

GM Handbook — Arc Progression Checklist (v05, KOMPLETNÍ, plně regenerováno)

Změna v05 oproti v04 (2026-08-25, na výslovnou žádost uživatele): L6 miskové hlasování ([#L6-C](#)) vráceno ze zjednodušeného binárního hlasování KRYSA/ČLOVĚK zpět na **tři misky — MÝTUS / KRYSA / ČLOVĚK**, jak byly původně navrženy v [archiv_zaver_debriefing_03.md](#) . Upraven text tabulkového řádku **L6.Misky-VOLBA** i mermaid graf L6 (nová větev MÝTUS + nový list). Odpovídá [gm_tracker_prubeh_hry_03.md](#) (souběžný bump).

Změna v04 oproti v03 (2026-08-25, mechanický green sweep po herním dni, žádná obsahová změna): dopředný ukazatel [tajemstvi_blokujici_linky_02.md](#) → [tajemstvi_blokujici_linky_03.md](#) opraven na čtyřech místech (GM poznámky u L1a, L2 ×2, L4).

Regenerace 2026-08-20: dokument plně přegenerován podle aktuálních masterů ([linky_detaily_16.md](#) , [postavy_komplet_19.md](#) , [oddilove_meta_questy_04.md](#) v04). Ctiborovo (VYŘAZENO) přebití je teď propsané všude — L6 driver je Vlastimil + Matyáš, L3/L6/meta-questy nesou Matyášovy a Dorotiny fallback beaty místo Ctiborových, cue-list má 46 položek. Zároveň opravena strukturální chyba z [_02](#) : L2 mermaid graf a druhá polovina jejích GM poznámek byly omylem odsazené až za sekci meta-questů — přesunuty zpět do sekce L2. Drobná oprava: L3.B2 rekvizita byla [#L3-B](#) (kolize se starým ID váčku), správně je [#L3-F](#) (píšťala) dle [semanticky_index_hry_09.md § 0.2](#) . Přidán nový beat **W4.5 — Vyhlášení u Horního hradu** (mandát výslechu, cue #34b) do sekce meta-questů. Plný přehled Ctiborova přenosu: [postavy_komplet_19.md § D4](#) (přenosová tabulka) + [archiv_vyrazenych_postav_04.md § Ctibor \(D4\) – vyřazení role \(2026-08-16\)](#) .

[\[hranice M1\]](#) , platí všude v tomto dokumentu: Dorota = fakta a polidštění mrtvého (miska ČLOVĚK) · **Matyáš = forma, žánr a doslech, NIKDY vlastní fakta o jezdcí** (jinak polopřizná placené mlčení a shoří L3).

Sestaveno podle: [skill_gm_handbook_arc_progression_checklist_01.md](#) . **Zdroje:** [linky_detaily_16.md](#) , [postavy_komplet_19.md](#) , [oddilove_meta_questy_04.md](#) (v04).

Konvence času: T+ (minuty od startu) i reálný čas HH:MM vedle sebe. T+0 = 9:00, T+60 = 10:00, T+120 = 11:00, T+270 = 13:30, T+390 = 15:30, T+600 = 19:00 (plná tabulka oken viz [semanticky_index_hry_10.md § 1](#)). **Jak číst checklist:** vytisknout, mít po ruce tužku. [\[\]](#) = odškrtnout, jakmile aktivátor proběhl. Řádky **VOLBA:** neškrtnout — místo toho tužkou dopsat, kterou větev hráč zvolil (písmeno a/b/c/...), protože od toho se odvíjí, co proběhne dál (fallbacky, navazující beaty). [—](#) = beat bez živého aktivátoru (nic k odškrtnutí). [↳](#) =

tenhle beat je totožný s jiným řádkem výše/jinde — needškrtovat podruhé. **Postavy v tabulkách jsou uváděné jménem** — kód (A1–D4) najdeš jen v tabulce „Postavy“ na začátku každé sekce, pro zpětné dohledání v masterech. **Barvy voleb v mermaid grafech:** jednotná paleta postava→barva pro celý handbook, viz [barvy_postav_pro_grafy_01.md](#). Rozhodovací blok má barvu postavy, která tu volbu dělá (ne kdo je jen přítomný). GM volba = šedá. Paleta cílí na čitelnost (tmavý text na světlém podkladu), ne na barvoslepost — čtenář je jen GM. **Přiřazení vedlejších questů k hostitelským linkám:** viz

[skill_gm_handbook_arc_progression_checklist_01.md § Rozsahové pravidlo](#).

✓ **STAV DOKUMENTU:** Všech 7 linek + oddílové meta-questy hotové. Prošlo sweepem úplnosti proti [postavy_komplet_19.md § GM cue-list](#) (46 cues, viz níže).

Sweep úplnosti (proti 46 GM cues): cues #1–7, 9–34, 34b, 36–45 mají odpovídající řádek v některé sekci (přímý nebo jako hráčská iniciativa popsaná v GM poznámkách). #34b (vyhlášení heroldem, mandát výslechu) je nově zapsáno v sekci meta-questů jako [MQ.Sklizen.0-Mandat](#). #38/#38b (šlechticova otázka na Dorotu + dvojrána na Matyáše) jsou v sekci meta-questů ([MQ.Sklizen.4-D](#) / [MQ.Sklizen.4b-Matyas](#)) i cross-referencované z L3/L6. Vědomě vynechané jako ryze logistické/bez dramatické volby (žádná sekce, žádný checkbox): Havlovo ranní svolání oddílu B (cue #11), dětské role — Snářčina připomínka snu a Kronikářčino předání zápisníku (cue #21, #37 — dětské role jsou mimo číslování linek, viz [postavy_komplet_19.md § Dětské role](#)), a Dorotina volitelná drbna o ledečském kováři (součást cue #41, drobná herní iniciativa bez vlastní volby). Cue #8 (Ctiborova ranní inspekce) a #35 (Eliščina fáze 0) jsou v aktuálních masterech úplně škrtnuté, ne jen vynechané — nemají se objevit nikde.

Obsah

1. [L1a — Hra o purkrabího](#) ✓ hotovo
2. [L1b — Splátka za sestru](#) ✓ hotovo
3. [L2 — Vina za noc krádeže](#) ✓ hotovo
4. [L3 — Nechtěně jsem se zapletl](#) ✓ hotovo
5. [L4 — Klášter, mlýn, hraniční kámen](#) ✓ hotovo
6. [L5 — Krev mé krve](#) ✓ hotovo
7. [L6 — Pravda v mlčení](#) ✓ hotovo
8. [Oddílové meta-questy A–D](#) ✓ hotovo

L1a — Hra o purkrabího

Premisa: tři ženy ze tří různých oddílů „donáší“ informace třem různým pánům mimo výpravu — nevědí o sobě. Drama je v tichém uvědomění, ne v konfrontaci. **Driver:** Klára (C3). **Hraná verze:** B — standardní ([postavy_komplet_19.md § 1.](#)). **Hostuje:** NL8 „Co tíží lazebnici“. **Cross-notes (plně hostováno jinde):** Q4 → viz sekce L2, Q6 → viz sekce L4, NL11/M3 → viz sekce L5.

Postavy

Kód	Jméno / role	Důležitost pro L1a
C3	Klára — lazebnice z Talmberku (driver linky)	★★★★★
C1	Radovan — purkrabí (cíl sledování, spoluhráč modulu Dvojí kniha)	★★★★★
C2	Aneta — kramářka (nositelka Radovanova tajemství, driver podlinky „Anetina tvrz“)	★★★★☆
B3	Blanka — potulná žákyně (možná pomocnice s dopisem, cíl DK5 falešné stopy; driver L1b)	★★★★☆
D3	Přibyslava — bylinkářka (dodavatelka lektvaru pro podlinku A4)	★★★☆☆
A6	Ludmila — jeptiška (svědek Beat 5, cross-link L4; driver L4)	★★★☆☆
A4	Hedvika — kuchařka (setup DK1, možná svědkyně lektvaru)	★★★☆☆
A3	Bartoloměj — kaplan (partner v hostovaném NL8)	★★★☆☆
A1	Blažej — zástupce hejtmána (spouštěč DK3 „Kronikářčina kresba“)	★★★☆☆
A2	Vavřinec — písař (pečeť rozpozná jen ve verzi C „tvrdá“ — dnes se nehraje)	★★★☆☆
B1	Havel — lovcí (možný svědek Beat C podlinky A4)	★★★☆☆

NPC

Role	Popis	Kdo hraje
Štěpán ze Sedlce	vyhozený purkrabí, zadavatel Klářina úkolu; chce diskreditovat Radovana a vrátit se do služby	offstage, nehraný (jméno padne nahlas jen ve verzi C — dnes se nehraje)
Posel u brány	předá Kláře váček s lístkem (Beat 1)	GM
Pocestný	podstrčí Kláře druhý dopis pro Radovana (Beat 4)	GM
Drbna z trasy	naznačí Ludmile podezření vůči Blance (Beat 5)	GM
Host u stolu v krčmě	přinese džbán, vyřídí Štěpánův vzkaz (Beat 9)	GM
Druhý rolový posel	fallback vzkaz Radovanovi, pokud Klára dopis schová	GM (jen pokud L1a.B4-VOLBA = (b))

Výchozí stav po briefinzích (T+0, před Beat 1)

- **Klára** (má predbrief navíc — viz [postavy_komplet_19.md § 3](#)): ví, že je driver L1a, má do soumraku donést Štěpánovi tři poznatky o Radovanovi; **váček ještě nemá** (ten dostane v Beat 1). Predbrief jí radí nerozhodovat se rychle v 11:00, nechat finální volbu na 19:00.
- **Aneta, Radovan:** o Klářině sledování neví nic. Radovan žije ve vlastním stresu (Aneta + případný audit registrů), Aneta řeší paralelně svou tvrz (§ 1.9).
- **Blanka, Ludmila:** na svých vlastních liniích (L1b / L4), zatím bez kontaktu s L1a dilematem — protnou se až Beat 5.

Checklist — hlavní linka

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detaily_16.md)
[]	L1a.B1	T+0 (9:00)	Pirkštejn	GM → Klára	GM (posel u brány) podstrčí Kláře váček s listkem od Štěpána + šept „Od jednoho talmberského pána...”	#L1a-A – listek od Štěpána	§ Beat 1
—	L1a.B2	T+60 (10:00)	Kostel sv. Matouše	Klára (pozorovatelka)	<i>(žádný živý aktivátor — mince #L1a-B škrtnuta S4a; scéna Blanka × Bartoloměj patří L1b)</i>	—	§ Beat 2
[]	L1a.B3	T+90–120 (10:30–11:00)	Cesta k vyhlídce	Klára, Radovan, Aneta	GM zajistí, aby Klára aspoň 1× viděla Radovana jednat slušně bez publika — od S4 tuhle funkci plní průběžně modul Dvoji kniha (viz níže), tenhle řádek je jen pojistka, kdyby do tohoto bodu žádná DK situace nenastala	—	§ Beat 3 + karta Radovan „protievidence“
[]	L1a.B4	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	GM → Klára	GM (pocestný) podstrčí Kláře druhý dopis, adresovaný Radovanovi, zapečetěný neznámou pečeti	#L1a-C – dopis Štěpán→Radovan	§ Beat 4
[]	L1a.B4-VOLBA	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	Klára	VOLBA — co s dopisem: (a) předá Radovanovi diskrétně · (b) schová, počká do krčmy · © otevře s pomocí Blanky (neumí latinu) · (d) zničí (hodí do Sázy) ·	#L1a-C – dopis Štěpán→Radovan	§ Beat 4 + karta Klára bod 3
[]	L1a.B5	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	GM → Ludmila	GM (drbná) řekne Ludmile pološeptem o Blance („víc měšců než modliteb“) — cross-link L1a→L4/L1b, Ludmila zaregistruje Blanku jako podezřelou	—	§ Beat 5
[]	L1a.B6 / L1a-A4.BB	T+180–240 (12:00–13:00)	Cesta k Talmberku	GM → Aneta	GM doručí Anetě listek o průjezdních právech — současně 2. Klářin poznatek (vidí Anetu s Radovanem „obchodně“) a setup podlinky A4 — jeden a týž beat v obou tabulkách zdroje, needškrťavej dvakrát	#L1a-D – listek o průjezdních právech	§ Beat 6 + § 1.9 Beat B
—	L1a.B7	T+270 (13:30)	Talmberk	Klára	<i>(žádný aktivátor — záměrně tiché okno; žena u potoka NPC-4 škrtnuta S4a; ticho samo je tlak)</i>	—	§ Beat 7
[]	L1a.B8-VOLBA	T+390–450 (15:30–16:30), nebo cestou zpět dle větve B4	Kuchelník brod	Radovan (pozoruje Klára)	VOLBA (Radovanova reakce na dopis): klidná maska / ztratí na okamžik kontrolu (panika) / zničí ho beze čtení / ukáže někomu	#L1a-C – dopis (čtení)	§ Beat 8
[]	L1a.Fallback1	~T+480 (17:00), cesta zpět	cesta k Ratajím	GM → Radovan	Aktivuje se JEN pokud L1a.B4-VOLBA = (b) schová: GM pošle „druhého rolového posla“, mlhavě varuje Radovana — past dopadne jako Klářino selhání, ne jako její volba	—	§ Past od záporáka, Fallback 1
[]	L1a.B9-VOLBA	T+600+ (19:00+)	Krčma	GM → Klára	GM (host u stolu) přinese džbán, šeptne „Pán Štěpán se ptá, jestli máš co říct.“ → FINÁLNÍ VOLBA, 5 větvi, viz mermaid níže	džbán	§ Beat 9 + karta Klára bod 6
[]	L1a.Protinabidka-VOLBA	kdykoli, typicky návazně na L1a.B9(e)	—	Radovan → Klára	Podmíněno: pokud Klára dá Radovanovi najevo, že ví o Anetě → Radovan nabídne výhody u majitelky lázní výměnou za mlčení o Štěpánovi. VOLBA (Klára): přijmout (zaprodá Štěpána, získá jistotu) / odmítnout (zachová tvář, ztratí klienty)	—	karta Klára „Radovan jako protihráč“

Checklist — modul Dvoji kniha purkrabího (DK1–DK6, vždy Radovan)

Nemají vlastní **###** nadpis v masteru, jsou inline v kartě Radovana ([postavy_komplet_19.md](#) řádky 881–961). Šest drobných charakterových zkoušek v průběhu dne — Radovan je nehraje „na diváky“, GM do nich nezasahuje (setup přijde sám od jiných postav/situací). Výstup je kvalitativní (charakterní vs. pokažené) a přímo dokrmuje Klářina pozorování.

Stav	ID	Okno / čas	Setup	Charakterní (a/b)	Pokazit (c/d)	Kdo čte
[]	L1a.DK1	W2/W2.5 (~11:00–12:50)	Hedvika vydává jídlo, přiděl nevyjde	(a) přistrčí svůj díl · (b) tiše doplatí za oddíl	© nechá si podat první + kritizuje · (d) pošle nejmladšího pro chladnější pivo	Klára (1. pozorování), Hedvika
[]	L1a.DK2	W2.5 (~12:20–12:50)	Míst k sezení míň než lidí (padlý kmen)	(a) sedne na zem, kmen přenechá · (b) uvolní místo Kronikářce	© nechá si vystlat nejlepší místo · (d) vyžene děti z kmene	všichni (nejveřejnější)
[]	L1a.DK3	W3.5 Ledečko (~14:30)	Blažej se osopí na Kronikářku kvůli kresbě — spustit jen když je Blažej poblíž	(a) věcné zastání „zápis není zločin“ · (b) beze slov si kresbu prohlédne, pokývne	© přisadí si „schovej to“ · (d) pobavený úsměv, mlčení	Klára, dítě, oddíl D
[]	L1a.DK4	cesta k Talmberku po W2.5, jen oddíl C (~13:00)	Nejdelší pochod dne, někdo viditelně nestačí	(a) beze slov vezme unavenému nůši · (b) zavelí rotaci břemen	© hodí mošnu Vaškovi · (d) tempo-komentář na Anetu s krosnou	Klára přímo — nejčistší okno
[]	L1a.DK5	kdykoli W2–W4 (~11:00–16:30)	Karta žádá sledovat „kdo si zapisuje“ (Blanka = falešná stopa)	(a) v ústraní otázka, přijme odpověď	(b) veřejně zabaví notýsek, čte nahlas · © nechá „preventivně“ hlídat	Blanka (obránná scéna), Klára
[]	L1a.DK6	W5, volitelná (~19:50+)	Po Vlastimilově baladě	(a) beze slova pošle džbán · (b) mlčí	© „Pravdu určuje úřad“ — veřejný chlad	celý sál, poslední zrno na Klářinu váhu
—	L1a.DK-Eval	průběžně → W5	Vyhodnocovací uzel: poměr charakterní/pokažené napříč DK1–DK6	—	—	koloruje obsah Klářina hlášení v Beat 9 — „hraješ-li charakterně, pomluva se rozpadá; hraješ-li pýchu, Klára doručí škodlivé hlášení a bude mít pravdu“

Checklist — podlinka L1a-A4 „Anetina tvrť" (§ 1.9)

Paralelní obchodní stopa, nemá nic společného s krádeží glejtu — vysvětluje Anetinu dnešní intenzitu (audit registrů ohrožuje nezapsanou tvrť u Ledečka).

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj
[]	L1a-A4.BA	T+0 (9:00)	Pirkštejn	Aneta → Přibyslava (pozoruje Klára)	Aneta pošle Přibyslavě objednávku lektvaru zamilovaných; Klára to může zahlédnout (drobný cue pro její pozorování)	—	§ 1.9 Beat A
↳	(L1a-A4.BB)	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	—	= totožný beat jako L1a.B6 výše (lístek o průjezdních právech) — needškrťavej dvakrát	#L1a-D – lístek o průjezdních právech	§ 1.9 Beat B
[]	L1a-A4.BC-VOLBA	T+270–330 (13:30–14:30), W3.5	Talmbek → Ledečko	Aneta (možní svědci: Havel, Klára)	GM dá místo-kotvu: „Z ohybu cesty je vidět střecha tvé tvrť." Aneta se smí zdržet/dívat, neodbočuje. VOLBA (jen pokud si někdo všimne a zeptá se): Aneta musí lhát o tom, <i>kam se dívala</i>	—	§ 1.9 Beat C
[]	L1a-A4.BD-VOLBA	T+600+ (19:00+)	Krčma	Aneta → Radovan (možný svědek: Hedvika)	VOLBA: kápne Přibyslav lektvar Radovanovi do džbánu, ANO/NE — Hedvika může zaregistrovat, pokud sleduje stůl	lektvar zamilovaných	§ 1.9 Beat D
[]	L1a-A4.Klarino-vedomí	kdykoli	—	Klára	Podmíněný cross-link: pokud Klára dnes uslyší/uvidí cokoliv o Anetině tvrťi (typicky BA nebo BC), dostane druhý druh diskreditace Radovana (nezapsaná tvrť milenky) — dodatečná munice pro L1a.B9-VOLBU	—	§ 1.9 „Klárino vědomí"

Checklist — hostovaný quest: NL8 „Co tíží lazebníci" (Klára × Bartoloměj)

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor	Zdroj
[]	NL8.B1	T+60 (10:00) nebo T+270 (13:30), nejpozději Talmbek	Sv. Matouš nebo Talmbek	Klára × Bartoloměj	Volitelný duchovní rozhovor (ne zpověď) — GM nezasahuje, iniciuje ho hráčka Klára	postavy_komplet_19.md § A3 (NL8) + § C3 Bonus 2
[]	NL8.Pojistka	pokud NL8.B1 do T+270 (13:30) neproběhlo	Talmbek	GM → Bartoloměj	GM šeptne Bartolomějovi: „Kaplan má dnes trpělivé ucho."	postavy_komplet_19.md § A3 řádek 311

Cross-notes (questy hostované jinde, jen zmínka)

- **Q4 (EXTRA) — Cenzura záznamů** (Radovan tlačí na Vavřince, aby mu ukázal tajné zápisy dřív než ostatní): plný checklist a graf → sekce **L2**.
- **Q6 — Zachycení hlášení** (Radovan chce zjistit, co Ludmila posílá sázavskému převorovi): plný checklist a graf → sekce **L4**.
- **NL11/M3 — Cejch z Kutné Hory** (Klárina mince na řemínku #L5-E nese punc kutnohorských falšovatelů, rozpozná ji Vašek): plný checklist a graf → sekce **L5**.

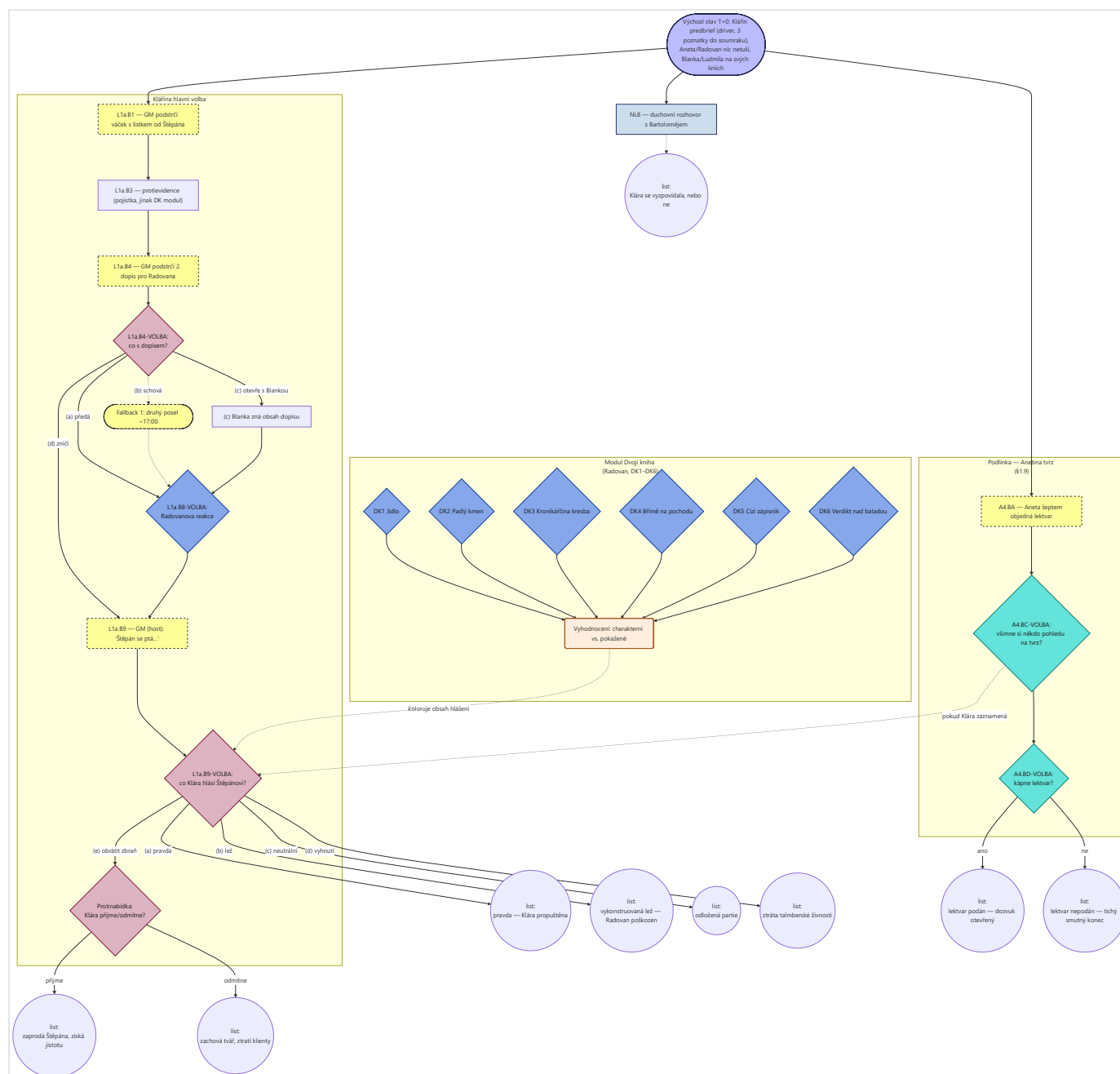
GM poznámky (verze, resilience, křížení)

- **Verze:** hraje se **B — standardní** (plná past s #L1a-C). Verze A (měkká, bez pasti) a C (tvrdá, + #L1a-E) jsou v masteru popsány jako alternativy pro jiné složení hráčů, dnes se nehrají. Verze D (křížová, Blanka+Ludmila se skutečně poznají) — nehraje se, ale Beat 5 už obsahuje jemný náznak i ve verzi B.
- **Resilience:** vypadne-li Klára → linka kolabuje, refaktor přes Blanku (priorita ženského vyřazení #4). Vypadne-li Ludmila → linka drží, ale ztrácí morální kontrapunkt (doporučeno nevyřazovat dřív než Kláru). Vypadne-li Aneta → sledovací objekt se přesune (např. Bartoloměj).
- **Riziko mlčení (Kategorie A, [tajemství_blokující_linky_03.md §1.2](#)):** Klára je driver — pokud pasivně jen schová/zničí dopisy (var. b/d) a nikdy sama neinicuje kontakt s

Radovanem, L1a i tak doběhne (design má pěticečný konec), ale nejbohatší je varianta **(e) obrátit zbraň**. Nenech „tiché okno“ na rozcestí pod Talmberkem uspat hráčku úplně — bez připomínky tam intrika může vyhasnout.

- **Křížení:** L4 (Ludmila+Blanka), L6 (Klářino rozhodnutí komentuje balada), L2 (jen verze C — nehraje se dnes), L5 (Klářina mince → NL11/M3, viz cross-note výše).

Mermaid — L1a, výchozí stav → aktivátory/volby → listy



L1b — Splátka za sestru

Premisa: Blanka je v tajném písemném styku s Mikulášem z Malína, kutnohorským šlechticem, který jako schovanku vychovává její nevlastní sestru Juditu. Za to od Blanky žádá pravdivé, ale neškodné „splátky“ v informacích o výpravě. **Driver:** Blanka (B3). **Hraná verze:** jednotný scénář, žádné alternativní verze A–D (volitelnost je jen v míře propojení s L1a/L4). **Hostuje:** žádný Q/NL quest. **Cross-notes:** DK5 (Radovanova konfrontace) a setkání s Ludmilou na vyhlídce jsou tentýž beat jako v L1a — plně tam, tady jen odkaz.

Postavy

Kód	Jméno / role	Důležitost pro L1b
B3	Blanka — potulná žákyně, šifrantka (driver linky)	★★★★★
A6	Ludmila — jeptiška (cíl nabídky z Beat 4, cross-link do L4; driver L4)	★★★☆☆
A3	Bartoloměj — kaplan (partner v latinské výměně P10)	★★★☆☆
C1	Radovan — purkrabí (garantovaná konfrontace DK5 — sdílený beat s L1a)	★★★☆☆
C3	Klára — lazebnice (volitelně žádá o přečtení dopisu #L1a-C — sdílený beat s L1a)	★★★☆☆
B1	Havel — lovcí („kniha vs. les“ ambientní tik-interakce, bez pevného beatu)	★★★☆☆

NPC

Role	Popis	Kdo hraje
Mikuláš z Malína	drobný kutnohorský šlechtic, zadavatel Blančina úkolu, drží Juditu jako závazek i páku	offstage, nehraný
Judita	Blančina nevlastní sestra, Mikulášova schovanka	offstage, nikdy se needstaví, ani nemluví se o ní

Výchozí stav po briefinzích (T+0, před Beat 1)

- **Blanka:** má u sebe od začátku notýsek + uhlík (#L1b-A, vlastní věc, ne GM handoff). Ví, že musí do večera sesbírat a napsat tři pravdivé, ale neškodné věty jako „splátku“ pro Mikuláše.
- **Ludmila, Bartoloměj, Radovan, Klára, Havel:** na svých vlastních liniích, zatím bez kontaktu s L1b dilematem.

Checklist — hlavní linka

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detaily_16.md)
—	L1b.B1	T+0 (9:00)	Pirkštejn	Blanka	(žádný aktivátor — notýsek + uhlík má od začátku, viz Výchozí stav)	#L1b-A – notýsek + uhlík	§ LINKA 1b, Beat 1
[]	L1b.B2 (P10)	T+60 (10:00)	Kostel sv. Matouše	Blanka × Bartoloměj	Latinská výměna — hotový 8řádkový skript (P10), oba hráči ho mají na kartě, GM nezasahuje	—	§ LINKA 1b, Beat 2 + karta Blanka „P10“
↳	(L1b.B3)	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	Blanka, Ludmila	= totožný beat jako L1a.B5 (GM drbna Ludmile o Blance) — needškrťávej dvakrát. Volitelně navíc: pokud Klára požádá o přečtení #L1a-C, = totožné jako L1a.B4-VOLBA větev ©	#L1a-C (volitelně, čtení)	§ LINKA 1b, Beat 3
[]	L1b.B4	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník brod	GM → Blanka	GM šeptem sdělí konkrétní nabídku jejího pána klášteru: „Tvůj pán by dal třikrát víc... a ke kostelu nový oltář.“	—	§ LINKA 1b, Beat 4
[]	L1b.B4-VOLBA	T+390–450 (15:30–16:30) nebo kdykoli poté	Kuchelník / cesta	Blanka → Ludmila	VOLBA (cross-link do L4): podá nabídku Ludmile / nepodá ji vůbec / podá ji s vlastní přidanou odměnou — ovlivňuje Ludmilino finální rozhodnutí v L4.B6-VOLBA	—	§ LINKA 1b, Beat 4 + karta Blanka
[]	L1b.B4b-VOLBA	T+480–540 (17:00–18:00)	cesta zpět k Pirkštejnu	Blanka	FINÁLNÍ VOLBA (obsah „splátky“): skládá tři věty do notýsku — otevřená škála od neškodné pravdy po škodlivé odhalení; nesmí prozradit Mikuláše ani Juditu	notýsek	§ LINKA 1b, Beat 4b
[]	L1b.B5	T+600 (19:00)	Krčma	Blanka	Přepíše dopis načisto a zapečetí — třicetivteřinové gesto (obsah už rozhodnutý v Beat 4b)	dopis pánovi	§ LINKA 1b, Beat 5

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detaily_16.md)
↳	(L1b.DK5)	kdykoli W2–W4 (11:00–16:30)	—	Radovan → Blanka	= totožný beat jako L1a.DK5 (Radovanova garantovaná konfrontace, falešná stopa) — needškrťávej dvakrát. Blančina povinná odpověď: nesmí prozradit Mikuláše ani Juditu (Obranná věta)	—	karta Blanka „DK5“ + karta Radovan „DK5“

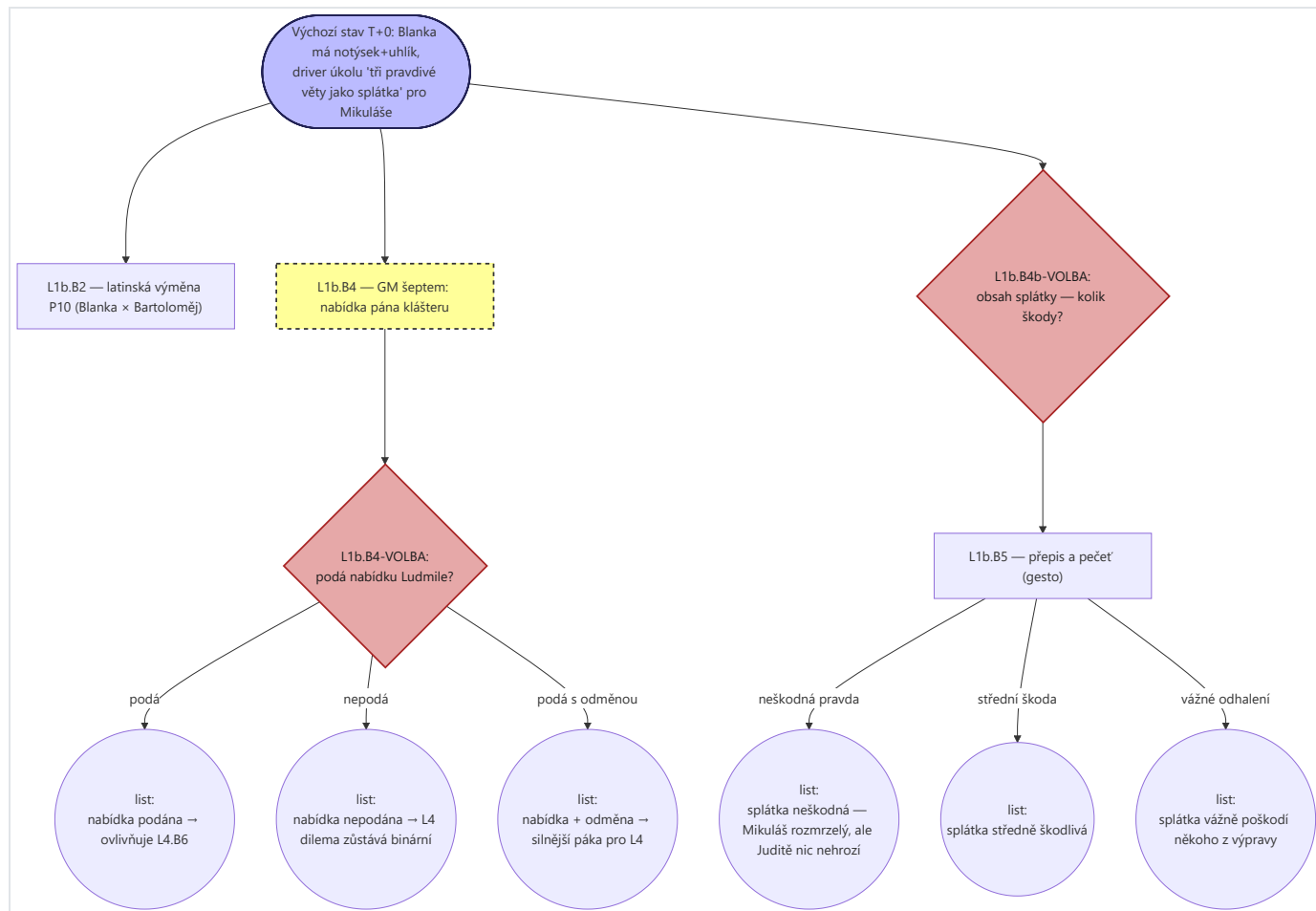
Cross-notes (sdílené beaty, plně hostované v L1a)

- **L1a.B5** (GM drbna Ludmile o Blance) a **L1a.B4-VOLBA větve** © (Klára žádá Blanku o přečtení dopisu) — plný checklist a graf → sekce **L1a**.
- **L1a.DK5** (Radovanova garantovaná konfrontace s falešnou stopou Blanka) — plný checklist a graf → sekce **L1a**.

GM poznámky (verze, resilience, křížení)

- **Verze:** jednotný scénář, verze A–D nejsou rozkreslené — volitelnost je jen v míře propojení s L1a/L4.
- **Ambientní texture (bez pevného beatu):** „Kolej Kniha vs. les“ — Havel se Blanky může kdykoli zeptat na věc, kterou zná z lesa a ona z knih; odpovídá z knih, i když se neshoduje s jeho zkušeností. Žádný GM cue, žádná VOLBA — jen charakterový moment, netrackuje se checkboxem.
- **Resilience:** vypadne-li Blanka → L1a drží samostatně (Klára+Ludmila pokračují beze ztráty). L4 ztrácí alternativní nabídku klášteru — Ludmilino dilema se zúží na binární (poslušnost/neposlušnost). L5 ztrácí posla do Kutné Hory (§ 5.8 cross-link).
- **Křížení:** L1a (setkání s Ludmilou, volitelné čtení dopisu), L4 (nabídka klášteru — hlavní cross-link), L5 (posel do KH, jen přes resilience).

Mermaid — L1b, výchozí stav → aktivátory/volby → listy



L2 — Vina za noc krádeže

Premisa: Tři lidé z hradu Pirkštejna se v noci krádeže dopustili drobné nedbalosti nebo lži. Nikdo z nich glejt neukradl, ale každý se bojí, že právě jeho lež vyplave. Bartoloměj jako zpovědník slyší víc než kdokoli — a musí rozhodnout, co s tím. **Driver:** tři spolu-drivery — Blažej (A1), Vavřinec (A2), Bartoloměj (A3, „driver L2 + A1“ dle vlastní karty). **Hraná verze: D — „Vnitřní“** (Bartoloměj jako protagonista): oba, Vavřinec i Blažej, dnes jdou ke zpovědi (jeden u kostela, druhý v Ratajích); Bartolomějovo dilema je středobod — má obě zpovědi, ale nesmí použít, co slyšel od jednoho, aby pomohl druhému. **Hostuje:** Q4 (EXTRA), Q7, Q9b, NL17. **Cross-notes:** Q6 → L4, DK1–DK6 (vč. Radovanovo chování, které Q4 rámuje) → L1a, NL3 (pytlák, Blažej jako soudce) a Zkouška biřicovy spolehlivosti (Blažej→Vašek, L5.10) → L5.

Postavy

Kód	Jméno / role	Důležitost pro L2
A1	Blažej — zástupce hejtmana (spolu-driver , lhal o noční přítomnosti)	★★★★★
A2	Vavřinec — písař (spolu-driver , lhal v deníku za Blažeje + půjčený klíč)	★★★★★
A3	Bartoloměj — kaplan (spolu-driver ve verzi D , zpovědník obou)	★★★★★
A4	Hedvika — kuchařka (nezáměrný svědek, testovací věty, NL17, Q7)	★★★★☆

Kód	Jméno / role	Důležitost pro L2
A5	Eliška — hospodyně (večerní role, vlastní tajemství + vztah s Vavřincem, Q7)	★★★★☆
C1	Radovan — purkrabí (iniciátor Q4, tlačí na Vavřince)	★★★★☆
C2	Aneta — kramářka (zprostředkovává NL17)	★★★★☆
B4	Matyáš — ranhojič (příjemce Q9b sondy)	★★★★☆

NPC

Role	Popis	Kdo hraje
Marika	Blažejova milénka z Ratají, jediná hraná cizí tvář v celé hře	cizí host (5min brief), NE GM
Hanuš z Lipé	pán Pirkštejna, autorita, kterou se všichni bojí	offstage, nehraný
Kliment	opisovač ze Sázavy, půjčil si Vavřincův klíč k archivu	offstage, nehraný
Joska	Hedvičin syn, rekrut u Blažeje (viz NL17)	offstage, nehraný

Výchozí stav po briefinzích (T+0, před Beat 1)

- **Blažej:** ví, že tu noc lhal o přítomnosti (byl v Ratajích u Mariky a u kostek); zatím nemá u sebe seznam hlídky.
- **Vavřinec:** ví, že zapsal Blažeje jako přítomného, a že půjčil klíč Klimentovi; zatím žádnou z těchto vin nikomu neřekl.
- **Hedvika:** má v hlavě útržek nočního rozhovoru („...dnešní noc v Ratajích..." / „...nikdo se nedoví, kdo komu klíče...") a ví, že jeden hlas byl Blažejův.
- **Bartoloměj:** včera večer vyslechl Blažejovu neúplnou polozpověď („byl jsem jinde, než jsem měl být"); tuší, k čemu se dnes schyluje.
- **Eliška:** (nezačíná s výpravou, večerní role) ví, že zapomněla zamknout zadní schodiště, a má tajný vztah s Vavřincem.

Checklist — hlavní linka

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detail_16.md)
[]	L2.B1	T+0 (9:00)	Pirkštejn	GM → Blažej (Vavřinec slyší)	GM (Hanušův písař) podá Blažejovi seznam noční hlídky: „Hanuš to chce přečíst po návratu." — spouští diegetickou uzávěrku	#L2-A – seznam noční hlídky	§ Beat 1
[]	L2.B2	T+60 (10:00)	Kostel sv. Matouše	GM → Vavřinec	GM šeptem: „Otec by tě dnes přijal." — první příležitost ke zpovědi	—	§ Beat 2
[]	L2.B3-VOLBA	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	GM → Hedvika	GM (Blažejova chvátavá věta „klíče na mém opasku, hlídka v plné síle") — Hedvika ji pozná jako hlas z kuchyně. VOLBA: předstírat hluchotu / tiché zařazení („to byl on") / veřejně se ozvat	—	§ Beat 3, GM interence #3
—	L2.B3b	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	Eliška	<i>(GM interence #4 archivována S4a — Eliška je večerní role, semínko duchovního rozhovoru přesunuto do W5, viz § 2.8a)</i>	—	§ Beat 3, GM interence #4 (archiv)
[]	L2.B4	T+180–240 (12:00–13:00)	Cesta k Talmberku	Blažej → Vavřinec	Blažej vycítí Vavřincovo napětí, drží ho u sebe („po pravém boku") — primárně karta, GM šept jen fallback	—	§ Beat 4, GM interence #5
[]	L2.B4-VOLBA	T+180–240 (12:00–13:00)	Cesta k Talmberku	Vavřinec	VOLBA: pokusí se odpojit (záminka „zápis z trasy") / zůstane u Blažeje bez odporu	—	§ Beat 4
[]	L2.B5	T+180–240 (12:00–13:00), po W2	Cesta k Talmberku	Bartoloměj → Blažej, Vavřinec	Bartoloměj přednese podobenství #1 („K listině, která ho kryla, nebo k oltáři, který nezapomíná?" — oba adresáti to slyší a chvějí se	—	§ Beat 5, GM interence #6
—	L2.B6	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník	Vavřinec	<i>(žádný GM aktivátor)</i> Vavřinec si mlčky uvědomí, že má „volnou ruku" jít ke zpovědi v Ratajích (Blažej se vzdálil k mlynářům)	—	§ Beat 6
[]	L2.B7	T+480–540 (17:00–18:00)	Návrat k Pirkštejnu	GM → Vavřinec	GM (fallback, primárně na kartě): „Cesta zpět končí. Co se nestane teď, nestane se." — poslední okno ke zpovědi	—	§ Beat 7, GM interence #7

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detaily_16.md)
[]	L2.Vavřinec-Zpoved-VOLBA	T+60 nebo T+480–540	Kostel nebo Návrat	Vavřinec	FINÁLNÍ VOLBA (spojuje okna Beat 2 + Beat 7): jde ke zpovědi ráno / jde ke zpovědi večer při návratu / nejde nikdy, mlčí dál	—	karta Vavřinec „Tvé volby“
[]	L2.Blažej-Zpoved-VOLBA	T+60 nebo T+600	Kostel nebo Krčma	Blažej	VOLBA: jde ke zpovědi ráno u sv. Matouše / jde večer v Ratajích / nejde (jen včerejší polozpověď)	—	karta Blažej „Tvé volby“
↳	(L2.Tubus)	T+390–540 (W4 nebo návrat)	Kuchelník / návrat	Havel → Vavřinec	= totožný beat jako L3.B7b (nález) + L3.B7c (Vavřincovo posouzení a VOLBA) — beat je strukturně součástí L3 (vlastní číslo v masteru), neodsčítávej dvakrát, plný checklist a graf → sekce L3	#L3-E	§ 3.5 Beat 7b/7c (plně hostováno v L3)
[]	L2.B8	T+600+ (19:00+)	Krčma	GM/Marika → Blažej (Hedvika slyší)	GM jako Marika: „Odešel jsi moc brzo. A nechal jsi u mě opasek — mám ho pod pultem.“ — rozhodující důkaz (klíče nehlídal)	opasek	§ Beat 8, GM intervence #8 + Opasková GM kartička
[]	L2.Blažej-Marika-VOLBA	T+600+ (19:00+)	Krčma	Blažej	VOLBA: předstírá, že Mariku nezná / krátce s ní promluví	—	karta Blažej „Tvé volby“
[]	L2.Hedvika-Final-VOLBA	T+600+ (19:00+)	Krčma	Hedvika	FINÁLNÍ VOLBA: řekne Bartolomějovi / řekne Radovanovi (eskalace) / mlčí (legitimní volba) / řekne Vlastimilovi (balada to promění v mýtus)	—	§ Beat 8 + karta Hedvika
[]	L2.Bartolomej-Final-VOLBA	T+600+ (19:00+), fáze 3	Krčma	Bartoloměj	HLAVNÍ VRCHOL — VOLBA: (a) vstane s obecným podobenstvím (Blažej i Vavřinec se poznají) / (b) vykoná tichý společný obřad („za ty, kdo dnes nesou, co unést nejde“) / © zůstane zticha	—	§ Beat 8 + karta Bartoloměj bod 9
[]	L2.Eliška-Bartolomej-VOLBA	T+600+ (19:00+)	Krčma	Eliška	VOLBA: jde za Bartolomějem (duchovní rozhovor o schodišti / zpověď) / nejde	—	karta Eliška „Tvé volby“
[]	L2.Eliška-Vavřinec-VOLBA	T+600+ (19:00+), fáze 1	Krčma	Eliška → Vavřinec	VOLBA: řekne mu všechno / jen polovinu / počká na soukromí	—	karta Eliška „Tvé volby“

Checklist — hostovaný quest: Q4 „Cenzura záznamů" (Radovan → Vavřinec) (EXTRA)

S1 kurátor (2026-07-22) zamítl škrt — zůstává plně aktivní vedle Q6.

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Zdroj
[]	Q4.B1	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	Radovan → Vavřinec	Neformální otázka: „Jaké dnes byly první poznámky? Rád bych viděl, co bude Hanuš číst.“	§ Q4 Beat 1
[]	Q4.B2-VOLBA	~T+210 (12:30)	Cesta k Talmberku	Radovan → Vavřinec	Radovan nabízí výměnu: ochrana před Blažejem za zápisy. VOLBA: (a) přijme, dá zápisy / (b) odmítne / © řekne to Bartolomějovi na zpovědi / (d) konzultuje s Eliškou	§ Q4 Beat 2
[]	Q4.B3	T+270 (13:30)	Talmberk	Radovan → Vavřinec	Radovan zesílí tlak nepřimo — pověří ho zaznamenat, jak výprava jednala s Talmberkem (kontrola obsahu zápisů)	§ Q4 Beat 3
[]	Q4.B4	T+600+ (19:00+), fáze 1/2	Krčma	GM/Radovan → Vavřinec	GM šeptne: „Purkrabí Radovan má na tebe klidný pohled. Zvláštní.“ — připomínka, že rozhodnutí musí padnout	§ Q4 Beat 4
—	Q4.Vysledek	—	—	—	Tři konečné výstupy: zápisy dá (Radovan má páku) / odmítne (drama A↔C) / dá je s tichou sabotáží — nejsilnější varianta	§ Q4 „Konečné výstupy“

Checklist — hostovaný quest: Q7 „Kuchyňská špionáž" (Hedvika ↔ Eliška)

Sloučeno s bývalou Q5 (S4a) — jeden okamžik mezi dvěma ženami, odlehčená volitelná večerní verze (fáze 1 runbooku, ne „pokud zbyde čas“).

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Zdroj
[]	Q7.B1	T+600, fáze 1 (19:00)	Krčma	Hedvika → Eliška (+ Marika)	Hedvika: „Slyšela jsem, že tvůj předchůdce měl potíže s klíči. Ty s tím máš klid?“ — jediná přímá sonda; vzápětí Marika přijde k Blažejovu stolu, obě si dění „přečtou“ beze slov	§ Q7 Beat
[]	Q7.Eliška-VOLBA	T+600, fáze 1 (19:00)	Krčma	Eliška	VOLBA (odpověď Hedvice): (a) přehodí na Josku / (b) přízná drobnost / © zapře se	§ Q7 „Eliščino dilema“
—	Q7.Vysledek	—	—	—	Konečné výstupy: prořeknutí o schodišti / drobné podezření bez potvrzení / Eliška pevná (Hedvika ustoupí) — souběžně s Marikou: tichá aliance / jedna pověří druhou / otevřený konflikt (Hedvika→Bartoloměj, Eliška→Radovan)	§ Q7 „Konečné výstupy“

Checklist — hostovaný quest: Q9b „Ruce písaře" (Vavřinec → Matyáš)

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor	Zdroj
[]	Q9b.B1	T+120–270 (11:00–13:30, W2/W3)	Vyhlička nebo Talmberk	Vavřinec → Matyáš	„Něco na ruce, felčare. Třesou se mi. Nemůžu psát.“ — Matyáš pozná, že to není zima, dá uklidňující odvar	postavy_komplet_19.md § A2/§ B4 (Q9b)

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor	Zdroj
[]	Q9b.B2	T+480–540 (17:00–18:00), návrat	cesta zpět	Matyáš → Vavřinec	Follow-up: „Zabral?“ — Vavřinec mlčky kývne, nebo dostane druhý odvar	postavy_komplet_19.md § B4 (Q9b follow-up)

Checklist — hostovaný quest: NL17 „Zastavené brnění“ (Hedvika, Aneta, Blažej)

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor	Zdroj
[]	NL17.B1	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	GM/cestující → Hedvika	Zpráva o Joskově zástavě brnění v kutnohorské zastavárně	§ NL17 Beat 1
[]	NL17.B2	T+200–230 (12:20–12:50, W2.5)	„U padlého stromu“	Hedvika → Aneta	Anetino mini-kramaření — Hedvika ji požádá o zprostředkování do KH	§ NL17 Beat 2
[]	NL17.B3	T+390–450 (15:30–16:30, W4)	Kuchelník	Aneta → Hedvika	Aneta reaguje, chce protihodnotu — obchodní vyjednávání se uzavírá tady	§ NL17 Beat 3
[]	NL17.B4-VOLBA	T+600+ (19:00+), fáze 4	Krčma	Hedvika	Jeden okamžik „stihlo se / praskne“: Joska dorazí se solidním brněním (Blažej nic nezjistí) NEBO praskne — Hedvika VOLBA : prosí o milost / přízná plnou zodpovědnost	#NL17-A – kus Joskova brnění § NL17 Beat 4

Cross-notes (questy/beaty hostované jinde, jen zmínka)

- **Q6 — Zachycení hlášení** (Radovan → Ludmila): plný checklist a graf → sekce **L4**.
- **DK1–DK6 — modul Dvojí kniha** (Radovanovo charakterní chování, které Q4 tematicky rámuje): plný checklist a graf → sekce **L1a**.
- **NL3 — Pytlák v panském lese** (Blažej jako soudce nad pytlákem) a **Zkouška biřicovy spolehlivosti** (Blažej → Vašek, varianty I/IV): plný checklist a graf → sekce **L5**.
- **L3.B7b/B7c — Havlův nález tubusu + Vavřincovo posouzení pečeti** (Vavřincova volba, komu řekne o podvrhu): beat je strukturně součástí L3 (vlastní číslo v masteru), plný checklist a graf → sekce **L3**.

GM poznámky — riziko mlčení ([tajemstvi_blokujici_linky_03.md](#) §1.1)

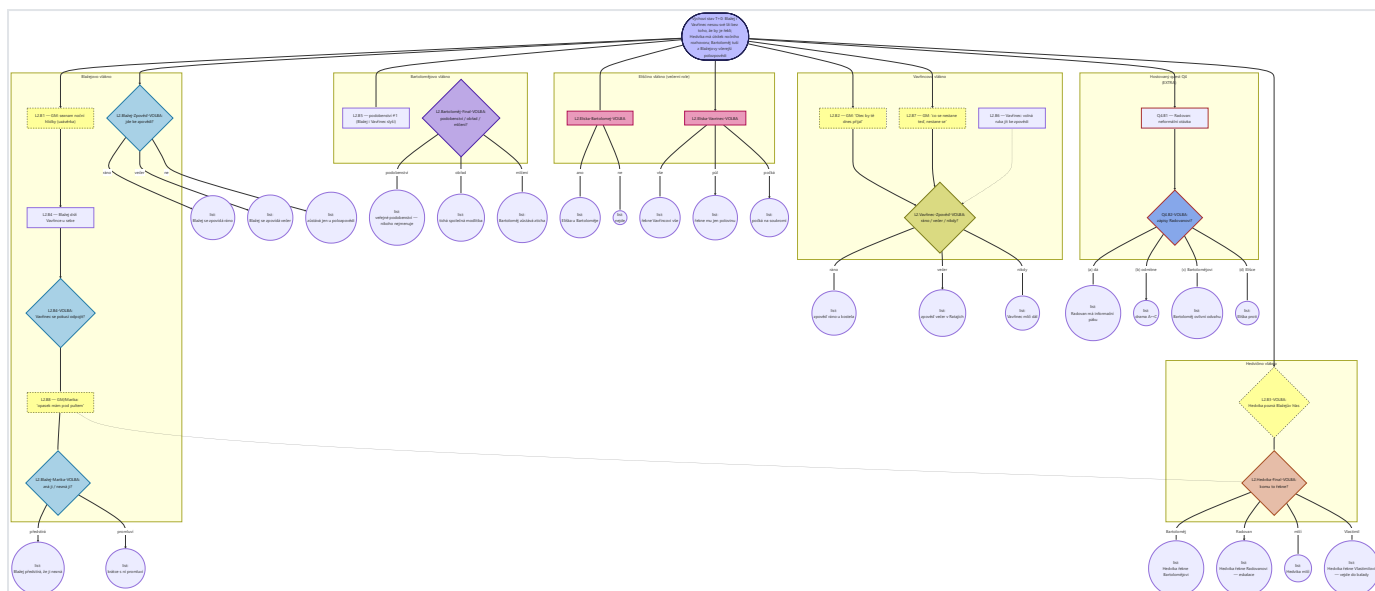
- **L2 je jediné místo ve hře, kde čtyři postavy drží kusy jednoho tajemství zároveň** (Blažej, Vavřinec, Hedvika, Bartoloměj) — pokud všichni čtyři zvolí mlčení/nezasahování, linka doběhne ve „Verzi A“ (nejtišší), meta-quest A přijde o nejsilnější jméno a L6 Verze C ztrácí publikum. Není to tvrdý blok (Verze A je plně platná), jen nejjednodušší možný večer.
- **Většina páky proti tomuhle už je hotová přímo na kartách** (18): Blažej/Radovan mají „Meze tvé moci“ (zdrží, nezakáže), Bartoloměj má zrušený strop dvou zpovědí a explicitní „Žádný pán ti to nezakáže“, Hedvika má scriptované gesto s mísou a opaskem (Klíčové momenty, krčma fáze 1). GM úkol už není přesvědčovat — je **zajistit správné pořadí**: opasková věta u večeře (fáze 1) musí zaznít **před** výsledkem (fáze 2), jinak Hedvičino gesto nemá na co navázat.
- **Nové (18): Vavřincův „Klimentův lístek“ (#L2-C, W5 fáze 1)** otevírá čtvrtou, samostatnou volbu — komu dá informaci o Bětčině mlýně (Bětka / Ludmila / Havel-oddíl B / spálí). Nízké riziko blokace (Havlova rekonstrukce u výsledku stojí nezávisle na tom, viz Kategorie C), ale je to nové propojení L2↔L4 a silný charakterní beat navíc.

-  **Eliška je od 2026-08-15 (VYŘAZENO) úplně** — řádky [L2.Eliska-Bartolomej-VOLBA](#) , [L2.Eliska-Vavrinec-VOLBA](#) a celý Q7 checklist výše jsou neaktivní. *(Tahle regenerace 2026-08-20 se soustředila na propis Ctiborova vyřazení a strukturální opravu L2 mermaidu; Eliščin sweep zůstává samostatný, dosud neprovedený úkol pro příští úpravu — needškrťávej ty řádky, jen je nehraj.)* **Trvalé GM varování bez ohledu na to, kdy sweep proběhne:** Eliščino tajemství (nezamčené zadní schodiště) zůstává v [archiv_vyrazenych_postav_04.md](#) jako lore a **nesmí se nikdy stát fyzickou stopou, kterou by hráči mohli sledovat** — i jako vyřazená NPC by odhalení schodiště jako reálné trasy zloděje kontaminovalo hlavní šifrovačku (TopSeeker). Kategorie E v [tajemstvi_blokujici_linky_03.md](#) — neprolamovat, ani omylem, ani v improvizaci.

GM poznámky (verze, resilience, křížení)

- **Verze D „Vnitřní“ (hraje se):** oba muži jdou ke zpovědi (jeden ráno, druhý večer); Bartoloměj je středobod se dvěma propojenými, ale striktně odděleně drženy tajemstvími.
- **Resilience:** vypadne-li Vavřinec (priorita mužské vyřazení #6) → **linka kolabuje, nezbytný.** Vypadne-li Bartoloměj (priorita #7) → refaktor přes Ludmilu (neformální zpověď). Vypadne-li Eliška → sub-vlna (Q7, E3/E4 vazby) padá, Vavřincova úzkost dostává jinou tvář (osamělost). Vypadne-li Hedvika → linka přežívá, ale ztrácí externího svědka.
- **Křížení:** L1a (verze C — Vavřinec pozná pečeť, dnes nehraje se), L6 (Bartoloměj i Hedvika nositelé obou linek), L3 (Hedvika slyší Vlastimilův refrén jiným uchem, protože poslouchá Blažeje).
- **Bartolomějův rozpočet podobenství:** 2 volná + 1 na přímou otázku za den (podobenství #1 zde v Beat 5, #2 „pán/sluzebník“ rezervováno pro krčmu, #3 „vlk-pán“ pro Ludmilu v L4) — nepočítá se do stropu: modlitba W2.5 a jedno obecné „šťouchnutí“.

Mermaid — L2, výchozí stav → aktivátory/volby → listy



L3 — Nechtěně jsem se zapletl

Premisa: Pět lidí z různých oddílů potkalo v posledních dnech jednoho cizince (Jíru Hrubého) — každý jinak. Nikdo neví, že ho potkali i ostatní. Vlastimil zachytil útržek písně o něm a zhudebnil ho jako refrén balady — když ho zazpívá, dvě postavy si tiše uvědomí: znám ho. **Driver:** Vlastimil (D1, refrén/balada) + Přibyslava (D3, přímý svědek smrti a držitelka prstenu). **Hraná verze: A — „Měkká dvojnásobná identifikace“** (Dorota+Matyáš se identifikují; Přibyslava drží prsten pasivně; Havel mlčí o váčku). **Hostuje:** žádný formální Q/NL, ale beaty 7b/7c (Havlův nález tubusu + Vavřincovo posouzení) jsou strukturně vlastní L3 a jen featurují postavu z L2. **Cross-notes:** Přibyslavina „druhá součástka“ ovlivňuje L4.B6; Matyášova fáma (fallback po Ctiborovi) vrcholí v L6 (popření, viz sekce L6); Dorotina a Matyášova výslechová otázka je v sekci meta-questů ([MQ.Sklizen.4-D](#) / [4b](#)).

⚠ **Ctibor (D4) je (VYŘAZENO) — nehraje se.** Jeho agendu (cynický protihlas, fáma o Jírovi, deflátor spekulací, otázka u výslechu) přebírají podle funkce **Matyáš** (forma/žánr/doslech, miska KRYSA), **Dorota** (fakta/jméno/polidštění, miska ČLOVĚK) a **Havel** (deflátor ze řemesla). Viz [\[hranice M1\]](#) v hlavičce dokumentu a [postavy_komplet_19.md § D4](#) pro plnou přenosovou tabulku.

Postavy

Kód	Jméno / role	Důležitost pro L3
D1	Vlastimil — trubač, herold (driver , refrén + celá balada)	★★★★★
D3	Přibyslava — bylinkářka (driver , přímý svědek smrti, drží prsten)	★★★★★
B4	Matyáš — ranhojič (identifikace, dilema u brodu Ledečka, fallback po Ctiborovi : nese fámu o Jírovi ve 3 kolech)	★★★★★
D2	Dorota — výčepní (identifikace, veřejně se ptá Vlastimila, fallback po Ctiborovi : zná a přináší jméno „Jíra Hrubý“)	★★★★☆
B1	Havel — lovčí (nachází váček i tubus, nezávislé stopy, fallback po Ctiborovi : deflátor spekulací)	★★★☆☆
A2	Vavřinec — písař (posuzuje podvrženou pečeť tubusu, cross z L2)	★★★☆☆
B2	Bětka — mlynářovic (volitelná svědkyně nálezu tubusu)	★★☆☆☆

(D4 Ctibor (VYŘAZENO) — role se nehraje; zůstává jako NPC lore v Ratajích, viz [postavy_komplet_19.md § D4](#).)

NPC

Role	Popis	Kdo hraje
Jíra Hrubý	drobný zloděj a kurýr z Kutné Hory, cejchovaný „Z“, zemřel v noci krádeže u Přibyslavy	offstage, mrtvý ještě před začátkem hry — žije jen v retrospektívách a v baladě
Kronikářka	dětská role, nosí Vlastimilovi útržky k baladě	hraje dítě (mimo číslování)

Výchozí stav po briefinzích (T+0, před Beat 1)

- **Vlastimil:** byl přímým svědkem cizincovy smrti u Přibyslavy; věří, že šlo o hrdinu, který chránil čest pana Ptáčka. Má hotovou kostru balady (refrén + sloky 1/3/5 + bridge o bylinkářce a prstenu) — sloky 2/4 doplní během dne.
- **Přibyslava:** ví víc než Vlastimil — tajně nahlédla do tubusu (prázdný podvrh) a má u sebe ukradený/strhnutý prsten s rytinou plamene, nikomu o něm neřekla.
- **Matyáš, Dorota:** každý zvlášť potkal Jíru z jiných dnů (ošetření, hostina) — zatím netuší, že ho znají i ostatní. (Ctiborovo dřívější třetí setkání „na Pirkštejně“ (VYŘAZENO) — jméno „Jíra Hrubý“ teď nese jen Dorota, viz níže.)
- **Havel:** má v batohu nalezený váček (nesouvisí s tubusem), zatím netuší proč.

Checklist — hlavní linka

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detaily_16.md)
[]	L3.B1	T+0 (9:00)	Pirkštejn	GM → Přibyslava	GM upozorní: „Prsten máš v kapse zástěry. Dnes o něj nesmíš přijít — a nikdo ho nesmí zahlédnout.“	#L3-A – prsten s rytinou plamene	§ 3.5 Beat 1
[]	L3.B2	T+60 (10:00)	Kostel sv. Matouše	Vlastimil	Zkusmo přednese refrén jednou, pak přeruší — Dorota a Matyáš zareagují vnitřně, beze slov	#L3-F – píšťala	§ 3.5 Beat 2
[]	L3.B3	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhliídka	GM → Vlastimil	GM (rolová ozvěna): „Trubači, oznam jen krátký kousek... Cesta je dlouhá.“ — Vlastimil musí přednést refrén veřejně nahlas	(přednes)	§ 3.5 Beat 3, GM intervence #2
[]	L3.B3-Realizace	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhliídka	GM → Dorota, Matyáš	GM (pokud sami nezareagují) zvlášť pošeptá Dorotě a Matyášovi jejich vlastní vzpomínku — nikdy neřekne, že se znají oba — nechá je zjistit to samotné	—	§ 3.5 Beat 3, GM intervence #3
[]	L3.Vlastimil-Odpoved-VOLBA	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhliídka	Dorota → Vlastimil	Dorota veřejně: „Kde jsi tu píseň vzal, trubači? Ten člověk — má jméno?“ VOLBA: Vlastimil si musí předem rozhodnout verzi (a držet ji konzistentně až do krčmy) — otevřená škála od „neprozradí nic“ po „řekne celé jméno Jíra Hrubý“	—	karta Vlastimil bod 2
[]	L3.B5	T+270 (13:30)	Talmberk	GM → Havel	GM ukáže útržek červené koženky u cesty — potvrzuje cizincovu stopu směrem k Ledečku	#L3-C – útržek koženky	§ 3.5 Beat 5, GM intervence #5

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detaily_16.md)
—	L3.B5-Dilema	T+270 (13:30)	Talmberek	Havel	(<i>otevřené, bez GM tlaku</i>) Komu to ukáže — má teď dvě indicie (váček + koženku) a netuší proč	—	§ 3.5 Beat 5
[]	L3.B6	T+330 (14:30, W3.5)	Ledečko	GM → Matyáš	GM (vizuální moment): „Přes řeku — vidíte to dýmání? To je kovárna. Jíra tam šel.“	—	§ 3.5 Beat 6, GM intervence #6
[]	L3.Matyas-Brod-VOLBA	T+330 (14:30)	Ledečko, břeh	Matyáš	VOLBA: (a) zůstat se skupinou — nikdy se nedozví (výchozí, nejsilnější) / (b) krátce přejít sám — ztratí ~30 min, riskuje podezření / © poslat někoho jiného (Havla? Vaška?) — sdílí břemeno	—	§ 3.5 Beat 6
[]	L3.Fama-W2.5	T+200–230 (12:20–12:50, W2.5)	„U padlého stromu“	Matyáš → publikum, Dorota reaguje	[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] — premiéra fámy, s publikem . Matyáš nadhodí historku „spadl s koněm do potoka u Skalice“ pod Ctiborovým jménem („ <i>Starý Ctibor tvrdil, že...</i> “) — doslech, ne jeho znalost. Dorota má první námitku („ <i>Vždy si vzal jen jedno pivo. Takoví nepadají z koní.</i> “)	—	§ 3.5 Beat 7 + postavy_komplet_19.md § B4
[]	L3.Fama-W3-ZLOM	T+270 (13:30, W3)	Rozcestí pod Talmberkem	Matyáš → Dorota	Druhé kolo — a tady se to láme . Matyáš zopakuje historku přímo Dorotě do očí, poprvé bez Ctiborova jména, v první osobě : „ <i>Strhal se s koněm u Skalice. Nic víc v tom není.</i> “ Dorota poprvé osloví jeho , ne nepřítomného: „ <i>Neopil se u mě ani jednou, Matyáši. Ani jednou.</i> “ Od teď je to veřejný spor o charakter mrtvého — a Matyáš právě začal lhát sám za sebe	—	§ 3.5 Beat 7 + postavy_komplet_19.md § B4/D2
[]	L3.B7	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník	Matyáš	[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] — třetí kolo, tichá ozvěna do prázdna, bez publika, bez odporu : „ <i>Strhal se s koněm u Sázavy. Nic víc v tom není.</i> “ Není to zlom (ten proběhl ve W3), je to usazení — po třetím opakování zní verze jako fakt i jemu	—	§ 3.5 Beat 7
[]	L3.B7b	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník brod	GM → Havel (volit. Bětk)	GM: „U vývratu staré olše je hlína čerstvě přehrabaná... pod kořeny nahmatáš zapečetěný kožený tubus.“ — prázdný podvrh , palivo pro meta-quest B	#L3-E – kožený tubus	§ 3.5 Beat 7b
[]	L3.B7c-VOLBA	T+390–540 (W4 nebo návrat)	Kuchelník / návrat	Havel → Vavřinec	GM/karta: „Pečet’ at’ posoudí písař.“ Vavřinec pozná podvrh (amatérská litá pečet’, vyvléknutelná šňůra). VOLBA: (a) řekne celému oddílu B / (b) řekne jen Blažejovi (loajlita velení) / © počká na výslech šlechtice	#L3-E (posouzení)	§ 3.5 Beat 7c (<i>sdíleno s L2, karta Vavřinec</i>)
[]	L3.Soucastky	T+120–450 (vyhlídka/Talmberek + brod/návrat, 2 oddělené příležitosti)	různé	Přibyslava → Ludmila	Doručí dvě „součástky“ o převorovi odděleně, bez komentáře, bez spojování (odvary/nespavost → noční chyby). VOLBA: doručí obě / jen jednu / žádnou — ovlivňuje Ludmilino finální rozhodnutí v L4.B6-VOLBA	láhev s klášterním voskem (#L4-H)	karta Přibyslava bod 4
[]	L3.B8	T+600 (19:00), fáze 3	Krčma	Vlastimil	Přednese celou baladu — refrén se stává „hrdinou, který padl pro čest pana Ptáčka“ (epická fikce); bridge veřejně jmenuje Přibyslavu	#L6-B – text balady	§ 3.5 Beat 8
↳	(<i>L6.Matyas-Popření</i>)	T+600 (19:00), po baladě	Krčma	Matyáš	= totožný beat jako § L6 Beat 7 – popření (Matyáš vstane a popře Vlastimila, fallback po Ctiborovi) — needškrťavej dvakrát, plný checklist a graf → sekce L6	—	§ L6 Beat 7 (<i>plně hostováno v L6</i>)
↳	(<i>MQ.Sklizen.4-D / 4b</i>)	T+600+, fáze 2 (výslech)	Krčma	Dorota, Matyáš	Šlechticova otázka „Co ti dnes nesedělo?“ jde teď Dorotě jako první z D (obsah), hned po ní dvojrána na Matyáše (štit→nůž, jen tlak) — needškrťavej dvakrát, plný checklist → sekce Oddílové meta-questy	—	§ meta-questy krok 5 (<i>plně hostováno tam</i>)
[]	L3.B8b	T+615+ (20:15+), fáze 4	Krčma, tiché dozvuky	GM → Vlastimil	GM připomene půljev z bridge — Vlastimil se ptá Přibyslavy přímo, bez sálu: „Cos to tenkrát v noci zvedala z podlahy?“	—	§ 3.5 Beat 8b
[]	L3.Přibyslava-Final-VOLBA	T+615+ (20:15+)	Krčma, tiché dozvuky	Přibyslava	FINÁLNÍ VOLBA: (a) lhát — popře, že cokoli zvedala / (b) mlčet — nechá mlčení mluvit / © půlka pravdy — přizná, že něco zvedla, ne co / (d) vydá prsten — „Bylo to ze zloděje, ne z něj“	#L3-A	§ 3.5 Beat 8b + karta Přibyslava bod 6

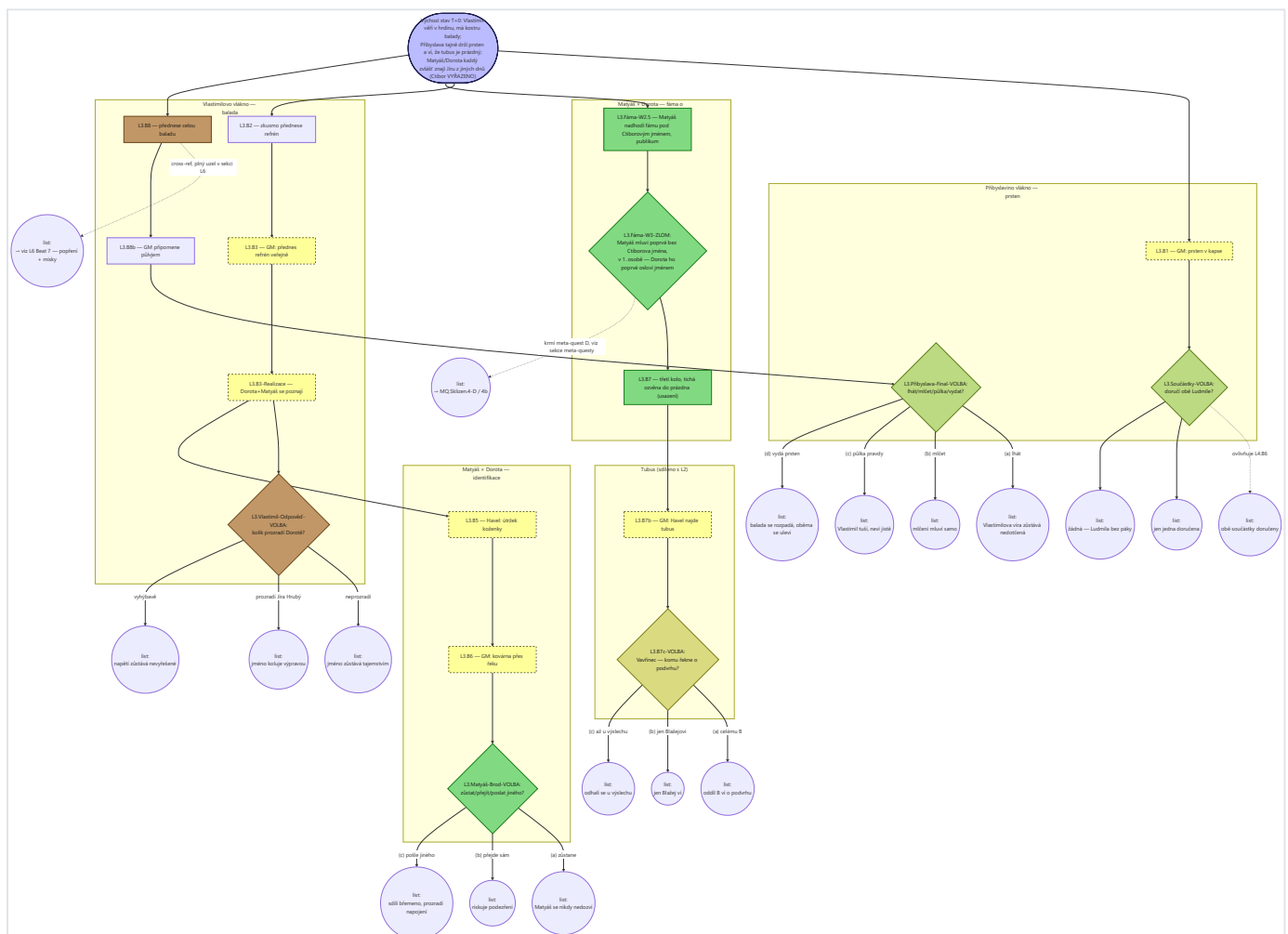
Cross-notes

- **L2** (Vavřincova zповěď a deníková lež) — L3.B7c featuruje Vavřince, ale plná L2 dramaturgie je v sekci L2.
- **L4** (Ludmilino finální rozhodnutí) — obě Přibyslavina součástky jsou vstupem do L4.B6-VOLBY; podrobnosti tam.
- **L6** (Pravda v mlčení) — Matyášovo popření (fallback po Ctiborovi) a miskové hlasování KRYSA/ČLOVĚK je jádrem L6 finále; plný checklist a graf → sekce **L6**.
- **Oddílové meta-questy** — šlechticova výsledková otázka na Dorotu + dvojrána na Matyáše; plný checklist → sekce **Oddílové meta-questy**.

GM poznámky (verze, resilience, křížení)

- **Verze:** hraje se **A — měkká dvojnásobná identifikace**. Verze B (Přibyslava se aktivně přidává jako třetí svědek) a C (Vlastimil zachytí druhý útržek s podezřele konkrétní vazbou na glejt) se dnes nehrají — **pozor u verze C:** hraničí s přímou identifikací pachatele, používat jen opatrně, pokud by se náhodou aktivovala improvizací.
- **Resilience:** vypadne-li Přibyslava → **kolaps dramatické vrstvy** (ztráta prstenu, ztráta bridge balady) — nevyřazovat brzy. Vypadne-li Matyáš → linka na polovinu, refaktor přes Dorotu+Přibyslavu (prsten); **a padá i fáma ve 3 kolech a L6 popření** — bez náhradníka nic z toho nemá kdo hrát. Vypadne-li Dorota → identifikace jen Matyáš+Přibyslava a **jméno „Jíra Hrubý“ se nikdy neřekne nahlas** (Dorota je jediný diegeticky neprůstřelný zdroj).
- **Jíra není pachatel glejtu** — pokud si postavy začnou myslet opak, **GM tlumí přes Havla** (deflátor, fallback po Ctiborovi — tlumí z řemesla, ne ze znalosti, viz [postavy_komplet_19.md § B1](#)).
- **Bartolomějův podobenství č. 3** („vlk-pán“) je rezervován jako odpověď Ludmile o převorovi — cross-note do L4, ne L3.

Mermaid — L3, výchozí stav → aktivátory/volby → listy



L4 — Klášter, mlýn, hraniční kámen

Premisa: Sázavský klášter a mlynářovic rod se dělí o brod u Kuchelníku a desátek z mletí. Převor (zastupuje opata) tajně vyjednává prodej klášterních pozemků a vodních práv pod cenou výměnou za osobní úplatek — chamtivost jednotlivce, ne velká politika. Ludmila to tuší. **Driver:** Ludmila (A6). **Hraná verze: B — standardní** (kámen je skutečně posunutý, Blanka má konkrétní nabídku, trojstranná diskuze u brodu). **Hostuje:** Q6 „Zachycení hlášení“. **Cross-notes:** Blančina nabídka je totožný beat jako L1b.B4-VOLBA; Bětčin dopis od bratra Janka je rekvizita/moment L5.

Postavy

Kód	Jméno / role	Důležitost pro L4
A6	Ludmila — jeptiška (driver , krize loajality vůči převorovi)	★★★★★
B2	Bětka — mlynářovic (rodinná fakta o kameni/desátku, trojstranná diskuze)	★★★★☆
B3	Blanka — potulná žákyně (nabízí alternativní cenu, cross z L1b)	★★★★☆
C1	Radovan — purkrabí (iniciátor Q6, chce zachytit hlášení)	★★★★☆
A2	Vavřinec — písař (volitelně pozná Klimentovu ruku na lístku #L4-G)	★★☆☆☆
A3	Bartoloměj — kaplan (podobenství „vlk-pán“; možný adresát Ludmilina popisu)	★★☆☆☆

NPC

Role	Popis	Kdo hraje
Převor	zastupuje opata, tajně vyjednává prodej pozemků/vodních práv za osobní úplatek	offstage, nehraný (jen titulem)
Šafář	převorův pověřenec, fyzicky posunul hraniční kámen	offstage, nehraný
Kliment	opisovač ze Sázavy, napsal lístek #L4-G pod diktátem převora	offstage, nehraný
Otec mlynář (Bětčin otec)	ví o posunu kamene, mlčel kvůli dluhu na desátku	offstage — fyzicky nevystupuje , jen zmiňován

Výchozí stav po briefinzích (T+0, před Beat 1)

- **Ludmila:** má od GM modlitební knížku s vloženým lístkem od převora — zdánlivě banální úkol („zapiš pravdivý popis hraničního kamene“), ale ona už tuší, k čemu směřuje (slyšela převora v noci mluvit se šafářem o „kamenu, který je třeba pohnout“).
- **Bětka:** ví, že se kámen kdysi pohnul (otec to řekl opilý), a že mlýn dluží klášteru desátek za 12 let.
- **Blanka, Radovan, Vavřinec, Bartoloměj:** na svých vlastních liniích, zatím bez kontaktu s L4 dilematem.

Checklist — hlavní linka

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detail_16.md)
[]	L4.B1	T+0 (9:00)	Pirkštejn	GM → Ludmila	GM dá Ludmile modlitební knížku s vloženým lístkem od převora: „Zhotov mi krátký pravdivý popis [kamene].“	#L4-A – modlitební knížka s lístkem	§ 4.5 Beat 1

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detaily_16.md)
[]	L4.B2	T+60 (10:00)	Kostel sv. Matouše	Ludmila → Bartoloměj	Volitelná tichá otázka: „Otče, co dělá poddaný, když jeho pán šlape špatnou cestu?“ → Bartoloměj podobnostvím: „Pán, který svedl ovce na nesprávnou pastvinu, není pán. Je vlk.“	—	§ 4.5 Beat 2
[]	L4.B3	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	GM → Blanka, Ludmila	GM (drbna): „U Kuchelníku probíhá hraniční úprava. Klášter prý dostal nabídku.“ — Blanka sonduje, Ludmila se rozhoduje, jak otevřená bude	—	§ 4.5 Beat 3, GM intervence #1
[]	L4.Ludmila-Otevřenost-VOLBA	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	Ludmila	VOLBA: odpoví Blance pravdivě (částečně) — Blanka pak ví, že má informaci k nabízení / zůstane vyhybavá	—	§ 4.5 Beat 3
[]	L4.B4	T+200–230 (12:20–12:50, W2.5)	„U padlého stromu“	GM → Bětka, Ludmila	GM je posadí na týž padlý kmen; šeptem Bětce: „Ona je z kláštera. Kuchelník je tvoje.“ — cross-oddílový moment přesunutý sem z W3 (S4a)	—	§ 4.5 Beat 4 (přesunuto do W2.5) + postavy_komplet_19.md GM cue-list #20
↳	(L4.Blanka-Nabídka)	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník brod	Blanka → Ludmila	= totožný beat jako L1b.B4-VOLBA (Blanka nabízí Ludmile alternativní cenu za klášter) — needškrťavej dvakrát, plny checklist a graf → sekce L1b	—	§ 4.5 Beat 6, GM intervence #4 (plně hostováno v L1b)
[]	L4.B6	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník brod	GM (rozmístění)	GM připraví hraniční kámen s rytým křížem, čerstvě posunutý (viditelná hlína) — HLAVNÍ VRCHOL L4	#L4-B – hraniční kámen	§ 4.5 Beat 6, GM intervence #3
[]	L4.B6-Trojstranna	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník brod	Ludmila, Bětka, Blanka	Trojstranná konverzace: Ludmila konstatuje posun, Bětka („Otec mluví v opilosti — lže-li opilý, lhal-li strážlivý?“), Blanka nabízí alternativu	—	§ 4.5 Beat 6
[]	L4.Vavřinec-Klient-VOLBA	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník brod	GM → Vavřinec	(volitelně, L2×L4 cross-link) Pokud lístek #L4-G koluje, Vavřinec pozná Klimentovu ruku. GM: „Tu ruku znáš. Tohle psal Kliment.“ VOLBA: řekne to nahlas / mlčí	#L4-G – lístek (GM lore)	§ 4.5 Beat 6, GM intervence #5
[]	L4.B6-VOLBA	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník brod	Ludmila	FINÁLNÍ ROZHODNUTÍ, 5 větvi: (a) pravdivý popis převorovi — poslušnost, klášter ztratí / (b) zkreslený popis — ochráni klášter / © pravdivý popis, ale Bartolomějovi — přenese rozhodnutí na něj / (d) přijme Blančinu nabídku — kompromis se světskou mocí / (e) mlčí úplně	modlitební knížka	§ 4.5 Beat 6 + karta Ludmila bod 2
[]	L4.B7	T+480–540 (17:00–18:00)	Návrat	Ludmila → Bartoloměj	Aktivuje se JEN pokud L4.B6-VOLBA = ©: Bartoloměj dostává Ludmilin popis — teď drží dvě propojená tajemství (viz L2 verze D)	zápis	§ 4.5 Beat 7
—	L4.B8	T+600 (19:00)	Krčma	Bětka	(žádný nový L4 aktivátor) Bětka přichází s dopisem od bratra Janka — rekvizita a moment patří L5	#L5-B	§ 4.5 Beat 8

Checklist — hostovaný quest: Q6 „Zachycení hlášení“ (Radovan → Ludmila)

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Zdroj
[]	Q6.B1	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	Radovan → Ludmila	Radovan si všimne, že Ludmila píše do modlitební knížky klášterními zkratkami	§ Q6 Beat 1
[]	Q6.B2	~T+210 (12:30)	Cesta k Talmberku	Radovan → Ludmila	Nabídka koně z Talmberku — vstup, nebo Ludmila ho odmítne a Radovan sleduje z dálky	§ Q6 Beat 2
[]	Q6.B3-VOLBA	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník brod	Radovan	GM (Radovanovi): „Ludmila právě zapsala přesný popis kamene.“ VOLBA: (a) zachytit lístek fyzicky (riziko: svědci Bětka/Blanka) / (b) přesvědčit Ludmilu jinak (nabídka zprostředkování) / © přes Bartoloměje (ten to nechce)	§ Q6 Beat 3
[]	Q6.B4	T+480–540 (17:00–18:00)	Cesta zpět	Radovan → Ludmila	Poslední příležitost, pokud Radovan dopoledne nezískal dopis — Ludmila unavená, nechá knížku otevřenou u ohniště	§ Q6 Beat 4
—	Q6.Vysledek	—	—	Tři konečné výstupy: Radovan zachytí dopis (má páku proti klášteru) / Ludmila prohlédne záměr a obchází ho (silnější morální pozice) / Radovan získá info nepřímo přes Bětku/Blanku	§ Q6 „Konečné výstupy“	

Cross-notes

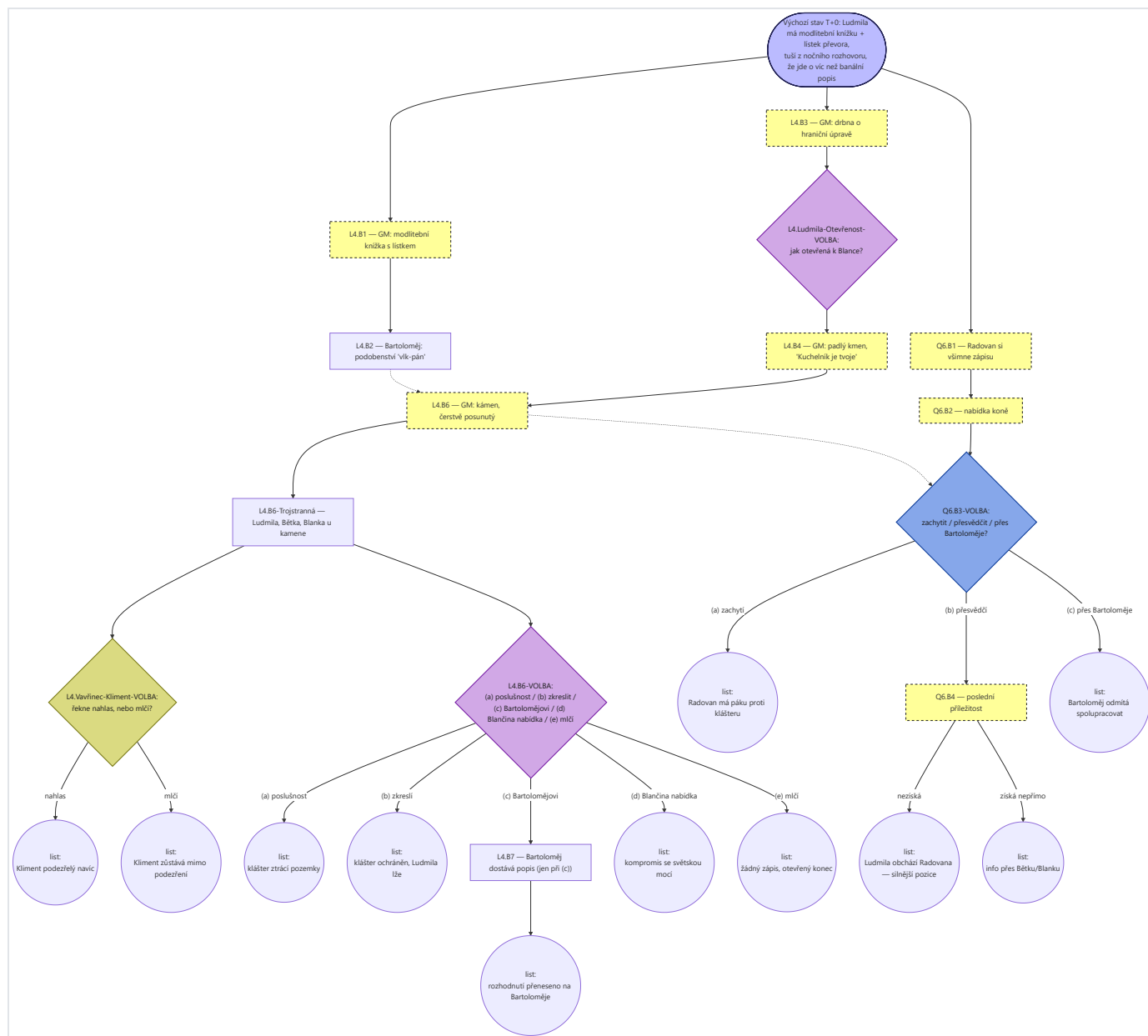
- **L1b.B4-VOLBA** (Blančina nabídka Ludmile): plný checklist a graf → sekce **L1b**.
- **L5** (Bětčin dopis od bratra Janka, mlýn jako sdílený moment s L4): plný checklist a graf → sekce **L5**.
- **L2** (Bartoloměj drží dvě tajemství, pokud L4.B6-VOLBA = ©): viz sekce L2, verze D.

GM poznámky (verze, resilience, křížení)

- **Verze:** hraje se **B — standardní**. Verze C („Twist“ — šafář jednal na vlastní pěst, převor nevinný) a D („Bartolomějova“ — Ludmila nese kámen rovnou Bartolomějovi) se dnes nehrají, ale verze D je **de facto dostupná i ve verzi B** přes volbu ©.

- **Ventil (jednou za den):** Ludmila smí jednou zvýšit hlas — doporučená místa: u kamene, nebo jako odpověď na Blančinu nabídku („Vyříd' svému pánu, že Boží mez není zboží.“). Hráčská volba kdy, ne GM-cued; netrackuje se checkboxem.
- **Resilience:** vypadne-li Ludmila → **linka kolabuje, nezbytná** (doporučeno nevyřazovat dřív než Kláru). Vypadne-li Bětko → linka oslabne (chybí rodinná fakta), refaktor přes „starého kuchelnického“ NPC. Vypadne-li Blanka → Ludmilino dilema se zúží na binární (poslušnost/neposlušnost).
- **Křížení:** L1a/L1b (Blanka jako informátorka KH šlechtice), L5 (Bětko u mlýna ve stejné chvíli), L6 (Bartoloměj jako depozitář dvou tajemství), L2 (jen přes verzi D).
- **Riziko mlčení (Kategorie B — nízké, [tajemství_blokující_linky_03.md](#) §2, položka Ludmila):** Ludmilino finální rozhodnutí (a–e, vč. „mlčet“) **neblokuje meta-quest B** — ten čerpá z fyzického stavu kamene (jamka, čerstvá hlína u brodu), ne z jejího hlášení. Její volba je čistě o jejím svědomí a osudu kláštera. Nejbohatší je Verze B (trojstranná scéna s Bětkou a Blankou u kamene), ale žádná volba linku neochudí strukturně.

Mermaid — L4, výchozí stav → aktivátory/volby → listy



L5 — Krev mé krve

Premisa: Tři lidé z výpravy mají blízkého (krev nebo bývalého kumpána) zapleteného s lapky. Nikdo nesmí prozradit, nikdo nesmí mlčet věčně. Vrchol není velké odhalení, ale tichá dohoda mezi Vaškem a Bětkou: oba znají Janka („Lísku“), oba mlčí. **Driver:** Vašek (C4) + Bětko (B2) — spolu-drivery. **Hraná verze: B — standardní** (tiché poznání s několika slovy ve W3; cross-link Havel→Vašek přes váček). **Hostuje:** NL3 „Pytlák v panském lese“, NL11/M3 „Cejch z Kutné Hory“, + vlastní podlinku **L5.10 „Zkouška biřicovy spolehlivosti“** (Blažej → Vašek, varianty I + IV EXTRA). **Cross-notes:** Bětčin moment u mlýna sdílí čas s L4; Havlův váček pochází z L3.

Postavy

Kód	Jméno / role	Důležitost pro L5
C4	Vašek — biřic, bývalý lapka (spolu-driver , znal Janka)	★★★★★
B2	Bětk a — mlynářovic (spolu-driver , Jankova nevlastní sestra)	★★★★★
B1	Havel — lovčí (svědek tábora, nález váčku, NL3)	★★★★☆
A1	Blažej — zástupce hejtmána (zkouší Vaška, driver L5.10)	★★★☆☆
C3	Klára — lazebnice (vlastní minci s podezřelým puncem, NL11/M3)	★★☆☆☆

NPC

Role	Popis	Kdo hraje
Janek „Líska“	Bětčin nevlastní bratr, bývalý lapka, Vaškův dávný kumpán z bandy — osud se dozví jen jako symbol F1–F4	offstage, nehraný, osud nejednoznačný
Mlynář (Bětčin otec)	ví o dopisu od Janka, mlčí	offstage — fyzicky nevystupuje
Bývalý kapitán bandy	posílá Vaškovi „pozdrav“ v krčmě	offstage, nehraný (GM jako host u stolu)

Výchozí stav po briefinzích (T+0, před Beat 1)

- **Vašek:** má na opasku starou lapkovskou minci (relikvii ze staré bandy); ví, že Janka znal pod přezdívkou „Líska“; slyšel od starého kumpána, že Líska byl ještě týden zpátky naživu.
- **Bětk**a: má tajně přepsanou kopii dopisu od Janka („Sestro, najdi mě, mám-li ještě sestru.“); otec jí dal instrukci „udělej s tím, co uznáš.“
- **Havel:** před třemi týdny viděl v lese tábořit skupinku (mezi nimi drobného mladíka) — netuší, že to byl Janek; má v batohu nalezený váček (Jírový věci z L3).
- **Blažej, Klára:** na svých liniích, zatím bez kontaktu s L5 dilematem.

Checklist — hlavní linka (cross-arc choreografie Havel × Bětk

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detaily_16.md)
[]	L5.B1	T+0 (9:00)	Pirkštejn	GM → Havel, Bětk	Tři oddělené GM šept	#L5-A – mince, #L5-B – kopie dopisu	§ 5.5 Beat 1 + § 5.9 ~9:00
[]	L5.B3-VOLBA	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	GM → Vašek, Bětk	GM (kupec, nahlas): „Slyšeli jste, že Líska prý zhebnul u Sázy? Banda se rozpadla.“ Oba se zachvějí, mlčí. VOLBA (Havel): popíše tábor Vaškovi/Bětce hned? (+1 dopadení v bilanci, pokud ano)	—	§ 5.5 Beat 3 + § 5.9 ~11:00, GM intervence #1
[]	L5.Vasek-Rukavice-VOLBA	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	Vašek	(cross s L3.B3) Když zazní detail o nesundané rukavici cizince, Vašek pozná, co znamená. VOLBA: mlčí / na přímou otázku lže „Zima na ruce.“	—	karta Vašek bod 2
[]	L5.B4-VOLBA	~T+210 (12:30)	Cesta k Talmberku	Vašek → Bětk	Tichý kontakt: „Liskový kus. Ten je tvoje krev?“ Vašek: „Mlčel jsem. A budu.“ VOLBA (Vašek): řekne jí navíc, že Líska možná ještě žije? (naděje, ale riziko unáhleného kroku → +1 dopadení nepřímo)	—	§ 5.9 ~12:30
[]	L5.B6	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník mlýn	Bětk	Tichý vnitřní moment u mlýna — v duchu si klade otázku, kterou by položila otci; nechá u mlýna prázdnou obálku jako gesto	—	§ 5.5 Beat 6
[]	L5.Betka-Dopis-VOLBA	T+390–450 (15:30–16:30) nebo později	Kuchelník / kdykoli poté	Bětk	VOLBA (co s vlastní kopii dopisu): spálí / dá Vaškovi / dá Ludmile / schová doma — bilanční dopad: spálí = +1 únik, dá Vaškovi (a on nepředá dál) = +1 únik, popíše místo z dopisu komukoli = +2 dopadení	dopis od Janka (#L5-B)	karta Bětk bod 2 + § 5.9 GM tabulka
[]	L5.B6-Havel-Vasek	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník brod	Havel → Vašek	(volitelný cross-link) Havel ukáže Vaškovi váček z nálezu (L3) — Vašek pozná Jírový věci: „Tohle je od Lisky. Já ho znám.“ Tichá vzájemná dohoda	váček (z L3)	§ 5.5 Beat 6, GM intervence #5
[]	L5.Havel-Tabor-VOLBA	~T+480 (17:00), poslední příležitost	Cesta zpět	Havel	FINÁLNÍ VOLBA, 4 větve: (a) nahlásit Radovanovi/Blažejovi — profesní povinnost, riziko hlídky (+3 dopadení, –1 za řádný postup) / (b) mlčet úplně / © naznačit jen Vaškovi/Bětce, ne autoritě / (d) v noci tábor sám obejít a promluvit s nimi	—	karta Havel bod 4 + § 5.9 ~16:30

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detail_16.md)
[]	L5.B8	T+600+ (19:00+)	Krčma	GM → Vašek (Bětko může vidět)	GM (host u stolu): „Někdo to nechal pro tebe s jménem ‘Vašek’.” — měsíc, vzkaz že stará banda žije	#L5-D – měsíc (nebo bezrekvizitní fallback)	§ 5.5 Beat 8, GM intervence #6
[]	L5.Vasek-Mesec-VOLBA	T+600+ (19:00+)	Krčma	Vašek	VOLBA: mlčí a schová si ho / vrátí (GM jako neutrálnímu hostu)	—	§ 5.5 Beat 8
[]	L5.Vysledek-Vzkaz	T+600+, po baladě (fáze 4)	Krčma	GM → Vašek, Bětko (Havel zahlédne)	VYHODNOCENÍ: GM doručí symbol osudu Lísky podle kumulativní bilance (viz tabulka níže) — tichý moment mimo skupinu, GM ho volí tak, aby to Havel zahlédl (ozvěna jeho vlastní volby)	#L5-Vzkaz-Liska	§ 5.9 „Večerní vzkaz”
[]	L5.Havel-Vyslech	T+600+, fáze 2 (výslech)	Krčma	GM → Havel	Havel přednáší rekonstrukci krádeže osobně (ne anonymně „oddíl B”) — šlechtic se ptá přímo: „A ten tábor v lese. Kdo o něm věděl?” — drží svou volbu před celým sálem ještě jednou	—	§ 5.9 „Havlovo finále”

Bilance osudu Lísky (vyhodnocovací uzel, kumulativní, tichá — nikdy neukazovat hráčům)

Akce	Aktér	Body
Havel popíše místo tábora Vaškovi/Bětce	Havel	+1 dopadení
Havel nahlásí tábor Radovanovi/Blažejovi	Havel	+3 dopadení (–1 za řádný postup)
Bětko popíše místo z dopisu komukoli	Bětko	+2 dopadení
Bětko spálí dopis	Bětko	+1 únik
Bětko dá dopis Vaškovi (nepředá dál)	Bětko+Vašek	+1 únik
Vašek nahlásí vzkaz Blažejovi (var. IV a)	Vašek	+2 dopadení
Vašek řekne Bětce, že Liska žije (unáhlená reakce)	Vašek	+1 dopadení (nepřímo)
Vlastimil konkretizuje místo/přezdívkou v baladě	Vlastimil	+1 dopadení
Aneta/Klára použije znalost o Lískovi jako směnnou hodnotu	Aneta/Klára	+2 dopadení

Prahy: ≤0 → **F1** žije volně (groš) · 1–2 → **F2** na útěku (rozpárané plátno) · 3–4 → **F3** dopaden (kov ze šatlavy) · 5+ → **F4** zabit (zlomená šipka).

Checklist — podlinka L5.10 „Zkouška biřicovy spolehlivosti" (Blažej → Vašek)

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj
[]	L5.10.Var.I-Spoustec	odpoledne, nejpozději cestou do krčmy	trasa	Blažej → Vašek	„Rychtář mi říkal, že biřic, který zná herní triky, je buď výhoda nebo osud.” — bez obvinění	—	§ 5.10 Varianta I
[]	L5.10.Var.I-VOLBA	T+600, fáze 1 (kostky)	Krčma	Vašek	VOLBA (4 větve): (a) podvede cinknutými kostkami / (b) hraje čestně / © drží kostky, nevytáhne / (d) předá kostky Blažejovi předem	#Kostky-A/B	§ 5.10 Varianta I
[]	L5.10.Var.IV-Spoustec (EXTRA)	kdykoli na trase, mimo skupinu	mimo skupinu	GM (pocestný) → Vašek	Lístek s vydíráním: mlčet o táboru výměnou za info, že „Janek žije” — tři háky (info, vydírání, profesní selhání)	#L5-F – lístek s podmínkou	§ 5.10 Varianta IV
[]	L5.10.Var.IV-VOLBA (EXTRA)	kdykoli po spouštěči	—	Vašek	VOLBA (6 větví): (a) nahlásit ihned vč. Janka / (b) nahlásit + žádat ochranu Janka / © mlčet, tábor kryt / (d) mlčet, sám zkontrolovat / (e) zničit vzkaz, mlčet / (f) řekne Bětce, ne Blažejovi	—	§ 5.10 Varianta IV
[]	L5.10.Blažej-Otazka	T+600, fáze 1, po baladě u kostek	Krčma	Blažej → Vašek	„Slyšel jsi dnes něco, o čem bych měl vědět?” — pokud vyhýbavě, znovu: „Byl tu dneska kontakt z tvoji staré bandy?”	—	§ 5.10

Checklist — hostovaný quest: NL3 „Pytlák v panském lese" (Havel, Vašek, Bětko)

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj
[]	NL3.B1	T+330 (14:30, W3.5, u brodu Ledečka)	Les severovýchodně od brodu	GM → Havel	GM: Havel najde oka a čerstvě stažený kus zvěře — ukáže Vaškovi a Bětce	oka + kus zvěře	§ NL3 Beat 1
[]	NL3.B2-VOLBA	tamtéž	tamtéž	Havel, Vašek, Bětko	VOLBA (trojice společně): (a) předvést (Vašek splní povinnost, rodina hladově) / (b) odehnat (tichá volba psance) / © nevidět (nemluvit o tom) — nanečisto zkouška před Lískou , dává indikaci pro Vaškovo chování u finále	—	§ NL3 Beat 2

Checklist — hostovaný quest: NL11/M3 „Cejch z Kutné Hory" (Vašek, Klára)

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj
[]	NL11.B1	kdykoli (Vašek uvidí Klářinu minci zblízka)	trasa	Vašek	Vašek pozná punc kutnohorských falšovatelů stříbra na Klářině řemínkové minci — ona ji nosí jako památku „po matce" a neví, co skutečně je	#L5-E – Klářina mince	karta Vašek „M3"
[]	NL11.VOLBA	kdykoli po B1	—	Vašek	VOLBA: řekne to Kláře (otevře rozhovor o KH) / nechá si to pro sebe	—	karta Vašek „M3"

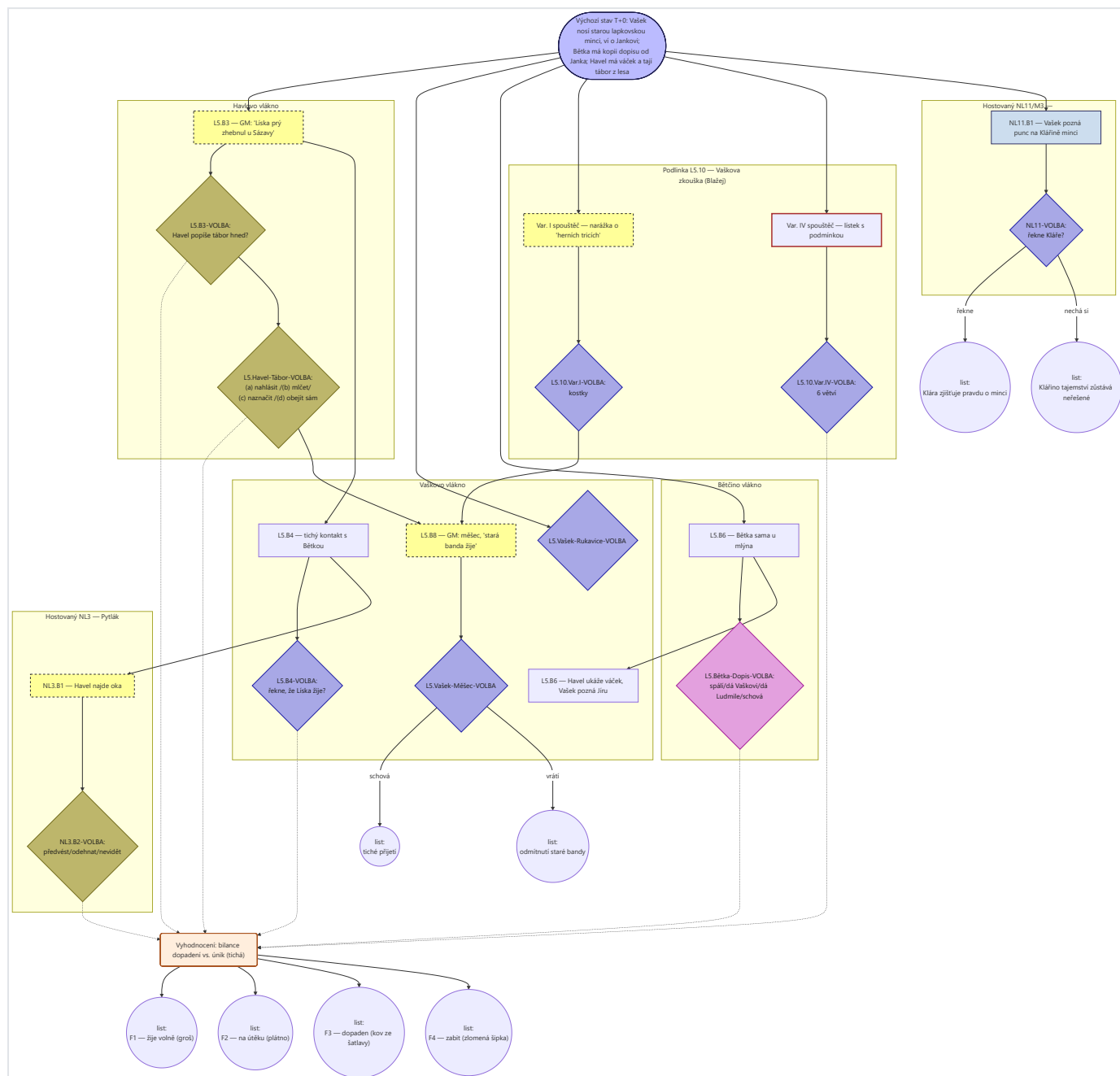
Cross-notes

- **L3** (Havlův váček je Jírova osobní věc): plný checklist a graf → sekce **L3**.
- **L4** (Bětku u mlýna ve stejnou chvíli jako Ludmilino dilema u kamene): plný checklist a graf → sekce **L4**.
- **L1a** (Klářina mince #L5-E je zároveň L1a rekvizita — Klára ji nosí od začátku hry): viz sekce L1a.

GM poznámky (verze, resilience, křížení)

- **Verze:** hraje se **B — standardní**. Verze A/D („Tichá") jsou pro menší skupiny — dnes se nehrají. Verze C („Hutná" — Bětku otevřeně mluví s Vaškem, ničí dopis, Havel ukazuje váček Radovanovi) je pro hluboké hraní — dnes se nehraje.
- **Resilience:** vypadne-li Vašek (priorita mužské vyřazení #3) → **linka kolabuje, nezbytný**. Vypadne-li Bětku → **linka kolabuje, nezbytná** (fixní v B, poslední k vyřazení). Vypadne-li Havel → linka přežívá, váček odpadne.
- **Bilance se vede tiše** — GM ji nikdy neukazuje hráčům; vzkaz F1–F4 v krčmě je jediná viditelná konsekvence.
- **Křížení:** L3 (váček), L4 (mlýn, sdílený čas), L1a (Klářina mince), L2 (Blažej jako zkoušející v L5.10, sám nese vlastní lež).

Mermaid — L5, výchozí stav → aktivátory/volby → listy



L6 — Pravda v mlčení

Premisa: L6 není vyšetřovací linka — je to filozofické prizma, kterým procházejí ostatní linky. Vlastimilova balada romantizuje realitu, Matyáš (fallback po Ctiborovi) cynicky pochybuje, Dorota se bojí, co ví, Hedvika slyší a mlčí, Bartoloměj váže zpovědním tajemstvím. „Tichost je dramaticky silnější než řeč“ — žádné odhalení glejtu, jen lidé a jejich mlčení. **Driver:** Vlastimil (D1, balada jako fikce) + Matyáš (B4, cynik-filtr, **fallback po Ctiborovi** (VYŘAZENO)). **Hraná verze: B — standardní** (Dorota má drobný vnitřní vrchol; Bartoloměj obvykle volí mlčení). **Hostuje:** žádný formální Q/NL — L6 je „nadlinka“, většina jejího obsahu je plně hostována v L2/L3/L4/L5 a tady se jen cross-referencuje. **Vlastní, nikde jinde nehostovaný obsah:** Dorota→Vlastimil (W2) + Matyáš→Vlastimil (W2.5) cynik×romantik dialog (rozdělen na dvě okna a dva mluvčí, 2026-08-17),

Matyášovo popření a miskové hlasování po baladě, Dorotina vlastní vina informátorky, Vlastimil sleduje Ludmilu u kamene.

⚠ **[hranice M1]** — platí na každém řádku dole, kde vystupuje Matyáš: **Dorota = fakta a polidštění mrtvého** (miska ČLOVĚK) · **Matyáš = forma, žánr a doslech, NIKDY vlastní fakta o jezdcí** (miska KRYSA) — věcná oprava z jeho úst by byla polopřiznáním placeného mlčení a shořela by mu L3.

Postavy

Kód	Jméno / role	Důležitost pro L6
D1	Vlastimil — trubač (driver , balada jako fikce, miska MÝTUS; plný checklist v L3)	★★★★★
B4	Matyáš — ranhojič (driver , fallback po Ctiborovi (VYŘAZENO) : cynik-filtr, popření, miska KRYSA; plný checklist fámy v L3)	★★★★★
D2	Dorota — výčepní (vlastní vina informátorky — unikátní pro L6 ; fallback po Ctiborovi : otevírá L6.B3, jméno mrtvého, eulogie, miska ČLOVĚK)	★★★★☆
A3	Bartoloměj — kaplan (zpovědní břemeno; plný checklist v L2)	★★★★☆
A4	Hedvika — kuchařka (tiché signály v krčmě; plný checklist v L2)	★★★★☆
A1	Blázej , A2 Vavřinec — tiché reakce na baladu (plný checklist v L2)	★★★☆☆

(D4 Ctibor (**VYŘAZENO**) — *role se nehraje. Jeho místo dřívějšího drivera přebírá Matyáš; viz [postavy_komplet_19.md § D4](#) pro plnou přenosovou tabulku.*)

NPC

Role	Popis	Kdo hraje
Prostředník v Kutné Hoře	přijímá Dorotiny drobné drby o pohybu hlídky	offstage, nehraný, adresáti neznámí
Marika	volitelná tečka v krčmě (viz L2)	cizí host, ne GM (sdíleno s L2)

Výchozí stav po briefinzích (T+0, před Beat 1)

- **Vlastimil**: dostal od GM prázdný pergamen (#L6-A) + hotové sloky 1/3/5 a refrén — doplňuje jen sloky 2 a 4 (viz L3).
- **Dorota**: ví, že přivydělávala posíláním drobných zpráv prostředníkovi v KH o tom, kdy bude hlídka prořidlá — dnes ji svědomí začíná zlobit, ale ještě neví, že to byl přesně TEN kupec.
- **Matyáš, Bartoloměj**: na svých liniích (L3/L2), zatím bez L6-specifického kontaktu. (*Ctiborovo dřívější místo drivera L6* (**VYŘAZENO**) .)

Checklist — hlavní linka (vlastní obsah)

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detail_16.md)
[]	L6.B1	T+0 (9:00)	Pirkštejn	GM → Vlastimil	GM dá Vlastimilovi prázdný pergamen + hotové sloky 1/3/5, refrén a bridge — doplňuje jen sloky 2 a 4	#L6-A – pergamen	§ 6.5 Beat 1, GM interence #1
[]	L6.B2	T+60 (10:00)	Kostel sv. Matouše	GM (poutník) → Bartoloměj	„Otče, jednou jsem slyšel, že kněží unesou na ramenou víc, než vychází z evangelia. Co o tom soudíš?“ — příprava tématu zpovědního břemene	—	§ 6.5 Beat 2, GM interence #2

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Rekvizita	Zdroj (linky_detaily_16.md)
↳	(L6.B3a)	T+120–165 (11:00–11:45)	Vyhlička	Dorota → Vlastimil	= totožný beat jako L3.Vlastimil-Odpověd-VOLBA (Dorota veřejně: „Kde jsi tu píseň vzal, trubáci? Ten člověk — má jméno?“ → Vlastimil musí odpovědět přede všemi) — needškrťávej dvakrát, plný checklist a graf → sekce L3	—	§ 6.5 Beat 3 (plně hostováno v L3)
[]	L6.B3b — Matyáš-Vlastimil	T+200–230 (12:20–12:50, W2.5)	„U padlého stromu“	Matyáš → Vlastimil	[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] — druhá půlka scény cynik×romantik, přesunuta sem z vyhlídky (2026-08-17, aby nekolidovala s Matyášovým vlastním hlavním momentem). Suchá výměna: „Tys u toho byl, žeš to viděl tak zblízka?“ / Vlastimil: „Pravdu si dělá balada sama, tovaryši. Já jen otvírám branku.“ / Matyáš: „Brankou prochází bezhlavá pravda.“ (Ctiborova pointa přechází doslova)	—	§ 6.5 Beat 3
[]	L6.B4	T+270–330 (13:30–14:30)	Talmbek → Ledečko	GM → Dorota	GM (nepřímě): „Tu noc v krčmě... kdo ještě byl u stolu? Vzpomínáš?“ — Dorota si uvědomí: byl tam kupec, kterého neznala, a slyšel ji	—	§ 6.5 Beat 4, GM intervence #4
[]	L6.Dorota-Matyas-VOLBA	T+270–330 (13:30–14:30)	cesta	Dorota → Matyáš	VOLBA: promluví s Matyášem nahlas o cizinci, nebo si jen vymění pohled?	—	karta Dorota bod 3 + „Tvé volby“
[]	L6.Dorota-Prozrazení-VOLBA	kdykoli, nejpozději krčma	—	Dorota	VOLBA: řekne někomu o vlastním prozrazení hlídky prostředníkovi, nebo si to nechá pro sebe?	—	karta Dorota „Tvé volby“
[]	L6.B5	T+390–450 (15:30–16:30)	Kuchelník	GM → Vlastimil	(cross s L4) Pokud Vlastimil sleduje Ludmilu u kamene: „Tahle bude balada. Sestra a kámen. Sestra a vlk pod kapucí.“ — stává se další slokou	—	§ 6.5 Beat 5, GM intervence #5
[]	L6.B6	T+480–540 (17:00–18:00)	Návrat	GM → Bartoloměj	GM: „Otče, v krčmě budeš mít volbu. Zda mlčet jako kněz, nebo nevědomky pomoci jako přítel. Pamatuj na podobenství.“ — příprava na jeho krčma-VOLBU (plná volba samotná je v L2)	—	§ 6.5 Beat 6, GM intervence #6
↳	(L6.B7)	T+600 (19:00), fáze 3	Krčma	Vlastimil	= totožný beat jako L3.B8 (celá balada, #L6-B) — plný checklist a graf → sekce L3	#L6-B	§ 6.5 Beat 7 (plně hostováno v L3)
[]	L6.Matyas-Popření	T+600 (19:00), po baladě, fáze 3	Krčma	Matyáš	[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] — vstane a popře: „Hezky to zní, trubáci. 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.“ 🚫 O cejchu tady ještě nemluví — na to zatím sám nepřišel	—	§ 6.5 Beat 7 — popření
[]	L6.Dorota-Eulogie-VOLBA	T+600, fáze 3, hned po Matyášově popření	Krčma	Dorota	VOLBA: pronese eulogii („Pil málo, platil poctivě a poslouchal, jako by mu na lidech záleželo... a rukavici nesundal ani u džbánů — to si člověk pamatuje. Ale je to víc než historka s potokem.“) nebo zůstane zticha. Přidá-li větu o rukavici, nevědomky spustí L6.Matyas-Cejch-VOLBA níž — netuší, komu tím podává nůž	—	karta Dorota bod 7–8
[]	L6.Matyas-Cejch-VOLBA	ihned po Dorotině eulogii (jen pokud zazněla věta o rukavici)	Krčma	Matyáš	Aktivuje se JEN pokud Dorota zmíní rukavici u džbánu. Matyášovi to „docvakne“ (rukavice nešla dolů ani v horečce → cejch → Ledečko → viděl dýmat výheň odpoledne). VOLBA: vysloví to nahlas, ale zalže na koho: „Ctibor tvrdil, že pod tou rukavicí měl cejch.“ (lež o tom, kdo to řekl — nikdo to nemůže ověřit) / nebo mlčí a nechá quest doběhnout do „žit s nejistotou“	—	karta Matyáš, sekce fallback, „W5 fáze 3 — popření“
[]	L6.Misky-VOLBA	T+600+, po popření a eulogii	Krčma	celý sál (Vlastimil nese MÝTUS už z balady, Matyáš kampani za KRYSU, Dorota nepřímo za ČLOVĚKA)	Miskové hlasování #L6-C (tři misky + kamínky) — MÝTUS (legenda beze změny, jak zazněla v baladě) vs. KRYSA (Matyášovo popření) vs. ČLOVĚK (Dorotina eulogie). Matyáš muniti smí být jen doslech a žánr, nikdy vlastní ruce ([hranice M1])	#L6-C – tři misky + kamínky	§ L6 finále
—	L6.Syntéza	T+600, fáze 3	Krčma	všichni	(žádný samostatný aktivátor — čteci klíč pro GM) Balada je filtr: Dorota+Matyáš vedou spor, Bartoloměj mlčí, Hedvíka nabízí jídlo, Blažej se snaží usmát, Vavřinec sedí ztuhle — každý slyší něco jiného	—	§ 6.5 Beat 7 + § „L6 restrukturační“

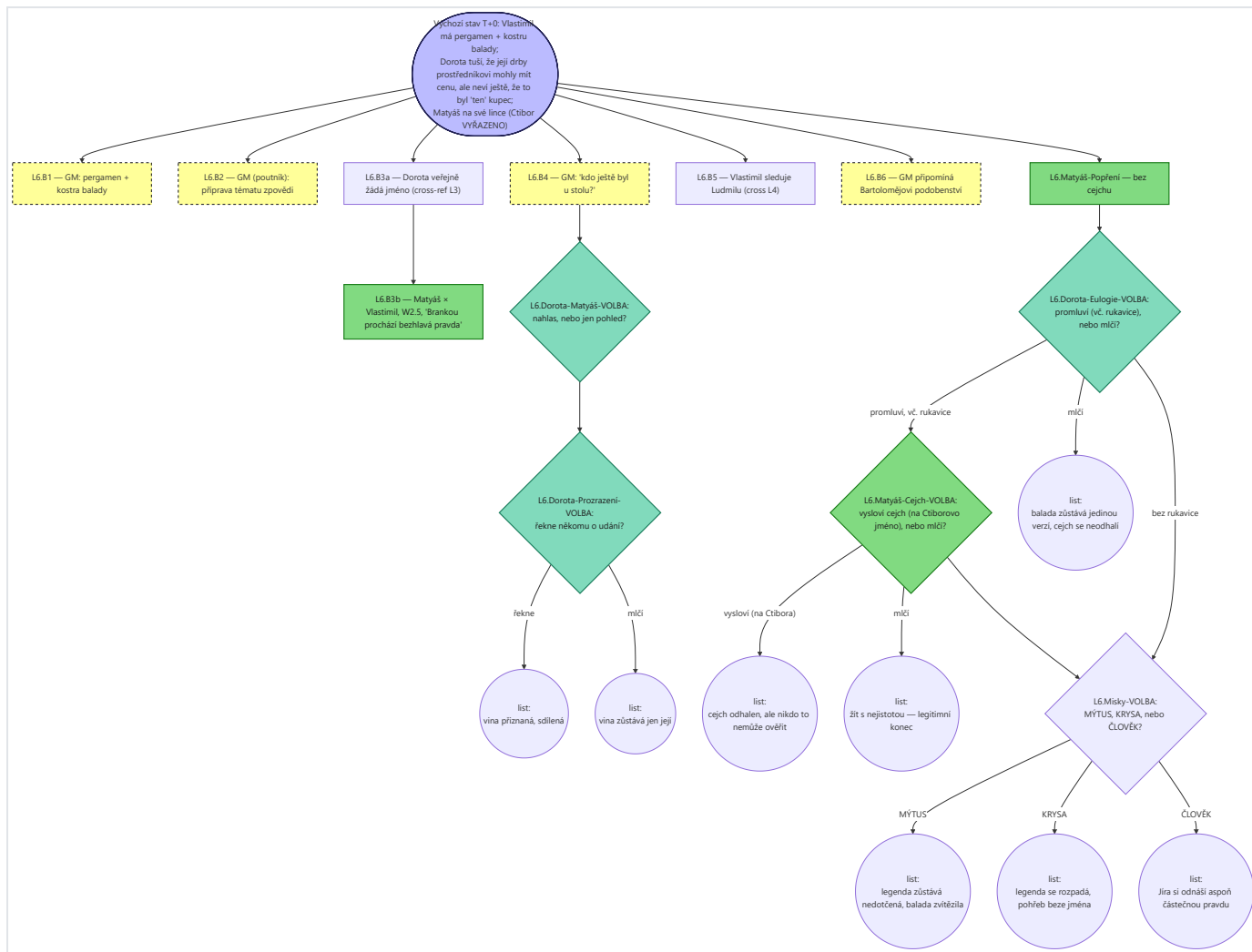
Cross-notes (plně hostováno jinde)

- **L2** — Bartolomějova krčma-VOLBA (podobenství/obřad/mlčení), Hedvičino finální rozhodnutí, Blažejova a Vavřincova tichá gesta.
- **L3** — Vlastimilova celá balada (#L6-B), Dorota-Vlastimil na vyhlídce (L6.B3a), a celá fáma Matyáše ve 3 kolech (fallback po Ctiborovi).
- **L4** — Vlastimil zapisuje Ludmilino drama u kamene do balady.
- **Oddílové meta-questy** — šlechticova výslechová otázka na Dorotu + dvojrána na Matyáše ([MQ.Sklizen.4-D](#) / [4b](#)) je druhé, veřejné držení téhož sporu před celým sálem.

GM poznámky (verze, resilience, křížení)

- **Verze:** hraje se **B — standardní**. Verze C (Bartoloměj vstane s podobenstvím „pán/sluzebník“) se dnes nehraje jako alternativní zakončení. (*Dřívější verze D „Ctibor otevřeně popře mýtus“ je bezpředmětná — Ctibor (VYŘAZENO) ; Matyášovo popření teď JE kánon, ne alternativa.*)
- **GM hlavní úkol L6:** sbírat během dne drobné mlčení ostatních postav a v krčmě je nechat zaznít jako kontrast k baladě — ne nová informace, jen nasvícení toho, co už bylo řečeno/zamlčeno jinde.
- **Resilience:** vypadne-li Vlastimil → **linka kolabuje, nikdy nevyřazovat** (mimo plán vyřazování). Vypadne-li Matyáš → **L6 ztrácí svého cynika-filtr i celou fámu** — refaktor je těžký, nemá koho nasadit narychlo (Havel je už obsazený deflátořem, ne cynismem); zvažte improvizovaný fallback přes Bartolomějovo podobenství „pán/sluzebník“ (verze C). Vypadne-li Dorota → **ztrácí se jméno mrtvého** (jediný diegeticky neprůstřelný zdroj) a Matyášovo popření nemá koho vyprovokovat k odhalení cejchu — quest se měkce propadne do „žít s nejistotou“, což je legitimní konec. Vypadne-li Bartoloměj → přežívá bez zpovědní zátěže.
- **Křížení:** L2 (Bartoloměj, Hedvika — klíčové), L3 (refrén, fáma), L1a (volitelná balada „o třech ženách“, verze C — dnes nehraje se), L4 (Ludmilino drama v baladě), L5 (Vlastimil vědomě NEzahrává Vaškovo/Bětčino tajemství — tiché uznání jejich poctivosti).

Mermaid — L6, výchozí stav → aktivátory/volby → listy



Oddílové meta-questy A–D

Premisa: Čtyři karty rozdané ve W0, každý oddíl průběžně sbírá zápisy celý den, **finalizuje je na návratu** (ne v krčmě) a večer je předkládá šlechtici při výslechu. Jiná dramaturgie než 7 linek — sběr položek + finalizace, ne větvená volba jednotlivce. **Driver:** celý oddíl kolektivně (u A explicitně Blažej vede poradu; u B rekonstrukci přednáší Havel; u D se šlechtic ptá Doroty jako první, hned po ní Matyáše). **Hostuje:** nic — meta-questy agregují napříč všemi 7 linkami, samy nehostí Q/NL.

Postavy (klíčoví jednotlivci ve sklizni)

Kód	Jméno / role	Důležitost pro meta-questy
A1	Blažej — vede poradu oddílu A na návratu (finalizace)	★★★★☆
B1	Havel — přednáší rekonstrukci krádeže za oddíl B (nikdy anonymně)	★★★★☆
D2	Dorota — šlechtic se jí ptá jako první z D („Šenkyřko, co ti dnes nesedělo?“), fallback po Ctiborovi (VYŘAZENO) — nese obsah	★★★★☆
B4	Matyáš — hned po Dorotě dvojrána štít→núž, fallback po Ctiborovi : nese jen tlak, obsah se nečeká	★★★★☆

NPC

Role	Popis	Kdo hraje
Šlechtic	vede výslech ve W5 fázi 2, sklízí zápisy v pevném pořadí C→A→B→D	GM (nebo cizí host, dle finální krčmenní obsazení)

Výchozí stav po briefinzích (T+0, W0 Pirkštejn)

- Všechny 4 oddíly dostávají svou kartu s úkolem a prázdnými řádky na zápisky. Sbírání je průběžné, nikým konkrétním neřízené — každý hráč v oddíle může přispět.

Checklist — sběr a finalizace

Stav	ID	T+ / čas	Lokace	Kdo	Aktivátor / VOLBA	Zdroj (oddilove_meta_questy_04.md)
[]	MQ.A	průběžně celý den	všude	Oddíl A	Sbírá 5 dvojic (jméno — proč — zasloužená rána? ano/ne)	Karta A
[]	MQ.B	průběžně celý den	všude	Oddíl B	Sbírá 3 „věci, které nesedí“ + primární úkol : rekonstrukce krádeže glejtu (co bylo nastraženo, co pravé)	Karta B
[]	MQ.C	průběžně celý den	všude	Oddíl C	Sbírá 5 dvojic „kdo komu dnes dluží“ (peníze/mlčení/služba)	Karta C
[]	MQ.D	průběžně celý den	všude	Oddíl D	Sbírá 5 mlčení (kdo — co zamlčel a proč — zlý následek?)	Karta D
[]	MQ.D-Zasedani	T+200–230 (W2.5, „U padlého stromu“)	„U padlého stromu“	Oddíl D	Zdarma šestý druh mlčení: kdo si sedl stranou a mlčel u oběda — bez GM zásahu, jen pozornost	Karta D, „Zasedací pořádek“
[]	MQ.Finalizace	T+480–540 (17:00–18:00), cesta zpět	cesta k Pirkštejnu	všechny 4 oddily	Karta: „Než uvidíte střechy Ratají, zápisy uzavřete. V krčmě se už jen mluví.“ — velitelé (u A Blažej) vedou poradou venku, GM nezasahuje	§ GM Sklizeň bod 1
[]	MQ.Z5-VOLBA	T+600+, výslech	Krčma	GM → šlechtic	(podmíněno — jen pokud dnes některá postava chybí) Šlechtic vytáhne jednořádkovou fámu vyřazené postavy z modulu M1/M2/Ž1/Ž2/Ž3/M3 — munice pro meta-quest A i D. Dvě fámy platí natvrdo, ne podmíněně : Ctibor (VYŘAZENO) — „Starý voják? Prý ho zradila záda. Anebo nechtěl jít zrovna touhle krajinou.“ — a Eliška (VYŘAZENO)	§ GM Sklizeň bod 7

Checklist — GM sklizeň ve výsledku (W5, fáze 2, pevné pořadí C→A→B→D)

Stav	ID	Pořadí	Kdo	Aktivátor	Zdroj
[]	MQ.Sklizen.0-Mandat	T+555 (~18:15), W4.5, před W5	Horní hrad / náměstí	GM → Vlastimil	Mandát je vyhlášený, ne dohadovaný. Herold Vlastimil vyhlásí Hanušův vzkaz: „...zápisy přednesete dnes večer u stolu, poslouchat bude jeho člověk. Pan Hanuš soudí zítra. Dnes večer se soudí jen slovem: nikdo nebude svázán, nikdo vyhnán.“ ▲ Bez tohoto kroku má kdokoli (typicky Radovan) plné právo odmítnout skládat účty cizímu. Cue #34b — viz linky_detaily_16.md § Vyhlášení u Horního hradu
[]	MQ.Sklizen.1-C	1.	Šlechtic → Oddíl C	„Oddíle Nitky — kdo komu co dluží?“	§ GM Sklizeň bod 2
[]	MQ.Sklizen.2-A	2.	Šlechtic → Oddíl A	Morální váha dne — u každého jména „zasloužená rána?“, šlechticův závěrečný monolog	§ GM Sklizeň bod 3
[]	MQ.Sklizen.3-B-VOLBA	3.	Havel (za oddíl B)	Havel osobně (ne anonymně) přednáší rekonstrukci krádeže — rozliší nastražené stopy (jezdec/tubus/Jíra-volavka) od pravých (profesionální, načasovaná krádež). Šlechtic navíc: „A ten tábor v lese — kdo o něm věděl?“ = totožná otázka jako Havlova volba v L5 , needškrťavej dvakrát	§ GM Sklizeň bod 4
[]	MQ.Sklizen.4-D	4.	Šlechtic → Dorota (jako první z D)	[Ctibor (VYŘAZENO) → Dorota (fallback)] — otázka přeformulovaná ze slovníku vojáka na slovník šenkýřky: „Šenkýřko, Ty čteš lidi u stolu líp, než já čtu listiny. Co ti dnes nesedělo?“ Dorota odpovídá z toho, co jí za den utkvělo (žádný samostatný checklist se nevyžaduje — Ctiborův sběrný úkol „tři podivné věci“ byl 2026-08-17 škrtnut a nepřenesen). = totožný moment jako L6.Dorota-Eulogie /otevření L6.B3 — druhé, veřejné držení téhož	§ GM Sklizeň bod 5
[]	MQ.Sklizen.4b-Matyas	4., hned po Dorotě (poslední, dvojrána)	Šlechtic → Matyáš	[Ctibor (VYŘAZENO) → Matyáš (fallback)] — Štít : „Felčare — kdo dnes potřeboval tvé umění?“ → „Lovčimu jsem mazal rameno. Víc nikdo.“ (neškodná pravda, Havel může kývnout). nůž, hned nato : „A tobě, felčare? Tobě dnes nesedělo nic?“ ▲ Obsah se od něj nečeká — je to čistý tlak. Mlčení je legitimní odpověď a oddíl D si ho zapisě	§ GM Sklizeň bod 5

Cross-notes

- **L5** (Havlova volba o táboru): šlechticova otázka „kdo o táboru věděl“ je totéž veřejné podržení volby jako v L5 — plný checklist a graf → sekce **L5**.
- **L3 / L6** (Matyášova fáma, Dorotino jméno mrtvého, Matyášovo popření): šlechticovy otázky na Dorotu a Matyáš při sklizni jsou druhé, veřejné podržení téhož sporu, který proběhl v L3/L6 — viz tam.

GM poznámky

- **Odměna za kvalitu, ne za viníka:** hlavní glejtová hra (TopSeeker) je v tuhle chvíli už vyřešená. Odměna za Havlovo shrnutí je za rozlišení pravé stopy od podvrhu, ne za jmenování zloděje.
- **Pevné pořadí C→A→B→D se nemění** — je to dramaturgická gradace (dluhy → čest → krádež vyřešená → mlčení jako můstek k baladě).
- **Mandát (krok 0) je předpoklad celé sklizně** — bez vyhlášení u Horního hradu ([MQ.Sklizen.0-Mandat](#)) nemá šlechtic formálně právo se ptát vůbec; odehrát ho **před** W5, ne jako první repliku v krčmě.
- **Ptát se i směrem dolů** (nové v04): aspoň jedna jmenovitá otázka někomu bez hodnosti u A (Hedvika) a C (Klára/Aneta) — jinak klauzule „odpovídá každý sám za sebe“ zůstane jen na papíře.

Mermaid — Meta-questy, sběr → finalizace → sklizeň

