

Návrhy zlepšení hry — verze 02

Vstupy (read-only): [semanticky_index_hry_03.md](#) , [derivacni_mapa_agent_01.md](#) , [analyza_pov_postav_pocity_01.md](#) , [analyza_klise_kyc_stock_01.md](#) , [analyza_redukce_less_is_more_01.md](#) , [vyrazovaci_plan_prehodnoceni_03.md](#) ; cíleně [linky_detaily_10.md](#) (trasa, synchronizační okna, L2 zákulisí), [postavy_komplet_13.md](#) (karty C1, A3, C2), [bylinkovy_ortel_final_03.md](#) , [popis_oddilu.md](#) , [derivacni_mapa_05.md](#) , [catch_all_bloky_prepracovani_navrh_01.md](#) . **Datum:** 2026-07-19

Změny v _02 oproti _01 (kurátorské body i–vi, 2026-07-19): (i) kánon klíčů opraven — „klíče v koši“ → „klíče na mém opasku“ (provedeno přímo v [linky_detaily_10.md](#) , [postavy_komplet_13.md](#) , [archiv_zaver_debriefing_03.md](#) ; zde propsáno do Hedvičiných testovacích vět) · (ii) nová § 6.8 „Opaskový řetěz L2“ — Marika opaskem dokazuje, že klíče nebyly hlídané · (iii) situace Radovanova modulu přejmenovány na **DK1–DK6** (kolize značení s náhradami R1–R5 z less-is-more); DK3 přepracována (žádný sluha, žádný Talmberk — nově Kronikářka u brodu), DK4 přepracována (žádné přecházení brodu — nově břímě na pochodu) · (iv) P4 nahrazeno (Havlova škola stop), P6 přeformulováno (anachronismus), P10 dostalo hotový latinský skript (§ 5.1), P11 a P12 odstraněny · (v) § 6.1 vyjasněna pečeť (je NA tubusu; sladěno s kánonem Přibyslavina nahlédnutí — vyvléknutelná šňůra; „místnost“ → exteriér) · (vi) § 6.4 Aneta rozepsána do čtyř možností s motivacemi. **Postup zapracování všech dokumentů: viz** [zpracovaci_plan_01.md](#) .

Charakter dokumentu: Zásahový plán — překlad diagnóz ze čtyř recenzí do konkrétních beatů, voleb a textů na karty. Kde nabízím varianty, rovnou je hodnotím a říkám, kterou doporučuji.

Předpoklad nula: Návrhy stavějí na tom, že do masterů budou zapracovány už schválené, ale dosud nepropsané fixy: akční seznam analýzy klisé (§6, položky 1–12) a náhrady z less-is-more (R1–R5) včetně potvrzených škrťů dle verdiktů [vyrazovaci_plan_prehodnoceni_03.md §1](#) (Q4 a var. IV do archivu, NL4, Q5→Q7, mince na lavičce + žena u potoka). Baseline k dnešku: [linky_detaily_10.md](#) a [postavy_komplet_13.md](#) (obsahují kurátorský erratum sestry-Judita/směr kamene z _09/_12 a opravu klíčů z _10/_13).

Co dokument nedělá: Nepřečíslovává beaty ani questy (jediné dvě změny značení: nové okno **W2.5** a rozdělení **W3.5/W4**, viz §1). Nesahá na nosné zdi anti-kýče (prázdný tubus, Jírova nevina, F1–F4, Matyášova výheň, mlčení jako legitimní volba, dvě zpovědní okna).

0. Diagnóza v šesti bodech (co tento dokument řeší)

#	Problém	Zdroj	Řešení zde
1	Mezi 11:45 a 13:30 není žádné okno; W3 má 6 beatů v 10–15 min; GM riziková tabulka: „nestihne cue — vysoká“	POV §Strukturální vzorce; less-is-more §1	§1.1 (W2.5 oběd), §2.1
2	W5 krčma: 4 hráči s kognitivní špičkou + výslech + balada + děti + Eliška v jedné hodině	POV, less-is-more §1	§2.2 (runbook + přesuny na W4/návrat)
3	W4 slepuje dvě různá místa (Ledečko a Kuchelník, dva různé brody)	zadání kurátora	§1.2 (W3.5/W4)
4	Radovanova charakternost existuje jen v GM režii; hráč nemá jak ji hrát — ani jak si ji pokazit	klišé §2.1 (fix je jen půlka řešení)	§3 (modul Dvojí kniha)
5	8 postav má hluché bloky nebo netestovaná tajemství (Hedvika 4,5 h; Matyáš 3,5 h; Bartoloměj podmíněný den; Havel bez finále...)	POV §Kdo se nebude cítit dobře	§4 (per postava: roztáhnout × agenda)
6	Systematický deficit pozitivních mezibeatů; volby bez ozvěny (Havel); chybějící emoce (Ludmilin hněv, Anetina výčitka, Ctiborův smutek...)	POV §Strukturální vzorce + karty	§5 (menu), §6 (nové vazby)

1. Časová osa — dva zásahy

1.1 Nové okno W2.5 — Polední zastávka „U padlého stromu“

Kde: Na trase vyhlídka → Talmberk, **za Neuhořem**, zhruba v polovině zbývajících cesty, na okraji lesa. Žádné stanoviště se nestaví — GM při obhlídce trasy (stejný výjezd, při kterém se den předem ukládá kámen #L4-B a tubus #L3-E) vybere a poznamená si konkrétní místo podle čtyř kritérií: (a) padlý kmen nebo skupina kamenů pro ~10 lidí sezení, zbytek na zemi/pláštích; (b) 20–30 kroků od stezky, ať oddíly „sejdou z cesty“ — pocit tábora, ne zastávky; © stín + výhled GM na celou skupinu (kvůli aranžmá); (d) žádné šifrovací stanoviště v doslechu.

Kdy: T+3h20 až T+3h50 (~12:20–12:50), 30 minut. Vyhlídka končí 11:45, Talmberk zůstává 13:30 — okno se vejde do stávající pochodové rezervy, nic jiného se neposouvá. Pokud skupina nabere zpoždění, krátí se oběd na 20 min, nikdy Talmberk.

Jídlo — dvě varianty, doporučuji kombinaci:

- **(A) Vlastní zásoby:** v pozvánce/briefu stojí „oběd z vlastní mošny, jak se na výpravu sluší“. Nulová logistika, ale Hedvika nemá scénu.
- **(B) Od kuchařky:** Hedvika „výpravě sbalila ranec“ — trvanlivé doplňky (chleba, placky, sýr, sušené ovoce, uzené). Fyzicky ho **den předem uloží GM na vybrané místo** (stejná operace jako kámen — ranec zavěšený na stromě proti zvěři); Hedvika o něm „ví“, protože ho sama balila. Nikdo nenese 10 km jídlo pro dvacet lidí.
- **Doporučení: A + B.** Základ si nese každý sám, Hedvičin ranec je *přilepšení* — a tím pádem dramaturgický nástroj: kdo dostane co, rozhoduje ona (viz §4 Hedvika a §3 situace DK1).

Co se ve W2.5 hraje (vše hráčské, GM má jen 2 úkony — viz limit níže):

Beat	Kdo	Původ
Hedvika vydává z rance; „komu dnes dáš nejlepší kus“	A4	nový (§4)

Beat	Kdo	Původ
Bartolomějova modlitba před jídlem — krátká, vlastní iniciativa, nepočítá se do stropu 2 podobnosti	A3	nový (§4)
Ctiborova fáma „spadl s koněm u Skalice“ — premiéra před plným publikem ; Dorotina první námitka	D4, D2	přesun nasazení fámy z W3
Bětko × Ludmila — tichý kontakt (desátek, „kámen se kdysi pohnul“)	B2, A6	přesun L4.B4 z W3 (GM aranžmá: posadí je na týž kmen)
Anetino mini-kramaření (jehly, stuhy, sušené švestky za groš) + NL17.B2 s Hedvikou	C2, A4	NL17.B2 už na tomto úseku je; kramaření nové
Vlastimil zkouší sloku 2 na malém publiku; Kronikářka kreslí ležení	D1, dítě	nový (§4)
Matyášova obchůzka puchýřů („ukaz nohu, nedělej hrdinu“)	B4	nový (§4)
Havlova škola stop pro děti (P4)	B1, děti	nový (§5)
Radovan — situace DK2 (kmen)	C1	nový (§3)
GM: připomínka snu Snářce (karta to výslovně žádá — tady je na to čas)	GM + dítě	přesun povinnosti rodičů na GM
Oddíl D: zasedací pořádek jako data (kdo si sedl stranou, kdo mlčí u jídla)	D	zdarma — jen věta do karty meta-questu

Pravidla okna (ať nevznikne druhá krčma):

- Žádné šifry, žádné linkové vrcholy, žádné rekvizitové předávky.** W2.5 je „teplé okno“ — jediné ve hře. Napětí se nese dál (tiky u jídla jsou vidět — to stačí), ale nic tu nevrcholí.
- GM limit 2 úkony:** aranžmá Bětko×Ludmila (šept [L4/#2] se stěhuje sem) + připomínka snu. Nic víc. Všechno ostatní je na kartách hráčů.
- Analogie E20 platí: GM nezasahuje do jídla samotného; beaty se dějí kolem něj.

Co tím získají ostatní okna: W2 (vyhlídka) přestává být zároveň jídelní pauzou — 45 minut se uvolní pro V-napětí a seznamovací provoz (dnes tam jídlo a drama soupeří o tutéž pozornost, viz GM klíč „hráči potřebují čas jíst“). W3 ztrácí dva beaty (viz §2.1). A produkčně nejčinnější: **GM dostává servisní bod uprostřed nejdelšího hluchého úseku dne** — místo, kde dožene zameškané cues z W2, srovná tempo oddílů a zkontroluje děti. Přesně tam, kde riziková tabulka hlásí nejvyšší pravděpodobnost selhání.

Hodnocení návrhu: Nejvyšší poměr cena/výkon z celého dokumentu. Jedno okno řeší najednou: chybějící pozitivní mezibeaty (systémově, ne záplatou), přetížené W3, Hedvičinu agendu, Bartolomějův jediný vlastní beat, Ctiborovo publikum a GM logistiku. Riziko je jediné — že do W2.5 začne budoucí design sypat obsah. Proto je limit 2 GM úkonů napsaný jako pravidlo, ne doporučení.

1.2 Oprava W4: rozdělení na W3.5 (Ledečko) a W4 (Kuchelník)

Stávající „W4 — Ledečko / brod / Kuchelník“ slepuje **dvě různá místa s dvěma různými brody** vzdálená ~hodinu chůze. POV analýza si už musela vypomoci ad-hoc značením „W4a/W4b“ — to jen potvrzuje, že okno má být rozdělené. Nic jiného se nepřechází. **Pozor (bod iii kurátora): výprava žádný brod nepřechází** — přichází i odchází po východním břehu; u brodů se jen

zastavuje (mlýn, kámen, stopy). Jediná „přechodová“ úvaha ve hře je Matyášova soukromá volba u Ledečka (kánon N6: přejít lze, ale je to volba — a on nepřejde).

Nové okno	Místo	T+	Beaty (podle indexu §2–3)
W3.5	Ledečko — východní okraj, brod u Ledečka (zastávka, nepřechází se)	T+5h30 (~14:30)	NL3 (oka v lese jižně od brodu), L5.B5 (ohniště 5 kroků od stezky), L3.B6 (Matyáš — výheň přes řeku; je to <i>ledečská</i> kovárna), L1a-A4.BC v podobě R2 (pohled na tvrz z ohybu cesty), D3 → A6 druhá součástka, začátek tiché pasáže L4.B5, situace DK3 (Kronikářčina kresba, §3)
W4	Kuchelník — mlýn, brod u Kuchelníku (zastávka, nepřechází se)	T+6h30–7h30 (~15:30–16:30)	L4.B6 (kámen — hlavní vrchol), L5.B6 (mlýn, váček), L1a.B8 (Štěpánův dopis), L2.B6 (klíčová odbočka), L1b.B4, Q6.B3, NL17.B3, L3.B7 (Ctibor šíří fámu — už jen ozvěna, premiéra byla ve W2.5), L3.B7b (Havlův tubus pod olší)

Edit-checklist (kam se změna propisuje):

1. [linky_detaily_10.md](#) (→ +1 dle [zpracovaci_plan_01.md](#)) — tabulka Trasa s časováním (řádky Ledečko/Kuchelník: okna W3.5 a W4), hlavička `## W4 – Ledečko / brod / Kuchelník` rozdělit na dvě sekce, přeznačit zmínky „W4“ u beatů dle tabulky výše (grep `W4`).
2. [semanticky_index_hry_03.md](#) (→ `_04` při regeneraci) — §1 časová osa (nový řádek W3.5), §2/§3 sloupce Lokace/T+ u dotčených beatů.
3. [postavy_komplet_13.md](#) (→ +1) — GM cue-list: přeznačit okna u cues ~14:30 vs. ~15:30 (podle obsahu, ne čísla).
4. Mapování pro čtenáře starších analýz: **W4a = W3.5**, **W4b = W4** (jedna poznámka do hlavičky indexu; analýzy samotné se nepatchují — jsou to snapshoty).

2. Odlehčení synchronizačních bodů

2.1 W3 Talmberk — z šesti beatů na tři

Povinné zastavení 10–15 minut dnes nese: BětkaxLudmila, BětkaxVašek, Q4.B3, Klára×žena u potoka, Ctibor×Dorota spor, volitelně NL8. Po zásazích:

Beat	Osud
BětkaxVašek („Lískový kus“)	Zůstává — jediný chráněný vrchol W3. Nejsilnější scéna dne dostane konečně ticho kolem sebe.
BětkaxLudmila (L4.B4)	→ W2.5 (viz §1.1). Padlý kmen je pro dvě ženy s tichým rozhovorem přirozenější jeviště než 15minutová zastávka, a Bětkax přestává mít dva klíčové kontakty v jednom okně.
Ctibor: nasazení fámy	→ W2.5 (premiéra s publikem). Spor s Dorotou na Talmberku zůstává jako druhé kolo — kratší a ostřejší, protože námitku už jednou slyšel.
Žena u potoka	odpadá (schválený škrt 4 z less-is-more).
Q4.B3	odpadá (schválený škrt 2 — Q4 do archivu).
NL8 (Klára x Bartoloměj)	zůstává volitelně pro W1 <i>nebo</i> W3 — po odlehčení se do W3 poprvé reálně vejde.

Doporučení navíc: prodloužit zastavení na **15–20 min** (POV navrhovala 20–25; po odlehčení stačí méně). Talmberk je hrad — čas se diegeticky obhájí („purkrabí talmberský nechá výpravu

napojit").

2.2 W5 Krčma — co odchází, a runbook toho, co zůstává

Zásada: **z krčmy se stěhuje příprava, ne dramata**. Finále (balada, F1–F4, mlčení, výslech) zůstávají — odchází všechno, co se dá udělat dřív. Předposlední okno W4 je samo nabitě třemi vrcholy linek, takže na něj přesouvám jen věci s nulovým GM nákladem; hlavní odkladiště je **návrat** (T+8h–9h), který je dnes nejméně využitý úsek dne.

Co	Odkud → kam	Jak
Finalizace zápisů meta-questů (dnes „5 min porada“ jako krok 1 sklizně)	W5 → návrat	Karty oddílů dostanou větu: „ <i>Než uvidíte střechy Ratajů, zápisy uzavřete. V krčmě se už jen mluví.</i> “ Velitelé (u A explicitně Blažej) poradu vedou. Šlechtic pak v krčmě rovnou vyslýchá — ušetří se 5–10 min a zápisy vznikají strážlivě.
Blančin dopis pánovi (L1b.B5 — dnes „píše v krčmě“)	W5 → návrat (koncept) + W5 (gesto)	Karta: „ <i>Cestou zpět slož do notýsku tři věty, které pošleš. V krčmě je jen přepíšeš načisto a zapečetíš.</i> “ Vyplní Blančin hluchý návrat; v krčmě z psaní zbyde 30vteřinové gesto s pečeti — čitelnější pro okolí než dlouhé psaní v koutě.
NL17 — obchodní část (protihodnota)	dokončit ve W4 (B3 tam už je)	V krčmě zbývá jen okamžik „stihlo se / praskne“ (NL17.B4) — jeden beat místo dvou.
Vavřincovo ověření pečeti tubusu (nový beat, §6.1)	→ W4/návrat	Záměrně <i>ne</i> v krčmě — je to příprava munice pro výslech B, ne finálová scéna.
Q4.B4, var. IV, druhá sada Q5	odpadají	schválené škrty (less-is-more 2, 1, 8).

Runbook večera (rozšíření R5 o chráněné sloty; předpokládá GM + asistenta, jak žádají Rizika):

Fáze	~čas	Obsah	Chráněné položky
0	18:45	Eliška je v krčmě první — jako hospodyně z Pirkštejna pomáhá chystat stoly pro výpravu. Diegeticky bezvadné a řeší „nástup do rozjetého vlaku“: vlak přijíždí k ní.	—
1	19:00–19:25	Usazení, jídlo, kostky se šlechtou (var. I běží mimochodem, Blažej pozoruje); „host z města“ prohodí větu o opasku (less-is-more náhrada R4 — po opravě kánonu klíčů už to není indiskrece, ale důkaz; viz §6.8)	Q7 zrcadlo Hedvika→Eliška — ne „pokud zbyde čas“, ale položka fáze 1; asistent hlídá, že obě ženy dostaly svých pět minut u výčepu
2	19:25–19:50	Výslech šlechtice — sklizeň meta-questů (zápisy hotové z návratu). Pořadí: C → A → B (rekonstrukci přednáší Havel — §6.2) → D naposled (mlčení jako můstek k baladě). Šlechtic vytáhne fámy vyřazených (Z5) a zeptá se Ctibora na jeho tři podivnosti jako prvního z Dčka . Blažej tu zopakuje svou lež („klíče na mém opasku“) — opasek přitom leží pod pultem téže místnosti (§6.8)	Kronikářka předává zápisník veliteli na začátku výslechu — důkazní materiál, dítě má pointu v plném světle
3	19:50–20:15	Balada (bridge z kostry — R1); pak protihlas: Ctiborovo popření, Dorotina eulogie, Bartolomějův obřad/mlčení; Vlastimilova otázka Příbyslavě (§6.7)	Strážkyně pečeti: dopis + ukázání prstem hned po doznění protihlasu — poslední hlasitý beat večera, moderuje GM
4	20:15–konec	Tiché dozvuky : vzkaz F1–F4 (Havel zahlédne předání — §6.2), měsíc, džbán „Štěpán se ptá“, Hedvičina volba + gesto s mísou, brnění, tečka B2×A6, Eliška×Vavřinec	kolem F1–F4 drží GM ticho — nic jiného se v té minutě neděje

Hodnocení: Krčma se nezkrátí, ale zřídne — z ~20 položek na ~13, a hlavně: všechna kognitivní práce (zápisy, koncepty, obchody) proběhla venku. Čtyři přetížení hráči (Blažej, Vašek, Vlastimil, Klára) mají večer po jedné hlavní věci na fázi.

3. Radovan — modul „Dvojí kniha purkrabího“ (situace DK1–DK6)

Problém (spojení dvou nálezů): Klišé §2.1 správně žádá, aby si Klára prozření *vykoukala* — a řeší to dvěma GM-inscenovanými beaty protievidence. Jenže tím se slušnost stává vlastností *režie*, ne *postavy*: hráč Radovana o svých nejdůležitějších scénách dne neví a nemůže je ani pokazit. POV navíc ukazuje, že Radovanův den je celý defenzivně-špionážní. Řešení: dát slušnost (i pýchu) do hráčových rukou jako **sadu situací s volbou** — Klára pak pozoruje skutečné chování, ne aranžmá.

(Značení DK = „Dvojí kniha“, aby se nepletlo s náhradami R1–R5 z *less-is-more*.)

Text na kartu C1 (nová sekce):

Dvojí kniha purkrabího. Několikrát za den se dostaneš do drobné situace, kde se pozná, jaký pán doopravdy jsi. Pokaždé si vyber — a hraj to *mimochodem*: žádné gesto pro diváky, žádný komentář, žádné rozhlížení, kdo to viděl. Nevíš, kdo se dnes dívá. Ale někdo se dívá vždycky.

(Poslední věta je fér — Radovan beztak celý den hraje protišpionáž; nedostává novou informaci, jen nové napětí.)

Šest situací. U každé: kde vzniká, charakterní volby, volby „jak si to pokazit“, kdo to čte. Mlčení/nezapojení je vždy legitimní třetí cesta — nedává Kláře žádná data, a i to je informace.

DK1 — Jídlo (W2 vyhlídka / W2.5 oběd). *Setup zdarma:* Hedvika vydává a přiděl nevyjde („nedopočítala jsem se“ — jedna věta na její kartě).

- Charakterní: (a) beze slova přistrčí svůj díl tomu, na koho nezbylo — dítěti, nejmladšímu z oddílu; (b) tiše Hedvice doplatí z vlastního měšce „za oddíl C“ a nemluví o tom.
- Pokazit: © nechá si podat první — „Úřad jí první. Úřad taky první ručí.“ — a zkritizuje kvalitu; (d) pošle nejmladšího z oddílu k prameni pro chladnější pivo, zatímco ostatní stojí frontu.
- Čte: Klára (1. pozorování), Hedvika (pamatuje si — munice meta-questu A).

DK2 — Padlý kmen (W2.5). *Setup zdarma:* míst k sezení je méně než lidí.

- Charakterní: (a) sedne si na zem mezi oddíl, kmen nechá starším a ženám; (b) uvolní místo Kronikářce, „ať se jí dobře kreslí“.
- Pokazit: © nechá si vystlat nejlepší místo cizím pláštěm; (d) mávnutím vyžene děti z kmene.
- Čte: všichni — nejveřejnější drobnost dne; oddíl D si zapíše, *jak* se posadil.

DK3 — Kronikářčina kresba (W3.5 Ledečko). *Setup:* Blažejova karta dostane jednu větu — u brodu si všimne, že si Kronikářka kreslí do zápisníku *jeho*; po dni, kdy hlídá každé Vavřincovo pero, mu ujedou nervy: „Co si to tam čmáráš!“ (Blažejovo podráždění je diegetické — celý den se bojí každého záznamu o té noci — a dává mu odpolední mikro-beat přesně v jeho hluchém pásmu.)

- Charakterní: (a) věčné zastání — „*Nech ji kreslit. Zápis není zločin.*“ — dvojnásob vtipné u muže, který celý den šmíruje cizí zápisníky; (b) beze slov si k dítěti přisedne, kresbu si prohlédne a s pokývnutím ji vrátí — nechá se dokreslit.
- Pokazit: © přisadí si — „*Velitel má pravdu. Schovej to.*“; (d) pobavený úsměv a mlčení, zatímco dítě klopí hlavu.
- Čte: Klára (oddíl C stojí u brodu), dítě (a večer jeho zápisník putuje veliteli — kresba purkrabího v něm zůstane jako ozvěna), oddíl D (kdo se zastal a kdo mlčel).

DK4 — Břímě na pochodu (cesta k Talmberku, po W2.5 — oddíl C jde sám). *Setup zdarma:* nejdelší pochodový úsek dne; někdo v oddíle viditelně nestačí (dítě s nůši, Klára s lazebnickým rancem, Aneta s krosnou zboží).

- Charakterní: (a) beze slov vezme unavenému jeho nůši a kus cesty ji nese — purkrabí s cizí nůši na zádech je obraz, který se pamatuje; (b) zavelí rotaci břemen: „*Každý čtvrt míle se mění. Já začínám.*“
- Pokazit: © hodí vlastní mošnu Vaškovi — „*Od toho tu jsi.*“ — biřic jako nosič; Vašek si to ponese do večerní zkoušky poctivosti; (d) tempo-komentář na Anetu s krosnou — „*Kdo veze krám, ať drží krok.*“ — dvojité ostří: krutost k milence jako krytí vztahu, a Aneta ví, že to je maska, což bolí stejně.
- Čte: **Klára přímo** — žádné okno jí nedá čistší pozorování než pochod vlastního oddílu; nikdo cizí u toho není, takže cokoli Radovan udělá, dělá „bez publika“.

DK5 — Cizí zápisník (kdykoli W2–W4). *Setup:* karta už dnes říká „sleduj, kdo si zapisuje“ a jmenuje Blanku jako falešnou stopu — povyšuji na povinnost: „*Aspoň jednou dnes toho člověka konfrontuj.*“ (Řeší zároveň Blančin den bez ohrožení — POV riziko č. 6.)

- Charakterní: (a) v ústraní, otázka, vyslechne odpověď a přijme ji: „*Dnes se každý dívá každému do rukou. I já.*“
- Pokazit: (b) veřejně notýsek zabaví a čte nahlas; © nechá ji „preventivně“ hlídat nejhoupějším možným způsobem — okatě.
- Čte: Blanka (dostane svou obrannou scénu — pro ni nejlepší scéna dne), Klára (u (b) má potvrzenou pomluvu skoro celou).

DK6 — Verdikt nad baladou (W5, volitelná).

- Charakterní: (a) po baladě beze slov pošle Vlastimilovi džbán — řemeslo uznává řemeslo; (b) mlčí.
- Pokazit: © „*Pěkná píseň. Pravdu ale určuje úřad.*“ — veřejný chlad v nejteplejší chvíli večera.
- Čte: celý sál; poslední zrnko na Klářínu váhu těsně před hlášením.

Napojení na Kláru: její tři pozorování (fix §2.1) se přestávají „sbírat“ a začínají *odečítat z Radovanova skutečného chování*. GM nic neinscenuje — jen zajistí setupy DK1 a DK3 (jedna věta Hedvice, jedna Blažejovi). Když Radovan hraje charakterně, pomluva se rozpadá; když hraje pýchu, Klára doručí škodlivé hlášení **a bude mít pravdu** — což je legitimní temný konec, který klišé-fix výslovně povoluje. Nově navíc platí: Radovanův osud je fér — prohrál si ho sám.

GM fallback: pokud hráč situace nehraje (pasivita, ne volba), GM zinscenuje DK1 a jedno tiché zastání (upravená podoba protievidenčních beatů z klišé §2.1 — místo neexistujícího sluhy zastání dítěte). Karta hráče má přednost, režie je záloha.

Hodnocení modulu: Silnější než původní fix — přesouvá „zasloužení epifanie“ z režie na hráče a dává Radovanovi to, co mu POV diagnóza přeje: obsah, který není špionážní defenziva. Hlavní riziko: hráč začne slušnost *předvádět* (kamera-herectví) — proto je instrukce „mimochodem, žádné gesto pro diváky“ přímo v textu karty, ne v GM poznámce. Druhé riziko: šest situací je moc na zapamatování — ale nejsou to úkoly, jsou to *reflexy v situacích, které přijdou samy* (jídlo, kmen, pochod, dítě s uhlím se přihodí tak jako tak). Kartička unese odrážkový seznam šesti řádků.

4. Postavy s hluchými místy — roztáhnout, nebo agenda?

Obecný verdikt: **skoro nikde neroztahovat**. Hluchá místa vyplňovat agendou jen tam, kde hráč trpí; kde je prázdná tematické (Matyášovo nesení nejistoty, Vavřincova pauza mezi zpovědními okny), nechat a jen říct hráči v předbriefu, že je to záměr.

A4 Hedvika — agenda (největší dluh hry)

- W2.5 je její jeviště** (§1.1): vydává ranec, rozhoduje o pořadí a porcích. Karta: „*Komu dnes dáš nejlepší kus? Koho obsloužíš poslední? Nikomu to nevysvětluj.*“ — tichá mateřská moc, a zároveň nácvik večerního gesta s mísou (klišé §4.6), které tím přestane být izolovaný nápad a stane se refrénem její role.
- Testovací věty dostávají mechaniku a adresáta** (dnes „deklarovaná aktivita bez opory“): karta — „*Třikrát za den nahlas, jakoby nic, předhod' útržek z té noci: ‚Hlídka v plné síle, co?‘ / ... nikdo se nedoví, kdo komu klíče — taky to tak slýchám.*“ (doslovný útržek, který jsi tu noc zaslechla — jen ten, kdo u toho byl, pozná svá vlastní slova) / „*Někdo si tu noc přispal.*“ Sleduj, kdo cukne.“ GM opora: Blažejova karta dostane reakční instrukci (při citaci „jeho“ věty nebo slov z kuchyně mu na okamžik ztuhne ruka) — signál existuje, hra na kočku a myš se hraje z obou stran. (Po opravě kánonu je jeho pojistka „klíče na mém opasku“ — a večer ji rozbije opasek pod pultem, viz §6.8.)
- NL17.B3: deklarovaný svědek.** Jede s Anetou k jednání o brnění ve W4 (karta A4-linky to už připouští — povýšit na instrukci). Volba: přihazuje ze svého / mlčí a pamatuje si.

4. Verdikt: neroztahovat, agenda. Díra W3—návrat se zkracuje z 4,5 h na ~2 h (oběd 12:20, svědectví 15:30–16:30) a zbytek unesou testovací věty.

B4 Matyáš — mikro-beaty, katarzi nevracet

1. **Návrat — Q9b follow-up:** Vavřinec vrací hrnek od odvaru. Matyášovy možnosti: (a) „Zabral?“ a nic víc; (b) mlčky kývne; © nabídne druhý odvar „na cestu domů“. Třicet vteřin, dva štvaní muži, jediný vztah bez tajemství — přesně ten mezibeat, který POV pohřešuje.
2. **Havlovo rameno explicitně do návratu** (choreografie ~17:00) — dnes „kdykoli“, tedy nikdy.
3. **Karta, jedna věta:** „*Zůstat na tomhle břehu není prohra. Je to rozhodnutí — a uneseš ho jen ty.*“ (POV: hráč musí vědět, že volba-památník je volba; kánon N6 — přejít lze, ale je to volba.)
4. **W2.5 obchůzka puchýřů** — profesní servisní kolečko se suchým humorem („ukáž nohu, nedělej hrdinu“). Dává mu pozitivní beat a alibi mluvit s kýmkoli.
5. Pojistku z modulu M1 („*utahuj si z písňě, ne z jezdce*“) na kartu už při plném obsazení — vyřazovací plán to sám doporučuje.

B3 Blanka — agenda (ohrožení + vyplněný návrat)

1. **Garantovaná konfrontace Radovanem** (DK5 v §3) — její tajemství konečně něco stojí.
2. **Koncept dopisu na návratu** (§2.2) — hluchý úsek dostává její nejlepší činnost: psaní.
3. W3 nechat hluché — po dvou zásazích výše je její křivka zdravá; třetí zásah by z intelektuálky udělal štvance, což je Vavřincova barva, ne její.

A3 Bartoloměj — tři pojistky proti prázdnému dni

1. **Modlitba před jídlem ve W2.5** — jediný beat dne, který iniciuje on; teplý, krátký, nepodmíněný.
2. **NL8 pod GM dohledem:** pokud do W3 neproběhla, GM Kláře šeptne: „*Kaplan má dnes trpělivé ucho.*“ (Jedna věta; NL8 je pro obě strany nejlepší „lidský“ beat.)
3. **Vlastní stake — Anetin dluh se aktivuje** (§6.4): poprvé může být sám v pokušení.
4. Předbrief natvrdo (POV to žádá): „tvůj den vyrábějí ostatní; tvoje hra je čekat dobře.“

B1 Havel — agenda na obou koncích dne

1. **W1: ranní čtení trasy** — před kostelem (dovnitř stejně nejde) svolá oddíl B: dvě věty o terénu, počasí, kudy dnes půjde zvěř. Profesní rituál, opener sporu „kniha vs. les“ s Blankou.
2. **W5: rekonstrukci krádeže při výslechu přednáší on** (§6.2) — z diváka finále se stává korunní svědek.
3. **F1–F4: zahlédne předání** (§6.2).

4. Čtvrtá volba tábora na kartu: *(d) v noci tábor sám obejít a promluvit s nimi* — čin-volba, kterou klišé §4.6 doporučuje zrcadlit od Vaška.
5. **Škola stop pro děti ve W2.5** (P4 v §5) — teplý profesní beat navíc.

D4 Ctibor — ranní agenda + publikum v poledne

1. **W0: vojenská inspekce** — obchází rance a řemení výpravy, kope do uzlů: *„Tohle ti spadne do zad za hodinu.“* Ranní přítomnost, charakterní expozice, materiál pro D.
2. **W1: demonstrativně zůstane před kostelem** — s Havlem (viz §5, „dva staří vlci“). Jeho mlčení u mše je první čitelné mlčení dne pro meta-quest D.
3. **Fáma má premiéru ve W2.5** před plným publikem (§1.1) — nasazovat krycí historku v 15minutové zastávce byl nesmysl; u oběda ji slyší všichni včetně Doroty.
4. **„Tři podivné věci“ dostávají odběratele a deadline:** šlechtic se u výsledku ptá starého vojáka jako prvního z oddílu D: *„Ty jsi byl na vojně. Co ti dnes nesedělo?“* (řádek do podkladů šlechtice).
5. Smutek — karta, závěr: *„Jestli večer vyhraje krysa, budeš jediný, kdo ví, že vyhrál pohřeb beze jména. Smíš to unést mlčky.“* (POV: kontradikce i v emoční vrstvě, nejen v zápletkce.)

D2 Dorota — dva dotečky, jinak nechat

1. **W0: proviantní pošťuchování s Hedvikou** — dvě profesionálky přes jídlo a pití si navzájem hodnotí zásoby (§5). Zaplňuje mrtvé ráno oběma.
2. **Adresný hrot do návratového šeptu** (POV návrh, přijímám doslova): *„Kupec z Kutné Hory seděl u stolu. A komu jsi to říkala ty?“* — vina dostane tvář.

A1 Blažej — odpoledne nechat defenzivní, tři kotvy

1. **NL3 explicitně na kartu:** *„Možná ti odpoledne přivedou pytláka. Je to tvůj soud v malém — a ty dnes soudíš rád, protože soudit druhé je snazší než zpovídat sebe.“* Beat už existuje (volba „předvést Blažejovi“), jen o něm Blažej neví; přitom je to zrcadlo jeho večerní soudcovské role i jeho pokrytectví.
2. **Setup DK3** (§3): u brodu mu ujedou nervy na kreslící dítě — druhý odpolední mikro-beat, diegeticky ukotvený v jeho strachu ze záznamů.
3. **Vede finalizaci zápisů A na návratu** (§2.2) — velitelská tečka místo čirého dozoru.
4. Víc ne — jeho prázdné odpoledne je daň za W5, kde má čtyři úkoly; runbook (§2.2) mu je aspoň seřadil.

D3 Přibyslava, D1 Vlastimil, A5 Eliška — drobnosti

- **Přibyslava:** soucit na kartu („*Někdy si nejsi jistá, jestli prsten schováváš před šibenicí, nebo pro něj.*“); vymáhání mlčení viz §6.7. Měkké odpoledne nechat — rutina je její maska a funguje.
- **Vlastimil:** sloka-premiéra ve W2.5; věta na kartu o Kronikářce („*Nosí ti útržky; plat' veršem.*“ — POV nález č. 3, vazba je dnes jednostranná); večerní otázka Přibyslavě viz §6.7.
- **Eliška:** v krčmě před výpravou (runbook fáze 0); Q7-zrcadlo jako chráněná položka fáze 1 — už ne „pokud zbyde čas“.

5. Pozitivní mezibeaty — menu s hodnocením

Zásady tónu (hra je tajemná, tísnivá, detektivní — a má tak zůstat):

1. Humor jen **diegetický** — z postav a situací (puchýře, handrkování o ceně, dvě ženské profesionálky nad proviantem), nikdy gag vložený zvenku. Proto sem nepatří sborový zpěv na pochodu ani vkládané soutěže — obchůzka felčara, kramářčino smlouvání a staří vojáci před kostelem vyrobí komedii samy.
2. **Teplo ≠ bezpečí.** Nejlepší teplé beaty dál nesou informaci (u oběda jsou vidět tiky; kdo si sedl stranou, čte oddíl D). Hráč si oddechne, hra ne.
3. **Dávkování:** max 1–2 světlé beaty na okno. Kontrast funguje jen vzácný.

#	Beat	Okno	Kdo	Proč to unese tón	Verdict
P1	Oběd u padlého stromu jako celek	W2.5	všichni	jídlo v poli je dobově i žánrově „oddech uvnitř nebezpečí“ — přesně mezi vyhlídkou (napětí) a Talmberkem (tlak)	zavést (§1.1)
P2	Bartolomějova modlitba před jídlem	W2.5	A3	ticho a společenství, žádná vata; jeho jediný světlý beat	zavést
P3	Hedvičin „nejlepší kus“	W2.5 + W5	A4	mateřská moc beze slov; večer se gesto vrátí jako volba	zavést
P4	Havlova škola stop — lovčí ukáže dětem (a komu chce) čerstvou stopu, pírko, ohryz; pět minut čtení krajiny na okraji ležení	W2.5 (přip. pochod oddílu B)	B1, děti	profesní jistota místo gagu; zároveň brousí přesně tu dovednost, kterou odpoledne potřebuje meta-quest B — teplo, které pracuje	zavést (0 nákladů)
P5	Matyášova obchůzka puchýřů	W2.5	B4	suchý felčarský humor; služba druhým	zavést
P6	„Dva staří vlci“ — Ctibor a Havel před kostelem	W1	D4, B1	dva mlčenliví chlapi, řeči na půl úst — za celou mši padnou tři věty („V kostele jsem byl. Jednou. Stačilo.“); oběma vyplní mrtvé ráno	zavést
P7	Dorota × Hedvika: audit proviantu	W0	D2, A4	profesní špičkování; zaplňuje dvě mrtvá rána	zavést
P8	Anetino mini-kramaření (stuhý, jehly, švestky)	W2.5	C2	obchodní divadlo je její maska — teplé navenek, kalkul uvnitř	zavést (volné)
P9	Vlastimilova sloka-premiéra + Kronikářčiny verše	W2.5	D1, dítě	tvůrčí radost; navíc plní jeho quest sběru útržků	zavést
P10	Latinská výměna Blanka × Bartoloměj	W1	B3, A3	už existuje jako koncept — nově dostává hotový skript (§5.1), aby se dala skutečně sehrát	zavést se skriptem

Hodnocení: P1–P5 jsou jádro (jedno okno + tři servisní beaty); P6–P10 jsou beaty zdarma — jedna věta či kartička navíc, žádný GM úkon.

5.1 P10 — Latinská výměna (hotový skript na karty B3 a A3)

Kontext: L1b.B2 — Blanka u kostela „testuje kaplanovu latinu“: ověřuje si, jestli je Bartoloměj skutečný klerik, nebo venkovský předřikávač. Skript je krátký (8 replik, z toho 2 české), obě karty ho dostanou celý i s výslovností; hráči se učí jen svou půlku.

#	Kdo	Replika	Význam / poznámka	Výslovnost
1	Blanka	„Pax tecum, pater.“	Pokoj s tebou, otče. (Zdvořilý úvod — a signál, že umí.)	[pax tékum, páter]
2	Bartoloměj	„Et cum spiritu tuo, filia.“	I s duchem tvým, dcero. (Liturgická odpověď — reflex.)	[et kum spírítu túo, filia]
3	Blanka	„Quid est veritas?“	„Co je pravda?“ — Pilátova otázka. Past: tuhle frázi zná každý, kdo kdy viděl evangelium.	[kvíd est véritás]
4	Bartoloměj	„Est vir qui adest.“	„Muž, který stojí zde.“ — středověká přesmyčka písmen slova VERITAS; protiotázku zná jen skutečně študovaný klerik. Blanka pozná, že mluví s rovným.	[est vír kví adest]
5	Blanka	„Non omnis qui legit intellegit.“	„Ne každý, kdo čte, rozumí.“ (Přítlačí — poslední zkouška, i drobné rýpnutí.)	[nón omnis kví legit inteligit]
6	Bartoloměj	„Et non omnis qui tacet nescit.“	„A ne každý, kdo mlčí, neví.“ — tečka. (Tematický klíč celé hry; kaplan jím bezděky popisuje sám sebe.)	[et nón omnis kví tacet nescit]
7	Blanka	(česky, s úsměvem) „Uznávám, otče. Latina ti slouží.“	kapitulace = uznání	—
8	Bartoloměj	(česky) „Deo gratias. I tvé gramatice.“	jemný humor na závěr	[deo gráciás]

Poznámky pro hráče (na obě karty): Výslovnost je česká kostelní — čte se, jak je psáno; jen *qui* = [kví], *gratias* = [gráciás]. Kdo uvízne, řekne česky „Řekni mi to po našem, otče“ a výměna doběhne česky — funguje i zkrácená na repliky 3–4. Mluvte nahlas: okolostojící nemají rozumět, mají slyšet, že si ti dva rozumějí. (Bonus: oddíl D si legitimně zapíše „mluvili spolu řečí, které u kostela nerozuměl nikdo“ — i teplý beat krmí MASKU.)

Hodnocení: Osm krátkých replik, z toho polovina liturgické reflexy — naučitelné za deset minut. Přesmyčka v řádku 4 je skutečná středověká slovní hříčka; řádek 6 je jediné místo, kde si autor dovolil tezi hry říct latinsky nahlas — a schoval ji tam, kde jí nikdo z postav nerozumí.

6. Co ve hře chybí — nové vazby a záplaty děr

6.1 Vavřincova profesní vsuvka: pečeť tubusu (garantovaná)

POV: expert, který celý den nesmí být expertem. Hra přitom od _08 má přesně ten předmět, který to spraví: **Havlův tubus #L3-E (L3.B7b)**.

Vyjasnění pečeti (bod v kurátora): Pečeť je **na tubusu samotném** — vosk přelitý přes šňůru, která stahuje víčko pouzdra. Na žádné listině být nemůže: tubus je prázdný podvrh, žádná listina neexistuje (a přesně to z něj dělá důkaz). S kánonem Bylinkového ortelu („Přibyslava do něj té noci tajně nahlédla“) se to srovná jedním řemeslným detailem, který doporučuji doplnit do [bylinkovy_ortel_final](#) (→ _04): **pečeť je amatérsky litá — šňůru lze zpod ztuhlého vosku vyvléknout a zase vrátit, aniž se pečeť poruší**. Přesně to Přibyslava té noci udělala (nahlédla, vrátila, mlčí); tubus proto Havel najde „zapečetěný“. A přesně to je také to, co pozná písař: *pečeť, pod kterou se dá protáhnout šňůra, není pečeť — je to divadlo pro někoho, kdo nikdy neviděl*

kancelář. K tomu studený otisk a narychlo řezaná matrice. Vavřinec tedy **kontroluje tubus samotný** (uzávěr, vosk, otisk) — ne obsah.

Beat: Havel umí číst les, ne vosk — GM/karta: „*Pečeť at' posoudí písař.*“ Vavřinec ve W4/na návratu tubus prohlédne a pozná, co nikdo jiný nepozná: **podvrh**. Jeho volby: (a) říct to nahlas celému oddílu B; (b) říct to jen Blažejovi (loajalita velení — a Blažej má konečně důvod na Vavřince pohlédnout s respektem, ne podezřením); © nechat si to do výsledku a říct to před šlechticem. Každá varianta krmí meta-quest B (rozlišit nastražené stopy od pravých — přesný krok 5 sklizně). Jeden beat: štvaneček je na třicet vteřin nejlepší široko daleko, mezioddílová vazba A×B, nulová rekvizita navíc.

6.2 Havlovo finále a ozvěna jeho volby

1. **Rekonstrukci krádeže při výsledku přednáší Havel** (ne anonymně „oddíl B“): šlechtic se ptá po stopách — oka, ohniště, tábořiště, jamka u kamene, tubus — a Havel odpovídá jako svědek-profesionál. Do podkladů šlechtice jedna otázka navíc, mířená přímo: „*A ten tábor v lese. Kdo o něm věděl?*“ — Havel v tu chvíli před celým sálem drží svou celodenní volbu v ruce ještě jednou.
2. **Ozvěna bilance:** režijní poznámka do choreografie krčmy — GM předává vzkaz F1–F4 Bětce tak, aby to **Havel zahlédl**. Nic se nevysvětluje; lovčí pozná předání a pochopí, že se rozhodovalo i o něm. (U Matyáše je nevědění pointa — u Havla byla jen díra. Tohle ji zavírá za jednu režijní větu.)

6.3 Klára — pátá větev finále: „obrátit zbraň“

K variantám hlášení (pravda / lež / neutrální / útěk) přidat **(e) přejít k Radovanovi**: říct mu všechno a nabídnout Štěpána — „*Chceš vědět, kdo se ptá? Nekupuj mlčení. Kup si lazebnici: místo pro lázeň v Talmberku, a já ti povím, kdo platí za tvou hlavu.*“ Zrcadlí Radovanovu protinabídku (ta už v kartě je — teď může iniciativa vzejít z obou stran) a dává Kláře jediné, co jí POV chybí: hněv jako aktivní tah. Důsledek nechat otevřený a temný: Štěpánova pomsta nezmizí — jen změní adresu.

6.4 Aneta — dluh ze Sázavy se aktivuje (rozepsáno, bod vi kurátora)

Kánon: Před patnácti lety Aneta vytáhla ze studené Sázavy mladého duchovního, který spadl z mostu — Bartoloměje ([postavy_komplet_13.md § C2](#)). Jeho karta s aktivací už napůl počítá: „*Aneta tě dnes možná osloví... Pokud ti tiše připomene Sázavu, víš, oč jde*“ (§ A3, bod 5) — jenže dnes zná jen jedno použití (přímluva u Hanuše). Návrh: dát Anetě **čtyři způsoby, jak s dluhem naložit**, každý s jinou motivací a jinou cenou. Karta dostane otázku, která je rámuje: „*Bartoloměj ti dluží život. Patnáct let je to tvoje nejčistší jmění — jediná položka, kterou nevedeš v účtech. Dnes máš poprvé důvod ji utratit. Uděláš to?*“

(a) Kněz jako posel — utratit dluh za Radovana.

- *Co udělá*: požádá Bartoloměje, aby Radovanovi mezi čtyřma očima vyřídil varování („někdo si všímá jeho cest do Hory — ať dnes nikomu nevěří“).
- *Motivace*: Aneta tuší sledování a ví, že sama Radovana varovat nemůže — každá chvíle o samotě s ním žije přesně tu optiku („úplatek“), před kterou ho chce varovat. **Kaplan je jediný člověk ve výpravě, se kterým může kdokoli mluvit o samotě, aniž to vzbudí jedinou otázku** — duchovní rozhovor je neprůstřelné alibi. Bezpečnější kanál neexistuje.
- *Cena*: musí Bartolomějovi odhalit, že mezi ní a purkrabím něco je — nebo ho nechat, ať si to domyslí, což je totéž. Dluh života se mění v poštovné; kaplan od té chvíle nese její tajemství, a ona ví, že mu tím naložila další závaží. Poprvé v životě jde její láska přes její kalkul — to je pro ENTJ obchodnici největší přiznání dne.
- *Riziko*: Bartoloměj smí odmítnout roli posla (viz protistrana níže) — a pak Aneta stojí s odkrytou kartou a bez kanálu.

(b) Koupit mlčení — utratit dluh ze strachu.

- *Co udělá*: požádá ho, aby „neviděl“, co dnes případně zahlédl — šept s Přibyslavou o lektvaru (W0), její zájem o tvrz u Ledečka, cokoli.
- *Motivace*: čistý strach. Neví, co kaplan ví; ví jen, že je jediný člověk, kterému se dnes svěřuje půlka výpravy, a že jeho mlčení má cenu zlata. Pojistka je její přirozený jazyk — pojišťuje zboží, vozy, průjezdy; proč ne sebe.
- *Cena*: tady dluh života degraduje na hotovost — a ona to **uslyší, když to vysloví** („zachránila jsem ti život — tak dnes nic nevíš“). To je přesně ten moment výčitky, který roli podle POV chybí: manipulace, která se jí poprvé zprotiví v ústech. Bartoloměj plošné mlčení odmítne („*Mlčím, kde mlčet mám. Neprodávám to.*“) — takže reálně nekoupí nic; jen se dozví, že se bojí, a kaplan taky.
- *Kdy sáhne po (b)*: pokud během dne dostane ránu (Klára ji zahlédne u tvrze, Radovan dostane dopis a zpanikaří) — (b) je volba špatného dne.

© Přímluva u Hanuše — utratit dluh za obchod (kanonická větev).

- *Co udělá*: tiše připomene Sázavu a požádá, ať se kaplan přimluví u pana Hanuše za její obchodní zájem (průjezdní práva; výhledově legalizace tvrze).
- *Motivace*: business as usual — dluh je kapitál a kapitál se má otáčet. Nic osobního neprozrazuje, nic neriskuje; nejracionálnější použití.
- *Cena*: utratí perlu za peníze. A protože Aneta není hloupá, ví to — patnáct let čistého vděku vymění za jednu položku v účetní knize. Právě lacinost té směny je důvod, proč celé roky nesáhla po dluhu vůbec. (Kanonická volba Bartoloměje: pomoci = „lidský dluh splacen“, nebo profesionálně odmítnout = „dluh tě dál tíží“ — zůstává beze změny.)

(d) Nechat dluh spát.

- *Co udělá:* nic. Možná se u kostela na kaplana o vteřinu déle podívá.
- *Motivace:* dluh je jediný vztah v jejím životě, který **není** položka. Nechat jednu věc neoceněnou je její soukromý přepych — důkaz (sobě samé), že ještě nekalkuluje úplně všechno.
- *Cena:* dnes žádná. Ale pokud se den zvrtné — Radovan padne, tvrz se provalí — bude do smrti vědět, že měla v ruce páku a z pýchy na vlastní čistotu ji nepoužila. (To je legitimní tragická větev, ne selhání.)

Bartolomějova protistrana (doplnit do karty A3, naváže na stávající bod 5): u (a) smí vyhovět jako splátku *lidského* dluhu (není to svátost — jeho karta ten rozdíl už zná), **nebo** odmítnout roli posla a nabídnout vlastní kompromis: „*Vzkazy nenosím. Ale zajdu za ním sám od sebe — a řeknu mu, ať si dnes hledí, komu věří.*“ (kněz jedná z vlastní vůle, ne jako nástroj — jemný, ale zásadní rozdíl, a pro hráče A3 konečně vlastní rozhodnutí s cenou); u (b) odmítne vždy, laskavě a neúplatně; u © kanonická volba. Ve všech větvích platí: **poprvé za den má Bartoloměj vlastní stake** — někdo nechce jeho útěchu, ale jeho služby.

Vedlejší zisk pro detektivní vrstvu: pokud Aneta zvolí (a) a Bartoloměj pak vyhledá Radovana, vzniká řetěz, který může zahlédnout Klára — kramářka mluví s knězem, kněz s purkrabím. Nic z toho není podezřelé samo o sobě; dohromady je to stopa. Oddíl C („kdo komu dluží“) dostává materiál přesně ve své měně.

Hodnocení: (a) je dramaturgicky nejbohatší (doporučuji GM v předbriefu Anetě naznačit, že kanál existuje), (b) nejtemnější a nejlépe plní POV-mezeru výčitky, © drží kánon, (d) je tichá tragédie. Všechny čtyři jsou hratelné bez GM zásahu — stačí text na kartách C2 a A3.

6.5 Ludmila — ventil

Karta, jedna věta: „*Jednou za den smíš zvýšit hlas. Vyber si kdy.*“ Doporučené místo (do GM poznámky, ne na kartu — volba musí zůstat její): u kamene, na Blančinu nabídku — „*Vyříd' svému pánu, že Boží mez není zboží.*“ Jedna věta dává hráčce celodenní vnitřní hru (kdy „to“ použít — a co když to nepoužije?) a roli přesně ten hněv, který jí scénář dosud zakazoval, aniž rozbije tichou polohu postavy.

6.6 Radovanovo ospravedlnění — debrief

Do debrief podkladů: GM po hře Radovanovi řekne, co jeho tiché volby (DK1–DK6) udělaly s Klářiným hlášením. Uvnitř hry to nesmí zaznít (neviditelnost je design) — po hře je to nejcenější věta, kterou si hráč odnese.

6.7 Přibyslava × Vlastimil — jedna otázka, dva opravené oblouky

Fix balady dává Vlastimilovi půlvjem („*koutkem oka jsi zahlédl, jak se bylinkářka shýbá...*“). Povýšit ho z lore na **večerní beat**: po baladě, v tichu dozvuků, GM Vlastimilovi připomene půlvjem a ten se Přibyslavy zeptá — přímo, bez sálu: „*Cos to tenkrát v noci zvedala z podlahy?*“ Tím se řeší dvě diagnózy najednou: **Přibyslavino mlčení konečně něco stojí** (jediná otázka, kterou neodbyde bylinami — její čtyři odpovědi už v kartě má: lhát / mlčet / půlka pravdy / vydat prsten) a **Vlastimil dostává vlastní zaváhání** (jeho jediná vnitřní trhлина přestává být závislá na cizí iniciativě). Pojistka: otázka padá až *po* baladě — triumf mu nikdo nebere, pochybnost přichází jako kocovina.

6.8 Opaskový řetěz L2 (body i + ii kurátora) — **kánon opraven 2026-07-19**

Co se stalo: „Klíče v koši“ byl historicky mylný detail — klíče od komor nosil velitel hlídky u sebe, na opasku. Opraveno přímo v živých souborech (5 výskytů): [linky_detaily_10.md](#) (L2 Beat 3 + Napětí V2), [postavy_komplet_13.md](#) (karta A1 + GM cue řádek 15), [archiv_zaver_debriefing_03.md](#) (Blažejova odpověď šlechtici). Nová pojistková věta: „*Včera v noci jsem byl spokojen — všechno bylo, jak má být. Klíče na mém opasku, hlídka v plné síle.*“

Co tím vzniklo zadarmo (smeč pro Mariku): Kliše fix #6 mění Marikinu repliku na „*Odešel jsi moc brzo. A nechal jsi u mě opasek — mám ho pod pultem.*“ Dokud klíče „ležely v koši“, byl opasek jen důkaz nevěry. **Ted' je to důkaz o klíčích:** opasek = klíče; nechal-li opasek u Mariky, klíče té noci nehlídal — jeho vlastní pojistková věta z vyhlídky je vyvrácena předmětem, ne svědectvím. A kánon to podpírá dokonale: Marika bydlí *nad ratajskou krčmou* ([linky_detaily_10.md § 2.2](#)) — opasek leží pod pultem **téže místnosti, kde Blažej večer šlechticovi opakuje svou lež.**

Řetěz (pro GM, jedna kartička):

- W2 vyhlídka:** Blažej nahlas — „*Klíče na mém opasku...*“ (pojistka; Hedvika slyší, GM potvrdí hlas z kuchyně).
- Den:** Hedvičiny testovací věty (§4/A4) vracejí opasek a útržky z noci do oběhu; Blažejova ruka tuhne.
- W5 fáze 1:** „host z města“ / Marika — věta o opasku pod pultem. Hedvika slyší; Eliška vidí Hedviku (stávající řetěz L2.B8 beze změny).
- W5 fáze 2 (výslech):** Blažej lež zopakuje šlechticovi („*Muži na hradbách, klíče na mém opasku.*“ — debrief skript, opraveno). Hedvika sedí v místnosti, kde ví, že pod pultem leží opasek. Její volba (říct / mlčet / gesto s mísou) tím dostává maximální napětí — už nepotřebuje odvahu tvrdit, potřebuje jen ukázat.

5. **GM pravidlo:** opasková věta (fáze 1) musí zaznít **před** výsledkem (fáze 2) — runbook §2.2 to už zajišťuje. Volitelná tečka pro tvrdý konec: Hedvika může beze slova položit na pult před Blažeje mísu — a vedle ní opasek.

Do zpracování (S3 dle [zpracovaci_plan_01.md](#)): klíše fix #6 provést s tímto zněním a doplnit GM poznámku „opasek = klíče“ k cue NPC-9 / intervenci #8; less-is-more náhradu R4 (host z města místo herečky) beze změny.

7. Souhrnná akční tabulka

Pracnost: S = věty na karty/cue-list, M = odstavce/nový beat, L = nová sekce. Priorita: 1 = zpracovat určitě, 2 = doporučeno, 3 = na zvážení kurátora. Cílové verze souborů: viz [zpracovaci_plan_01.md](#) (kroky S2–S6).

#	Zásah	Soubory	Pracnost	Priorita
0	Opaskový řetěz — kánon klíčů (§6.8)	linky_10, postavy_13, debrief_03	S	hotovo 2026-07-19; zbytek (Marika znění + GM kartička) v S3
1	W2.5 Polední zastávka (okno, pravidla, ranec, přesuny beatů)	linky (trasa, synchronizační okna), postavy (A4, A3, D4, B4, C2, D1, B1, cue-list), oddílové karty D	L	1
2	W3.5/W4 rozdělení (Ledečko × Kuchelník; nikde se nebrodí)	linky, index, cue-list (checklist v §1.2)	S	1
3	W3 odlehčení (přesuny dle §2.1)	linky (W3 sekce), cue-list	S	1
4	W5 runbook + přesuny na návrat (zápisy, Blančin koncept, NL17, Eliška fáze 0)	linky (W5), oddílové karty, postavy (B3, A1, A5), podklady šlechtice	M	1
5	Radovan — Dvoji kniha DK1–DK6 (+ setupy Hedvika/Blažej + fallback)	postavy (C1, A4, A1, C3-vazba), linky (L1a pozorování)	M	1
6	Hedvika: ranec + testovací věty s adresátem + svědek NL17.B3	postavy (A4, A1), linky (NL17)	S/M	1
7	Havel: ranní čtení trasy, mluvčí rekonstrukce, zhlédne F1–F4, volba (d), škola stop	postavy (B1), linky (W5 choreografie), podklady šlechtice	S	1
8	Vavřinec: pečet' tubusu (3 volby) + řemeslný detail pečeti do kánonu	linky (L3.B7b návaznost), postavy (A2, B1), bylinkovy_ortel_final → _04	S/M	1
9	Bartoloměj: modlitba u oběda, NL8 pojistka, předbrief natvrdo	postavy (A3, C3), cue-list	S	2
10	Matyáš: Q9b follow-up, rameno do návratu, věta o břehu, puchýře	postavy (B4, A2), cue-list	S	2
11	Ctibor: inspekce W0, před kostelem, fáma-premiéra W2.5, odběratel podivností, smutek	postavy (D4), podklady šlechtice	S	2
12	Přibyslava×Vlastimil: večerní otázka (+ soucit-věta, Kronikářka-věta)	postavy (D3, D1), linky (W5 dozvuky)	S	2
13	Aneta: aktivace dluhu (4 možnosti, §6.4) + Bartolomějova protistrana	postavy (C2, A3)	S/M	2
14	Klára: větev (e) „obrátit zbraň“	postavy (C3), linky (L1a finále)	S	2
15	Ludmila: „jednou smíš zvýšit hlas“	postavy (A6)	S	2
16	Dorota: proviant s Hedvikou, adresný hrot	postavy (D2), cue-list	S	2
17	Blažej: NL3 na kartu, setup DK3, vede zápisy A	postavy (A1), oddílová karta A	S	2
18	Blanka: koncept dopisu na návratu + latinský skript P10 (konfrontace je v #5)	postavy (B3, A3), linky (L1b.B5, L1b.B2)	S	2

#	Zásah	Soubory	Pracnost	Priorita
19	Radovan debrief-poznámka	režijní bible / debrief podklady	S	3
20	Menu P6–P9 (vlci, proviant, kramaření, sloka)	postavy (věty na karty)	S	3

Doporučené pořadí zpracování: viz [zpracovaci_plan_01.md](#) — nejdřív předpoklad nula (catch-all struktura + schválené fixy klišé a less-is-more), pak #1–#4 (osa dne), pak #5–#8 (čtyři největší dluhy vůči hráčům), zbytek po dávkách. Po zpracování regenerovat index a agentskou mapu (kroky S5).

Co vědomě nenavrhuji: třetí zpovědní okno (prázdnota mezi dvěma je Vavřincův den), jakýkoli obsah pro Matyášovo pozdní odpoledne nad rámec dvou mikro-beatů (nesení nejistoty je pointa), dofukování Elišky do dne, sborový zpěv a soutěže (tón), přecházení brodů (trasa vede po východním břehu tam i zpět), nové NPC a nové rekvizity kromě rance s jídlem (produkce je na hraně kapacity — všech 20 zásahů výše si vystačí s tím, co už se veze).

Konec návrhů — verze 02. Dokument je zásahový plán k rozhodnutí kurátora; kromě položky #0 (kánon klíčů, hotovo) není nic propsáno do masterů. Postup a pořadí zpracování:

[zpracovaci_plan_01.md](#) .