

GM cue-list — Ztracený glejt (samostatný tiskový výťah)

Účel: tenhle dokument stačí sám o sobě k odřízení celého herního dne. Každý řádek, kde máš něco **předat**, říká přesně **co** (rekvizita nebo přesný popis). Každý řádek, kde máš něco **šeptat/říct**, obsahuje **přesné znění**, ne jen téma. Kde žádná replika není potřeba (protože jde o čistě fyzickou akci, nebo o scénu, kterou si hráči odehrají sami), je to výslovně napsáno.

Stav: zahrnuje vyřazení Ctibora (jeho fámu a repliky teď nese Matyáš, jméno mrtvého Dorota, tlumení spekulací Havel) a vyřazení Elišky. **Celkem 46 číslovaných cues + několik popsaných řetězů, které číslo nemají** (opasek, fáma, popření v krčmě — jsou to víceřádkové scény, ne jeden okamžik). **Jak číst:** T+min od startu i reálný čas HH:MM vedle sebe (T+0 = 9:00). Rekvizity jsou pojmenované přímo v textu, ne kódem — kódy jsou jen v souhrnném balicím seznamu na konci, pro kontrolu. Číslo cue slouží jen k orientaci v okně — řídí se časem a jménem, ne pořadím čísel (v číslování jsou díry po zrušených cues, viz konec dokumentu).

0. Před hrou (příprava, mimo T+ konvenci)

-  **Rekvizity k přípravě a jejich umístění:**
 - **Dát hráčům rovnou do ruky na startu** (viz oddíl 1 níže): lístek od Štěpána, seznam noční hlídky, modlitební knížka s lístkem od převora, kopie dopisu od Janka, prázdný pergamen s kostrou balady.
 - **Uložit den předem na trasu:** kožený tubus — prázdný, zapečetěný, pod kořeny staré olše u brodu v Kuchelníku; hraniční kámen 40×40 — na brod v Kuchelníku, čerstvě „posunutý“, s viditelnou hlínou.
 - **Mít u sebe na cestě, předat na vyhlídce/cestou:** druhý zapečetěný dopis pro Radovana (pečeť neznámá), lístek o průjezdních právech.
 - **Mít u sebe v krčmě:** Klimentův lístek pro Vavřince, Blažejův opasek (kování + přezka, bez tesáku), měšec „pozdrav staré bandy“, sáček se symbolem osudu Lísky (lísková snítka / kus plátna / okovy / šipka — podle bilance), text balady (kostra + sloky doplňuje hráč — předává se už ráno, viz níže), tři miský + kamínky.
 - **Hedvičin ranec se nepřipravuje GM** — sbalí si ho hráčka Hedviky sama a nese ho celý den.
-  **Domluvit role (GM nebo cizí host mimo LARP, 5 min brief):** posel u brány (W0), poutník u sv. Matouše (W1), Marika/„host z města“ v krčmě (fáze 1 — stejná osoba jako u

opaskového řetězu, cue 36), druhý „host z města" pro Vaškův měšec (cue 36b — jiná osoba než Marika), host u stolu pro Kláru na konci večera (cue 45).

-  **Den předem projet trasu** a vybrat konkrétní místo pro W2.5 „U padlého stromu" podle čtyř kritérií: (a) padlý kmen/kameny k sezení pro ~10 lidí; (b) 20–30 kroků od stezky, aby to působilo jako tábor, ne jako zastávka; © stín + GM má výhled na celou skupinu; (d) žádné šifrovací stanoviště v doslechu. Na stejném výjezdu uložit i hraniční kámen a kožený tubus.

1. ~9:00 — Pirkštejn / start (W0) — 7 cues

#	Komu	Co přesně
1	Klára	Posel u brány jí potichu vloží do ruky váček s lístkem od Štěpána a řekne: „ <i>Od jednoho talmberského pána...</i> ”
2	Blažej	Hanušův písař mu předá seznam noční hlídky se slovy: „ <i>Hanuš to chce přečíst po návratu.</i> ” Vavřinec musí být na doslech.
3	Ludmila	Předej jí modlitební knížku s vloženým lístkem od převora . Lístek žádá: „ <i>Zhotov mi krátký pravdivý popis [hraničního kamene].</i> ”
4	Bětko	Předej jí kopii dopisu od bratra Janka .
5	Vlastimil	Předej mu prázdný pergamen + hotové sloky 1/3/5, refrén a bridge balady (papír s textem, který si vezme s sebou — doplňuje si jen sloky 2 a 4 během dne).
6	Přibyslava	Připomeň jí potichu: „ <i>Prsten máš v kapse zástěry. Dnes o něj nesmíš přijít — a nikdo ho nesmí zahlédnout.</i> ” (má prsten s rytinou plamene už u sebe, nic se nepředává)
7	Vašek	Připomeň mu potichu, že má u sebe starou lapkovskou minci s trojlístkem a okřídleným mečem, ve váčku (má ji už u sebe, nic se nepředává).

2. ~10:00 — Kostel sv. Matouše (W1) — 4 cues

#	Komu	Co přesně
9	Vavřinec	Šeptem: „ <i>Otec by tě dnes přijal.</i> ”
10	Bartoloměj	Šeptem: „ <i>Otče, zpovědní tajemství je absolutní. Máš podobenství.</i> ”
—	Havel	Nic neříkáš — sám svolá oddíl B na ranní čtení trasy. Žádný zásah.
—	Blanka + Bartoloměj	Nic neříkáš — sami si odehrají latinskou výměnu (mají ji předepsanou na vlastních kartách). Žádný zásah.

Poznámka: Havel a Matyáš mají tady navíc svou vlastní krátkou scénu „dva staří vlci" (Havel: „Dovnitř nejdeš?" — Matyáš odpoví jednou větou o tom, že tenhle týden by měl v kostele co říkat) — je to jejich vlastní scéna, žádný GM vstup.

3. ~11:00–11:45 — Vyhlídka (W2) — 7 cues

Jádro celého dne — všechny oddíly sedí spolu. Pořadí není závazné, ale V1 a V2 by měly zaznít jako první (nesou nejvíc dalších linek).

#	Komu	Co přesně
15 (V1)	Vlastimil	Nic neříkáš — sám nahlas přednese refrén: „Jezdec v rudé rukavici / lesem k Ledečku teď pádí, / jízvu v bradě, klid v zornici, / sedlo staré dobře ladí...“ Sleduj tváře: Dorota pustí naběračku, Matyáš přerovnáva obvazy, Přibyslava sáhne do kapsy pro prsten.
17 (V2)	Blažej	Nic neříkáš — sám v družném rozhovoru u jídla řekne: „Včera v noci bylo všechno, jak má být. Klíče tam, kde být měly — a já od klekání do rozednění nesundal opasek.“
16	Hedvika	Hned po Blažejově větě (V2) jí potichu potvrdí, že to byl hlas z kuchyně — stačí jedno kývnutí nebo věta: „To byl on, vid’.“
13 (V3)	Klára	GM jako pocytečný u vedlejšího stolu ji nenápadně podstrčí druhý zapečetěný dopis pro Radovana (pečeť neznámá) se šeptem: „Od jednoho talmberského pána... tenhle je pro purkrabího.“
18 (V4)	Ludmila	Šeptem, jako drbna: „Sestro, mluvila jste s tou žákyní z Kutné Hory? Říká se, že drží víc měšců než modliteb.“ (o Blance)
19 (V5)	Vašek + Bětka	Nahlas, jako kupec u sousedního stolu: „Slyšeli jste, že Líska prý zhebnul u Sázavy? Banda se rozpadla.“
14 (V6)	Aneta	Předej jí lístek o průjezdných právech se slovy: „Sestro Aneto, průjezd Vašich vozů na Kutnou bude předmětem jednání.“

Pokud je čas krátký, škrtej v tomhle pořadí (od nejméně nutného): nejdřív V4 (Ludmila), pak V6 (Aneta), V5 (kupec o Lísce) drž pokud možno — je to klíč pro L5 bilanci. V1, V2, V3 nikdy nevynechávej.

4. ~12:20–12:50 — W2.5 „U padlého stromu“ — 2 GM cues + hráčská iniciativa

*Jediné „teplé“ okno hry (společný oběd). Žádný strop na počet GM zásahů — dělej jich tolik, kolik stihneš, orientačně do 8. Jediné pevné pravidlo: fáma o Jírovi (viz níže) musí zaznít **před shromážděným publikem**.*

#	Komu	Co přesně
20	Bětka + Ludmila	Posaď je na týž kmen (jen pokud spolu ještě nemluvily — jdou spolu celý den, takže se to může stát samo). Šeptem Bětce: „Ona je z kláštera. Kuchelník je tvoje.“
21	dítě (Snářka — Nositelka relikviáře)	Potichu jí připomeň, ať si znovu vybaví noční sen — obsah snu zná ze své vlastní karty, neříkáš jí ho ty . Stačí věta: „Nezdálo se ti dnes v noci něco?“ Pro jistotu, kdyby si nevzpomněla, text jejího snu zní: „Ležela jsi blízko relikviáře a z nápisu na něm vytrysklo jasné, hřejivé světlo... kolem vás stály vysoké černé stíny, jeden delší než ten, komu patřil... Z druhé strany relikviáře sálal chlad. Zeptala ses: 'Proč to světlo tak studí?' a hlas odpověděl: 'Protože světlo ukazuje všechno takové, jaké to doopravdy je.'“
—	Matyáš (→ publikum), Dorota reaguje	Hráčská scéna, ale hlídej, že proběhne s publikem — jinak zasáhni ty sám jako náhradní vypravěč. Matyáš nadhodí historku jako mimochodnou poznámku: „Starý Ctibor tvrdil, že ten posel, co se tu loni na podzim ztratil, spadl s koněm do potoka u Skalce. Škoda že s námi nešel — on by vám to řekl líp.“ Dorota na to reaguje první námitkou (vlastní improvizace, žádná daná replika — ví, že hostila toho muže dva večery a nesedí jí to).

Zbytek okna je hráčský provoz (jídlo z Hedvičina rance, Bartolomějova modlitba, Anetino kramaření s Hedvikou, Vlastimil zkouší slohu s Kronikářkou, Klářina mast na opuchliny, Radovanova zkouška s místem k sezení, Matyáš a Vlastimil mají svou scénu cynik×romantik — viz oddíl „Fáma a popření“ na konci dokumentu) — do ničeho z toho nemusíš mluvit, jen to sleduj.

5. ~13:00 — Cesta od padlého stromu k rozcestí pod Talmberkem — 0 cues

Nic neděláš. Postavy si samy odehrají podmíněné scény (Blažej, Vavřinec, Dorota mají na kartách vlastní pokyny).

6. ~13:30 — Rozcestí pod Talmberkem (W3) — 2 cues + hráčská scéna

Reálně do vsi Talmberk nedojdete — zastávka bude na kopci před sestupem; přesné místo určí trasa TopSeekeru toho dne.

#	Komu	Co přesně
22	Havel	Ukaž mu u cesty (předem položený nebo naznačený) stržený kus červené kozinky — beze slov, jen mu ho ukaž, ať se zastaví a prohlédne si ho.
25	Vašek + Bětko	Šeptem Vaškovi: „ <i>Bětko — to je Janka. Líska.</i> “

Hráčská scéna, kterou hlídej (ne GM cue, ale klíčový bod dne): Matyáš tady zopakuje fámu **Dorotě přímo do očí, poprvé bez Ctiborova jména, v první osobě:** „*Strhal se s koněm u Skalice. Nic víc v tom není.*“ Dorota ho poprvé osloví jménem: „*Neopil se u mě ani jednou, Matyáši. Ani jednou.*“ Nezasahuj do toho — jen sleduj, že to proběhne.

7. ~14:30 — Ledečko (W3.5) — 2 cues

Výprava žádný brod nepřechází — jde po východním břehu tam i zpět, jen se u brodů zastavuje. Pokud reálně nedojdete do Ledečka, beat se odehraje v Podskalí.

#	Komu	Co přesně
23	Matyáš	Ukaž mu (nebo řekni) přes řeku dýmající výheň: „ <i>Přes řeku — vidíte to dýmání? To je kovárna. Jíra tam šel.</i> “
24	Havel + Vašek + Bětko	Ukaž Havlovi oka na zvěř a čerstvě stažený kus zvěře v lese severovýchodně od brodu (žádná rekvizita s ID — popiš je slovy). Žádná replika, jen popis nálezu. Trojice (Havel rozhoduje, Vašek provádí, Bětko svědčí) si pak sama zvolí: nahlásit a nastražit hlídku / oka zničit a mlčet / nevidět.

8. ~15:00 — Ledečko → Kuchelník, cesta — 0 cues

Nic neděláš.

9. ~15:30–16:30 — Kuchelník (W4) — 5 cues + hráčská scéna

#	Komu	Co přesně
26	Ludmila	Ukaž jí hraniční kámen (den předem uložený u brodu, viditelně čerstvě posunutý). Beze slov, jen ho ukaž.
27	Blanka	Šeptem: „ <i>Tvůj pán by dal třikrát víc, než nabízí ten druhý... a ke kostelu nový oltář.</i> “
28	Radovan	POUZE POKUD Klára do teď nedoručila dopis z cue 13 (druhý zapečetěný dopis pro Radovana). Pošli k Radovanovi u brodu druhého GM-posla, který mu potichu předá stejný dopis. Žádná replika navíc — jen tiché předání. Pokud Klára už doručila, tenhle cue přeskoč.
29	Havel	Upozorni ho: „ <i>U vývratu staré olše je hlína čerstvě přehrabaná a zase uhlazená. Pod kořeny nahmatáš zapečetěný kožený tubus.</i> “ — nechej ho tubus najít a otevřít; je prázdný (podvrh).
30	Vavřinec	Řekni mu (nebo mu to řekne karta postavy sama): „ <i>Pečet' at' posoudí písař.</i> “ Vavřinec prohlédne tubus a pozná podvrh (amatérsky litá pečet', vyvléknutelná šňůra) — žádná GM replika navíc, jen mu dej příležitost tubus prohlédnout.

Hráčská scéna, kterou hlídaj: Matyáš tady pustí fámu potřetí, do prázdna, bez publika, bez odporu: „*Strhal se s koněm u Sázavy. Nic víc v tom není.*“ Nezasahuj, jen sleduj.

10. ~17:00–18:00 — Kuchelník → Rataje, návrat — 4 cues

#	Komu	Co přesně
31	Vavřinec	Jen pokud sám neiniciuje. Šeptem: „ <i>Cesta zpět končí. Co se nestane teď, nestane se.</i> “ (narážka na poslední příležitost jít ke zpovědi)
32	Dorota	Jen pokud sama neiniciuje. Šeptem: „ <i>Kupec z Kutné Hory seděl u stolu. A komu jsi to říkala ty?</i> “
33	Bartoloměj	Šeptem: „ <i>Otče, v krčmě budeš mít volbu. Zda mlčet jako kněz, nebo nevědomky pomoci jako přítel. Pamatuj na podobenství.</i> “
34	Všechny oddíly	Nic neříkáš — text na kartách meta-questů jim řekne: „ <i>Než uvidíte střechy Ratají, zápisy uzavřete. V krčmě se už jen mluví.</i> “ Velitelé (u oddílu A výslovně Blažej) vedou poradu venku sami, ty nezasahuj.

Matyáš maže Havlovi rameno a dává Vavřincovi druhou dávku odvaru se slovy vlastní volby — jejich vlastní scéna, žádný zásah. Blanka si sama píše koncept dopisu do notýsku — totéž.

11. ~18:15 — Horní hrad / náměstí, po finále TopSeekeru (W4.5) — 1 cue

#	Komu	Co přesně
34b	Vlastimil	Dej mu (nebo mu nadiktuj) text k přednesení jako herold, nahlas celé výpravě: „ <i>Slyšte, slyšte! Pan Hanuš z Lipé propouští výpravu k odpočinku a jídlu. Vzkazuje: zápisy, které jste dnes pořídili, přednesete dnes večer u stolu — poslouchat bude jeho člověk. Pan Hanuš soudí zítra. Dnes večer se soudí jen slovem: nikdo nebude svázán, nikdo vyhnán. Co kdo řekne, řekne dobrovolně.</i> “

⚠ **Tenhle cue je nutná podmínka celého večerního výsledku** — bez něj má kdokoli u stolu (typicky Radovan) plné právo odmítnout skládat účty cizímu. Je-li Hanuš (NPC) přítomen, stačí, že mlčky propustí výpravu pokynutím — mluvit nemusí, mluví Vlastimil za něj. Chybí-li Vlastimil, přečti to sám jako hlas z brány, nebo to nech přečíst kteréhokoli velitele oddílu.

12. ~18:45 — Krčma, fáze 0 — ZRUŠENO — 0 cues

Nic se tu neděje — dřívější samostatný příchod jedné postavy byl zrušen. Výprava rovnou přechází do fáze 1.

13. ~19:00 — Krčma, fáze 1: usazení, jídlo, kostky, opaskový řetěz — 2 číslované cues + celý opaskový řetěz

Opaskový řetěz — proved' v tomto přesném pořadí, celé do jedné minuty:

Krok	Komu	Co přesně
a0	Vlastimil	Řekni mu (nebo ho nech), ať jako herold vstane s pohárem a připije veliteli: „ <i>Na velitele! Kdo vydrží noc na hradbách a den v poli, tomu patří první džbán.</i> “ Musí zazníť slovní spojení „noc na hradbách“ — bez něj se řetěz nerozjede.
a	Blažej	Musí na připitek odpovědět (nechceš-li improvizaci, přednes mu to jako repliku): „ <i>Včera v noci bylo všechno, jak má být. Klíče tam, kde být měly — a já od klekání do rozednění nesundal opasek.</i> “
36	Marika / „host z města“	Přijde k Blažejovu stolu a řekne: „ <i>Odešel jsi moc brzo. A nechal jsi u mě opasek — mám ho pod pultem.</i> “ — a položí Blažejův opasek (kování + přezka, bez tesáku) na stůl.
—	Hedvika	Hned po Marice položí mísu s opaskem a řekne rovným hlasem: „ <i>Našlo se to u výčepu, pane. Prý je to vaše.</i> “

Kdyby Vlastimil zapomněl připitek (kaskáda náhrad, použij první dostupnou):

1. Jiný host od vedlejšího stolu: „*Vy jste ta posádka z Pirkštejna? Tak na vaši noc — prý byla dlouhá.*“
2. Dorota při čepování: „*Na tu noc, co držela.*“
3. Ty sám šeptem přímo Blažejovi: „*Ted' je chvíle to říct nahlas.*“

Kdyby Marika/host zapomněla doručit opasek (kaskáda náhrad):

1. Ty sám ho položíš beze slov se slovy: „*Od Mariky.*“
2. Dorota ho přinese se slovy: „*Tohle leželo pod pultem. Prý to má někdo z vás.*“

Pokud na opasek nikdo nezareaguje, dvě pojistky:

- Hned v hospodě, Dorota: „*To je vaše, pane? Prý se to našlo u výčepu.*“
- Až u výslechu (fáze 2), šlechtic: „*Kuchařko. Proč jsi mu to večer přinesla?*“ (Hedvika smí odpovědět čímkoli, i pokrčením ramen.)

Další cues téže fáze:

#	Komu	Co přesně
—	Vavřinec	Posel z hradu mu potichu předá listek od Klimenta : „ <i>Od hospodyně z Pirkštejna. Prý to nechal nějaký písař ze Sázavy a ptal se po vás.</i> “
36b	Vašek	Jiný host (ne Marika) přistoupí k jeho stolu, jmenovitě a nahlas: „ <i>Někdo to nechal pro tebe. S jménem 'Vašek'. Ať piješ na zdraví.</i> “ — položí měsíc „pozdrav staré bandy“ (obsahuje druhý kus stejného znaku jako jeho vlastní stará lapkovská mince + pár grošů) a odejde. Žádný mechanický dopad na nic dalšího — čistě osobní beat, Vašek si ho schová.

(Q7 Hedvika↔Eliška je zrušené — Eliška se nehraje, tahle scéna se v krčmě neodehrává.)

14. ~19:25 — Krčma, fáze 2: výslech — 4 cues

Než začneš, sám (jako šlechtic) připomeň nahlas vyhlášení z cue 34b: „Dnes se soudí jen slovem, pan Hanuš soudí zítra." Pořadí výslechu oddílů: $C \rightarrow A \rightarrow B \rightarrow D$. Aspoň jednou se zeptej i někoho bez hodnoty (např. Hedviky nebo Kláry/Anety) — krátce, bez tlaku.

#	Komu	Co přesně
37	Kronikářka	Nic neříkáš — dítě samo předá svůj zápisník veliteli na začátku výslechu.
38	Dorota	Zeptej se jí jako první z oddílů D: „Šenkýřko. Ty čteš lidi u stolu líp, než já čtu listiny. Co ti dnes nesešlo?" (Odpovídá z toho, co jí za den utkvělo — nemá připravený seznam, žádný podklad od tebe nepotřebuje.)
38b	Matyáš	Hned po Dorotě, dvojice otázek za sebou: nejdřív štit — „Felčare — kdo dnes potřeboval tvé umění?" (čekej odpověď typu „Lovčímu jsem mazal rameno. Víc nikdo." — neškodná pravda). Pak hned nůž — „A tobě, felčare? Tobě dnes nesešlo nic?" Odpověď se od něj nečeká — je to čistý tlak, i mlčení je v pořádku.
39	Havel	„A ten tábor v lese. Kdo o něm věděl?" (položíš po tom, co Havel sám za oddíl B odvypráví rekonstrukci krádeže)

15. ~19:50 — Krčma, fáze 3: balada a popření — 2 číslované cues + celá scéna popření

#	Komu	Co přesně
40	Vlastimil	Nic neříkáš — sám přednese celou baladu (text balady má na pergamentu).

Hned po baladě, hráčská scéna — Matyášovo popření (bez čísla, ale nutná znát celá):

Matyáš vstane a řekne:

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

#	Komu	Co přesně
41	Dorota	Hned po popření: nechej ji pronést vlastní eulogii, nebo mlčet — je to její volba, žádná GM replika. Typické znění, které má na kartě: „Pil málo, platil poctivě a poslouchal, jako by mu na lidech záleželo. A rukavici nesundal ani u džbánu — to si člověk pamatuje. To je všechno, co vím. Ale je to víc než historka s potokem."

 **Pokud Dorota zmíní rukavici u džbánu,** Matyáš na to smí navázat (jeho vlastní volba, žádný GM zásah potřeba) větou: „Ctibor tvrdil, že pod tou rukavicí měl cejch." — nezasahuj, jen to nech proběhnout.

Miskové hlasování (bez čísla, hned po popření a eulogii): Polož na stůl **tři misky + kamínky**. Nech sál hlasovat mezi „legenda/ČLOVĚK" a „krysa/KRYSA" — žádná tvá replika není potřeba, jen rozdej kamínky a řekni: „Kdo věří baladě, dá kamínek sem. Kdo věří felčarovi, sem."

(Bartoloměj má svou vlastní volbu vstát s podobenstvím/obřadem, nebo mlčet — hráčská iniciativa, žádný zásah.)

16. ~20:15 — Krčma, fáze 4: tiché dozvuky — 4 cues

#	Komu	Co přesně
42	Blažej	Polož Vaškovi otázku: „Slyšel jsi dnes něco, o čem bych měl vědět?“ Pokud odpoví vyhýbavě, polož ji ještě jednou přesněji: „Byl tu dneska kontakt z tvoji staré bandy?“
43b	Vašek + Bětka	Podej jim potichu, tiše, mimo skupinu, sáček se symbolem osudu Lísky s jednou větou podle toho, jak si vedli celý den (viz tabulka bilance níže). Zaříd', aby to Havel zahlédl (jen zahlédl, nic mu neříkej).
44	Vlastimil	Připomeň mu půlvjem z balady a nech ho zeptat se Příbyslavy přímo: „Cos to tenkrát v noci zvedala z podlahy?“
45	Klára	Host u stolu jí řekne: „Pán Štěpán se ptá, jestli máš co říct.“

Bilance osudu Lísky — jakou větu dát do sáčku:

Bilance	Symbol v sáčku	Věta, kterou řekneš
≤ 0 bodů	lísková snítka	„Kraj ho pohltil. Je v bezpečí.“
1–2 body	kus odtrženého plátna	„Hajný viděl, ale neviděl.“
3–4 body	okovy ze žaláře (zmenšený symbol)	„Sedí. Bití přežil, soud zítra.“
5+ bodů	zlomená šipka z kuše	(beze slova — jen podáš)

Body: Havel popsal místo tábora Vaškovi/Bětce (+1) nebo ho nahlásil Radovanovi/Blažejovi (+3, –1 za řádný postup) · Bětka popsala místo z dopisu komukoli (+2) · Bětka spálila dopis (+1 únik) nebo ho dala Vaškovi beze zveřejnění (+1 únik) · Vašek nahlásil vzkaz Blažejovi variantou IV-a (+2) · Vlastimil konkretizoval místo/přezdítku v baladě (+1) · Aneta/Klára použila znalost o Lískovi jako směnnou hodnotu (+2). Vedeš to v hlavě, hráčům se to nikdy neukazuje.

Souhrn a co v seznamu záměrně chybí

Celkem 46 číslovaných cues. Díry v číslování: cue 8 (Ctiborova ranní inspekce) a cue 35 (Eliščin samostatný příchod do krčmy) jsou zrušené úplně, žádnou náhradu nemají.

Vědomě mimo číslovaný seznam, protože nejde o GM repliku ani o předávku:

- Havlovo ranní svolání oddílu B (má vlastní text na kartě, ty jen víš, že se to stane samo).
- Kronikářčino předání zápisníku veliteli (cue 37, čistě fyzická akce dítěte).
- Dorotina volitelná drbna o ledečském kováři — pokud padne příležitost (typicky ve fázi 1 nebo u výčepu), její věta zní: „Ledečský kovář se prý ptal, kdo mu doplatí práci, co si u něj objednal jezdec — a nepřijel. Prý nechal zálohu.“ Je to její volba, jestli to řekne nahlas.

Rekvizity zmíněné v tomto dokumentu (přehled pro kontrolu balení):

- lístek od Štěpána
- druhý zapečetěný dopis pro Radovana (pečeť neznámá)
- lístek o průjezdních právech
- seznam noční hlídky
- lístek od Klimenta pro Vavřince
- Blažejův opasek (kování + přezka, bez tesáku)
- prsten s rytinou plamene
- stržený kus červené kozinky
- kožený tubus (prázdný podvrh)
- modlitební knížka s lístkem od převora
- hraniční kámen 40×40
- stará lapkovská mince s trojlístkem a okřídleným mečem, ve váčku (Vašek)
- kopie dopisu od Janka (Bětko)
- měšec „pozdrav staré bandy“
- sáček se symbolem osudu Lísky (lísková snítka / kus plátna / okovy / šipka)
- prázdný pergamen s kostrou balady
- text balady (kostra + sloky doplňuje hráč)
- tři misky + kamínky
- Hedvičin ranec s trvanlivými doplňky (balí si sama)