

Výprava po stopách ukradeného glejtu — nové dějové linky, sada 2 (návrh 02)

Účel: Druhá vlna deseti návrhů (**NL11–NL20**) navazující na feedback k sadě 1. Z první sady zůstávají v hře/k použití **NL2, NL3, NL4, NL7, NL8**; vyřazené vzory (další krádež + úzkost, scénický cizinec na herce, linka na nemocném NPC, přídavek k baladě, církevní spor/relikvie) se zde **neopakují**.

Klíčové globální pravidlo: Žádná linka neodhaluje pachatele krádeže glejtu ani neřeší šifrovačku. U každé je explicitní pole „**Nekoliduje**“.

Co je v této sadě jinak (dle zadání):

- **Větší obsazení** — průměrně o ~1 postavu na linku víc než v sadě 1 (cca 3–6).
- **Víc propojení napříč oddíly** — kde to dává smysl, linky vědomě sešívají A/B/C/D.
- **Uzemněné, ale neotřelé** — opřené o reálnou geografii a dějiny KCD I (Rataje, Pirkštejn, Talmberk, Leděčko, Kuchelník, Samopše, Úžice, Mrchojedy, Kutná Hora; trauma vypálené **Stříbrné Skalice** Kumány; havířské stříbro z KH).
- **Žádná závislost na NPC-herci** — NPC jsou jen zmiňováni / krátce, drama nese obsazení hráčských postav.
- **Vlastimil** vystupuje pouze atmosféricky (zatroubí k přísaze), žádná nová baladická zátěž.

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

#	Název	Oddíly	Postavy	Tón
NL11	Cejch z Kutné Hory	B+C	Mikeš, Vašek, Alžběta, Blanka	řemeslo, ochrana bratra
NL12	Handlíř ze Samopší	A+B+C	Havel, Bětko, Vašek, Ctibor	con-detekce + stará rána
NL13	Sýček nad Mrchojedy	A+D	Přibyslava, Ludmila, Ctibor, Dorota, Hedvika	panika a obětní beránek
NL14	Zvěřina na hody	A+B+D	Havel, Hedvika, Mikeš, Dorota	čas vs. povinnost, teplá
NL15	Přísaha u dubu	napříč (set-piece)	Blažej, Bartoloměj, Klára, Blanka, Ludmila, Vašek	nátakový rituál
NL16	Šátek od švadleny	B+C+D	Bětko, Klára, Dorota	tajemství a solidarita
NL17	Zastavené brnění	A+B+C	Hedvika, Mikeš, Blažej, Alžběta	matka a synova čest
NL18	Kumání se vrací?	A+B+D	Ctibor, Blažej, Havel, Dorota, Ludmila	strach vs. skepse
NL19	Dvě řeči, jedna lež	B+C	Radovan, Blanka, Klára, Ctibor	špeh proti špehovi

#	Název	Oddíly	Postavy	Tón
NL20	Vdova z Úžic	A+C+D	Alžběta, Klára, Hedvika, Ctibor	dluh, milost, stín Skalice

NL11 — „Cejch z Kutné Hory“

Oddíly: B + C **Postavy:** Mikeš (B5), Vašek (C4), Alžběta (C3), Blanka (B3 — posel, volitelně)

Jádro Mikešův bratr — kovář v Kutné Hoře — vyřezal na zakázku **falešný ražební cejch (pečetidlo na puncování stříbra)**, jímž někdo razí cizí značku a vydává podřadné či kradené havířské stříbro za poctivě puncované. Bratr je na svou práci hrdý a poslal Mikešovi **zkušební otisk** cejchu (řemeslnická chloubka). Během dne Mikeš zahlédne **tentýž falešný punc** na stříbře, které prochází rukama (mince, spona, ozdoba), a zatrne mu: bratrův cejch se používá **přímo tady v kraji**. Bojí se ne o glejt — o **bratrovu kůži a pověst rodu**.

Individuální háčky

- **Mikeš** — „zámek, pečeť, kovářskou práci poznám na první pohled“. Pozná ruku svého bratra v ražbě. Chce mu poslat tichý vzkaz „**bud' zticha**“ a zjistit, kdo je objednatel — aniž bratra prozradí. U výhně v Ledečku může „přezkoušet“ kov.
- **Vašek** — zná podsvětí a kdo v kraji „čistí“ kradené stříbro; pozná penězokazeckou/falšířskou ruku. Jako biřic má povinnost — ale je to jeho vlastní zkouška cti (krýt, nebo udat). Most z jeho L5.
- **Alžběta** — obchodnice z KH, pravidelně tam píše; Mikešova nejsnazší cesta, jak doručit vzkaz. **Bude chtít protihodnotu** (vazba na její zájmy). Zároveň ji falešný punc ohrožuje obchodně — kdo pak uvěří jejímu stříbru?
- **Blanka** — alternativní posel do KH (píše tamní šlechtě, L1); levnější svědomím, dražší závazkem.

Dilema / rozuzlení Varovat bratra (přes Alžbětu/Blanku za cenu závazku), nebo mlčet a doufat? Zničit zkušební otisk (zbavit se důkazu), nebo si ho nechat? Vašek řeší právo vs. krev.

Nekoliduje Jde o **ražební cejch na STŘÍBRO**, ne o dokumentovou pečeť — **není to nástroj k padělání glejtu** a falešný punc neukazuje na pachatele glejtu (GM ohlídá, že stopa vede k mincmistrovsko-havířské šustrácké věci, nikdy k listině).

Překryvy Mikeš (L5), Vašek (L5), Alžběta (L1, NL17, NL20), Blanka (L1, L4, NL15, NL19). KH-uzel.

Místo trasy: Ledečko (výheň — Mikešovo „přezkoušení“ kovu); KH motivy přes Alžbětu/Blanku.

GM pozn.: Drž ostře oddělené od glejtu — když hráči začnou spojovat „pečet“ = glejt“, dej Mikešovi repliku, že „*tohle je punc na stříbro, ne pečet na pergamen, to jsou dvě řemesla.*“

NL12 — „Handlíř ze Samopší“

Oddíly: A + B + C **Postavy:** Havel (B1), Bětko (B2), Vašek (C4), Ctibor (A3/D5)

Jádro U **Samopší** (nebo na cestě) nabídne **koňský handlíř** výpravě výměnu či dokup **koně** — jeden jejich kůň kulhá, nebo je třeba posila. Handlíř je mazaný: nabízený kůň je „opravený“ starými handlířskými triky (nažhavený, aby vypadal čilý; spilovaný chrup, aby se zdál mladší). **Havel** a **Bětko** ty triky prokouknou. Když ale Ctibor přejede dlaní po koňském postroji a sedle, ztuhne: pod novým řemením je **kumánské cejchování / kus kumánského řemení (brnění koně)**. Ten kůň je **válečná kořist** z časů, kdy Kumáni vypálili Skalici.

Individuální háčky

- **Havel** — čte koně i terén; pozná „handlířskou kosmetiku“ i to, kudy zvíře prošlo.
- **Bětko** — přímá, nedá se opít rohlíkem; zná místní handlíře a jejich pověst. Klidně handlíři vmete pravdu do očí.
- **Vašek** — zná, jak se v kraji „čistí“ kradené koně přes nastrčené **štolby**; biřic vs. minulost (krýt, zabavit, mlčet).
- **Ctibor** — veterán; Kumáni jsou jeho osobní rána („*byl jsem u věcí, o kterých se nemluví u stolu*“). Kumánská kořist v něm probudí starý hněv — a **skepsi**: je to opravdu kořist, nebo jen staré řemení koupené na trhu?

Dilema / rozuzlení Koně koupit (potřebují ho), nebo odmítnout „prokletou kořist“? Handlíře nahlásit Vaškovou rukou, nebo nechat být? Ctibor řeší, zda starou ránu rozdmýchat, nebo spolknout.

Nekoliduje Původ koně ani handlířův švindl **nemají vztah ke glejtu**. Kumánská stopa je rána minulosti kraje, ne dnešní zápletky.

Překryvy Vašek (L5, NL11), Ctibor (L6, NL13, NL18), Havel (L5, NL14, NL18), Bětko (L4, L5, NL16). Most na NL18 (kumánská panika) — kořistní kůň je palivo pro fámu.

Místo trasy: Samopše / cesta po silnici 3354–3355.

GM pozn.: Pokud běží i NL18, propoj je: zpráva o „kumánském koni“ rozdmýchá paniku. Ale obě linky drž obsahově oddělené od glejtu.

NL13 — „Sýček nad Mrchojedy“

Oddíly: A + D (+ Ludmila) **Postavy:** Přibyslava (D3), Ludmila (A6/D4), Ctibor (A3/D5), Dorota (D2), Hedvika (A4 — volitelně)

Jádro Kolem **Mrchojed** už několik nocí houká **sýček** — v lidové víře posel smrti. Vesnice je vyděšená, že někdo zemře, a hledá viníka: padá to na osamělou stařenu s černou **kočkou** (čarodějnice!) na kraji vsi. Strach se přelévá do výpravy. Střet **víry** × **bylinné lidovosti** × **skepse** — a hrozba, že nevinného někdo „pro jistotu“ ukřivdí.

Individuální háčky

- **Přibyslava** — bylinkářka čte „znamení“ (jizvy, vůně, sýčka). Ale tahle hra je nebezpečná: **sama by mohla skončit jako „ta čarodějnice“**, kdyby ukázala příliš znalostí. Brání kolegyni „od fochu“?
- **Ludmila** — „*sýček není posel ďábla, smrt je v rukou Božích.*“ Snaží se utišit pověru modlitbou a rozumem víry. Krize: poslušnost k řádu vs. ochrana nevinné.
- **Ctibor** — tvrdá **skepse**: „*Sýček je sýček. Strach zabíjí víc lidí než zlá znamení.*“ Cynik proti davové panice.
- **Dorota** — šenkýřka; fáma se šíří přes výčep. Může paniku **rozdmýchat** (dobré pro řeči), nebo zarazit.
- **Hedvika** — mateřsky pověřčivá; nabízí jídlo místo odpovědí, ale dav uklidnit umí.

Dilema / rozuzlení Nechat paniku běžet (někdo doplatí), rozumně ji utnout, nebo využít? Kdo se postaví davu, riskuje, že příště bude obviněný sám.

Nekoliduje Pověra a obětní beránek; **žádná stopa ke glejtu** ani k pachateli. (Není to ani církevní majetkový spor — jde o lidovou paniku.)

Překryvy Ctibor (L6, NL12, NL18), Dorota (L3, L6, NL14, NL16, NL18), Ludmila (L1, L4, NL15, NL18), Přibyslava (L3). Tematické zrcadlo NL18 (panika) — jiný spouštěč.

Místo trasy: Mrchojedy; noční zastávka, **bříza** u vsi jako orientační bod.

GM pozn.: Skvělé navečer. Drž to jako „mentální“ scénu středověku — žádná skutečná magie. Nech hráče rozhodnout o osudu stařeny (off-screen), ať mají reálnou tíhu.

NL14 — „Zvěřina na hody“

Oddíly: A + B + D **Postavy:** Havel (B1), Hedvika (A4), Mikeš (B5), Dorota (D2)

Jádro Přijde zpráva, že po návratu budou **hody** (na počest pana Ptáčka / o svátku) a od výpravy se čeká **zvěřina**. Havel je tlačěn ulovit cestou **divočáka** pod starým **dubem**, nebo nastražit oka na **zajíce** — ale bez zdržení šifrovačky. Hedvika plánuje menu a žene všechny do práce. Dorota chce, aby se hodovalo u **její** krčmy (obchod), ne u konkurence.

Individuální háčky

- **Havel** — lovec; quest „přines zvěřinu“ se pere s časem na glejt. Navíc: lovit divočáka v panském lese — smí to vůbec on, nebo je to jako pytláctví (most na NL3)?
- **Hedvika** — „*hladový člověk špatně myslí*.“ Tlačí na úlovek, organizuje, a v kuchyňské logistice nachází úlevu od L2 tíhy.
- **Mikeš** — síla na dotažení/odnos kusu; tiše rád, že má „normální“ práci místo rodinné tíhy (NL11/L5).
- **Dorota** — bojuje o to, kde se bude slavit; tahá za nitky, komu hody „spadnou“.

Dilema / rozuzlení Obětovat čas na lov (riziko v šifrovačce) vs. dorazit s prázdnou (ostuda na hodech)? Lovit načerno (čest vs. zákon)? Komu hody připadnou?

Nekoliduje Provoz a čest hostiny; **nic ze glejtu**.

Překryvy Havel (L5, NL3, NL12, NL18), Hedvika (L2, NL13, NL17, NL20), Mikeš (L5, NL11, NL17), Dorota (všudypřítomná). Most na NL3 (lov vs. pytláctví v témže lese).

Místo trasy: lesní úsek u **dubu** (Talmberk↔Ledečko).

GM pozn.: Teplejší, odlehčující linka. Dej jí tikající hodiny, ať vznikne reálné napětí „lovit, nebo spěchat“.

NL15 — „Přísaha u dubu“

Oddíly: napříč — **konvergenční set-piece** (jeden silný moment, ne celodenní chození) **Postavy:** Blažej (A1 — vede), Bartoloměj (C2 — přijímá), a mezi přísahajícími zejména Klára (C5), Blanka (B3), Ludmila (A6/D4), Vašek (C4). (Vlastimil D1 — atmosféricky: zatroubí k obřadu.)

Jádro Před vstupem do klíčové části cesty žádá Blažej (jménem cti posádky a pana Ptáčka) **společnou přísahu věrnosti** výpravě — u starého **dubu**, prastarým rituálem, ruku na kříž, slovo před Bohem (Bartoloměj přijímá). Pro několik postav je ta přísaha **past na svědomí**: jejich soukromé závazky jí odporují. Přisahat křivě = hřích a riziko; odmítnout = vzbudit podezření.

Individuální háčky

- **Klára** — slíbila vyhozenému správci, že bude **sledovat Radovana** (L1). Přisahat výpravě věrnost = lhát před Bohem.
- **Blanka** — vázána **kutnohorské šlechtě** kvůli bratrovi (L1). Slovo věrnosti zní falešně.
- **Ludmila** — slíbila **poslušnost převorovi** (L4). Komu vlastně přisahá víc?
- **Vašek** — bývalý lapka, který „*chce vyjít čestně*“. Pro něj má přísaha největší váhu — a největší cenu, pokud ji myslí vážně.
- **Blažej** — sám má **deníkovou lež** (L2). Vést přísahu cti, kterou sám porušuje, ho dře.
- **Bartoloměj** — vidí, kdo zaváhá, kdo zbledne (zpovědník), a nesmí to nahlas říct.

Dilema / rozuzlení Každý přísahající: přísahat hladce (křivě), přísahat s vnitřní výhradou, zdržet se (a riskovat pozornost)? Bartoloměj: jak číst ta zaváhání, aniž poruší roli?

Nekoliduje Přísaha **aktivuje existující soukromá tajemství**, ale žádné z nich není krádež glejtu. GM hlídá, aby zaváhání nikoho neukazovalo na pachatele — jsou to *jiné* hříchy.

Překryvy Sbíhá L1 (Klára, Blanka), L4 (Ludmila), L5 (Vašek), L2 (Blažej, Bartoloměj) do jednoho napětí. Maximální cross-oddíl efekt v jediné scéně.

Místo trasy: velký **dub** na rozcestí (vyhlídka nad Sázavou jako alternativa).

GM pozn.: Hraj jako jeden silný **rituální moment**, ne jako celodenní linku. Vlastimilovo zatroubení dej jako atmosférický rámeček. Po obřadu nech napětí doznívat v jednotlivých postavách.

NL16 — „Šátek od švadleny“

Oddíly: B + C + D **Postavy:** Bětko (B2), Klára (C5), Dorota (D2)

Jádro Bětko nosí u sebe vyšívaný **šátek** — tichý dárek od ženy, kterou v Ratajích miluje (místní **švadlena**; vztah, který Bětko veřejně nepřiznává). Během dne šátek zahlédne někdo, kdo tu švadlenu zná. **Klára** (lazebnice, vidí všechny a všechno, profesionálně diskrétní) ten vzor pozná. **Dorota** (která si pamatuje, kdo s kým sedával) také tuší. Bětkino tajemství je náhle na vážkách.

Individuální háčky

- **Bětko** — svévolný živel, ale tady zranitelná. Veřejné odhalení by ohrozilo její postavení průvodkyně i rodinu (mlýn, otec). Hraje se **přes náznaky**, žádný okázalý twist.

- **Klára** — sama žije „na hraně počestnosti" (lázně); rozhodne se, zda Bětce **tiše dá najevo, že tajemství je u ní v bezpečí**, nebo zda informaci zpeněží/použije (její L1 logika „co předat dál").
- **Dorota** — drbna z povolání; klep o Bětce by byl „dobrý kus" — ale Dorota ví, co znamená nést tajemství (L3). Mlčet, nebo prodat?

Dilema / rozuzlení Solidarita „žen na hraně" vs. pokušení tajemství využít. Žádná konfrontace nutná — síla je v jediném pohledu, gestu, vráceném šátku.

Nekoliduje Ryze osobní; **nic ze glejtu**.

Překryvy Bětka (L4, L5, NL12, NL14), Klára (L1, NL8, NL19, NL20), Dorota (L3, L6, NL13, NL14, NL18). Volitelná vrstva Bětčiny identity z karet se zde poprvé stává hratelnou nití — citlivě.

Místo trasy: Rataje (kde švadlena žije) / kdekoli za pochodu.

GM pozn.: Drž jemné a beze slov, kde to jde. Švadlena zůstává **off-screen** (žádný herec nutný). Pokud hráčka Bětky vrstvu hrát nechce, linka tiše vyhasne — nenutit.

NL17 — „Zastavené brnění"

Oddíly: A + B + C **Postavy:** Hedvika (A4), Mikeš (B5), Blažej (A1), Alžběta (C3 — držitelka zástavy, volitelně)

Jádro Hedvičin syn **Joska** (rekrut, off-screen) **zastavil kus svého brnění** — prsní plát či přilbu — aby splatil dluh (kostky? děvče?), a doufal, že to do hodů vykoupí. Jenže výprava přišla dřív. Jít na panskou službu bez řádné výstroje je hanba; kdyby to zjistil **Blažej** (který Josku už jednou veřejně pokáral, viz Hedvičina karta), byl by konec. Hedvika to zjistí a chce **brnění tiše vykoupit či nahradit**, než to praskne — kvůli synovi, se kterým se sotva smířila.

Individuální háčky

- **Hedvika** — mateřská linka napřímo (jiná než její L2 odposlech): zachránit synovu čest. „*Hladový člověk špatně myslí*" — a zadlužený mladík ještě hůř.
- **Mikeš** — kovář; umí **narychlo vyrobit/spravit náhradní kus brnění**, aby chyba nebyla vidět. Tichá řemeslná pomoc (umí mlčet, viz NL11/L5). Otázka: pomůže zadarmo, nebo to má cenu?
- **Blažej** — hrozba i soudce; jeho **přísaha** velitele říká „kážeň", ale tahle linka mu nabízí šanci být jednou milosrdný (rezonuje s NL2/NL15).

- **Alžběta** — pokud brnění drží jako zástavu kutnohorský zastavárník, jde to přes ni; **bude chtít protihodnotu** (vazba na NL11/NL20).

Dilema / rozuzlení Vykoupit/nahradit potají (Mikeš + Hedvika + náklady přes Alžbětu), nebo to nechat dojít k Blažejovi a doufat v milost? Blažej: kázeň, nebo lidskost?

Nekoliduje Osobní dluh a čest; **žádná vazba na glejt**.

Překryvy Hedvika (L2, NL13, NL14, NL20), Mikeš (L5, NL11, NL14), Blažej (L2, NL2, NL15, NL18), Alžběta (L1, NL11, NL20). Most A↔B↔C.

Místo trasy: Pirkštejn (výstroj) / Ledečko (Mikešova výheň) / KH (zastávárna přes Alžbětu).

GM pozn.: Joska zůstává off-screen. Dej Hedvice tikající čas „do hodů“. Hezky se proplétá s NL14 (hody) a NL2 (Blažejova milost).

NL18 — „Kumáni se vracejí?“

Oddíly: A + B + D **Postavy:** Ctibor (A3/D5), Blažej (A1), Havel (B1), Dorota (D2), Ludmila (A6/D4) — volitelně

Jádro Krajem se nese **fáma**: na pomezí prý zase viděli **Kumány** — a kraj má vypálenou **Skalici** v živé paměti. Strach roste (zvláště pokud běží NL12 a „kumánský kůň“ fámu potvrzuje). Otázka není „kdo ukradl glejt“, ale **co s panikou**: vyhlásit poplach a poslat zprávu posádce (a možná zbytečně rozvířit kraj), nebo to **skepticky** utlumit?

Individuální háčky

- **Ctibor** — viděl skutečné Kumány. Buď fámu zchladí („*tihle nejedou potichu a po jednom*“), nebo ho stará rána přesvědčí, že nebezpečí je reálné. Hlas zkušenosti vs. hlas traumatu.
- **Blažej** — velitel: poplach je jeho odpovědnost. Plané popluchy ničí pověst stejně jako zaspání. (Navíc nechce odvádět pozornost od své L2 lži.)
- **Havel** — jediný, kdo umí **ověřit stopy**: byli tam jezdcí, nebo ne? Jeho slovo paniku rozhodne (ozvěna L5 „mé slovo rozhoduje o osudech“).
- **Dorota** — fáma teče přes výčep; může ji zesílit, nebo zarazit.
- **Ludmila** — nabízí klid víry proti hysterii.

Dilema / rozuzlení Poplach vs. skepse; ověřit (čas) vs. jednat hned. Havlovo stopařské slovo je klíč — a on rozhoduje, jak moc si je jistý.

Nekoliduje Vnější (nejspíš plané) ohrožení; **nemá vztah ke glejtu**.

Překryvy Ctibor (L6, NL12, NL13), Havel (L5, NL3, NL12, NL14), Dorota (všudy), Blažej (L2, NL2, NL15, NL17). Přímý most na NL12 (kořistní kůň = palivo fámy).

Místo trasy: pomezí u **Úžic/Mrchojed**; vyhlídka nad Sázavou jako rozhledna.

GM pozn.: Páruj s NL12, ale obě drž mimo glejt. Pěkné jako kolektivní „rozhodneme se, čemu věřit“ moment.

NL19 — „Dvě řeči, jedna lež“

Oddíly: B + C **Postavy:** Radovan (C1), Blanka (B3), Klára (C5), Ctibor (A3/D5 — volitelně)

Jádro Radovan („a kdo na tom vydělá?", architekt-skeptik) chce ve výpravě **odhalit nesoulady a motivy** — ne pachatele glejtu, ale obecnou nevěru a reptání v posádce. Naverbuje **Blanku**: její jazykový dar („*lháři mají problém lhát ve dvou jazycích stejně přesvědčivě*“, chytá „před chvílí jsi řekl jinak“) má **naslouchat** a hlásit. Jenže Blanka má vlastní agendu (KH, L1) a krmí Radovana **vybraně**. A **Klára**, která sama **sleduje Radovana** (L1), si všimne, že Radovan má novou uši — a začne sledovat i Blanku. Vrstvené špehování.

Individuální háčky

- **Radovan** — chce kontrolu a informace; podceňuje, že nástroj (Blanka) má vlastní hru.
- **Blanka** — dostává přístup k purkrabímu (sen pro její KH závazek), ale musí dávkovat pravdu, aby neuškodila sobě ani nevinným.
- **Klára** — její L1 úkol se komplikuje: teď sleduje sledujícího. Materiál pro vyhozeného správce roste — ale roste i její pochybnost, zda Radovan je „zloduch“.
- **Ctibor (volitelně)** — také čte lidi; může Blanku/Radovana prokouknout a tiše komentovat (most na L6).

Dilema / rozuzlení Kdo koho přechytračí; kolik každý vyzradí a získá. Žádný z nich se nesmí dobrat glejtu — dobírají se jen vzájemných malých lží.

Nekoliduje Radovanovo „vyšetřování“ je výslovně o **morálce a loajalitě posádky**, GM ho drží mimo řešení šifry — nikdy nevede k pachateli glejtu.

Překryvy Radovan (L1, L6), Blanka (L1, L4, NL11, NL15), Klára (L1, NL8, NL16, NL20), Ctibor (L6, NL12, NL13, NL18). Elegantně rozšiřuje L1 z nového úhlu (špeh proti špehovi), aniž ho duplikuje.

Místo trasy: kdekoli; ideálně tam, kde je víc řečí pohromadě (vyhlídka, zastávky).

GM pozn.: Drž to jako tichou intelektuální hru, ne akci. Hlídej „zed“ mezi tímhle a glejtem — Radovan smí najít leccos, jen ne řešení šifry.

NL20 — „Vdova z Úžic“

Oddíly: A + C + D **Postavy:** Alžběta (C3), Klára (C5), Hedvika (A4), Ctibor (A3/D5)

Jádro V **Úžici** žije vdova, jejíž muž padl, když Kumáni vypálili Skalici (off-screen). Je zadlužená a tlačí ji **věřitel**, aby se vzdala chalupy a kusu pole — **kameník** už chodí poli vyměřovat hranice pro nového majitele. A ten věřitel je... **Alžběta**. Výprava tudy projde a několik postav se s tím lidsky srazí.

Individuální háčky

- **Alžběta** — commander, „kolik by za to někdo zaplatil?“; pohledávka je čistý obchod. Tahle linka jí dává **stín**: vymáhat po skalické vdově, nebo odpustit? Morálně šedý beat pro jinak racionální postavu.
- **Klára** — z **Talmberku**, zná kraj i tu rodinu; přimlouvá se, nebo zůstane stranou? Vazba na její vlastní účet svědomí (NL8).
- **Hedvika** — mateřsky soucitná; chce pomoci, ale není to její dluh ani její vesnice.
- **Ctibor** — skalický veterán; toho mrtvého možná **znal** (sloužili spolu?). Tichý dluh padlému druhovi — zaplatit za něj, zastrašit věřitele, nebo nechat osud běžet?

Dilema / rozuzlení Zaplatit/odpustit (kdo a proč), vyjednat odklad, nebo „není to naše věc“? Pro Alžbětu zkouška, jestli je jen obchod, nebo i člověk.

Nekoliduje Soukromý dluh a stín Skalice; **žádná vazba na glejt**. (Není to církevní ani majetkový spor o glejtu — jde o vdovskou chalupu.)

Překryvy Alžběta (L1, NL11, NL17), Klára (L1, NL8, NL16, NL19), Hedvika (L2, NL13, NL14, NL17), Ctibor (L6, NL12, NL13, NL18). Most na kumánské téma (NL12/NL18) přes lidský osud, ne přes bitvu.

Místo trasy: **Úžice** (zastávka na trase); **kameník** vyměřuje pole.

GM pozn.: Vdova i kameník zůstávají **off-screen / krátce** (žádný herec nutný). Dej Alžbětě reálnou volbu s reálnou cenou — ať to není zadarmo ctnostné.

Křížová mapa nových linek (sada 2)

Linka	A	B	C	D
NL11 — Cejch z KH		Mikeš, Blanka	Vašek, Alžběta	
NL12 — Handlíř ze Samopše	Ctibor	Havel, Bětko	Vašek	
NL13 — Sýček nad Mrchojedy	Hedvika, Ludmila			Přibyslava, Ctibor, Dorota
NL14 — Zvěřina na hody	Hedvika	Havel, Mikeš		Dorota
NL15 — Přísaha u dubu	Blažej, Ludmila	Blanka	Bartoloměj, Klára, Vašek	(Vlastimil)
NL16 — Šátek od švadleny		Bětko	Klára	Dorota
NL17 — Zastavené brnění	Hedvika, Blažej	Mikeš	Alžběta	
NL18 — Kumáni se vrací?	Blažej, Ludmila, Ctibor	Havel		Dorota
NL19 — Dvě řeči, jedna lež	(Ctibor)	Blanka	Radovan, Klára	
NL20 — Vdova z Úžic	Hedvika, Ctibor		Alžběta, Klára	

Místa trasy → nové linky (sada 2)

Místo	Linky
Pirkštejn / start	NL17 (výstroj), NL15 (příprava přísahy)
Vyhlička nad Sázavou	NL15 (alt. místo přísahy), NL18 (rozhledna), NL19 (řeči pohromadě)
Talmberk	NL20 (Klářin kraj, vdovská rodina)
Samopše	NL12 (handlíř, kůň)
Les u dubu (Talmberk↔Ledečko)	NL14 (lov), NL15 (dub)
Ledečko (výheň)	NL11 (Mikeš „přezkouší“ kov), NL17 (náhradní kus brnění)
Úžice	NL20 (vdova, kameník), NL18 (pomezí)
Mrchojedy	NL13 (sýček), NL18 (pomezí)
Kutná Hora (přes posly)	NL11 (cejch), NL17 (zástava)

Mapa klíčových slov (kde jsou použita)

Slovo	Linka(y)
pečetidlo (cejch na stříbro), havíř	NL11
kovářství, výheň	NL11, NL17
Kumán, kůň, koňský handlíř / štolba, Samopše, brnění	NL12 (brnění též NL17)
sýček, kočka, skepse, Mrchojedy, bříza	NL13 (skepse též NL18, NL19)
divočák, zajíc, zvěřina, hody, dub	NL14 (dub též NL15)
přísaha	NL15, NL17
šátek, švadlena	NL16
Úžice, kameník	NL20
(nevyužito: krysař)	—

Záměrné „nitě“ (sdílené postavy přes sadu 2)

- **Ctibor** — NL12, NL13, NL18, (NL19, NL20): veterán/skeptik a uzel kumánské paměti.
- **Hedvika** — NL13, NL14, NL17, NL20: mateřský/soucitný uzel.
- **Dorota** — NL13, NL14, NL16, NL18: pavučina fám.
- **Klára** — NL15, NL16, NL19, NL20 (+ NL8): pozorovatelka a „žena na hraně“.
- **Alžběta** — NL11, NL17, NL20: kutnohorské peníze a jejich stín.
- **Mikeš** — NL11, NL14, NL17: kovářský uzel.
- **Vašek** — NL11, NL12, NL15: čest psance.
- **Havel** — NL12, NL14, NL18 (+ NL3): stopařské slovo, které rozhoduje.
- **Blanka** — NL11, NL15, NL19: jazyky a KH závazek.

Postavy **chodí většinu času zvlášť**; linky se potkávají jen v bodech (Samopše, dub, Mrchojedy, Úžice, výheň, přísaha). NL15 je jediný vědomý **kolektivní set-piece**.

Kontrolní seznam „nekolize se šifrovačkou“

- ☐ **NL11** — cejch je punc na **stříbro**, ne pečeť na pergamen; nevede k pachateli glejtu.
- ☐ **NL12** — původ koně/švindl handlíře ≠ glejt.
- ☐ **NL13** — pověra a obětní beránek; žádná stopa.
- ☐ **NL14** — provoz hodů a lov; nic ze glejtu.
- ☐ **NL15** — přísaha aktivuje *jíná* tajemství, ne krádež glejtu.
- ☐ **NL16** — osobní vztah; bez vazby.
- ☐ **NL17** — synův dluh a čest; bez vazby.
- ☐ **NL18** — vnější (nejspíš planá) hrozba; ≠ glejt.
- ☐ **NL19** — Radovanovo pátrání drženo u morálky posádky, GM zeď vůči šifře.
- ☐ **NL20** — vdovský dluh a stín Skalice; ≠ glejt.

Poznámky k provázání se sadou 1 a se stávajícími linkami

- **NL17 (brnění) ↔ NL14 (hody) ↔ NL2 (Dluh od Mostu):** všechny sdílí „do hodů / Blažejova milost“ — dají se sehrát jako jeden Blažejův oblouk od tvrdosti k jednomu milosrdnému gestu.
- **NL12 (kořistní kůň) ↔ NL18 (kumánská panika):** přímý kauzální most; hrát lze jako dvojici.
- **NL19 (špeh proti špehovi)** rozšiřuje **L1** z nového úhlu — lze jím L1 prohloubit, ne nahradit.
- **NL16** poprvé činí hratelnou „volitelnou vrstvu“ Bětčiny identity z karty — citlivě a beze slov.

Volitelně: přeladění stávající L4 (na vaši poznámku „můžeme chtít změnit ten stávající“)

Pokud chcete L4 odklonit od **církevního majetkového sporu** (převor + pozemky), nabízí se odlehčit ji na čistě **rodinno-mlýnskou** osu: spor o **vodní právo / náhon mlýna v Kuchelníku** mezi mlynářem (Bětčin otec) a sousedem, kde Ludmila vystupuje jen jako gramotná svědkyně/zapisovatelka, ne jako nástroj převora. Tím zmizí druhý církevní spor a L4 se přiblíží „stopařsko-rodinnému“ ladění oddílu B. Mohu rozpracovat, řeknete-li si.

Konec sady 2 (návrh 02). Připraveno k revizi a výběru.