

Režijní bible — LARP/RPG: Výprava - Rataje nad Sázavou

Verze: 02 | **Datum:** 2026-07-09

Tento dokument obsahuje GM-facing návody pro dramaticky citlivé momenty, které se nevešly do karet hráčů. Doplnuje [linky_detaily_06.md](#) a [postavy_karticky_05.md](#).

E1 — Vlastimil: dilema mýtus vs. tubus

Zdroj: [audit_hry_celkovy_01.md](#) §L3+L6 bod 2

Dopad: L3, L6

Karta hráče: D1 Vlastimil

Zázemí (co GM ví, hráč neví)

Vlastimil byl přímým svědkem Jírovy smrti u Přibyslavy. Jíra mu vložil do rukou kožený tubus a přísahal: „Vyrval jsem ho zlodějům z rukou. Ten glejt... nedejte ho zrádcům... odnes ho a schovej v rokli u brodu.“ Vlastimil mu uvěřil. Tubus odnesl a ukryl pod kořeny staré olše v rokli u brodu. Cestou zpět složil refrén.

Vlastimil neví:

- Tubus je prázdný — Přibyslava do něj tajně nahlédla ještě před Vlastimilovým odchodem.
- Přibyslava má prsten s plamenem, který Jírovi vyklouzl z dlaně.
- Jíra byl cejchovaný zloděj, najatá volavka — ne hrdina, co zachránil glejt.

Dramatická ironie: Pokud Vlastimil dovede skupinu k tubusu, otevře se prázdný tubus před svědky. Přibyslava u toho bude. Bude mlčet.

Osa 1 — Svědectví: „Znal jsi ho?“

Přijde od Ctibora, Doroty nebo Matyáše. Pravděpodobně na vyhlídce (W2) nebo v krčmě.

Větev A — přiznat: Vlastimil odpoví jako přímý svědek: „Byl jsem tam, když zemřel. Podpíral jsem mu hlavu.“ → celá výprava ví, že je svědek. Tlak na Přibyslavinu kartu okamžitě roste (ona viděla totéž — a prsten). GM sleduje Přibyslavin tik č. 2 (dlaně do klína).

Větev B — chránit mýtus: Zůstane v baladické rovině: „*Pravdu si dělá balada sama, tovaryši. Já jen otvírám branku.*“ Jméno případně dá (Ctibor ho řekl na vyhlídce), ale svědectví noci skryje. Ctibor to komentuje cynicky (jeho tik č. 2 — tření palců).

Timing:

Okno	Spouštěč	Poznámka
W2 — vyhlídka	Dorota veřejně: „ <i>Kde jsi tu píseň vzal, trubači? Ten člověk — má jméno?</i> “	Celá výprava slyší odpověď.
W5 — krčma	Ctibor vstane a odporuje po baladě	Pozdní přiznání má jiný váhu — sál je přítomen.

Osa 2 — Tubus: „Kde je? Existuje?“

Spustí se jen pokud zazní slovo „tubus“, „pouzdro“ nebo „glejt byl schovaný“. Pravděpodobný zdroj: Matyáš/Dorota skládají obraz Jírovy cesty.

Větev C — zavede: Vlastimil odhalí místo: „*Pod kořeny olše u brodu. Tam jsem ho ukryl, jak mi přikázal.*“ → fyzický retrieval moment. GM musí rozhodnout předem, zda je rekvizita fyzicky umístěna nebo ne (viz [#L3-E](#) v [linky_detaily_05](#)). **Klíčová ironie:** tubus je prázdný. Přibyslava ví. Otevření prázdného tubusu před svědky je pád mýtu a zároveň nejsilnější potenciální moment celé hry.

Větev D — mlčí: Chrání místo: „*Mrtvý si bere svá tajemství.*“ Tubus zůstane pod olší. Mýtus přežije jako nedotčený. Debriefing odkryje, co leželo pod tou olší — ale to je out-of-character informace.

GM instrukce pro větev C:

1. Přibyslava musí být v dosahu, aby viděla otevření.
2. Pokud Přibyslava mlčí: prázdný tubus visí ve vzduchu. Vlastimil stojí s otevřenou dlaní. Nechej ticho pracovat — nejméně 30 vteřin.
3. Pokud Přibyslava promluví: její mlčení z té noci se trhá. Obě tajemství (prázdný tubus + prsten) mohou vyjít najednou.

Timing:

Okno	Spouštěč	Poznámka
W4 — brod / Kuchelník	Matyáš+Dorota složí obraz cesty do Ledečka	Fyzicky nejblíží ke skryší.
W5 — krčma	Šlechtic u výslechu: „ <i>Bylo s ním něco — krabice, pouzdro?</i> “	Pozdní přiznání = dramatická bomba do závěru.

Provázanost s ostatními kartami

Postava	Napojení
D3 Přibyslava	Ví, že tubus je prázdný; má prsten — paralelní mlčení. Její „Dvě součástky“ (→ Ludmila) běží odděleně.

Postava	Napojení
D4 Ctibor	Pohřbívá Jírův příběh z vlastního důvodu (Nebezpečná zdvořilost) — přirozený antagonista mýtu.
D2 Dorota	Builduje Jírův obraz (nesundaná rukavice, málo pil) — přirozený spojenec mýtu.
B4 Matyáš	Ví o bodné ráně a o Ledečku — třetí dílek skládačky. Potenciální most mezi osou 1 a 2.

Výsledky (všechny legitimní)

- **Mýtus přežije celý den:** Vlastimil mlčí o svědectví i tubusu. Balada je jedinou pravdou. Debriefing odkryje, co za ní leželo.
- **Pravda částečná:** Přizná svědectví, místo tubusu nechá skryté. Jíra dostane jméno, ne prázdný hrob.
- **Pravda úplná + kolaps mýtu:** Přizná svědectví + zavede k tubusu. Prázdný tubus před svědky, Přibyslava přítomna. Nejsilnější katartický moment hry — ale ne povinný.

GM doporučení: netlačit na žádnou větev. Vlastimilův hráč si musí vybrat sám — to je celý smysl jeho role. Odpovědi na Dorotinu veřejnou otázku na vyhlídce (W2) je první test. Krčma je finále.

E2 — Kliment: offstagový uzel (GM vnitřní info)

Dopad: L2 (Vavřinec), L4 (převor/Přibyslava), cross-link W4

Zázemí (co GM ví, hráči mohou sestavit)

Kliment z písarské dílny v Sázavě je Vavřincův spolužák a důvěrný kamarád. Stojí na průsečíku dvou linek aniž o tom ví:

- **L2 stopa:** Před třemi dny přišel za Vavřincem po klekání, porovnali kaligrafii kupních listin kuchelnického mlýna, Vavřinec mu nechal klíč na noc. Kliment klíč vrátil za rozbřesku. Nic z archivu nezmizelo — ale věta „*písař, který nechal cizince přes noc v archivu*“ by Vavřince zničila.
- **L4 stopa:** Kliment je převorovo tiché pero — opisuje a doručuje jeho soukromou korespondenci (lístek #L4-G). Pro Přibyslavinu linku přebírá odvary na nespavost. Dnes ráno poprvé za rok nepřišel.

Kliment je **off-stage celý den**. Nikdy se fyzicky neobjeví. Je ale přítomen přes rekvizity a přes Vavřincovu paměť.

TIP pro GM

1. **Kliment není podezřelý** z krádeže glejtu. Rešerše v archivu se týkala výhradně mlýna a hraničního kamene — to je ověřitelné.
2. **Pokud hráči Klimenta podezírají:** GM nechá podezření dozrát a pak nabídne deflátorový moment — GM (jako Ctibor nebo jako vypravěčská poznámka): „*Opisovač, který si půjčuje klíč od přítele znajícího jeho jméno, glejty nekrade. Zloděj si nepůjčuje jméno.*”
3. **Klimentova ruka na #L4-G:** pokud lístek „Hora chce chléb” cirkuluje, Vavřinec ho rozpozná okamžitě. Úzká K, dlouhé smyčky, sázavská kázeň. Toto propojí L2 a L4 organicky — bez GM zásahu.
4. **Láhev s voskem (#L4-H):** Přibyslava ji má v mošně. Je to hmatatelný, tichý důkaz, že Kliment dnes nepřišel. Smí ho beze slova ukázat Ludmile. GM ji nijak nezdůrazňuje — čeká, zda Přibyslava sama sáhne.
5. **Deflátor — co NEdělat:** GM nesmí explicitně říct, kdo lístek psal, dokud Vavřinec nerozpozná. Pointa je v momentu rozpoznání, ne v GM expozici.

Co sledovat ve hře

- Přichází Vavřinec do blízkosti #L4-G? (Ludmila ho může požádat, aby lístek přečetl nebo ověřil.)
- Přibyslava vytáhla #L4-H na Ludmilu? (Součástka č. 1 dvousložkového protokolu.)
- Padlo Klimentovo jméno před hráči, kteří ho neznají? (Pokud ano — kdo ho vyslovil a jaký měl kontext?)

Povolený zásah, když se to sype

Pokud se L4 a L2 nikde nepotká a oba hráči to potřebují — GM může Vavřincovi tiše říct (šeptem v W4): „*Ludmila prohlíží jakýsi lístek. Mohl bys to přečíst? Právnícké texty jsou vaše doméno.*” — to je neutrální pozvání, ne spoiler.

E3 — Vavřincova křivka: logika tlaku a zpovědi

Dopad: L2 (Vavřinec + Bartoloměj), W0–W5

Proč to funguje

Vavřincův oblouk není o tom, *jestli* se zpovídá — je o tom, *kdy*. Každé okno, které přeskočí, přidá tlak. Bartoloměj nesmí vyvíjet přímý nátlak — jeho protokol je striktně „dostupnost, ne pozvání”. Napětí roste samo: uzávěrka (deník, Hanuš) tikne celý den.

Křivka po oknech (GM přehled)

Okno	Beat / spouštěč	Typ	Co se utáhne
W0 Pirkštejn	GM #1: seznam hlídky Blažejovi, „Hanuš to po návratu přečte“ — Vavřinec to slyší	tlak	vzniká uzávěrka; lež přestává být stavem a stává se odpočtem
W1 kostel	otevřené dveře; Bartoloměj na dohled; design počítá s tím, že projde kolem	pozvání	první minutí dveří; hráč si zapamatuje, že existují
W2 vyhlídka	Blažejova chvástavá věta; Q4 Beat 1: Radovan chce „projít zápisy z té noci“	tlak	lež dostává veřejné dvojče — zapsaná, vyslovená, auditovaná
cesta za W2	Bartolomějovo podobenství #1 (vnitro-A); kaplan jde chvíli sám na konci zástupu	pozvání	zrcadlo; dveře beze slov
W3 Talmberk	Q4 eskalace: Radovan chce konkrétní časy; Q9b: ruce se třesou, Vavřinec vyhledá felčara	tlak	tělo svědčí proti němu; felčar to ví taky
W4 brod	Klimentova ruka na lístku #L4-G — lež naroste o druhou hlavu	zlom	morální algebra se obrací: mlčení teď stojí Bětku domov
W5 návrat	kaplan ve stejném oddíle; soumrak; kostel na dohled	pozvání	„ted', nebo před knihou“
Krčma	Eliška (pohled); Marika; šlechticova otázka Blažejovi = laciný východ „svalit na zápisy“	finální šroub	čtyři kánonová vyústění; kniha se otevírá

Fail-soft: čtyři legitimní konce

- Zpověď brzy (kostel / W1):** Nejdramatičtější, nejriskantnější. Blažej vidí. Bartoloměj nese tajemství celý den — svátost očistí duši, ale neopraví knihu. Pokání s nápravou posílá Vavřince do dne s úkolem, který je těžší než přiznání: do večera najít způsob. Oblouk se zrychlí, nezhasne.
- Zpověď pozdě (W5 / krčma):** Plná verze křivky. Pokání ústí přímo do večerní cesty za Hanušem. Tichá, soukromá. Blažej nestihl zasáhnout.
- Čestná cesta bez zpovědi:** kánon — tichá revize u Hanuše (Vavřinec jde sám, prizná chybu v zápisu, požádá o nápravu). Křivka fungovala jako svědomí bez svátosti.
- Drží lež:** pak rozhodne krčma sama — Marika, šlechticova otázka Blažejovi a otevřená kniha. Vavřinec svou volbu učinil mlčením; to je taky konec, jen studený. Po výpravě Hanuš deník přečte.

Nosné prvky — nesahat

- **„Lež má datum spotřeby: soumrak“** — tato věta musí zaznít v W0 (Vavřinec ji slyší). Bez ní křivka nefunguje.
- **Bartoloměj nikdy nevyzývá.** Dokonce ani po podobenství. Pozvání je vždy pasivní (dostupnost, volná židle, chvíle sám na konci zástupu).
- **Zpovědní tajemství je absolutní.** Pokud Blažej nebo jiný hráč Bartoloměje tlačí, Bartoloměj odpoví pouze: „Neví se mi nic, co bych mohl říct.“

Povolený zásah, když se to sype

Pokud hráč do W4 vůbec nereaguje: GM smí jediné posílit existující beat — Radovan chce zápisy „hned, u brodu“ (tlak se zhutní fyzicky) — nikdy nepřidat přímou výzvu ke zpovědi. V krčmě zajistí, aby Bartoloměj seděl tak, aby k němu vedla volná židle. To je vše, co smí.

GM náklad: nula nových zásahů. Celá křivka stojí na existujících beatech (GM #1, chvástává věta, Q4, podobenství, Q9b, lístek, Marika, výslech) — nového je jen pár kartových vět (uzávěrka Vavřincovi, protokol Bartolomějovi, židle a konec zástupu).