle [linky_detaily_08.md § Beat 6](#) staví „den předem"). **Místo:** sázavský klášter (knihovna); brod u Kuchelníku. **Postavy:** převor (NPC, doporučeno nechat jen jako hlas nebo siluetu — viz níže), šafář (NPC), Ludmila (jako tichý svědek první scény, nemusí ve druhé scéně vůbec být přítomná).

Proč to funguje: Spor o pozemky a desátek nemá s krádeží glejtu nic společného — čistě lokální chamtivost, kánonicky „Mlýn na suchu" ([nerozhodnute_varianty_rozhodnuti_01.md § 2](#) , propsáno do [linky_detaily_08.md § 4.2](#)): kámen nerozhoduje o symbolu, ale o **vantrokách** — mlýnském náhonu, který mlýnu přivádí vodu. Riziko spoileru nulové. Silná vizuální metafora („kámen, který se posune o tři kroky, rozhodne o tom, kdo drží mlýnu vodu") — dobře se natáčí i beze slov.

Doporučení k převorovi: nechat ho v první scéně jen jako hlas zpoza dveří knihovny nebo záda v kápi — nikdy tvář zblízka. Důvod není bezpečnostní (převor nemá nic společného s hlavní zápletkou), ale dramaturgický: anonymita mocného muže, který rozhoduje o osudu chudších lidí, aniž by se s nimi kdy setkal tváří v tvář, je přesně to, co linka řeší.

Treatment

Scéna A — INT. Klášterní chodba a knihovna, Sázava, noc, krátce po půlnočních vigiliích.

Ludmila prochází temnou chodbou se svíci v ruce, cestou zpátky z nočních chval do cely — jediné světlo v záběru je plamínek, který si cloní dlaní. Zastaví se za pootevřenými dveřmi knihovny, protože zaslechne hlasy. PŘEVOR (jen hlas/silueta v kápi u svíce) mluví se ŠAFÁŘEM.

(Produkční poznámka: žádné hodiny ani jiný mechanický časoměr v záběru — čas večerního kláštera se řídí kanonickými hodinkami; vigilie/půlnoční chvály jsou přirozený, historicky přesný důvod, proč je Ludmila v tuhle chvíli vzhůru a na chodbě.)

PŘEVOR (mimo záběr / zády) Kámen ať stojí, jak jsem kázal, dokud se opat nevrátí. Vantroky musí padnout k nám — pán z Hory dá za tu vodu víc, než mlýn vynese za deset let.

ŠAFÁŘ A když si mlynář vzpomene, kde ten kámen dřív stál?

PŘEVOR Dluží klášteru dvanáct let desátku. Ať si vzpomíná, jak chce.

PŘEVOR (POKRAČOVÁNÍ, tišeji, jakoby uzavíral) Hora chce chléb, a on chce mlýn. Sestře nic neříkej. Její zápis potřebuji čistý.

Ludmila couvne od dveří, dřív, než ji uvidí. Neví ještě přesně, čeho byla svědkem — jen že to bylo něco, co neměla slyšet.

(Poznámka ke zdroji: převorova replika je záměrně téměř doslovná citace lístku #L4-G, jak ho hráči později mohou najít u brodu — „Kámen ať stojí, jak jsem kázal, dokud se opat nevrátí. Vantroky musí padnout k nám — pán z Hory dá za tu vodu víc, než mlýn vynese za deset let. Hora chce chléb a on chce mlýn. Sestře nic neříkej, její zápis potřebuji čistý. D." ([linky_detaily_08.md § Beat 1](#) , GM lore). Ten lístek nepíše sám převor — diktuje ho **Klimentovi** (opisovači ze Sázavy, viz Prequel #2), podpis „D.“ je záměrně nezavazující. Tahle scéna dramatizuje samotné rozhodnutí; přepis do lístku se odehrává jinde a jindy — tenhle prequel ho nedramatizuje, jen na něj odkazuje. „Sestrou“ převor myslí Ludmilu — proto instrukce, aby jí nic neřekli: chce její zápis nezávislý a „čistý“, protože přesně na něm chce později stavět zdání legitimacy prodeje.)

Scéna B — EXT. Brod u Kuchelníku, noc (den před T+0). Beze slov nebo skoro beze slov. Šafář sám, s lucernou a rýčem, kope kolem paty kamene, opře se do něj ramenem, kámen se s tupým zaskřípěním posune v blátě o pár kroků. Šafář se rozhlédne — nikdo tu není — přesto na okamžik ztuhne s pocitem viny, než hlínu zahrne zpátky.

Hodnocení

★★★☆☆. Nejlevnější na výrobu ze všech (scéna B je prakticky beze slov, jedna rekvizita, jeden herec, noční exteriér). Doporučuji jako "bonus" k hlavnímu balíčku, případně jako němou předehru puštěnou přímo hráčům Ludmily/Bětky/Blanky jako osobní brief, ne jako veřejné video.

6. Prequel #5 — „Stará banda" (L5)

Postavení: dvě časové vrstvy — (a) mládí, roky zpět (kdy se Vašek a Janek „Líska" dali dohromady s partou lapků u Ledečka); (b) cca týden před T+0 (Janek v úkrytu, píše dopis sestře). **Místo:** okolí Ledečka (mládí); lesní tábor jižně od brodu (dnešek). **Postavy:** mladý Vašek, mladý Janek (flashback); dnešní Janek (píší dopis).

Proč to funguje: Nejemotivnější rodinné drama z celého dne — a jediné, které má už hotovou, kanonickou textovou předlohu (dopis, [rekvizita_L5B_jankuv_dopis_01.md](#)), takže riziko, že prequel „vymyslí" něco, co koliduje s hlavní hrou, je minimální: jen dává tělo textu, který už existuje.

Co scéna nesmí: ukázat Jíru Hrubého procházet kolem tábora (dopis to zmiňuje — „muž s rudou rukavicí prošel kolem" — ale to je detail pro linku samu, ne pro video; kdyby ho prequel vizualizoval, znovu bychom se přibližovali k teritoriu Prequelu #1/#2 a k riziku z §0.3). Doporučuji tuto vazbu ve videu vůbec nezobrazovat, nechat ji jen jako text v dopise, který diváci hlavního dne (Bětky) objeví sami.

Treatment

*(Erratum opravené v této revizi: přezdívka „Líska“ je odvozená od **lísky** — lískového prutu, který se ohne, ale nezlomí, a od Janka jako drobného, nenápadného, mrštného člověka, který uměl proklouznout tam, kde by jiný neprošel. Starší verze scény odvozovala přezdívku od „liščího pohledu“ — to je deprecated a nemá se dál používat. Postavení postav přitom upraveno k přesnějšímu zdroji: Janek je Bětčin **starší** polorodý nevlastní bratr, nemanželský syn mlynáře s ženou z doby před jeho manželstvím, která zemřela; otec ho neuznává veřejně. Vašek a Janek nejsou dětští kamarádi — znají se z bandy lapků u Ledečka, kam se Vašek dostal přes vlastní staré kumpány, mezi nimiž Janek už byl.)*

Scéna A — EXT. Mez u Ledečka, roky zpět, podvečer. Mladý VAŠEK, sotva dvacet, a mladý JANEK („Líska“), o něco starší, drobný a nenápadný, čekají skrčení ve stínu meze — na druhé straně hlídaný sad. Nejsou to kamarádi od dětství, spíš dva, které svedla dohromady tatáž špatná parta.

VAŠEK (šeptem) Díra je moc úzká. Neprojdem.

JANEK (zkusí rukou mezeru v proutí) Ty ne. (protáhne se skrz, beze zvuku) Já jo.

Na druhé straně se otočí, mávne — vrať se, nemá cenu to zkoušet.

VAŠEK (přes plot, tiše) Jak to děláš?

JANEK (pokrčí rameny, i to gesto tiché) Neláme se to, co se umí ohnout. Dub v tý díře uvízne. Líska proklouzne.

VAŠEK Proto ti tak říkaj?

JANEK (první náznak úsměvu v celé scéně, tichý, ne hlasitý) Říkaj mi to hlavně proto, že si mě nikdo nezapamatuje napoprvé. To se mi hodí víc, než by sis myslel.

Delší pauza — ne nepříjemná, jen tichá. Dva lidé, kteří vědí, že jim ta banda dala víc, než měli doma, a přitom oba tuší, že jim jednou vezme víc, než kdy dala.

VAŠEK (po chvíli) Půjdeš tam ještě dneska?

JANEK (zavrtí hlavou) Ne dneska. Dneska jen hlídám, kudy se dá utéct.

Scéna B — EXT. Lesní tábor jižně od brodu, hluboko v noci, cca týden před T+0. Malý, dobře skrytý oheň — víc žhavé uhlí než plamen, aby nebyl vidět z cesty. Dnešní JANEK, starší, vyhublý, píše ztuha, s námahou, na kus hrubého pergamenu (přesně rekvizita #L5-B, jak ji později najde Bětka — viz [rekvizita_L5B_jankuv_dopis_01.md](#)). Vedle něj neidentifikovatelný tvar pod plachtou

— mrtvý společník (Toniček), o kterém dopis mluví. Janek píše, přehrává si polohlasně, co píše — zvuk, který v hlavní hře čte jen Bětko jako text.

JANEK (šeptem, sám pro sebe, zatímco píše) Sestro moje... nemluv o mně nikde...

Nedokončí větu nahlas, sklopí hlavu k pergamentu. Kamera se vzdaluje, tábor mizí ve tmě lesa.

Hodnocení

★★★☆☆. Silný emocionální materiál, ale funkčně nejméně nutný — dopis samotný už tu práci z velké části odvádí jako rekvizita. Doporučuji natočit jen scénu A (mládí) jako krátkou, samostatnou vinětu — je univerzálnější (funguje i bez znalosti dopisu) a nejvíc riziko-prostá. I ta ale prozrazuje Vaškovo soukromé pouto k „Lískovi“ dřív, než má — stejná distribuce jako u #1/#2 (§0.5): pregame jen pro hráče Vaška (a případně Bětky), veřejně až po hře.

7. Bonusové vinětky (nízká priorita)

- **Havel a Skalice (několik měsíců zpět — Skalice vyhořela v létě téhož roku, hra se odehrává na podzim; Zikmundovo tažení)** — silný charakterový materiál (vysvětluje Havlův strach z ohně), o to silnější, že jde o čerstvé, ne dávné trauma — Havlova žena je mrtvá pár měsíců, ne let. **Nesouvisí s dnešním dnem ani s žádnou linkou** — je to čistě osobní minulost. Doporučeno jen pokud kurátor chce budovat „lore“ nad rámec funkčních prequelů, ne jako součást hlavního balíčku.
- **Most přes Sázavu** (15 let zpět, Bartoloměj zachráněn Anetou) — podobně: krásný tichý moment, ale bez napojení na dnešní zápletku kromě jednoho gesta v krčmě večer. Vhodné maximálně jako 30vteřinová flashback vsuvka, ne samostatné video.
- **L1b (Blanka/Mikuláš) — erratum vyřešeno v této revizi (v02):** Blanka nemá bratra — má **sestru Juditu**, polovlastní, narozenou ze znásilnění matky šafářem, dnes Mikulášovu schovanku. Verze s „nemanželským bratrem“ (dosud živá v [linky_detaily_08.md § 1.2](#), v zákulisí L1a, a v úvodním „Přehledu linek“ [postavy_komplet_11.md](#), řádek 14) je **deprecated a neplatná** — [linky_detaily_08.md § 1b.1](#) / [§ 1b.2](#) a karta B3 mají správnou verzi (Judita) už teď — nesmí se dál nikde reprodukovat, ani v tomto dokumentu, ani v budoucích prequelech k L1b. Zdrojové soubory samy tuhle opravu ještě nemají propsanou (viz punc-list na konci dokumentu) — tenhle prequelový dokument ji ale už dodržuje důsledně. Pokud kurátor bude tuhle linku chtít prequelem posílit, scéna má teď jednoznačný, nesporný základ: Mikuláš z Malína jako poručník Judity, Blanka jako informátorka výměnou za její bezpečí.

8. Doporučení pro kurátora — co skutečně natočit

Pokud je rozpočet/čas omezený, v tomto pořadí:

1. **Bylinkový ortel** (#1) — natočit vždy. Nejsilnější materiál, nejmenší obsahové riziko (§0.2–0.3). Veřejně pouštět **až po hře**, jako vrchol epilogového balíčku (§0.5, §9.1) — soukromý brief pro hráče Vlastimila/Přibyslavy před hrou je v pořádku, jejich karty to už obsahují.
2. **Jinde, než měl být** (#2) — natočit za stejných pravidel, teď se dvěma sestřihy (viz „Excisabilita“ u Prequelu #2): Blažej dostane před hrou jen scény 1+4 (bez Klimenta), Vavřinec plnou verzi vč. Klimenta. Veřejně, vč. Blažeje samotného, až po hře — a nikdy publikováno/stříháno vedle #1 (jiný den zveřejnění, jiný kontext).
3. Z #3–#5 vybrat **maximálně jeden** jako plnou produkci — doporučuji **#5, scéna A** (mládí Vaška a Janka) pro nejlepší poměr emoce/náklady. Všechny tři fungují především jako **soukromý** brief pro konkrétní hráče (Klára; Ludmila; Vašek) — veřejné vydání teprve po hře, pokud vůbec.
4. Bonusy nechat jako textový materiál v kartách postav, ne natáčet.

9. AFTERMATH / SEQUELY — princip

9.1 Co je jisté a co záleží na hráčích

Hlavní zápleтка (kdo ukradl glejt, zda se najde) se řeší v TopSeeker hře a **tento dokument to neřeší ani nepředjímá**. Vedlejší linky ale mají svoje vlastní rozuzlení, která **hráči sami volí v průběhu dne** (viz volby v [postavy_komplet_11.md](#) a [linky_detaily_08.md](#)). Aftermath proto nemůže být jeden pevný text — je to **strom větví**, stejně jako už existující bilance osudu Lísky (F1–F4). Níže je bilance Lísky rozšířená o narativní dokreslení (přesně podle zadání — „co se stalo s Lískou“) a po ní stejná logika aplikovaná na ostatní linky.

Doporučený formát doručení hráčům: **epilogový dopis nebo krátké video, rozeslané po akci** (týden až měsíc po výpravě), případně přečtený jako večerní scéna u ohně během navazujícího vodáckého víkendu (viz [background.md](#) § [muj_uvodnik](#) — sobotní a nedělní část výpravy). GM/kurátor při psaní epilogu **dosadí skutečné volby hráčů** do větví níže.

9.2 Osud Lísky — F1–F4 rozšířeno (exemplární vlákno)

Bilance a rekvizity už existují ([linky_detaily_08.md](#) § 5.9). Doplnuji narativní dokreslení pro epilog, cca **měsíc až rok po výpravě**:

Kód	Rekvizita v krčmě	Co se skutečně stalo (epilog)
F1 — žije volně (≤0 bodů)	drobný stříbrný groš bez doprovodu	Janek se do kraje nikdy nevrátí. O rok později se k Bětce donese neověřená zpráva, že muž jeho popisu pracuje na vorech u Štěchovic pod jiným jménem. Nikdy si to neověří — rozhodne se tomu věřit, protože nejistota je snesitelnější než vědět jistě, že ne.
F2 — na útěku (1–2 body)	kus rozpáraného plátna	Janek je pořád na cestách, o krok před hlídkou. Plátno si Bětka nechá v truhle. Jednou za čas se objeví další drobnost — pár mincí pod prahem stodoly, nikdy s ním samotným — a rodina žije v nataženém, bolestivém provizoriu naděje.
F3 — dopaden (3–4 body)	kus kovu se značkou ratajské šatlavy	Janek skončí v ratajské šatlavě. Ironie: Vašek jako biřic je jedním z těch, kdo ho tam v následujících měsících hlídá. Bětka ho směla navštívit jednou za měsíc. Zda ho čeká milost, nebo horší trest, záleží na tom, co přesně (a komu) Vašek/Havel během dne nahlásili — to nechte otevřené, dokreslí to případný navazující scénář, ne tento dokument.
F4 — zabít (5+ bodů)	zlomená šipka bez slova	Janek byl mrtvý dřív, než vzkaz vůbec dorazil — možná ve stejném týdnu jako Toniček. Bětka nedostane tělo ani hrob, jen šipku. Truchlení bez místa, kam přijít, je pro ni těžší než jistota by byla. Otec dopis, který zničit slíbil, nakonec neroztrhne — najde ho po letech zastrčený za trámem.

9.3 L1a — Klára, Štěpán, Radovan, Aneta

Rozuzlení závisí na Klárině finální volbě v krčmě ([linky_detaily_08.md § Beat 9](#)):

- **Řekne pravdu** → Štěpán zklamaný, ale živnost jí nechá. O sezónu později se donese, že se neúspěšně pokoušel vetřít do jiného panského dvora (Kolín) — pomalé dohasínání muže, který se nikdy nevrátí k významu.
- **Nahlásí vykonstruovanou škodlivou verzi** → Radovan projde chladným týdnem Hanušovy nedůvěry, ale protože je skutečně neviný, nic se neprokáže. Důvěra je ale pošramocená natrvalo — Radovan se od té doby k cizincům chová o stupeň opatrněji. Klára nese tíhu soukromě; může (o měsíce později, z výčitek) přiznat pravdu — nebo taky ne.
- **Nahlásí neutrální verzi** → záměrně otevřený konec („odložená šachová partie“) — doporučeno nechat otevřený i v epilogu, případně jako zárodek budoucí navazující hry.
- **Vyhne se Štěpánovi úplně** → ztratí talberskou klientelu, musí si budovat novou dál od domova (Ledečko, Kutná Hora). Pokud se Radovan někdy dozví o její tiché loajalitě (že ho nezahladila, i za cenu vlastní ztráty), může jí nenápadně pomoci usadit se jinde — nevyřčené poděkování.

Anetina tvrz: odděleně od výše uvedeného — závisí na tom, jestli vztah s Radovanem (lektvar, důvěra) vydrží. Pokud ano, při ročním auditu registru pravděpodobně „přehlédne“ nezapsanou položku. Pokud vztah ochladne, tvrz v následujícím roce formálně přejde do registru a Aneta o ni ekonomicky přijde.

9.4 L1b — Blanka, Mikuláš

Míra škody v jejím dopise určuje, jak dlouho vydrží rovnováha: neškodná, ale věrohodná zpráva udrží sestru Juditu (viz §7 — erratum vyřešeno, Judita je jediná platná verze) v bezpečí u Mikuláše další sezónu. Pokud Blanka jednou pošle vyložené prázdnou zprávu, Mikulášova trpělivost se zkracuje — ale to je vlákno, které přesahuje jeden den, a nejlépe funguje jako **hák pro budoucí hru**, ne jako uzavřený epilog.

9.5 L2 — Blažej, Vavřinec, Eliška, Hedvika, Bartoloměj

Několik provázaných větví:

- **Vavřincova zpověď** (pokud proběhne) je zapečetěná navždy vůči Bartolomějovi, ale nic nebrání tomu, aby se Vavřinec **sám** rozhodl později jednat — např. za pár měsíců, když se podobná situace opakuje s někým jiným a on už podruhé lhát nedokáže. Případná pozdější „tichá revize deníku“ u Hanuše (zárodek už v kartě, Verze C) je přirozené pokračování.
- **Pokud lež nikdy nevyjde najevo:** Blažej ji nese jako soukromou daň — nejviditelnější důsledek je, že se v následujících měsících nápadně změní jeho chování k mladým rekrutům (včetně Josky) — nikdo kolem něj neví proč, jen že „velitel je od podzimu měkčí“.
- **Pokud lež vyjde najevo** (přes Hedviku nebo přes Vavřincovo pozdější doznání): Hanuš Blažeje formálně napomene, možná dočasně omezí jeho pravomoci — ne kvůli zradě (s krádeží nemá nic společného), ale kvůli lži v úředním zápisu. Rok na obnovu důvěry.
- **Eliška a Vavřinec:** bez ohledu na výše uvedené — v horizontu roku se jejich vztah pravděpodobně stane veřejným tajemstvím a může směřovat k oficiálnímu spojení. Vřelý kontrast k těžšímu vláknu.
- **Joskovo brnění (NL17):** buď se ho podaří v tichosti vykoupit (rodinná solidarita Hedvika–Aneta), nebo věc „praskne“ a Joska zažije ponížení — ale v té verzi, kde se Blažej mezitím „změkčí“ (viz výše), je pravděpodobné, že ho spíš tiše kryje, než potrestá.
- **Geometrie vykoupení (nové vlákno, propojení s L4 — viz Prequel #2 a §9.7):** Pokud si hráč Vavřince během dne spojí Klimentovu ruku na lístku #L4-G (u brodu, W4) s tou samou nocí — s přítelem, kterému nechal klíč před třemi dny — drží v hlavě větu, která u večerního výsledku může obrátit osud mlýna: „*V ratajském archivu leží starší popis té hranice. Víím to jistě — právě ty listiny jsme s Klimentem před třemi dny srovnávali.*“ Je to jeho nejvystrašenější tajemství a zároveň jediný nezávislý důkaz o tom, kde kámen skutečně stál. Pokud to řekne, riskuje odhalení klíče i vlastní hanby — ale může tím zachránit Bětčin domov. Pokud mlčí, mlýn zůstává odkázán jen na Ludmilino vlastní rozhodnutí. Tohle rozhodnutí je čistě na hráči — žádná karta ho k němu netlačí ([kliment_organicky_smysl_01.md § TIP 4](#)).

9.6 L3 / L6 — Bylinkový ortel a osud balady

Toto vlákno má už vlastní podrobný epilog v [bylinkovy_ortel_final_03.md § Kapitola III](#) , který tento dokument nerozporuje, jen doplňuje časový rámec:

- **Prsten:** pokud ho Přibyslava nikdy nevydá, stává se jejím celoživotním tichým dluhem — možné gesto o mnoho let později (hodit ho do Sázavy na výroční den, nebo ho odkázat v závěti beze slova vysvětlení). Pokud ho dá Vlastimilovi, jejich vztah (mají už profesní vazbu přes byliny a lázně) se změní — bude muset rozhodnout, jestli bude dál zpívat baladu, o které ví, že je nepřesná (podle kánonu ano — „balada nezávisí na pravdě, ale na pozici

hrdiny"). Pokud ho vydá vyšetřovatelům, stopa mizí v hlavní hře TopSeeker — tento dokument tam záměrně nejde dál.

- **Matyáš nikdy nepřejde řeku** — to zůstává navždy nedořešené, a to je bod, ne chyba.
- **Balada žije dál.** Klíčový detail z [balada_draft_04.md § III](#) : sloka 5 vždy popisuje **šťastný konec a navrácený glejt** — bez ohledu na to, jak den ve skutečnosti dopadl. To je gotová ironická pointa pro epilog: **o rok později, v krčmě někde u Kolína, zpívá tuhle baladu úplně cizí pěvec, upravenou, dál od pravdy, lidem, kteří netuší, že postavy v ní byly skutečné.** Doporučuji tohle použít jako uzavírací obraz celého aftermath materiálu (viz §9.8 níže).
-  **Ctibor je od 2026-08-16 (VYŘAZENO)** — **tenhle epilog přechází na Matyáše a má jiný náboj.** Ctibor si odnášel „*drobné zrnko nejistoty*“ — melancholii nezúčastněného pozorovatele. **Matyáš si odnáší vinu:** pohřbil beze jména jediného člověka v sále, kterého viděl krváčet, a nikdy nesměl říct proč. Epilog o rok později tedy nemá být „už nevyvrací tak rychle jako dřív“, ale spíš: **Slyší jiný romantizující výklad a tentokrát mlčí — protože ví, co stojí ho vyvrátit.** (*Původní Ctiborovo znění zůstává použitelné, kdyby se role vrátila.*)
- **Dorota** — pokud se nikdy nezpovídá ze své drobné špionáže pro kutnohorského prostředníka, je to otevřený hák: kdyby ten prostředník měl v budoucnu vlastní roli v jiné historce, Dorota má už vybudovaný důvod ke strachu.

9.7 L4 — Ludmila, Bětko, Blanka, klášter

Závisí na Ludmilině finálním rozhodnutí (a–e, [linky_detaily_08.md § Beat 6](#)):

- **(a) Poctivě převorovi:** klášter pozemky ztrácí, převorova korupce zůstává nepotrestaná — dokud se nevrátí opat Petr ze Zbýšova (zmíněn jako dočasně nepřítomný). Ludmilin přesný zápis se v tu chvíli stává jediným záznamem, na kterém lze stavět případné vyšetřování — hák pro budoucnost, v horizontu měsíců.
- **(b) Zkreslený popis:** klášter si pozemky dočasně podrží. Riziko pro Ludmilu samotnou: pokud se kdy prokáže, že popis byl nepravdivý, jde o její vlastní poctivost, ne převorovu.
- **© Předá Bartolomějovi:** spojuje se s L2/L6 — Bartoloměj nyní drží dvě různá tajemství (Vavřincovu zповěď a Ludmilinu informaci) a v následujících týdnech/měsících rozhoduje, kterým směrem (pokud vůbec) nenápadně nakloní věci k spravedlnosti.
- **(d) Blančina nabídka přijata:** vstupuje třetí kupec (kutnohorský šlechtic), ekonomika sporu se mění — reálný, konkrétní vedlejší benefit: Bětkina rodina může vyjednat lepší podmínky ohledně dvanáctiletého dluhu na desátku jako součást nové dohody.
- **(e) Mlčí:** status quo přetrvává, dokud ho nerozbije náhoda nebo návrat opata — záměrně otevřené.

Cross-link L2 (geometrie vykoupení, viz §9.5): Bez ohledu na to, které z (a)–(e) Ludmila sama zvolí, existuje druhá, nezávislá cesta ke stejnému cíli — Vavřincovo svědectví o Klimentově ruce na lístku #L4-G. Pokud u večerního výsledku promluví, jeho hanba (L2) se stává nezávislým důkazem, který může mlýn zachránit i tam, kde Ludmilina volba sama o sobě nestačila. Je to jediné místo v celém dni, kde se Vavřincovo tajemství a Bětčin domov rozhodují ve stejné větě.

9.8 Volitelný uzavírací epilog — „Krčma u Kolína, o rok později“

Pokud kurátor chce jeden společný, symbolický obraz, který shrne aftermath všech linek najednou (např. jako poslední minuta epilogového videa), doporučuji tento krátký koncept:

EXT./INT. Krčma kdesi u Kolína, večer, přibližně rok po výpravě. Cizí pocestný pěvec (ne Vlastimil — někdo, kdo baladu jen převzal, slyšel ji od někoho, kdo ji slyšel od někoho) zpívá **refrén a slohu 5** (šťastný konec, navrácený glejt) skupině hostů, kteří netuší, že jde o skutečné lidi. Jeden z hostů — může to být kdokoliv z hlavních postav, cestou jinam — na chvíli zůstane stát ve dveřích, poslechne si kus písně o sobě samém (nebo o někom, koho znal), a pak potichu odejde dál svou cestou. Balada zpívá dál, i bez něj.

Toto funguje jako uzavření tématu L6 (mýtus vs. pravda) i jako obecný gesture-shot pro celý den — a nevyžaduje, aby kurátor rozhodl, jak přesně to s glejtem dopadlo, protože balada to (ironicky) „vyřeší“ za něj, bez ohledu na pravdu.

10. Shrnutí doporučení

1. Natočit **Bylinkový ortel** (Prequel #1) — nejsilnější materiál, nejmenší obsahové riziko. Veřejné vydání až **po hře**, spolu s aftermath balíčkem (bod 4); před hrou jen jako soukromý brief pro Vlastimila/Přibyslavu (§0.5).
2. Natočit **Jinde, než měl být** (Prequel #2) za týchž pravidel, teď se dvěma sestřihy: Blažej dostane před hrou jen svou vlastní konfrontaci (scény 1+4, bez Klimenta), Vavřinec plnou verzi. Veřejně, vč. Blažeje, až po hře, a publikováno/stříháno odděleně od #1 — bezpečnostní opatření je architektonické (žádný záběr na hrad), časové (§0.5) i teď navíc distribuční mezi dvěma sestřihy (viz „Excisabilita“ u Prequelu #2), ne jen stříhové.
3. Z bonusových kandidátů (#3–#5) vybrat max. jeden pro plnou produkci; zbytek nechat jako **soukromý** psaný brief pro konkrétní hráče, ne veřejné video.
4. Aftermath (a veřejná vydání #1/#2) doručit společně jako epilogový dopis/video **po** akci, s GM/kurátorem dosazujícím skutečné volby hráčů do připravených větví (§9.2–9.7); volitelně uzavřít společným obrazem „balada žije dál“ (§9.8).

5. Před realizací čehokoliv z §2–§7 znovu projít oba kontrolní seznamy — obsahový (§0.3, meta-quest B) i distribuční (§0.5, komu a kdy smí být hotová scéna ukázána) — zejména u budoucích, dosud nenapsaných rozšíření této sady.

11. Punč-list pro kurátora — deprecated obsah, který zůstal v mistrovských souborech

Tenhle prequelový dokument (v02) opravy popsané v zadání dodržuje důsledně. Body 1 a 4 níže byly mezitím **propsány do zdrojů** (2026-07-19, kopie na +1 index): [postavy_komplet_11.md](#) → [postavy_komplet_12.md](#), [linky_detaily_08.md](#) → [linky_detaily_09.md](#). Odkazy na [_11](#) / [_08](#) v tomto dokumentu proto teď míří na starší, už neaktuální verzi zdroje — text a řádková čísla popisují stav v době psaní, oprava žije o index výš.

1. **Blanka „bratr“ místo „sestra Judita“: OPRAVENO** ([postavy_komplet_12.md](#) řádek 14 a GM cue-list tabulka, [linky_detaily_09.md § 1.2](#) + relační mapa + L1b nadpis „Splátka za sestru“). Původní chyba, pro záznam: [postavy_komplet_11.md](#), „Přehled linek“ (řádek 14, popis L1b — „Splátka za bratra“): „Blanka je vázána Mikuláši z Malína..., který před lety zachránil ze sirotčince jejího nemanželského bratra a od té doby žádá splátky v informacích.“ — [linky_detaily_08.md § 1.2](#) (~řádek 228) měl stejnou chybu.
 - **Rozšířený nález (nekontrolováno v původním punč-listu):** stejná deprecated formulace žije i v [postavy_detaily_09.md](#) (řádek 12 + 778, „Splátka za bratra“) a v [linky_pribehy_02.md](#) (řádek 13, prozaická „co vypravěč řekne po hře“ verze) — oba jsou aktuální hlava své souborové linie a nebyly zatím opraveny. Naopak [postavy_karticky_06.md](#) a [linky_pribehy_alt_06.md](#) už mají korektně Juditu — u těch není co dělat. Doporučuji kurátorovi rozhodnout, jestli [postavy_detaily](#) / [linky_pribehy](#) ještě považuje za živé zdroje ([postavy_detaily_09](#) byl mechanicky sloučen do [postavy_komplet](#), takže možná je záměrně zamrzlý) — pokud ano, čekají na vlastní kopii-a-opravu stejným způsobem.
2. **Janek/„Líska“ — liščí etymologie místo lískové:**
 - [linky_detaily_08.md § 5.2](#) (~řádek 1072): „Vašek byl v té samé bandě jako mladý — Janka znal pod přezdívkou „Líska“ (= protože byl drobný a měl liščí pohled).“ — vysvětlení přezdívky se tu odvozuje od lišky, což je přesně ten deprecated výklad. Character karta B2 (~řádek 587) sama přezdívkou nevysvětluje, takže konflikt je jen v tomhle jednom místě.
 - **Vedlejší poznámka, ne chyba k opravě bez rozvahy:** rekvizita #L5-A (Vaškova lapecká mince) je popsána jako mající „liščí hlavu“ — to může být nezávislý symbol staré bandy,

nesouvisející s Jankovou přezdívkou. Doporučuji nechat, jak je, pokud kurátor výslovně nerozhodne jinak — je to logicky oddělitelné (banda mohla mít liščí znamení, i když jeden její člen měl lískovou přezdívku).

3. **Běťčina karta neobsahuje plnou verzi Jankova pozadí:** paragraf, který zadání citovalo (lískový prut jako charakterizace, otec = mlynář, matka „první žena“ zemřelá před otcovým sňatkem, dopis doručen „před odjezdem na voroplavbu“) je bohatší než to, co má aktuálně [postavy_komplet_11.md § B2](#) (~řádek 587). Nedohledal jsem soubor, kde by tahle plnější verze byla už zapsaná — buď existuje v souboru, který jsem neprocházel, nebo je to nová specifikace ke propsání. Doporučuji ji doplnit do B2 karty při příští revizi [postavy_detaily](#) / [postavy_komplet](#) .

4. ~~L4 „Mlýn na suchu“ — nesrovnaný směr posunu hraničního kamene:~~ **OPRAVENO** ([linky_detaily_09.md § 4.2](#)). Kurátor potvrdil správnou geometrii: „vantroky musí padnout k nám“ (lístek #L4-G) je kanonická logika, takže kámen se posouvá **od klášterního pole ven, k mlýnské stoce** — klášterní pole se tím rozšíří o pruh s vantroky, převor pak tenhle nově přivlastněný pruh tajně prodá „pánu z Hory“ za zlomek hodnoty. Původní formulace („asi o tři kroky směrem ke klášternímu poli... zbývají jen tři kroky vodního práva“) měla směr obráceně a je opravena. **Zbývá:** superseded sekce „L4 — alternativa předmětu sváru (návrh, 2026-06-26)“ v [linky_detaily_09.md](#) (~řádek 1740) pořad má starý/obrácený směr u jiného (opuštěného) předmětu sváru — Boží muka místo vodního práva. Je to čitelně označené jako zavržená alternativa, ale schválně jsem ji needitoval, protože popisuje jiný koncept, ne tuhle chybu; kurátor může zvážit smazání celé sekce, pokud už neslouží k ničemu.

Body 1 a 4 jsou teď propsané přímo do zdrojů (viz výše). Body 2 a 3 zůstávají neopravené v mistrovských souborech — jen jsem podle nich opravil tenhle prequelový dokument — a stejně tak nový rozšířený nález u bodu 1 ([postavy_detaily_09.md](#) , [linky_pribehy_02.md](#)). Rozhodnutí, zda a jak propsat i tyhle zbývající, nechávám na kurátorovi.