

Nerozhodnuté varianty — verdikty a doporučení

Verze: 01 (2026-07-05) · Navazuje na [audit_hry_celkovy_01.md](#) (odkazy na DÍRY a errata E-čísla).

Ke každé otevřené věci dávám: verdikt, zdůvodnění, a implementační detail v hloubce, kterou zvládne propsat Claude Code s levnějším modelem. Verdikty ber jako doporučení silného názoru — kde nabízím alternativu, píšu to výslovně.

1. Vašek & osud Lísky

([vasek_stara_vs_nova_cest_tipy_01.md](#))

Verdikt: TIP 3 (Tři kritické momenty) jako páteř + TIP 6 (Soud v krčmě) jako tečka. TIP 1 (bodová tabulka) zachovat jen jako GM rozhodčí pomůcku, ne jako živé účetnictví.

Zdůvodnění. Jsi jediný GM v terénu, souběžně hlídáš ~15 dalších intervencí a šifrovačku. Kontinuální bodové účetnictví (TIP 1 samostatně) v reálném čase neuhlídáš a nikdo ti ho nekontroluje. Tři pevné uzly se dají odpočítat na prstech jedné ruky a pokrývají 90 % dramatické váhy. Bodová tabulka zůstane v příloze jako **rozhodčí klíč pro sporné situace** (např. Vlastimil zmíní přezdívku v baladě, Aneta zobchoduje informaci) — GM ji použije večer při určení F1–F4, ne průběžně.

- **TIP 2 (Hlasitý zvon) — zamítnout.** Meta-zvuky rozbíjejí přesně tu diegezi mlčení, na které L5 a L6 stojí.
- **TIP 5 (Líska na scéně) — zamítnout** z produkčních důvodů: šlechta (jediný zdroj komparsu) přijíždí až večer, na trase nikoho nemáš. Krásný nápad do jiného ročníku.
- **TIP 7 (konsekvence až ráno) — zamítnout jako primární** (večer by neměl tečku), ale **přijmout jako epilog:** den po hře pošli Bětce a Vaškovi krátký odstavec prózy rozvíjející doručení vzkaz F1–F4. Levné, doznívá to.
- **TIP 4 (protichůdná pověření) — už fakticky pokryto:** Běťčin otcův vzkaz „udělej s tím, co uznáš“ existuje a Vaškův tlak zajišťuje varianta IV (vzkaz s podmínkou), která je od [postavy_detaily_06](#) kánonem u Blažejovy zkoušky. **Žádné další pověření Vaškovi předem nedávat** — dvojí mandát by z jeho volby udělal úkol.

Odpovědi na otevřené body souboru

1. **Který tip:** TIP 3 + TIP 6 (+ TIP 1 tabulka jako příloha, + TIP 7 jako epilog).
2. **F4 (smrt):** ponechat dosažitelnou, ale **dvojitě hlídanou** přesně podle stávajícího návrhu: skóre 5+ a **zároveň** musí ve hře zaznít ozbrojená konfrontace / těžká kořist. GM ji nikdy nepřivolá „pro efekt“. Rekvizita: zlomená šipka (bez krve — správně už vyměněno).
3. **Bětka a explicitní vědomí rizika:** NE. Otcův vzkaz už riziko implikuje („ať to nedostane cizí ruka“) a nevědomá past je jádro dramatu. Explicitní varování by z tragédie udělalo kvíz.
4. **Vaškovo pověření od Radovana/rychtáře předem:** NE — jen varianta IV. (V [postavy_detaily_06](#) je to už takto: Blažej ví od rychtáře o pravděpodobném kontaktu, Vašek nedostává nic předem. Správně, nechat.)

Doplňek, který L5 povyšuje z „mlčení“ na příběh: znamení u mlýna (nová rekvizita #L5-G)

Tvoje hlavní výtku zněla: „moc mlčení a žádný pořádný příběh.“ Tři uzly + vzkaz to zčásti řeší, ale Bětčina zastávka u mlýna je pořád naskriptovaná jako prázdná („Zkontrolovat, jestli nedošlo druhé znamení. (Nedošlo.)“). To je promarněný vrchol. Návrh:

U mlýna JE znamení. Za trámem u dveří je zaseknutá **čerstvá lísková větvička** — dětský signál sourozenců (a fyzické ukotvení přezdívky Líska, které už stejně plánuješ jako rekvizitu). Význam, který zná jen Bětka: *Janek tu byl. Nedávno. Živý. Hladový.* Volitelně pod větvičkou drobet: kus okoralého chleba je pryč z misky pro psa — detail, který si Bětka domyslí.

Co to udělá:

- Bětčin moment u mlýna se změní z rituálu na **objev**: fáma říká „zhebнул“, Vašek říká „před týdnem žil“, větvička říká „žije a je blízko“. Tři zdroje, tři stáří informace — hračka je musí poskládat sama.
- Zvedne to sázky všech tří uzlů: když je Janek *blízko*, každé popsané místo je opravdu smrtelné.
- Dá to Bětce vlastní volbu s cenou: **nechat u trámu jídlo/peníz** (= pomoc bratrovi; v rozhodčí tabulce ±0, ale pokud ji u toho někdo z výpravy vidí, +1 dopadení — musí to udělat nepozorovaně).

Implementace: rekvizita #L5-G (větvíčka — GM umístí den předem spolu s hraničním kamenem a tubusem, jedna cesta); 3 věty do Bětčiny karty („znamení, které poznáš jen ty“); 1 řádek do rozhodčí tabulky; beat do W4 sekce [linky_detaily](#).

Výsledný oblouk L5 (takto to popsat v [linky_pribehy_alt](#) i v GM playbooku)

Fáma o smrti (W2, kupec) → naděje (Vašek: „před týdnem žil“) → generálka svědomí (NL3 pytlák) → vydírání (vzkaz s podmínkou) → **důkaz života** (větvička u mlýna) → tři rozhodnutí (uzly TIP 3) → verdikt (vzkaz F1–F4 po baladě) → epilog (TIP 7 próza). To už není „moc mlčení“ — to je den, kdy hráči nevědomky rozhodli o živém člověku, a večer se to dozvěděli.

2. L4 Klášter & Kuchelník

([klaster_kuchelnik_varianty_01*.md](#))

Verdikt: žádnou z pěti variant nepřebírat vcelku. Postavit syntézu „Mlýn na suchu“ — motiv z V3, důkazní rekvizitu z V1, fyzickou stopu z V2, a stávající kámen zachovat.

Proč ne V1–V5 tak, jak jsou: Všech pět variant stojí na **Šafáři jako živém antagonistovi na scéně** (agresivně tlačí na mlynáře, okovy, ozbrojenci, konfrontace) a většina i na **otci mlynáři na scéně** — a tvoje produkce má jednoho GM, jednu cizí tvář večer (Marika) a kánonické rozhodnutí „otec fyzicky nevystupuje“. Jsou to scénáře pro LARP s NPC bankou, kterou nemáš. Navíc jednotlivě:

- **V1 (stříbro):** galenit v sázavském náplavu je geologicky přitažený za vlasy a hlavně inflace sázek — soukromý stříbrný důl přebije glejt, což zakázaná zóna.
- **V2 (perlorodky):** půvabné rekvizity, ale perlorodka do Sázavy nepatří a politický tah je slabý. **Ukrást z ní jednu věc:** fyzikální důkaz posunu — *rytý kříž na kameni má směřovat určitým směrem a nesměřuje; mech roste z „nesprávné“ strany*. Geniálně levná stopa pro oddíl B.
- **V3 (padělaný dluhopis):** nejlepší motiv (převor kryje zpronevěru) — **ukrást motiv**. Ale plná verze je dokumentová forenzika napříč třemi oddíly uprostřed trasy (nesynchronizovatelné) a dubluje motiv falšování s Jakubovým cejchem.
- **V4 (relikviář):** druhý hon za pokladem v den, kdy TopSeeker pořádá hon za pokladem — přímá kolize s hlavní hrou. Ne. (Snářčin sen jako mechaniku ale kradu do dětských rolí, viz audit IV.2.)
- **V5 (pašerácká brána):** vyžaduje ozbrojenou konfrontaci a koliduje s NL7 (druhé pašování vína/zboží v téže hře — duplicitní motiv).

„Mlýn na suchu“ — plný návrh

Jednovětá logika: posunutý kámen už nerozhoduje o symbolu (Boží muka), ale o **vodě** — a mlýn bez vody je mrtvý mlýn, tedy Běťčin domov.

Zákulisí (hráči se nikdy nedozvědí celé)

Převor, který v nepřítomnosti opata spravuje klášter, **udělal díru v klášterních účtech** (špatné obchody s vínem, kostky — z V3/V1; detail netřeba kanonizovat). Potřebuje rychlé peníze dřív, než se opat vrátí. Mlýn v Kuchelníku klášteru odvádí desátek z mletí a **dluží ho za 12 let** (to už je kánon v [linky_detaily_04](#)). Převorův plán má dva kroky: (1) šafář v noci **posunul hraniční kámen u brodu o tři kroky** tak, aby pruh země s **vantroky/náhonem** (přívod vody na kolo) formálně připadl klášteru — kdo drží náhon, drží mlýnu vodu; (2) takto „vylepšené“ vodní právo převor tiše prodá **„pánovi z Hory“** (nejmenovaný kupec; hráči si mohou domyslet Mikuláše — a Blanka se toho zalekne) a výnos zalepí díru. Dluh desátku je pojistka, aby mlynář nekřičel: kdo dluží 12 let, nežaluje.

Ludmilin úkol od převora je nezměněn: *pravdivý popis kamene* — protože **její zápis je jediný nezávislý dokument**, o který se převod opře. Ludmila je bez svého vědomí najata jako notář krádeže.

Fyzická fakta na místě (rekvizity)

- **#L4-B (beze změny):** kámen s rytým křížem, čerstvá hlína okolo.
- **#L4-E (nové, zdarma): stará jamka / odkrytý drn tři kroky vedle** — původní lůžko kamene. Oddíl B to najde sám (meta-quest „co nesedí s krajinou“).
- **#L4-F (nové):** orientace kříže — do Ludmiliny karty: *„Z klášterních análů víš: kříž hraničníků na sázavském panství hledí po proudu.“* Na místě hledí jinam. (Ukradeno z V2.)
- **#L4-G (nová nálezová rekvizita, klíčová):** v rozsedlině u kamene **ztracený voskovaný lístek** — převorova ruka šafáři: *„Kámen ať stojí, jak jsem kázał, dokud se opat nevrátí. Vantroky musí padnout k nám — pán z Hory dá za vodu tolik, že díra v knihách zmizí do žní. Sestře nic neříkej, její zápis potřebuji čistý. D.“* Jediný kus papíru, který odhaluje motiv — **antagonista off-screen, důkaz on-screen, nula herců.**

Beaty (v oknech dle auditu)

- **W0:** Ludmila — modlitební knížka s pokynem (beze změny). Bětka — na kartě nově: *„Otec před odjezdem zamumlal, že klášterní lidi v noci slídili u brodu s rýči. Bral jsi to jako opilecké řeči.“*
- **W2 (vyhlídka):** Blanka × Ludmila první kontakt (stávající drbna-beat). Nově Blanka na kartě: *„Tvůj pán se v posledním dopise mimochodem ptal na ‚vodu u Kuchelníku‘. Tehdy ti to nic neřeklo.“* — semínko pozdějšího zděšení.
- **W4 (fronta u brodu) — vrchol:**
 1. Ludmila zkoumá kámen; najde nesedící orientaci kříže; oddíl B (Bětka!) mezitím najde starou jamku (jejich meta-quest).

2. Kdo prohledá okolí (GM nemusí nic šeptat — čerstvá hlína je pozvánka), najde **lístek #L4-G**. Ideálně Ludmila nebo Bětka; pokud ho najde nezúčastněný, GM nechá kolovat.
3. **Trojice u kamene** (stávající scéna, teď s municí): Bětka — „*To je naše voda. Bez ní mlýn zdechne do žní.*“ Blanka — nabídka: „*Můj pán by vodní právo koupil poctivě a veřejně — od kláštera i od mlýna, za cenu, kterou určí zemský úřad, ne noc a rýč.*“ A vnitřně: je „pán z Hory“ z lístku *můj pán? Nabízím záchranu, nebo dokončuji jeho špinavý obchod?* — to je Blančin nový osten; nemusí ho nikdy vyslovit.
4. **Přibyslavina páka (konečně využitá)**: Přibyslava (ve frontě u brodu) může Ludmile tiše říct, co ví od Klimenta: „*Váš převor nespí, sestro. Bere moje odvary přes sázavského opisovače. Člověk, co nespí, dělá v noci chyby.*“ — polidštění vlka + zbraň.
5. **Ludmilino rozhodnutí (rozšířené menu)**: (a) pravdivý popis převorovi = mlýn na suchu, převor účetně spasen; (b) zkreslený popis = lež před Bohem, mlýn žije; © pravdivý popis Bartolomějovi/opatovi místo převora; (d) Blančina cesta — veřejný, poctivý prodej, ale s rizikem, že „pán z Hory“ je táž ruka; (e) mlčení; **(f) nové — tichý ultimát převorovi**: napíše mu *pravdu* + *větu navíc*: „Vím, kde kámen stál. Vím i o Vašich nocích. Vraťte jej, a opat se nedozví nic.“ Jeptiška, která vydírá pro spravedlnost — nejsilnější volba menu, hráčka na ni musí přijít sama (karta ji nenabízí, jen GM ji nesmí zablokovat).
- **W5/krčma**: žádná nová scéna — Ludmilina volba se zviditelní až v šlechticově výsledku (archiv_zaver už otázku na kámen má: „*Stojí tam, kde stával včera?*“ — její veřejná odpověď JE rozsudek). Volitelný epilog druhý den (GM zpráva: co se stalo s kamenem/mlýnem podle její volby).

Resilience

- Bez Bětky: sázka klesá na klášter (fallback = dnešní verze s Božími muky).
- Bez Blanky: menu bez (d), dilema binárnější — funguje.
- Bez Ludmily: linka padá (beze změny; držet ji v plánu vyřazování vzadu).

Co propsat (Claude Code)

[postavy_detaily](#) : Ludmila (předmět sporu → voda/vantroky + orientace kříže; menu rozhodnutí vč. (f) jen jako GM poznámka), Bětka (otcova zmínka o rýčích; sázka = domov), Blanka (dopisní semínko + osten), Přibyslava (páka → konkrétní beat u brodu). [linky_detaily](#) : celý oddíl L4 přepsat dle beatů výše (zachovat čísla rekvizit, přidat #L4-E/F/G, smazat Boží muka jako předmět sporu — mohou zůstat jako kulisa v krajině); sekce „L4 — alternativa předmětu sváru“ se tímto uzavírá. [linky_pribehy_alt](#) : kapitola IV přepsat (errata E16). [archiv_zaver](#) : otázka na Ludmilu doplnit o vodu („...nebo jste se dívala, komu poteče voda?“).

3. Přesvědčování o pravdě

([presvedceni_lidi_tipy_01.md](#) ,
[presvedcovani_lidi_tipy_gemini_02.md](#))

Verdikt: celou architekturu „tajní přesvědčovatelé + večerní hlasování o 5 porotcích“ zamítnout. Nahradit dvěma menšími, bezpečnějšími mechanikami: (a) Šeptanda, (b) jediné veřejné miskové hlasování po baladě.

Proč to zamítám (a proč se ti právem nelíbila žádná varianta):

1. **Kanibalizuje mlčení.** Oba soubory nutí hráče celý den *nahlas přesvědčovat* o přesně těch tématech (noc krádeže, Jíra, převor, Vašek), na jejichž **nevyslovenosti** stojí L2, L3, L5 i L6. Přesvědčovací quest je motorová pila v knihovně.
2. **Riziko kontaminace šifrovačky.** Scénáře 1 a 7 („kdo zavinil ztrátu glejtu“) posílají veřejnou debatu přímo do hlavní zápletky — porušení tvého vlastního globálního pravidla.
3. **Přetěžuje už vytížené mluvčí** (Blažej, Hedvika, Vlastimil, Ctibor...) a **utajení mandátu** je nehratelné u postav, které dané názory stejně veřejně zastávají.
4. **Hlasovací mechanika je gamey** vzhledem k nordic tónu zbytku hry — s jedinou výjimkou, viz (b).

(a) Šeptanda — náhradní side-quest pro málo vytížené postavy

Princip: místo přesvědčování o *pravdě* se hraje o *šíření a stopování fámy* — což je diegetické (středověk žije drby), netýká se glejtu a živí téma L6 (co udělá řeč s pravdou).

- **Nositelé drbu (3):** Mikeš, Eliška (po škrtu E4 má volnou kapacitu — drb je navíc ideální krycí aktivita pro její nervozitu), Herpold (šíření odváděcí fámy krásně sedí k jeho NL7 strategii). Každý dostane na kartě **jeden neškodný, nepravdivý, ověřitelně planý drb** a úkol: do večera ho musí bez uvedení zdroje zopakovat aspoň tři lidé mimo tvůj oddíl.
 - Drb 1 (Mikeš): „*Talmberské lázně prý panstvo na podzim pronajme kutnohorským Němcům.*“ (sociální jiskra — týká se Kláry a majitelky lázní!)
 - Drb 2 (Eliška): „*Hanuš prý po návratu zakáže v ratajské krčmě kostky.*“ (ohrožuje všem večer — komicky výbušné, a večer se to samo vyvrátí)
 - Drb 3 (Herpold): „*U brodu pod Kuchelníkem prý viděli vlka.*“ (barví přesně to místo, kam trasa míří; nevinná ozvěna „vlka“ z Bartolomějova podobenství, které tím dostane

náhodnou rezonanci)

- **Stopař (1): Ctibor.** Do jeho stávajícího questu „tři podivné věci“ přibude řádek: *jedna z těch věcí smí být fáma — najdi, kde se narodila.* Žádná nová mechanika, jen zaměření.
- **Payoff:** šlechtic ve výsledku drby cituje jako „co se povídá po kraji“ — hráči slyší vlastní fámy vracet se zdeformované (ideální ilustrace L6); Ctibor může u stolu jednu popravit určením zdroje. Zdroje se přiznají až v out-of-game debriefu.
- **Bezpečnostní pravidlo na kartách:** drb se nesmí týkat glejtu, noci krádeže ani nikoho z výpravy jmenovitě.

(b) Miskové hlasování „Hrdina, nebo krysa?“ — jednou, veřejně, po baladě

Mechanika tichých mincí z gemini souboru je jediná věc, kterou stojí za to zachránit — ale **jen jednou, veřejně a bez tajných kampaní**, u jediné otázky, která (i) nemůže kontaminovat šifrovačku, (ii) má mluvčí, kteří své pozice stejně zastávají veřejně (Vlastimil × Ctibor — žádný tajný mandát netřeba), (iii) korunuje L6:

Po doznění balady Radovan (nebo šlechtic) postaví na stůl dvě misky a miskou měďáků: „Slyšeli jste píseň. Než půjde do světa — každý jednu minci. Miska po pravici: ten muž byl hrdina a píseň ať se zpívá. Miska po levici: byla to krysa a píseň je lež. Nikdo se nedívá, kdo hází kam.“ Hlasují **všichni v krčmě** včetně šlechty. Počítá se před katarzí.

Proč je to dramaturgicky vražedné (v dobrém): **Vlastimil je po Bylinkovém ortelu jediný, kdo zná pravdu celou** — pokud vyhraje „hrdina“, jeho mýtus porazil realitu, kterou viděl umírat na prahu; pokud „krysa“, pravda vyhrála, ale mrtvý ztratil jediný pomník, který měl. Oba výsledky Vlastimila zasáhnou — a hráč to odehraje beze slov. Ctiborův komentář si napíše život sám.

Implementace: 2 misky + hrst mincí (rekvizita #L6-C); 6 řádků skriptu do archiv_zaver (mezi baladu a podobenství, viz běhový plán v auditu IV.3); poznámka do karet Vlastimila a Ctibora („hlasování přijde — nevíš kdy“).

4. NL7 — Denní korupce

Verdikt: aktivace potvrzena — v [postavy_detaily_06](#) už je na kartách Herpolda i Doroty a je to správně.

Zbývá jen dočistit (errata E12): status „návrh ke schválení" v Přehledu linek, „zatím neaktivováno" v linky_detaily, a **přemapovat rozhovor Herpold×Dorota z „cesty k Talmberku" do okna W2/W3** (Herpold je A-extra, Dorota D — na cestě se nepotkají). Beat 6 („posluchač u brodu") do W4, finále beze změny v krčmě dle běhového plánu.

5. Kožený tubus — umístit fyzicky, nebo nechat jen v naraci?

Verdikt: UMÍSTIT (nová rekvizita #L3-E). Prázdná plechovka pravdy je nejlepší anti-klimax, jaký tahle hra může mít.

Kánon říká: tubus je ukryt „v rokli u brodu pod kořeny staré olše" a bridge balady + Přibyslavino případné svědectví na něj ukazují. Pokud hráči podle písne půjdou hledat a **nic tam není**, je to frustrace a rozbitá imerze. Pokud tam tubus **je** a někdo ho vyhrabe:

- otevře ho a najde **prázdno** — mýtus se propíchne přímo v ruce hráče; dokonalá fyzická pointa L6;
- **Vlastimil neví, že je prázdný** (kánon _06!) — objevení tubusu je rána i pro něj: buď byl jeho hrdina lhář, nebo pěšák. Hráč Vlastimila dostane svůj nejtěžší moment zdarma;
- Přibyslava (jediná, kdo prázdno zná) stojí vedle a mlčí — nebo promluví. Její tři uzavření z _06 dostanou čtvrté jeviště.

Pojistky proti kolizi s TopSeekerem: (1) tubus je **prázdný** — nemůže nic prozradit; (2) na kartě Ctibora + v GM poznámce deflátor: „*Prázdná trubka. Návnada, nebo chvástání umírajícího. Zloději nosí falešné tubusy jak kupci falešné váhy.*"; (3) neumísťovat žádný text/pečeť dovnitř — jen zapečetěný, prázdný, zvětralý kožený tubus.

Logistika: GM ho zakope/založí den předem při instalaci hraničního kamene (W4 je u téhož brodu — jedna cesta, tři rekvizity: kámen, lístek #L4-G, tubus #L3-E, + větvicka #L5-G u mlýna o pár set metrů dál). Objevení je **volitelné** — nikdo ho nemusí najít a nic se nerozbije; GM ho aktivně nenavádí, jen nebrání.

6. Závěrečný debriefing

([archiv_zaver_debriefing_01.md](#))

Verdikt: Hybrid II+III (Poetická past) potvrzují — je to správná volba. Ale potřebuje čtyři guardraily, jinak sežere hráčům agency.

- Kodex šlechtice — „jen fáma, nikdy fakt“.** Ve stávajícím skriptu šlechtic *konstatuje* tajemství, která nemohl znát („z té věže paní Aneta inkasuje stříbro“, „list nepoputuje do Malína“) — tím hráčům **bere volbu, zda tajemství padne**. Pravidlo pro herce šlechtice: smí naznačovat pouze (a) co dnes zaznělo nahlas, (b) co GM reálně zaslechl/viděl, © obecné fámy — a **vždy formulací, kterou lze popřít** („povídá se...“, „slyšel jsem cestou...“). Nikdy jméno + fakt v jedné větě. Hráč musí mít vždy únikové dveře.
- GM denní zápisník.** Šlechtic přijíždí večer a nic z dneška neviděl — jeho munici musí dodat GM: přes den si vede lísteček (kdo co řekl nahlas, kdo se kde zapomněl, jaké drby ze Šeptandy kolují) a před krčmou dá šlechtici 10minutový brief. Bez toho je hybrid II+III blaf.
- Opravit soupisky a reálie** (errata E7): doplnit Bartoloměje (v soupisu oddílů úplně chybí!), vyhodit „Žižkovo vězení“ (anachronismus — kánon je vězení + Ptáčková druhá šance), „prsten s lišajem“ → s plamenem, „mýtný Bertold“ → Herpold, citace balady sladit s [balada_draft_03](#).
- Zapojit připravené díly večera:** před výslech vložit miskové hlasování (bod 3b) a Ctiborovo předání „tří podivných věcí“; jako palivo výslechu použít **oddílové meta-questy** (audit, DÍRA 5) — šlechtic si od každého oddílu vyžádá jejich tři zápisy. Tím výslech přestane stát na šlechticově vševědoucečnosti a začne stát na tom, co hráči sami nasbírali.

Na otázku z konce souboru („má Bartoloměj dostat pevné vstupy do skriptu?“): **ano, jeden** — podobenství po hlasování (běhový plán, krok 8). Víc ne; zbytek ať je jeho.

7. Menší rozhodnutí (rychlé verdikty)

Věc	Verdikt
E4 — Eliščin dlužní úpis od Štěpána	Škrtnout (audit E8). Nevěrohodný dosah Štěpána, závislost na poslovi, osmý tajný dopis ve hře. Eliščinu kapacitu vyplní drb ze Šeptandy.
Klářina mince (M3)	Retcon: mince je záloha od Štěpána (jeho stříbro nese Jakubův punc), „po matce“ je krycí historka. Řeší časovou díru čerstvého punce na staré památce a tiše špiní Štěpánovy peníze.
Marika v krčmě	Potvrzeno (cizí tvář ze šlechty, ne GM) — správné rozhodnutí, nechat.
Kostky (Farkle) — 4 postavy	Potvrzeno (Vlastimil, Vašek, Herpold, Přibyslava). Herpoldův mini-quest „přemluví 2 lidi ke hře“ ponechat — je to jeho sociální motor.
Bětko NL16 (volitelná vrstva)	Potvrzeno (aktivace jen na přání hráčky) + 1 věta do GM checklistu: nikdo na to ve hře netlačí.
Hraniční kámen fyzicky	Potvrzeno; přidat orientaci kříže a starou jamku (viz bod 2).
Lektvar zamilovaných — bezpečnost	Do karet Anety a Přibyslavy: kápnutí je symbolické gesto / prázdný flakonek ; do skutečného pití se nic nelije.
Ctiborovy „tři podivné věci“	Pevná tečka: předání Radovanovi / vyvolání šlechticem před výslechem (běhový plán, krok 9).

Souhrn pro Claude Code (pořadí propisování)

1. `postavy_detaily` (+1 index): L4 v2 (Ludmila, Bětko, Blanka, Přibyslava), škrt E4, Klára/Mikeš mince retcon, Šeptanda karty (Mikeš, Eliška, Herpold, Ctibor rádek), Vlastimil dilema mýtus/tubus (větve), Bětko #L5-G znamení, bezpečnostní věty (lektvar).
2. `mapa_postav_vazby` (+1): smazat hranu Štěpán→Eliška; L4 hrany dle v2 (převor→„pán z Hory“ prodej vody; lístek #L4-G jako uzel rekvizity volitelně); NL7 statusy.
3. `linky_detaily` (+1): okna W0–W5 + přemapování beatů; L4 oddíl přepsat; L5 uzly TIP 3 + #L5-G + rozhodčí tabulka jako příloha + vzkaz F1–F4 (už je) + epilog TIP 7; L3/L6 errata E3; miskové hlasování + Šeptanda jako nové mini-sekce; rekvizity #L3-E, #L4-E/F/G, #L5-G, #L6-C do tabulky; intervenční triáž must/nice.
4. `postavy_karticky` (+1): propsat vše výše na karty (startovní vědomosti místo GM šeptů!).
5. `linky_pribehy_alt` (+1): kapitola IV přepsat dle L4 v2; kapitola V doplnit znamení u mlýna; kontrola I/III.
6. `balada_draft` (+1): sloka 4 — variabilní / bez „bratra lapků“ (errata E5).
7. `archiv_zaver` (+1): guardraily, soupisky, hlasování, meta-questy, běhový plán.