

Výprava po stopách ukradeného glejtu — 10 nových dějových linek (návrh 01)

Účel: Rozšíření a částečná náhrada stávajících linek L1–L6. Deset nových side-questů (značeno **NL1–NL10**) pro LARP-theatre-action vrstvu nad šifrovací výpravou TopSeeker „Po stopách ukradeného glejtu“ (KCD I).

Klíčové globální pravidlo (převzato z verze 03): Žádná linka nesmí přímo odhalit pachatele krádeže glejtu ani řešit hlavní šifrovací zápletku. Vše běží paralelně. U každé nové linky je proto explicitní pole „**Nekoliduje**“, které GM ohlídá.

Designová pravidla této vlny:

- Každá linka se dotýká **2–5 postav**, převážně z **jednoho oddílu** (5 z 10 je „uzavřených“ v jednom oddílu), případně s jedním logickým mostem do sousedního oddílu.
- Postavy **chodí většinu času zvlášť**; linka se „rozsvítí“ jen v několika momentech / na konkrétním místě trasy.
- **Překryvy mezi linkami** jsou záměrné — některé postavy nesou víc než jednu nit (Bětko, Dorota, Vašek, Matyáš, Přibyslava…), což propojuje oddíly bez toho, aby celá skupina chodila pohromadě.
- Linky se **vyhýbají duplikaci L1–L6** — buď přidávají nový rozměr téže postavě, nebo otevírají nezávislé téma.

Legenda kódů: A1 Blažej · A2 Vavřinec · A3/D5 Ctibor · A4 Hedvika · A5 Eliška · A6/D4 Ludmila · AX Herpold · B1 Havel · B2 Bětko · B3 Blanka · B4 Matyáš · B5 Mikeš · C1 Radovan · C2 Bartoloměj · C3 Alžběta · C4 Vašek · C5 Klára · D1 Vlastimil · D2 Dorota · D3 Přibyslava.

Rychlý přehled nových linek

#	Název	Oddíl(y)	Postavy	Tón
NL1	Stříbro z komory	A	Eliška, Hedvika, Vavřinec	komorní detektivka
NL2	Dluh od Mostu	A	Ctibor, Blažej	tichá vojenská čest
NL3	Pytlák v panském lese	B (+C most)	Havel, Bětko, Vašek	právo vs. milost
NL4	Zaseklá truhlice	B	Mikeš, Bětko	dva pošpinění, tiché spojení
NL5	Poutník u brodu	B	Blanka, Havel, Matyáš	terénní, jazyková
NL6	Trojí lék	B/C/D (konvergence)	Matyáš, Přibyslava, Klára	rivalita léčitelů
NL7	Mýto a měsíc	A-extra + D (+C dotyk)	Herpold, Dorota, Radovan	šedá ekonomika, strach z odhalení
NL8	Co tíží lazebníci	C	Bartoloměj, Klára, (Vašek volitelně)	vykoupení, zpověď
NL9	Kdo zaplatí, ten je hrdina	D (+C most)	Vlastimil, Dorota, Alžběta	komedie ješitnosti

#	Název	Oddíl(y)	Postavy	Tón
NL10	Relikvie od svatého Matouše	A/C/D (klérus)	Ludmila, Bartoloměj, (Vavřinec volitelně)	víra, pochybnost

NL1 — „Stříbro z komory“

Oddíl: A (uzavřená) **Postavy:** Eliška (A5), Hedvika (A4), Vavřinec (A2)

Jádro Eliščiny účty dlouhodobě neseď — z hradní komory po měsících mizí **drobné stříbro**: pár lžic, díl ze svícnu, hrstka grošů. Není to z noci krádeže glejtu; je to pomalé, tiché okrádání táhnoucí se měsíce. V dnešní atmosféře se ale Eliška děsí, že to splyne s aférou glejtu a padne to na ni jako na hospodyně. Chce to vyřešit dřív, než někdo začne počítat.

Individuální háčky

- **Eliška** — má v hlavě (a v kapse) účetní zlomky, které neseď. Nemůže se ptát nahlas, aby na sebe neupozornila. Hledá tichého spojence, který „umí číst“ a „slyší kuchyni“.
- **Hedvika** — zná čeládku, klepy a kdo si v noci došel pro víno. Tuší, kdo má „lehké prsty“. Zároveň řeší vlastní tíhu (L2) — tahle linka jí dává praktickou denní práci, do níž může utéct.
- **Vavřinec** — vede inventář; jeho posedlost doslovností (herní tik) je tu k užitku — pozná, kdy zápis „neseď“. Riziko: jakmile se pustí do hledání nesrovnalostí, hrozí, že narazí i na **deníkovou lež pro Blažeje** (L2) — což ho stresuje dvojnásob.

Dilema / rozuzlení Trojice potichu zúží okruh na drobného zloděje z čeládky (NPC), který nemá s glejtem nic společného. Před koncem dne se rozhodnou: **nahlásit** (v téhle době visí i za mihn), nebo **vyřešit tiše** (vrátit, varovat, mlčet). Eliška tím získá klid, i kdyby se hlavní zápletka nevyřešila.

Nekoliduje Jde explicitně o **jinou, dlouhodobou** krádež (běží měsíce, ne z osudné noci). Časově ani věcně neukazuje na pachatele glejtu — naopak ukazuje, jak snadno se v panice obviní nevinný.

Překryvy Hedvika a Vavřinec nesou i L2; NL1 jim dává „mimoplotovou“ činnost. Eliška (jinak první na vyřazení, samostatná linka) dostává bohatší den — řeší audit-bod o její pasivitě.

Místo trasy: start na Pirkštejně / cestou; rozuzlení do večera před Horním hradem.

GM pozn.: Drž tempo tak, aby Vavřinec mohl „omylem“ narazit na deníkovou citlivost — krásný most do L2, ale nenuť to.

NL2 — „Dluh od Mostu“

Oddíl: A (uzavřená) **Postavy:** Ctibor (A3/D5), Blažej (A1)

Jádro Ctibor sloužil „u Mostu, u Tachova a u věcí, o kterých se nemluví u stolu“. Během dne mu dojde, že **Blažej** kdysi jako mladík sloužil v téže kumpanii — a že v jedné šarvátce tehdy zaváhal (couvl, neudržel řad), a kvůli tomu padl Ctiborův druh. Blažej je přesvědčen, že to nikdo nepamatuje. Ctibor mlčel léta. Dnes, když vidí Blažeje znovu velet a znovu cosi skrývat, zvažuje, zda mu minulost připomenout — ne jako vydírání, ale jako **zrcadlo**.

Individuální háčky

- **Ctibor** — cynik, který „čte lidi, ne stopy“. Jeho soukromý quest (tři podivné věci pro baladu/vyšetřování, L6) běží dál; tohle je osobní vrstva navíc. Volba: nechat si to, předat to Vlastimilovi jako temný verš, nebo to říct Blažejovi mezi čtyřma očima.
- **Blažej** — jeho celé velení stojí na „*tady se plní rozkazy*“. Kdyby Ctibor promluvil před lidmi, autorita praskne. Blažej se snaží odhadnout, **co přesně Ctibor ví** — a jestli je to spojené s dnešní deníkovou lží (není, ale on to neví).

Dilema / rozuzlení Ctibor se rozhodne, zda si tu starou kartu nechá v rukávu, nebo ji položí na stůl. Blažej se rozhodne, zda Ctibora bude krýt/uplácet mlčením, nebo poprvé připustí, že „velitel taky jednou couvl“.

Nekoliduje Čistě minulost dvou vojáků; nemá nic společného s glejtem.

Překryvy Dotýká se Blažejovy L2 (autorita, skrývání) z úplně jiného úhlu; Ctibor zůstává v L6. Dává Blažejovi protihráče **uvnitř** oddílu A (jeho karta byla dosud dost izolovaná).

Návrh na náhradu: může **částečně nahradit/odlehčit** Blažejovu osamělost — místo aby celý den jen „ohlídal Vavřince“, má živý lidský konflikt s rovnocenným protihráčem.

GM pozn.: Drž to nízko a tiše — žádné křičení. Síla je v jediném pohledu u ohně.

NL3 — „Pytlák v panském lese“

Oddíl: B (kotva), most do C přes Vaška **Postavy:** Havel (B1), Bětko (B2), Vašek (C4)

Jádro Havel cestou najde v panském lese **oka a čerstvě stažený kus** — na Ptáčkově panství se pytláci. Jako lovčí to nemůže přejít. Vašek je **biřic** — ze zákona má pytláka dopadnout a předvést.

Bětko zná místní rodiny a tuší, kdo letos hladoví. Pytlák (NPC) krmí nemocnou rodinu; není to zloduch, je to zoufalec.

Individuální háčky

- **Havel** — stopař; pozná stáří ok i směr, kterým pytlák odešel. Jeho L5 instinkt („udat tábor, nebo mlčet“) tu má menší ozvěnu: zase rozhoduje o cizím osudu jediným slovem.
- **Vášek** — povinnost k zákonu vs. vlastní minulost lapky. Tohle je **přímá zkouška** jeho cti, paralelní k L5 (Janek). Pozn.: jeho cinknuté kostky / lapkovská minulost (skryté) mu dávají pochopení pro psance.
- **Bětko** — přímá, neústupná, ale zná tváře. Může pytláka chránit mlčením, nebo naopak (z principu „pořádku“) žádat řešení.

Dilema / rozuzlení Právo vs. milost. Trojice se rozhodne: předvést (Vášek splní povinnost, rodina trpí), tiše odehnat a zamlčet (čest psanců), nebo „nevidět“ oka a jít dál.

Nekoliduje Pytláctví nemá s glejtem **nic** společného. **DŮLEŽITÉ pro GM:** pytlák **není Janek/Líska** (L5). Pokud hráči začnou oba splétat, GM jasně oddělí — pytlák je místní rodinný chlap, ne mladík s liščím pohledem.

Překryvy Vášek (L5) a Havel (L5 nepřímo) sdílejí téma „*udat, nebo krýt psance*“ — NL3 jim ho dává nacvičit „nanečisto“ na neutrálním případě, než dojde na ostré rozhodnutí o Jankovi.

Místo trasy: lesní úsek mezi Talmberkem a Leděčkem (tam, kde Havel viděl tábor — vizuální rým s L5).

GM pozn.: Skvělé jako „rozehříváčka“ Vaškova svědomí brzy během dne; jeho rozhodnutí tady napoví hráči i tobě, kam půjde v L5.

NL4 — „Zaseklá truhlice“

Oddíl: B (uzavřená) **Postavy:** Mikeš (B5), Bětko (B2)

Jádro Provozní truhlice výpravy (zásoby / drobný měšec na útratu — **nikoli** archiv!) se zasekne nebo jí ztuhne zámek. Mikeš ji nedokáže otevřít, aniž by ji rozbil — a rozbít panskou truhlici v den, kdy se řeší krádež, je poslední, co kdo chce. Bětko tiše nabídne řešení: **otec ji naučil páčit zámky** (pro případ ucpaného mlýna) — dovednost, kterou veřejně nepřiznává.

Individuální háčky

- **Mikeš** — silák a řemeslník, který „zámek pozná na první pohled“, ale páčit zámky **neumí** (per kartu) a kapsy nekrade. Je odkázaný na cizí dovednost — a je člověk, který umí mlčet (jeho celé MO je krýt rodinu, L5).
- **Bětko** — odhalit skryté páčení = ukázat kus svého „pošpiněného“ původu (rodina s nemanželským bratrem-lapkou, L5). Pomůže, ale zaváže Mikeše mlčením.

Dilema / rozuzlení Dva lidé, na nichž lpí stín příbuzenství s „nesprávnými“ lidmi, si tiše pomohou a navzájem si podrží tajemství. Mikeš jí zámek přidrží/nahřeje, ona ho otevře; nikdo třetí to nevidí.

Nekoliduje Jde o **provozní** truhlici se zásobami, ne o archiv ani glejt. Žádná stopa k pachateli.

Překryvy Oba nesou L5 (Bětko primárně, Mikeš přes bratra v KH). NL4 je jejich osobní, němý moment spojenectví „dvou označených“ — krásně rezonuje, aniž by odhalil cokoli z hlavní zápletky.

Místo trasy: kdekoli za pochodu; ideálně krátká zastávka stranou skupiny.

GM pozn.: Drobná, tichá scéna — síla je v tom, že ji nikdo další neuvidí. Bětkino skryté páčení nech jako „náš malý hřích“ mezi nimi dvěma.

NL5 — „Poutník u brodu“

Oddíl: B (uzavřená) **Postavy:** Blanka (B3), Havel (B1), Matyáš (B4)

Jádro U brodu / na cestě potkají vyděšeného **poutníka** (NPC) mířícího do sázavského kláštera, který se ztratil od své skupiny. Mluví lámanou němčinou a uherštinou, je vyčerpaný a možná nemocný. Blanka tlumočí, Havel čte, kudy poutník bloudil, Matyáš pozná jeho stav.

Individuální háčky

- **Blanka** — jazyky jsou její řemeslo; „*lháři mívají problém lhát ve dvou jazycích*“. Pokušení: poutník zná cesty do KH — mohla by ho využít pro svůj **vlastní závazek vůči kutnohorské šlechtě** (L1). Ale to je jen vnitřní pokušení, ne řešení glejtu.
- **Havel** — stopař; určí, odkud poutník přišel a kde je jeho skupina. Mlčení vs. pomoc (L6 ozvěna).
- **Matyáš** — chirurg; poutník je odřený/horečnatý. Matyáš váhá (po zkušenosti s cizincem, L3), jestli zase „mlčet a ošetřit“, nebo se tentokrát ptát.

Dilema / rozuzlení Pomocť poutníkovi (zdržení výpravy, ztráta času v šifrovačce) vs. poslat ho dál. Blanka řeší, zda ho zneužít pro svou věc, nebo zůstat čistá.

Nekoliduje Poutník **ani jeho skupina nesouvisí s glejtem**. **DŮLEŽITÉ pro GM:** poutník **není** „jezdec s rudou rukavicí" (L3). Aby nedošlo k záměně, je to **pěší poutník do kláštera**, ne jezdec mířící na Ledečko — žádná rudá rukavice, žádná jizva na bradě.

Překryvy Blanka (L1), lehká tematická ozvěna L3/L6. Dává oddílu B společnou „terénní" scénu mimo jejich těžká tajemství.

Místo trasy: brod přes Sázavu / vyhlídka nad Sázavou.

GM pozn.: Hlídej, aby si hráči poutníka nespletli s rudým jezdcem — radši mu dej výrazně jinou siluetu (mnišský šat, hůl, mušle poutníka).

NL6 — „Trojí lék"

Oddíl: B / C / D — **konvergenční** linka (postavy se potkávají jen v momentech) **Postavy:** Matyáš (B4), Přibyslava (D3), Klára (C5)

Jádro Někdo (NPC vesničan, nebo méně významný člen výpravy) se rozstůně či zraní. Sejdou se **tři léčitelé tří škol** a přou se o léčbu:

- **Matyáš** — chirurg: „*řizni, sešij, znehyb.*"
- **Přibyslava** — bylinkářka: „*nech přírodu, dej obklad, neřezej.*"
- **Klára** — lazebnice: „*teplo, klid, dotek, koupel.*" Ve hře jde o ego, pověst a peníze — kdo „uzdraví", získá uznání skupiny.

Individuální háčky

- **Matyáš** — věčný, ale uražený, když mu bylinkářka „kafrá do rány". Jejich vztah z karet: byliny **odebírá od bylinkářek**, sám nesbírá — takže je na nich závislý, což ho štve.
- **Přibyslava** — svéhlavá, profesionálně sebevědomá; vidí v ráně i okolí „znamení". Má dnes plné ruce práce (musí si odběhnout pro divizny — paralelní lektvarová stopa), takže ji spor zdržuje.
- **Klára** — klidná, dotyková, „postará se o všechny potřeby"; její škola je nejvíc podceňovaná, a ona to ví. Touha dokázat, že lázeňská péče není „jen tak".

Dilema / rozuzlení Spojí síly (kompromis, pacient se uzdraví, profesní příměří), nebo vyhraje ego (jeden prosadí svou, riziko, že si pacient pohorší)? Lehčí, místy komická linka s reálným napětím.

Nekoliduje Ryze medicínská epizoda; žádný vztah ke glejtu.

Překryvy Přibyslava a Klára jsou obě bylinkářky/léčitelky; Matyáš na nich visí dodávkami bylin. Konverguje jen v bodech setkání — jinak každý jde po svém.

Místo trasy: kdekoli dojde k „úrazu“; ideálně u zastávky (Ledečko, mlýn).

GM pozn.: Konvergenční linka — nesvazuj je na celý den dohromady. Rozsviť ji 1–2×, ať se sejdou, pohádají, rozejdou. Dobrý ventil humoru mezi těžkými nitkami.

NL7 — „Mýto a měšec“

Oddíl: A-extra + D (kotva u dvojice Herpold–Dorota), dotyk do C přes Radovana **Postavy:** Herpold (AX), Dorota (D2), Radovan (C1)

Jádro Herpold (mýtný, „bere úplatky léta — malý zlozvyk“) a Dorota (šenkýřka, posílá zprávy prostředníkovi) se v ratajské **šedé ekonomice** dávno znají. Před měsíci spolu **přikryli pašovaný náklad** (nezdaněné víno či plátno) — drobnost, která **nemá s glejtem nic společného**. Teď oba slyší, že purkrabí **Radovan** chce „udělat pořádek na bráně“ a proklepnout mýtné účty. Oba se třesou, že stará věc vyplave.

Individuální háčky

- **Herpold** — debater, mistr odbočky; na přímou otázku odpovídá protiotázkou. Snaží se zjistit, **kolik Dorota pamatuje** a jestli ho neprodá, aby si sama přilepšila.
- **Dorota** — mistrná posluchačka; „čepuje a mlčí“. Tuší, že Herpold je nervózní, a hraje s ním tichou hru „kdo zaplatí komu za mlčení“.
- **Radovan** — shora tlačí na pořádek („a kdo na tom vydělá?“). Není to o glejtu — je to o jeho image správce. Pro Herpolda a Dorotu je ale **hrozbou**, aniž to tuší.

Dilema / rozuzlení Herpold a Dorota se buď spojí (kryjeme se navzájem), nebo se navzájem předhodí Radovanovi, aby si zachránili kůži. Radovan rozhodne, jak tvrdě audit povede.

Nekoliduje Jde o **obecnou korupci na bráně a starý pašovaný náklad**, ne o glejt. **DŮLEŽITÉ pro GM:** tahle linka **NENÍ** o tom, že Herpold pustil „jezdce s rudou rukavicí“ (to je L3). Pašovaný náklad je samostatná, dřívější epizoda — jiný čas, jiné zboží, žádný jezdec.

Překryvy Herpold (L3), Dorota (L3, L6), Radovan (L1, L6). Sdílí postavy s L3/L6, ale obsah je „kdo dávno bral úplatky“, ne „kdo pustil jezdce“. Doplnuje atmosféru Rataj jako místa drobných hříchů.

Místo trasy: ratajská brána / Horní hrad.

GM pozn.: Drž ostrou hranici vůči L3. Pokud hrozí slití, dej Herpoldovi výslovnou repliku, že „tohle bylo víno z jara, ne ten zatracený jezdec“.

NL8 — „Co tíží lazebnici“

Oddíl: C (uzavřená; Vašek volitelně) **Postavy:** Bartoloměj (C2), Klára (C5), (Vašek C4 — volitelně)

Jádro Bartoloměj je zpovědník (L2/L6). Nová, osobní vrstva: **Klára** — lazebnice, o níž se ví, že „se postará o všechny potřeby“ — nese vlastní tichou tíhu. Léta žila způsobem, který jí církev zazlívá, a na cestě, daleko od Talmberku, poprvé zvažuje **opravdovou zpověď** — ne kvůli glejtu, kvůli sobě. Bartoloměj ji nesmí soudit, jen vést.

Individuální háčky

- **Bartoloměj** — mluví v podobenstvích, nikoho neobviňuje. Tady ho ale netlačí plotová pravda, nýbrž **lidská útěcha**. Kolik milosti rozdává, aniž poruší roli?
- **Klára** — její L1 (špehování Radovana pro vyhozeného správce) jí dnes drásá svědomí; navíc tuší, že Radovan není zloduch. NL8 je její **vnitřní účet** — chce se „umýt“ dřív, než se rozhodne, jestli svého pána zradí, nebo poslechne.
- **Vašek (volitelně)** — bývalý lapka, který „chce vyjít čestně“. Pokud GM zapojí, vznikne tichý trojúhelník tří „pošpiněných“, kteří se nečekaně pochopí.

Dilema / rozuzlení Klára se rozhodne, zda se skutečně vyzpovídá (a co tím v sobě pohne), Bartoloměj zda jí dá rozhřešení i pro to, co ještě neudělala (L1 volba). Žádné odhalení glejtu — jen lidé a jejich účty.

Nekoliduje Osobní vykoupení; žádná stopa k pachatelům.

Překryvy Bartoloměj (L2, L6), Klára (L1), Vašek (L5). Společné téma „*minulost a milost*“ — komplementární k L6, ale o jednotlivci, ne o krádeži.

Místo trasy: Talmberk (Klářin rodný kraj — silný emoční background) nebo kostel sv. Matouše.

GM pozn.: Citlivá linka — drž ji intimní. U kostela sv. Matouše může mít vrchol. Nenut' Vaška, pokud by to bylo „přeplněné“.

NL9 — „Kdo zaplatí, ten je hrdina“

Oddíl: D (kotva), most do C přes Alžbětu **Postavy:** Vlastimil (D1), Dorota (D2), Alžběta (C3)

Jádro Vlastimil skládá baladu o výpravě a — jak víme — „dobrá balada potřebuje dramatický oblouk, ne suchý protokol". Roznese se, že **místo hrdiny v baladě se dá získat**. Marnivost je všeobecná. **Alžběta** (obchodnice) nabízí Vlastimilovi peníze, aby do balady dal **ji** — být opěvována v krčmách od Rataj po Kutnou Horu je skvělá reklama pro obchod. **Dorota** mu zase dodává „dramatické" (a ne vždy pravdivé) historky výměnou za to, že ji nezmíní špatně.

Individuální háčky

- **Vlastimil** — entertainer; quest „dej sám sebe do balady jako hrdinu" (L6) běží dál. Tady řeší **pravda vs. honorář**: vzít Alžbětino stříbro a zkreslit příběh, nebo zůstat „pravdivý" (po svém)?
- **Dorota** — entrepreneur; ví, že obraz je mocnější než fakt. Krmí Vlastimila barvitými polopravdami a sleduje, co s nimi udělá.
- **Alžběta** — commander; všechno hodnotí obchodně („a kolik by za to někdo zaplatil?"). Balada = marketing. Zároveň si chrání **diskrétnost** kolem Radovana (L1) — nesmí se v písni objevit nic, co by je spojilo.

Dilema / rozuzlení Vlastimil se rozhodne, či verzi „pravdy" zazpívá. Komedialní linka o středověkém „PR" a ješitnosti — ale s reálným ostnem: zkreslená balada může někomu uškodit a někoho neprávem oslavit.

Nekoliduje O glejtu se v ní nic neřeší; jde o ješitnost a obchod s obrazem.

Překryvy Vlastimil a Dorota (L6, L3), Alžběta (L1, L6). Komplementární k L6 (tam jde o pravdu vs. drama vážně; tady o pravdu vs. peníze komediálně).

Místo trasy: vyhlídka nad Sázavou (veřejná scéna) / večerní přednes balady.

Návrh na náhradu/sloučení: může **odlehčit L6** a dát Vlastimilově baladě druhý, lidovější motor (peníze a marnivost vedle „dramatu"). Lze hrát i jako přímý protipól Ctiborova cynismu.

GM pozn.: Skvělý zdroj humoru. Načasuj Alžbětinu nabídku tak, aby kolidovala s momentem, kdy Vlastimil zrovna „má" dobrý pravdivý verš — ať je volba bolavá.

NL10 — „Relikvie od svatého Matouše"

Oddíl: klérus napříč A/C/D (kotva u dvojice Ludmila–Bartoloměj) **Postavy:** Ludmila (A6/D4), Bartoloměj (C2), (Vavřinec A2 — volitelně)

Jádro U kostela sv. Matouše (zastávka na trase) se řeší **relikvie** — ostatek či relikviář, který má patřit kostelu. Objeví se pochybnost: je pravá, nebo podvržená? A patří vůbec kostelu, nebo si ji nárokuje klášter (případně šlechta)? Pro řeholnici a kaplana je to otázka víry i cti — a možná i staré církevní pře o majetek.

Individuální háčky

- **Ludmila** — zná církevní právo i latinu; její **krize loajality** vůči převorovi (L4) sem zasahuje: pokud relikvie souvisí s klášterními nároky, znovu stojí mezi poslušností a pravdou. Ale **tohle není hraniční kámen** (L4) — je to samostatná církevní věc.
- **Bartoloměj** — kaplan, ne klášterní mnich; má k relikvii vztah jako k duši svého kostela. Mluví v podobenstvích, ale tady jde o **konkrétní předmět a konkrétní pravdu**.
- **Vavřinec (volitelně)** — pokud je třeba ověřit **doprovodnou listinu** relikvie (latina, ruka, pečeť), přizve se jeho oko. **Pozor:** ať se tato listina nikdy neplete s glejtem — je to jiný, církevní dokument.

Dilema / rozuzlení Prohlásit relikvii za pravou (uklidnit věřící, posílit kostel), nebo přiznat pochybnost (pochybnost vs. skandál)? Komu nález svěřit — kostelu, klášteru, nebo to nechat spát?

Nekoliduje Relikvie je **úplně jiný předmět** než glejt. **DŮLEŽITÉ pro GM:** případná doprovodná listina relikvie **není** glejt ani na něj neukazuje — je to samostatná církevní pře.

Překryvy Ludmila (L1, L4), Bartoloměj (L2, L6), Vavřinec (L2, NL1). Dává kléru samostatné téma víry/pravdy mimo jejich „světské“ tajnosti.

Místo trasy: kostel sv. Matouše (přímo na trase výpravy — silná atmosférická lokace).

GM pozn.: Dvoučlenné jádro (Ludmila + Bartoloměj) drž čisté; Vavřince přidávej jen když chceš listinovou vrstvu. Hlídej hranici vůči glejtu i vůči L4 (hraniční kámen je jiná věc).

Křížová mapa nových linek

Nová linka	A	B	C	D
NL1 — Stříbro z komory	Eliška, Hedvika, Vavřinec			
NL2 — Dluh od Mostu	Ctibor, Blažej			
NL3 — Pytlák v lese		Havel, Bětka	Vašek (most)	
NL4 — Zaseklá truhlice		Mikeš, Bětka		
NL5 — Poutník u brodu		Blanka, Havel, Matyáš		
NL6 — Trojí lék		Matyáš	Klára	Přibyslava
NL7 — Mýto a měšec	Herpold		Radovan (dotyk)	Dorota
NL8 — Co tíží lazebníci			Bartoloměj, Klára, (Vašek)	

Nová linka	A	B	C	D
NL9 — Kdo zaplatí...			Alžběta (most)	Vlastimil, Dorota
NL10 — Relikvie sv. Matouše	(Vavřinec volit.)		Bartoloměj	Ludmila

Místa trasy → nové linky

Místo	Nové linky, které se tu „rozsvítí“
Pirkštejn / start	NL1 (start auditu komory), NL2 (Ctibor začíná pozorovat Blažeje)
Vyhlička nad Sázavou	NL9 (veřejná scéna pro baladu), NL5 (potkání poutníka u brodu poblíž)
Brod přes Sázavu	NL5 (poutník)
Talmberk	NL8 (Klářin rodný kraj — emoční vrchol)
Les Talmberk↔Ledečko	NL3 (pytlák; vizuální rým s Havlovým táborem z L5)
Ledečko (výheň)	NL6 (úraz/„trojí lék“), NL4 (shánění materiálu k truhlici — volitelně)
Kuchelník (mlýn)	NL4 (zaseklá truhlice stranou skupiny)
Kostel sv. Matouše	NL10 (relikvie), NL8 (možný vrchol Klářiny zpovědi)
Ratajská brána / Horní hrad	NL7 (audit mýta), NL1 (večerní rozuzlení)

Překryvy postav přes nové linky (záměrné „nitě“)

- **Bětk**a — NL3 (pytlák) + NL4 (truhlice) + L4 + L5: nejvytíženější most mezi terénními a rodinnými tématy.
- **Dorota** — NL7 (mýto) + NL9 (balada) + L3 + L6: pavučina informací Rataj.
- **Vašek** — NL3 (pytlák) + NL8 (volit.) + L5: opakované „právo vs. milost“.
- **Matyáš** — NL5 (poutník) + NL6 (trojí lék) + L3: léčitel napříč terénem.
- **Přibyslava / Klára** — NL6 (trojí lék) je jejich společné pole; Klára navíc NL8 + L1.
- **Bartoloměj** — NL8 + NL10 + L2 + L6: zpovědník jako uzel pravdy a milosti.
- **Vavřinec** — NL1 + NL10 (volit.) + L2: pero, které „čte, co nesedí“.

Tyto překryvy zajišťují, že se oddíly **protnou v několika bodech**, ale postavy přitom **chodí většinu času zvlášť** — žádná linka netáhne celou skupinu pohromadě.

Návrhy na nahrazení / sloučení se stávajícími linkami

1. **NL2 (Dluh od Mostu)** — kandidát na **odlehčení Blažejovy izolace**. Dosud Blažej převážně „hlídá Vavřince“; NL2 mu dává rovnocenného protihráče (Ctibora) uvnitř A.
2. **NL9 (Kdo zaplatí...)** — **doplněk/odlehčení L6**: druhý, lidovější motor Vlastimilovy balady (peníze + marnivost vedle „dramatu“). Lze sloučit do jedné baladické osy s L6.
3. **Eliška** — NL1 řeší **audit-bod o její pasivitě**; dělá z „první na vyřazení“ plnohodnotnou denní linku, aniž zatěžuje ostatní.
4. **Lektvarová par**: stávající poznámka Alžběta→Přibyslava (lektvar zamilovaných) zůstává; NL9 ji **nedubluje** (jde o baladu, ne o lektvar), ale obě sdílí motiv „obraz/touha vs. pravda“ — lze je propojit jako Alžbětin dvojí tah (lektvar + balada).

Kontrolní seznam „nekolize se šifrovačkou“

Pro GM — rychlá pojistka, že žádná nová linka neodhaluje pachatele glejtu:

- ☐ **NL1** — krádež stříbra běží **měsíce**, ne z osudné noci → nemůže být pachatel glejtu.
- ☐ **NL2** — minulost dvou vojáků, žádný dnešní zločin.
- ☐ **NL3** — pytlák **není Janek** a nemá vztah ke glejtu.
- ☐ **NL4** — **provozní** truhlice, ne archiv.
- ☐ **NL5** — poutník **není** rudý jezdec (L3); pěší, do kláštera.
- ☐ **NL6** — ryze medicínské.
- ☐ **NL7** — pašovaný náklad ≠ glejt; **není** to ten jezdec na bráně (L3).
- ☐ **NL8** — osobní zpověď, žádná plotová informace.
- ☐ **NL9** — balada o ješitnosti, ne o krádeži.
- ☐ **NL10** — relikvie (a její listina) ≠ glejt.

Konec návrhu 01. Připraveno k revizi a propsání do [linky_detaily](#) a [postavy_karticky](#).