

Výprava po stopách ukradeného glejtu — Scénaristické varianty pro linku Klášter & Mlýn

Autor: Profesionální LARP designér / Script Consultant **Určeno pro:** Nadstavbový roleplay společenstva Pašáků **Cíl dokumentu:** Fleshed-out dramatická linka kolem Kuchelníku, hraničního kamene, sestry Ludmily, převora a Mikuláše z Malína. Dokument obsahuje 5 detailních, realistických variant s postupným rozkrýváním pravdy a autorským hodnocením.

Globální koncepční ukotvení linky

Aby tato linka překonala plytkost původního návrhu, musíme se držet tří základních pilířů středověkého dramatu: **půda, peníze a spása**. V Kuchelníku reálně nestojí žádná velká kaple ani boží muka. Pracujeme s tím, co tam je — **řeka, brod, mlýnské náhony a starý, mechem porostlý hraniční kámen**, který dělí mlýnářovy pozemky od klášterních lesů.

Vývojový oblouk sestry Ludmily (The Inciting Character Arc)

Ludmila nesmí začínat jako rebelka. Je to hluboce loajální, vzdělaná řeholnice. Převor (zástupce opata sázavského kláštera) jí před odjezdem předal starý opis zakládací listiny z hradního archivu. Ludmila jde do hry jako **neoblomná hledačka svaté pravdy**, přesvědčená, že mlynář je chamtivý kacíř, který upírá církvi její legitimní desátky nebo půdu. Pravdu odkrývá postupně (Beat-by-Beat). K lomu v jejím přesvědčení dochází až přímo v Kuchelníku, kde zjistí, že církevní autorita (převor) jedná z čistě sekulární, hříšné chamtivosti, zatímco světský magnát Mikuláš z Malína nabízí mlynáři pragmatické, sice drahé, ale férové východisko.

VARIANTA 1: „Stříbrný prach Kuchelníku“ (Ekonomicko-těžební intrika)

1.1 Premisa & Zákulisí

Při nedávném čištění mlýnského náhonu po podzimních deštích objevil starý mlynář v nánosech písku kousky těžkého, tmavého kamene se stříbřitými odlesky — galenitovou rudu s vysokým obsahem stříbra. Převor se o tom dozvěděl od klášterního bratra, který u mlýna vybíral semelek. Převor, zatížený tajnými dluhy v Kutné Hoře (z herních kostek a špatných obchodů s vínem), ucítil

příležitost. Pokud dokáže, že koryto náhonu leží na klášterní půdě, může mlýn vyvlastnit a zřídit zde soukromý, králi nepřiznaný stříbrný důl ještě předtím, než se o tom dozví sám opat v Sázavě.

1.2 Pozice postav

- **Převor & Šafář:** Převor posílá Šafáře s jasným rozkazem: psychologicky zlomit mlynáře, tvrdit, že hraniční kámen byl mlynářovým dědem nelegálně posunut o deset sáhů blíž k lesu, a vynutit si exekuci.
- **Mlynář & Bětka:** Vědí, že půda je jejich po generace. Mlynář je starý a vyděšený z církevní kletby. Bětka je vzteklá, brání otce vlastním tělem a ví, že klášterní lidé v noci kolem kamene divně slídili s rýči.
- **Mikuláš z Malína:** Kutnohorský patricij a investor do stříbrných hutí. Má v kraji zvědy. Zachytil zvěsti o stříbře u Ratají. Nechce, aby ložisko padlo do rukou kláštera (církve neplatí královskou urburu — daň z těžby). Nabízí mlynáři radikální řešení: přeplatí jakýkoliv odhad, mlýn od něj koupí za obrovskou sumu, mlynáře nechá jako doživotního správce a proti převorovi nasadí své právníky a ozbrojené žoldáky z Kutné Hory.

1.3 Beat-by-Beat rozkrývání pro Ludmilu

1. **Pirkštejn (Ráno):** Ludmila dostává od GM zapečetěný glejt/opis listiny od převora. Věří, že jde zachránit církevní majetek před zlodějským mlynářem. Je hrdá na svůj úkol.
2. **Vyhledka (Pauza):** Ludmila studuje text listiny. Blanka (potulná žákyně, která umí skvěle latinsky) si všimne, že inkoust na dataci listiny neodpovídá stáří pergamenu — styl písma je příliš moderní, odpovídá písařské škole sázavského kláštera z posledních pěti let, nikoli století starému originálu. Ludmila to odmítá, ale vnitřně znejistí (první pochybnost).
3. **Kuchelník (Mlýn):** Družina doráží k mlýnu. Šafář už tam je a verbálně agresivně tlačí na starého mlynáře. Bětka křičí a ukazuje na hraniční kámen, kolem kterého je čerstvě rozrytá hlína. Ludmila chce situaci uklidnit církevním právem, ale Šafář ji ignoruje.
4. **Nález indicie:** Ludmila (pomocí svého tiky – stažení se k modlitbě) prohledává okolí kamene a najde v křoví pohozenou Šafářovu koženou brašnu. Uvnitř je soukromý dopis od převora Šafářovi: „...pokud ten mlynářský pes podepíše, stříbrný prach z náhonu musíme odvézt do Kutné Hory k prověřovači ještě před svatým Jakubem. Opat nesmí nic tušit, jinak si ten výnos nechá klášterní pokladnice. Ludmilu drž dál od náhonu, ta husa věří každému slovu o svatých právech.“
5. **Rozkol:** Ludmila drží v ruce důkaz, že její loajalita byla zneužita pro soukromý hřích chamtivosti (Avaritia). V tom okamžiku přichází emisar Mikuláše z Malína (nebo Mikuláš sám, pokud je přítomen jako šlechta u stolu) a nabízí mlynáři měšec s 300 groši na dřevo. Ludmila musí rozhodnout: zničit převorův dopis a chránit prestiž církve, nebo podpořit mlynáře a Mikuláše z Malína?

1.4 Herní mechaniky & Rekvizity

- **Rekvizita #L4-1A:** „Starobylá“ klášterní listina (pergamen uměle zestárlý čajem, ale psaný čerstvým černým inkoustem).
- **Rekvizita #L4-1B:** Šafářův tajný dopis v brašně (psaný vulgární češtinou, jasně odhalující převorův podvod).
- **Rekvizita #L4-1C:** Vzorek galenitu (těžký tmavý kámen v plátěném pytlíku, ukrytý pod mlýnským kolem, který hráči mohou najít).

1.5 Křížení s ostatními linkami

- **Vašek (bývalý lapka):** Poznává Šafáře — před lety s ním kradl dřevo. Ví, že Šafář je bezpáteční žoldák v kutně.
- **Alžběta (kramářka):** Okamžitě pozná hodnotu galenitu a potvrdí Ludmile, že kvůli tomuto kameni se v Kutné Hoře vraždí.

1.6 Autorské zhodnocení

- **Pro:** Extrémně silná, realistická motivace. Stříbro dokonale rezonuje s atmosférou KCD. Skvěle zapojuje Mikuláše z Malína jako ekonomického dravce.
- **Proti:** Vyžaduje, aby hráči fyzicky prohledali okolí mlýna a našli brašnu/dopis, což může při spěchu šifrovací hry selhat, pokud je GM neusměrní.
- **Hodnocení: 9/10** — Tohle je sázka na jistotu. Dává to Bětce reálný důvod k agresí a Ludmile brutální morální facku.

VARIANTA 2: „Právo vody a perlorodky“ (Přírodní, atmosférická intrika)

2.1 Premisa & Zákulisí

V hluboké tůni pod Kuchelnickým brodem, kde se proud Sázavy zpomaluje, se nachází jedno z posledních skrytých ložisek perlorodek říčních. Převor zorganizoval tajný výlov těchto vzácných měkkýšů. Perly neputují Bohu, ale tajně je prodává luxusním klenotníkům v Kutné Hoře, aby financoval svůj nákladný životní styl a milenku v Sázavě. Problém je, že polovina tůně a přístup k ní leží na pozemku mlýna podle starého hraničního kamene. Převor potřebuje posunout kámen o pět sáhů západně, aby celou tůň prohlásil za „svatou církevní vodu“ s exkluzivním právem výlovu, a mlýnáře obviňuje, že mlýnská kola vodu špiní a hubí klášterní ryby.

2.2 Pozice postav

- **Převor & Šafář:** Šafář instaluje na dno tůně tajné koše na sběr perlorodek. Potřebuje mlynáře vyhnat, protože mlynářovic čeledíni si košů začínají všímat.
- **Mlynář & Bětko:** Mlynář tvrdí, že tůň je jeho odjakživa a ryby tam chytá od dětství. Bětko našla na břehu prázdné, čerstvě rozřezané lastury perlorodek a ví, že z nich někdo vyřezává drahocenné jádro.
- **Mikuláš z Malína:** Chce získat perly pro náhrdelník, který slíbil vlivné dámě u královského dvora v Praze, aby si zajistil politickou podporu pro své kutnohorské doly. Zjistil, že převor perly prodává načerno (pašuje je bez odvedení desátku králi). Nabízí mlynáři ochranu: „Když mi postoupíš právo na tůň, já tě před klášterem ochrání královským dekretem a zaplatím ti tak, že tvá vnoučata nebudou muset pracovat.“

2.3 Beat-by-Beat rozkrývání pro Ludmilu

1. **Pirkštejn:** Převor dává Ludmile instrukce: „*Mlynář páchá hřích proti Božímu stvoření, kalí vodu a hubí vzácné ryby, které klášter potřebuje pro postní dny. Najdi pravdu a zjednej právo.*“
2. **Cesta (Havel):** Lovčí Havel v družině vypráví o tom, že v Kuchelníku se dají najít perly, ale jsou chráněné královským právem. Kdo je loví bez povolení, riskuje ruku. Ludmila si to spojí s postem.
3. **Kuchelník (Brod u kamene):** Bětko konfrontuje výpravu: „*Kláštevní lidi ze mě dělají blázna! Prý chráněné ryby! Podívejte se, co pod kamenem schovávají!*“ Hodí k nohám Ludmily čerstvou lasturu.
4. **Nález indicie:** Ludmila zkoumá hraniční kámen. Zjistí, že mech na severní straně kamene směřuje na východ — kámen byl fyzicky otočen a posunut teprve před několika dny, aby ukazoval novou hranici. V řeči se Šafářem (který mezitím dorazil na koni nebo pěšky) si všimne, že Šafář má za nehty zbytek říčního bahna a na opasku malý sametový váček.
5. **Rozuzlení:** Šafář v panice před zbrojnoši (Blažej) upustí váček. Ludmila ho zvedne a otevře. Uvnitř nejsou listiny, ale tři dokonalé, říční perly obrovské hodnoty a lístek psaný převorovou rukou: „*Tohle prodej zlatníku Rotlevovi v Kutné Hoře. Pokud se ta ratajská chátra bude ptát na kámen, řekni, že takhle to určil sám svatý Prokop.*“ Ludmila vidí svatokrádežné zneužití jména svatého Prokopa pro osobní zisk.

2.4 Herní mechaniky & Rekvizity

- **Rekvizita #L4-2A:** Skutečné velké říční škeble (lze koupit/nasbírat prázdné lastury) se stopami po řezání nožem.
- **Rekvizita #L4-2B:** Sametový váček se třemi skleněnými „perlami“ (korálky vysoké kvality) a převorovým prodejním lístkem.

- **Mechanika kamene:** Hraniční kámen má na jedné straně vyrytý kříž. Ludmila ví z archivů, že kříž musí směřovat na sever. Na místě směřuje na východ — jasný důkaz posunu.

2.5 Křížení s ostatními linkami

- **Bylinkářka Přibyslava:** Ví, jak se perlorodky otevírají, a potvrdí, že bahno na Šafářových botách pochází výhradně z té konkrétní hluboké tůně, protože obsahuje specifický druh vodního mechu.

2.6 Autorské zhodnocení

- **Pro:** Nádherná vizuální a hmatová stránka (perly, škeble, mechanika s mechem/křížem na kameni). Velmi poetické a středověké.
- **Proti:** Motivace převora je trochu „drobná“ (perly) ve srovnání s politickou silou Mikuláše z Malína, působí to spíše jako lokální zlodějina než vysoká hra.
- **Hodnocení: 7.5/10** — Skvělé pro atmosférický a detektivní LARP, o něco slabší v politickém tlaku Mikuláše z Malína.

VARIANTA 3: „Padělaný dluhopis“ (Právní a písařská detektivka)

3.1 Premisa & Zákulisí

Převor zpronevěřil klášterní peníze určené na stavbu nového refektáře v Sázavě. Aby schoval díru v účetnictví před opatem, rozhodl se násilně anektovat Kuchelnický mlýn, který je nejvýnosnějším objektem v údolí. Využil toho, že mlynářův starší bratr zemřel před lety v Kutné Hoře na mor. Převor s pomocí klášterního písaře vyrobil **falešný dlužní úpis**, podle kterého bratr zastavil mlýn klášteru za neexistující půjčku 500 kop grošů. Nyní, když lhůta „vypršela“, přichází Šafář uplatnit nárok na propadnutí celého majetku.

3.2 Pozice postav

- **Převor & Šafář:** Mají v rukou „legální“, perfektně zapečetěný dokument. Šafář se opírá o právo a hrozí mlynáři církevním soudem a uvržením do ratajského žaláře pro dlužníky.
- **Mlynář & Bětka:** Mlynář pláče, ví, že bratr si nikdy žádné peníze nepůjčil, ale proti pečetní listině kláštera nemá šanci. Bětka zuří, tvrdí, že bratr neuměl psát, tak jak mohl listinu podepsat?

- **Mikuláš z Malína:** Zná mlynářova zesnulého bratra z Kutné Hory — byl to jeho bývalý dodavatel mouky. Mikuláš ví, že bratr byl bohatý a žádnou půjčku nepotřeboval. Prohlédne převorův záměr. Chce mlýn získat pro sebe, aby ho přestavěl na **měděný hamr** (poháněný vodou z náhonu) na drcení měděné rudy z kutnohorských dolů. Nabízí mlynáři: „Já ten klášterní dluh fiktivně vyplatím svým jménem, mlýn přejde na mě, vy dostanete novou chalupu v Ledečce a já převora u zemského soudu zničím pro padělatelství.“

3.3 Beat-by-Beat rozkrývání pro Ludmilu

1. **Pirkštejn:** Ludmila doprovází Vavřince (písaře) a Bartoloměje (kaplana). Převor jí dal roli „právního svědka“ — má mlynáři přečíst dlužní úpis a potvrdit platnost klášterní pečeti.
2. **Vyhledka:** Ludmila ukáže listinu Vavřincovi (písaři pana Ptáčka). Vavřinec listinu studuje (v rámci své vlastní Linky 2 – strach z chyb) a všimne si anachronismu: listina tvrdí, že byla podepsána v Kutné Hoře před deseti lety, ale je na ní použita pečeť sázavského převora, která byla vyrobena teprve před třemi lety po požáru staré pečetní kapituly. Ludmila začíná mít vážné pochybnosti o pravosti.
3. **Kuchelník:** Šafář už na mlynáře vytahuje okovy. Bětka pláče bezmocí. Ludmila předstupuje a žádá Šafáře o vysvětlení nesrovnalosti s pečeti. Šafář znervózní a snaží se Ludmilu umlčet autoritou převora: „*Sestro, starej se o své modlitby, tohle je vysoká politika kapituly!*“
4. **Nález indicie:** Mlynář ukazuje Ludmile staré rodinné zápisy v bibli. Ludmila porovná podpis bratra na falešném úpisu s křížky, které bratr dělal v bibli — bratr byl analfabet. Navíc v Šafářově ležení u kamene najdou koncept listiny, kde jsou zkoušené různé tahy falešného podpisu.
5. **Rozuzlení:** Objevuje se Mikuláš z Malína s právní protizbraní. Ludmila stojí před rozhodnutím: pokud prohlásí klášterní listinu za pravou, ochrání čest svého řádu, ale uvrhne mlynáře do záhuby. Pokud potvrdí padělek, převor skončí v hanbě a mlýn koupí Mikuláš. Ludmila volí pravdu, dochází k rozkolu s Šafářem a převorem.

3.4 Herní mechaniky & Rekvizity

- **Rekvizita #L4-3A:** Velký dlužní úpis s těžkou voskovou pečeti (vazba na kováře Mikeše, který může pečeť zkoumat z hlediska kovářské matrice — viz Linka B).
- **Rekvizita #L4-3B:** Rodinná bible mlynáře (stará kniha s křížky místo podpisů).
- **Písařská mechanika:** Vavřinec nebo Blanka mohou pomocí srovnávací tabulky písem (kterou dostanou od GM) odhalit, že ruka, která psala úpis, je identická s rukou převorova osobního tajemníka.

3.5 Křížení s ostatními linkami

- **Písař Vavřinec:** Tato varianta pro něj funguje jako magnet. Zapojuje se jako expert na písmo, což mu dává obrovskou herní důležitost a odvádí pozornost od jeho vlastního nočního pochybení.
- **Kaplan Bartoloměj:** Může mlynáře duchovně podržet a varovat Šafáře před hříchem křivého svědectví.

3.6 Autorské zhodnocení

- **Pro:** Dokonalá integrace gramotných postav (Ludmila, Vavřinec, Blanka, Bartoloměj). Právní spory o půdu a dluhy byly ve středověku nejčastějším zdrojem konfliktů. Skvělá detektivní práce s pečeti.
- **Proti:** Méně fyzické akce v terénu, hodně textu a porovnávání listin, což nemusí bavit bojovnější hráče (např. Ctibora nebo Blažeje).
- **Hodnocení: 9.5/10** — Z hlediska scénáristické čistoty a zapojení rolí (zejména Vavřince) je to absolutní vrchol. Pro Pašáky ideální, pokud rádi kombinují logické hádanky s roleplayem.

VARIANTA 4: „Kacířský úkryt pod kamenem“ (Nábožensko-mystická intrika)

4.1 Premisa & Zákulisí

Před lety, během lokálních nepokojů, ukryl předchozí ratajský kněz pod základy hraničního kamene v Kuchelníku vzácný, zlatem zdobený relikviář s ostatky svatého Bonifáce a velký pytel stříbrných mincí z hradního desátku. Současný převor našel v tajných análech kláštera zápis o tomto úkrytu. Nechce však, aby poklad propadl Sázavskému opatství nebo králi. Vymyslel si proto spor o posun hraničního kamene, aby měl legální důvod okolí kamene rozkopat, poklad vyzvednout, stříbro si nechat a relikviář prodat bohatému sběrateli v Kutné Hoře. Mlynářův náhon však vede těsně kolem a mlynářovy psy v noci Šafáře při kopání vyhnali.

4.2 Pozice postav

- **Převor & Šafář:** Šafář dostal rozkaz: „Vykopej to za každou cenu. Pokud mlynář bude protestovat, obviň ho z kacířství a čarodějnictví, že pod kamenem provádí pohanské rituály.“
- **Mlynář & Bětka:** Mlynář je paralyzován strachem z obvinění z kacířství. Bětka je pragmatická — ví, že pod kamenem nic pohanského není, ale našla tam starou železnou truhlu, kterou Šafář nestihl vytáhnout, protože ho vyplašil její pes.

- **Mikuláš z Malína:** Jako vlivný muž ví o tajných sběratelských choutkách kutnohorské šlechty. Ví, že převor nabízí na černém trhu relikviář obrovské hodnoty. Mikuláš chce relikviář získat pro kutnohorský kostel svaté Barbory, aby zvýšil prestiž svého města nad Ratajemi. Nabízí mlynáři, že od něj půdu s kamenem okamžitě odkoupí, čímž spor přejde na mezinárodní úroveň a klášter si na něj netroufne.

4.3 Beat-by-Beat rozkrývání pro Ludmilu

1. **Pirkštejn:** Ludmila jde do akce s posvátným zápaem. Převor jí řekl, že mlynář zneuctil starý hraniční kámen pohanskými rituály (házení kostí do náhonu) a církve musí místo očistit. Ludmila nese svčnou vodu.
2. **Vyhlídka:** Nositelka relikviáře (Dětská role / Snářka) vypráví Ludmile svůj sen: *„Viděla jsem cestu mezi dvěma kameny... na zemi leželo něco malého a lesklého a nikdo si toho nevšiml...”* Ludmila to bere jako boží znamení, ale netuší, že sen popisuje reálné zlato pod kamenem.
3. **Kuchelník:** Družina nachází hraniční kámen částečně vykopaný. Šafář tvrdí, že kopal, aby našel „důkazy pohanství“. Mlynář se třese v koutě, Bětko plive vztekem: *„Lže! Hledá zlato! Žádní pohani tu nejsou!”*
4. **Nález indicie:** Ludmila sestoupí do jámy u kamene. Místo pohanských model najde odhalený roh kované truhly. V narychlo zahrabané zemině najde ztracený pergamenový lístek s instrukcemi převora Šafářovi: *„...pokud tam ta mlynářská holka bude čmuchat, obviň ji z čarodějnictví. Ostatky svatého Bonifáce vyndej a hod' do řeky, zajímá nás jen ta zlatá schránka a mince. Mikuláš z Malína už na ni v Kutné Hoře čeká s kupcem.”*
5. **Rozkol:** Ludmila zažívá absolutní šok. Její nadřízený nařizuje vyhodit ostatky svatého do řeky pro peníze. To je svatokrádež (Sacrilegium). Ludmila se obrací proti Šafáři. Když se objeví Mikulášův agent s penězi pro mlynáře, Ludmila se staví na stranu mlynáře a pomáhá zachránit relikvii před zničením.

4.4 Herní mechaniky & Rekvizity

- **Rekvizita #L4-4A:** Fyzická malá dřevěná/kovová truhlička ukrytá u kamene (hráči ji musí reálně dovykopat z listí/hlíny). Uvnitř jsou plastové „zlaté“ mince a „kosti“ (podoba relikvie).
- **Rekvizita #L4-4B:** Tajný rozkaz převora o zničení ostatků (šokující text pro hluboce věřící postavy).

4.5 Křížení s ostatními linkami

- **Snářka (dětská role):** Její sen se reálně plní na místě. Dává to dítěti obrovský pocit důležitosti (magický moment hry).

- **Kaplan Bartoloměj:** Jako kněz je zděšen svatokrádeží převora a okamžitě přebírá iniciativu k exkomunikaci Šafáře na místě.

4.6 Autorské zhodnocení

- **Pro:** Obrovský herní patos a emoce. Skvělé využití dětské role (Snářka). Hmatatelný nález pokladu/truhličky přímo v terénu je pro hráče extrémně uspokojujivý.
- **Proti:** Trochu hraničí s klišé „zlý církevní hodnostář hledá poklad“. Mikuláš z Malína zde působí spíše jako oportunistický kupec než jako tvrdý obchodní konkurent.
- **Hodnocení: 8/10** — Velmi hrátelné, skvělé pro fantasy/středověkou atmosféru, o něco méně politicky realistické než Varianta 3.

VARIANTA 5: „Pašerácká brána“ (Kriminální a thrillerová varianta)

5.1 Premisa & Zákulisí

Kuchelnický mlýn leží u starého, zapomenutého brodu přes Sázavu, který umožňuje vyhnout se oficiální ratajské mytné bráně (kde sedí mytný Bertold). Převor a jeho Šafář zde zavedli vysoce profitabilní **pašeráckou trasu**. Vozí tudy z Kutné Hory nezdáněné stříbrné pruty a luxusní zboží (koření, sukaná sukna) ukryté v pytlicích s klášterním obilím, které nepodléhá panským kontrolám. Starý mlynář o tom ví, ale mlčí, protože ho Šafář vydírá starým hříchem z mládí. Jenže Bětko začala být zvědavá a hrozí, že pašování nahlásí panu Hanušovi. Převor se proto rozhodl mlýn kompletně zabrat (vyvlastnit pod záminkou posunutého hraničního kamene), mlynáře vyhnat a dosadit tam jako mlynáře svého věrného člověka, čímž by pašeráckou bránu stoprocentně zabezpečil.

5.2 Pozice postav

- **Převor & Šafář:** Potřebují mlýn okamžitě vyčistit od mlynářovy rodiny. Hraniční kámen je jen právní zástěrka pro panský soud, aby exekuce vypadala legálně.
- **Mlynář & Bětko:** Mlynář je zlomený, Šafář na něj ví, že před 20 lety neúmyslně zavinil smrt panského lovčího. Bětko o tomto vydírání neví, vidí jen nespravedlnost a klášterní vozy, které v noci jezdí od mlýna prázdné, ačkoli přijížděly plně naložené.
- **Mikuláš z Malína:** Je to královský úředník nebo investor, který si všiml, že z kutnohorské mincovny mizí stříbro a clo v Ratajích neodpovídá objemu obchodu. Stopa ho dovedla ke Kuchelníku. Nechce vojenský střet s klášterem, tak se rozhodl převora přeplatit — nabízí

mlynáři obrovskou sumu za okamžitý prodej mlýna. Jakmile mlýn koupí Mikuláš, umístí tam svou soukromou gardu z Kutné Hory a pašeráckou stezku uzavře, čímž převora ekonomicky zničí.

5.3 Beat-by-Beat rozkrývání pro Ludmilu

1. **Pirkštejn:** Ludmila je vyslána, protože převor tvrdí: „*Mlynář porušuje imunitu klášterních pozemků, zbrojí tam proti církvi a schovává ve mlýně lapky.*“ Ludmila jde s pocitem, že bojuje proti hnízdu zločinu.
2. **Cesta (Mýtný Bertold):** Bertold (družina C) si stěžuje, že klášterní vozy kolem něj jezdí bez kontroly, ale mlynářovic Bětko byla minule viděna v Ratajích, jak se pokouší prodat drahé kutnohorské koření (které tajně vypadlo z klášterního pytle). Ludmila zbystří.
3. **Kuchelník:** Šafář s ozbrojenci obklíčil mlýn. Bětko drží v ruce sekeru. Ludmila se snaží vyjednávat a vstupuje do mlýnice, aby našla údajné „zbraně lapků“.
4. **Nález indicie:** Místo zbraní najde Ludmila v tajné komoře pod podlahou mlýna schované **stříbrné pruty se značkou kutnohorské královské mincovny** a deník pašovaných jízď psaný rukou Šafáře, s jasným rozdělením zisku: „70 % pro otce převora, 20 % pro mě, 10 % na úplatky ratajské stráž.“ Ludmila zjišťuje, že její církevní nadřízený je hlavou kriminálního syndikátu.
5. **Rozkol:** Šafář si uvědomí, že Ludmila pravdu odhalila. Hrozí jí násilím, situace eskaluje. V tom okamžiku zasahuje zbrojmistr Blažej nebo Vašek. Přichází Mikuláš z Malína, přebírá důkazy a dává mlynáři peníze. Ludmila se veřejně zříká loajality k převorovi-zločinci a předává pašerácký deník zbrojmistru Blažejovi pro pana Hanuše.

5.4 Herní mechaniky & Rekvizity

- **Rekvizita #L4-5A:** Makety stříbrných prutů (lze vyrobit ze dřeva a nastříkat stříbrným sprejem, orážkovat královským lvem).
- **Rekvizita #L4-5B:** Pašerácká účetní kniha (malý, uválený notýsek plný čísel, jmen a zkratek jako „PŘEV.“, „ŠAF.“).

5.5 Křížení s ostatními linkami

- **Bývalý lapka Vašek:** Stává se klíčovým hráčem — pozná pašerácké značky na pytlích a pomůže Ludmile v mlýnici odhalit tajnou komoru, protože sám takové úkryty dříve stavěl.
- **Mýtný Bertold:** Dostává odpověď na to, proč přicházel o mýto.

5.6 Autorské zhodnocení

- **Pro:** Nejdynamičtější varianta. Má blízko k thrilleru, obsahuje hrozbu fyzického násilí ze strany Šafáře (skvělé pro zbrojnoše). Dokonalé propojení s kriminálním pozadím KCD.
- **Proti:** Velmi drastický zlom pro Ludmilu — z náboženského dramatu skáče rovnýma nohama do organizovaného zločinu. Může to přebít hlavní zápletku s ukradeným glejtem, pokud se to neukočíruje.
- **Hodnocení: 8.5/10** — Skvělé, akční, plné napětí. Pokud vaše skupina preferuje akci, detektivku a napínavé konfrontace před teologickými spory, tohle je volba číslo jedna.

Shrnutí a doporučení scénáristy (Finální verdikt)

Po analýze dynamiky vaší skupiny (Pašáci, 12-21 lidí, rozdělení do oddílů) a specifik trasy doporučuji následující implementaci:

1. **Pokud chcete hluboký, intelektuální roleplay s detektivní linkou:** Zvolte **VARIANTU 3 (Padělaný dluhopis)**. Dokonale zapojuje písaře Vavřince, kaplana Bartoloměje i potulnou žákyni Blanku. Vyvažuje sekulární byznys Mikuláše z Malína s církevním právem a dává Ludmile neskutečně silný, čistě středověký morální konflikt (čest církve vs. pravda).
2. **Pokud chcete vizuálně atraktivní hru s jasným cílem v terénu:** Zvolte **VARIANTU 4 (Kacířský úkryt)**. Nález reálné truhličky s „pokladem“ u hraničního kamene v Kuchelníku vytvoří nezapomenutelný vrchol suchozemské části hry a skvěle zapojí dětské role, které jinak bývají na okraji zájmu.

Co rozhodně udělat s Kuchelníkem: Na místě Kuchelníku (u mlýna/brodu) fyzicky umístěte (předem jako GM) do křoví nebo k patě stromu **velký polystyrénový nebo reálný kámen s vyrytým křížem (hraniční kámen)** a do jeho blízkosti ukryjte příslušné rekvizity (brašnu, truhlu nebo lastury). Tím vyřešíte absenci reálných prvků v terénu a hra získá hmatatelný, imerzivní rozměr, který původní šifrovačce chyběl.

Dokument byl uložen do herního playbooku pod názvem `klaster_kuchelnik_varianty.md`.