

Tajemství, která mohou blokovat questy a linky — audit (v04, 2026-08-25)

Změna v04 oproti v03 (2026-08-25, mechanický sweep po bumpu gm_handbook na _05.md , žádná obsahová změna): dopředný ukazatel na gm_handbook_arc_progression_checklist_*.md opraven na _05.md (2×). **Změna v03 oproti v02 (2026-08-25, mechanický green sweep po herním dni, žádná obsahová změna):** dopředné ukazatele opraveny — semanticky_index_hry_08.md → semanticky_index_hry_10.md , gm_handbook_arc_progression_checklist_03.md → _04.md (2×). **Zdroje:** postavy_komplet_19.md , linky_detaily_16.md , oddilove_meta_questy_04.md , semanticky_index_hry_10.md . Nahrazuje tajemstvi_blokujici_linky_01.md (2026-07-24, proti zastaralým _13 / _04 / _17). **Změny oproti v01:** Ctibor (D4) je od 2026-08-16 (VYŘAZENO) — jeho záznam v Kategorii B nahrazen třemi novými (Matyáš, Dorota, Havel — přebírají jeho agendu). Eliška (A5) je od 2026-08-15 (VYŘAZENO) úplně (i večerní role padla) — její záznam v Kategorii E přeznačen z „hráčská volba, chránit" na „čistě GM-facing varování, není co hrát". Nová sekce „**Hierarchie a autorita**" (linky_detaily_16.md , přidáno 2026-08-15) a karetní bloky „Meze tvé moci" (Blažej, Radovan) plošně řeší většinu otázek „kdo koho může donutit mluvit" z Kategorie A/B — recenze níže na to místo doporučení odkazuje jako na hotový stav. Nový prvek: Vavřincův „Klimentův lístek" (#L2-C) přidává čtvrté rozhodnutí, které propojuje L2 s L4.

0. Metodika a executive summary

Prošel jsem všechny postavy s „tajným zájmem", kde volba **poví / ututlá** existuje jako herní rozhodnutí, a pro každou jsem ověřil, co se stane s navázanými questy/linkami v obou větvích. Pět kategorií zůstává stejných jako v01 — je důležité je neplést dohromady, protože doporučení je pro každou jiná:

Kategorie	Co znamená	Kolik případů
A — Skutečné riziko	Mlčení reálně ochuzuje/oslabuje víc než jednu linku nebo meta-quest; stojí za aktivní GM pozornost	2 uzly (L2 síť, Klára/L1a)
B — Měkká blokace	Mlčení sniží bohatost jedné scény/questu, ale design má vestavěnou náhradní cestu k rozuzlení	6 postav/uzlů
C — Zdánlivá blokace	Vypadá to jako klíčové tajemství, ale kanonické rozuzlení proběhne stejně (přes GM/Havla/fyzický důkaz) bez ohledu na volbu postavy	2 případy
D — Obrácený případ	Riziko je přesně opačné, než zní zadání — odhalení , ne mlčení, věc blokuje/poškozuje	1 postava
E — Chráněné mlčení	Tohle se nemá prolamovat — mlčení je buď strukturně nerozbitné (zpověď), nebo ho hra záměrně chrání, protože odhalení by poškodilo jinou mechaniku (šifru)	2 případy

Hlavní zjištění (potvrzeno i po refreshi): Design je vůči tomuhle riziku dobře odolný — skoro každá linka má výslovně napsanou variantu „mlčení je legitimní volba" nebo pěti/čtyřcestný konec, který funguje i v nejtišší variantě. Skutečně **tvrdý** blok jsem nenašel ani jeden.

Nové od v01: velká část toho, co v01 doporučovalo GM aktivně dělat/hlídat u Kategorie A, je teď **hotová přímo na kartách** — sekce „Hierarchie a autorita" ([linky_detaily_16.md](#) , 2026-08-15) dala Blažejovi a Radovanovi explicitní „Meze tvé moci" (zdrží, nezakáže), Bartolomějovi zrušila strop dvou zpovědí a přidala větu „žádný pán ti to nezakáže", a obecná vrstva „Hradní lidé / Přizvaní odborníci / Cizí hosté" plošně říká, že Radovan a Blažej nemají žádnou velící moc nad většinou Kategorie B postav (Klára, Aneta, Blanka, Havel, Vašek, Bětko, Matyáš, Přibyslava) — jen prosbu. Tohle nahrazuje polovinu doporučení, která by jinak musela žít jen v hlavě GM.

1. Kategorie A — skutečné riziko (stojí za aktivní GM pozornost)

1.1 Síť L2 — Blažej × Vavřinec × Hedvika × (Bartoloměj)

Jediné místo ve hře, kde čtyři postavy drží kusy jednoho tajemství současně — pokud **všechny čtyři** zvolí mlčení/nezasahování, L2 doběhne ve „Verzi A" (nejtišší, nejplošší). Není to tvrdý blok (Verze A je plně platná), jen nejchudší možný večer pro meta-quest A a L6.

A1 — Blažej

- **Tajemství:** Tu noc krádeže nebyl na hradě (byl v Ratajích u milenky Mariky a u kostek); přiměl Vavřince zapsat ho do hradního deníku jako přítomného na hlídce.
- **Blokuje/ochuzuje:** L2 celá (je jejím motorem); L6 Verze C (Bartolomějovo gesto „kdo koho zaštil" ztrácí publikum, pokud lež nikdy nevyjde ani náznakem); meta-quest A Čest (o jedno nejsilnější jméno míň); opasková GM kartička (fáze 2 výsledku ztrácí napětí, pokud předtím nikdo nezaregistroval opasek).
- **Kam směřuje, když to poví/je odhalen:** Text pojmenovává jeho strach („konec kariéry u Hanuše"), ale žádný mechanický trest — je to fikční důsledek, který dotvoří scéna (ponížení před šlechticem, ne game-over).
- **Kam směřuje, když ututlá:** Plně platná „Verze A – Tichá" — den doběhne, meta-quest A dostane jiná jména, večer je plošší.
- **Dramaturgicky doporučené řešení:** ☒ **Už hotovo na kartě.** Karta teď sama vede hráče přes celý opaskový řetěz: pojistková věta u jídla (Vyhlídka), tatáž věta zopakovaná u večere po Vlastimilově přípitku (fáze 1) — a bezprostředně poté Hedvičino gesto s mísou a opaskem. GM úkol není přesvědčovat, je **hlídat pořadí:** opasková věta u večere musí padnout **před** výsledkem.

- **Vnější páky:** Marika (NPC, fyzický důkaz), Hedvika (sluchový svědek), nepřímo Radovan (Q4 tlačí na Vavřince, ne na Blažeje). Od _18 navíc explicitně na kartě: **Blažej nemá žádnou mikromanažerskou moc** ani nad vlastními lidmi — smí zdržet, nesmí zakázat.
- **Jak prolomit / dobrý nápad?** Ano. Jediné, co GM ještě musí aktivně zajistit, je timing (opasek → výslech), ne obsah — ten je už na kartách A1/A4.

A2 — Vavřinec

- **Tajemství:** (1) lež v deníku za Blažeje, (2) půjčený klíč Klimentovi, (3) tajný vztah s Eliškou (nyní NPC, viz Kategorie E).
- **Blokuje/ochuzuje:** sdílí blok s Blažejem (L2); Q4 (bez jeho reakce quest nemá vyvrcholení, i když „neodpověděl“ je platný výsledek).
- **Kam směřuje poví (zpověď):** Uleví se mu vnitřně, ale **navenek se nic nezmění** — zpověď je jednosměrná. To zůstává klíčové zjištění z v01 a je teď explicitně na kartě jako dvě oddělené uzávěrky: „Do soumraku se rozhoduje duše... do rána se rozhoduje ruka.“ Deník navíc **fyzicky nemá u sebe** (je v archivu) — takže „oprava záznamu během dne“ není ani technicky možná, jen rozhodnutelná.
- **Kam směřuje ututlá:** Nese to celý den (herní tik), riziko že působí podezřele.
- **Dramaturgicky doporučené řešení:** ☒ **Z větší části hotovo.** Karta má teď: garantovanou ochranu zpovědi („Ke zpovědi ti nikdo nemůže zabránit“), rozšířenou expertní identitu (pečeť tubusu — „Co ti řekne vosk, ruka a pergamen“), dvojí uzávěrku a **novou volbu „Konfrontace Blažeje“** (2026-08-16, viz §7 níže — vlastní iniciativa, ne GM šept). Jediné zbývající: GM musí zajistit, že aspoň jedna z Vavřincových příležitostí k soukromí s Bartolomějem (kostel / návrat) skutečně nastane.
- **Vnější páky:** Blažej (hierarchický tlak — teď explicitně omezený), Radovan/Q4 (nabídka ochrany výměnou za zápisky — nejsilnější páka, dle Hierarchie sekce funguje jen jako *nabídka*, ne rozkaz, protože Radovan **není** jeho nadřízený), Eliška (dřív spojenec — teď NPC mimo hru, viz níže).
- **Jak prolomit:** Nejorganičtější je pořád Radovanova nabídka v Q4. Nová alternativa: nová volba „Konfrontace Blažeje“ — pokud ji hráč zvolí, řetěz se rozuzlí bez GM zásahu vůbec.

A4 — Hedvika

- **Tajemství:** slyšela tu noc dva hlasy z archivu (jeden Blažejův, druhý nezařazený — může, ale nemusí být Vavřinec), má tři testovací věty a osobní motiv (syn Joska pokořený Blažejem).
- **Blokuje/ochuzuje:** totéž co A1 — bez ní opasková kartička ztrácí svého jediného „mimo Blažeje“ svědka.
- **Dramaturgicky doporučené řešení:** ☒ **Hotovo.** Karta má hotový, nacvičitelný beat: podá mísu, na ni položí nalezený opasek, řekne „Našlo se to u výčepu, pane. Prý je to vaše.“ Mísa je

záminka k přiblížení, opasek je věc sama — nejsilnější dramaticky, protože nevyžaduje jediné slovo obvinění.

- **Vnější páky:** žádné — jediná postava v síti L2, kterou nikdo zvenku netlačí; jedná čistě z vlastního rozhodnutí. Nová záminka na kartě navíc řeší, jak se vůbec dostane k Radovanovi o samotě (podává mu přiděl ve W2.5), pokud by chtěla eskalovat tímhle směrem.
- **Jak prolomit:** Není koho prolamovat, jen zajistit správný okamžik (viz A1 výše).

(Bartoloměj je čtvrtý uzel této sítě, patří strukturně do Kategorie E — viz §5.)

1.2 C3 — Klára z Talmberku (linka L1a)

Beze změny oproti v01, jen terminologické opravy (Talmberk → „rozcestí pod Talmberkem" tam, kde se to týká W3).

- **Tajemství:** pracuje jako placená informátorka Štěpána ze Sedlce, sleduje purkrabího Radovana.
- **Blokuje/ochuzuje:** L1a v plné síle (je jejím driverem) — pokud pasivně jen „schová" nebo „zničí" dopisy (varianty b/d) a nikdy sama neinicuje kontakt s Radovanem, hlavní křížová intrika slábne a meta-quest C přichází o jednu z nejsilnějších „kdo komu dluží" dvojic.
- **Kam směřuje poví (varianta „(e) obrátit zbraň"):** neaktivnější a dramaturgicky nejbohatší konec — vzájemná výměna páky mezi Klárou a Radovanem, otevřený a temný důsledek.
- **Kam směřuje ututlá (varianty b/d):** design to i tak uzavírá („Štěpán bude vědět, že jsi selhala") — tišší konec, ne tvrdý blok.
- **Dramaturgicky doporučené řešení:** (e) Obrátit zbraň — zrcadlí Radovanovu vlastní „protinabídku" mechaniku.
- **Vnější páky:** Štěpán (zaměstnavatel), Radovan (protiúplatek přes majitelku lázní, pokud ji odhalí).
- **Jak prolomit:** GM dvakrát doručí dopisy (ráno, na vyhlídce) — dostatečný spouštěč. Nenechat „tiché okno" na rozcestí pod Talmberkem uspat hráčku úplně. *(Nyní i v GM handbooku, viz [gm_handbook_arc_progression_checklist_05.md § L1a GM poznámky](#).)*

2. Kategorie B — měkké blokace (sníží bohatost jedné scény, ne celou linku)

C1 — Radovan (tajemství: dlouholetá tajná milenka Aneta; obava ze Štěpánova špeha)

- Blokuje/ochuzuje: L1a (pokud úspěšně umlčí/odrazí každého), jednu dvojici v meta-questu C.

- Doporučené: nechat DK1–DK6 mikro-situace „mluvit" — Klářino čtení jeho *skutečného* chování je elegantnější rozuzlení než přímé odhalení Anety.
- Vnější páky: Klára (přímé riziko odhalení), Štěpán (motivovaný nepřítel). **Nové na kartě:** i Radovan má teď „Meze tvé moci" — nesmí si dovolit rozdávat rozkazy uvnitř výpravy, za každý rozkaz se zodpovídá Hanušovi.
- Prolomit? Není nutné — funguje jako navržený antagonistický tlak.

C2 — Aneta (tajemství: milenka Radovana; patnáctiletý dluh vůči Bartolomějovi; tajně vlastní půl tvrze u Ledečka)

- Blokuje/ochuzuje: jednu až dvě dvojice v meta-questu C, pokud nikdy neaktivuje žádnou ze čtyř variant dluhu (a–d).
- Doporučené: varianta (a) „kněz jako posel" — nejbohatší, zatáhne Bartoloměje do aktivní role bez porušení zpovědního tajemství.
- Vnější páky: Radovan (závislost na jeho rozhodnutích o průjezdných právech), Bartoloměj (jediný, kdo zná okolnosti dluhu).
- Prolomit? Stojí za jemné GM připomenutí — scriptovaný beat u vyhlídky s lístkem o průjezdných právech je přirozený vstup.

B4 Matyáš / D2 Dorota / B1 Havel — nová trojice po vyřazení Ctibora (2026-08-16)

Ctiborova agenda (znalost Jíry Hrubého, tříkolová fáma, protihlas balady, deflátor L3) je rozdělená na tři karty s fulltextově dohledatelnými tagy [\[Ctibor \(VYŘAZENO\) → Matyáš\]](#) / [→ Dorota](#) / [→ Havel](#). Z hlediska mlčení-rizika:

- **Matyáš** přebírá protihlas balady + fámu ve 3 kolech (tlumočenou *pod Ctiborovým jménem* = doslech, ne vlastní znalost) + miskou KRYSA + dvojránu štít→núž u výsledku. [\[hranice M1\]](#) — **kritické pro riziko blokace:** Matyáš smí nést formu, žánr a doslech, **nikdy vlastní fakta o jezdcí** — pokud by hráč sklouzl k vlastnímu vědění, poloprozradí placené mlčení felčáře a spálí L3. Nízké riziko blokace (fáma proběhne i bez něj přes Dorotu), ale vysoké riziko **kontaminace** jiným směrem — hlídat hranici, ne mlčení.
- **Dorota** přebírá jméno „Jíra Hrubý" (jediný neprůstřelný zdroj po Ctiborovi — hostila ho dva večery), „tři podivné věci" a šlechticovu otázku jako první z oddílu D. Riziko blokace meta-questu D je nízké — šlechtic se jí ptá **přímo** u výsledku, což je spolehlivý fail-safe (stejný mechanismus, jaký dřív jistil Ctibora).
- **Havel** přebírá deflátor (tubus/prsten/Kliment, pojistka E20 proti kontaminaci šifrovačky) a napětí V7 — **upgrade, ne nouzovka:** defluje z *řemesla* („stopa položená vs. ušlapaná"), ne z tajného vědění jako dřív Ctibor. Nízké riziko — je to spíš nová GM-nezávislá pojistka než tajemství, které by se dalo zatajit.

- Doporučené: nechat přenos hrát tak, jak je scriptovaný — je navržený jako **upgrade** (Havlův řemeslný deflátor je designově silnější než Ctiborovo tajné vědění), ne provizorium.
- Prolomit? Netřeba — přenos byl vědomé kurátorské rozhodnutí, ne záplata.

B1 Havel / C4 Vašek / B2 Bětko — síť „tábor a Janek“ (L5, NL3)

- Tajemství: Havel viděl tábor (nevědomky Jankovu partu) a mlčel; Vašek tuší totéž; Bětko má dopis od bratra Janka.
- Blokuje/ochuzuje: bohatost bilance F1–F4 (osud Lísky) — bilance **vždy** vyprodukuje nějaký výsledek (bodovací systém, ne pass/fail).
- Doporučené: nechat všechny tři postavy dojít k tichému kontaktu u brodu — křížení přes tři různé sekery je samo o sobě dost bohaté.
- Vnější páky: vzkaz s podmínkou (var. IV — přímé vydírání Vaška). **Nové:** Hierarchie sekce potvrzuje, že Vašek má tři pány (rychtář → hejtman/Blažej) a Blažej ho tedy formálně smí zkoušet — ale i tady platí „zdrží, nezakáže“.
- Prolomit? Nepotřebuje se — systém je navržený jako spektrum.

A6 — Ludmila (tajemství: tuší převorovu korupci; má za úkol popsat polohu hraničního kamene)

- Blokuje/ochuzuje: nic tvrdě — meta-quest B čerpá z **fyzického stavu kamene**, ne z Ludmilina hlášení; její volba (a–e, včetně „mlčet“) je čistě o jejím svědomí.
- Doporučené: Verze B/Standardní — trojstranná scéna u kamene s Bětkou a Blankou je nejbohatší bez ohledu na to, komu pak Ludmila pošle popis. (Nyní i v GM handbooku, viz [§ L4 GM poznámky](#).)
- Prolomit? Netřeba — pěticečný konec funguje v každé variantě.

3. Kategorie C — zdánlivé blokace (vypadají kriticky, ale nejsou)

A2 — Vavřinec, posouzení pečeti tubusu (L3.B7c)

- Vypadá jako blok pro: meta-quest B (primární úkol „rozlišit nastražené a pravé stopy“).
- Proč není: GM sklizňový skript ([oddilove_meta_questy_04.md](#)) předpokládá, že Havlova rekonstrukce u výsledku **obsahuje** informaci o podvrhu tubusu jako hotový, kanonický fakt — nezávisle na tom, komu (nebo jestli vůbec nahlas) to Vavřinec během dne řekl. Jeho volba (a/b/c) je o **kdo se to dozví kdy**, ne **jestli** se to dozví.
- Doporučené: nechat hráče užít si volbu jako osobní RP moment, GM se nemusí bát „špatné“ volby.

D3 — Přibyslava, prsten a znalost tubusu

- Vypadá jako blok pro: L3 (identita jezdce, pravda o tubusu), Vlastimilovu baladu.
- Proč není: kanonické shrnutí u výsledku je nezávislé na tom, jestli Přibyslava sama prsten vydá. Její čtyřcestná volba po baladě je emocionální epilog **její vlastní postavy**, ne mechanický vstup do vyšetřování.
- Doporučené: hrát to čistě jako charakterní moment — nerámovat jako „musí se to dozvědět, jinak se to nedozví“.

4. Kategorie D — obrácený případ (odhalení blokuje, ne mlčení)

B3 — Blanka (tajemství: tajný písemný styk s Mikulášem z Malína kvůli nevlastní sestře Juditě)

- Mlčení tady nic neblokuje — je to **podmínka**, aby L1b vůbec fungovala.
- Riziko jde opačným směrem: pokud ji někdo (typicky Radovan přes DK5, garantovaná konfrontace) donutí prozradit Mikuláše, riskuje vyhození z výpravy — kolabovalo by L1b i její roli v L4.
- Doporučené: nechat DK5 konfrontaci proběhnout naplno jako **její obrannou scénu** — napětí vzniká z toho, že se **ubrání**, ne z toho, že se prozradí.
- Vnější páky: Radovan (aktivní vyšetřovatel v DK5) — páka směřující k odhalení, které je pro linku škodlivé.
- Prolomit? **Ne**. Jeden ze dvou případů v celé hře, kde je správná GM instrukce „nechat to zavřené“.

5. Kategorie E — chráněné mlčení (nikdy neprolamovat)

A3 — Bartoloměj (zpovědní tajemství Blažeje a Vavřince)

- Strukturní vlastnost scénáře, ne riziko. **Posíleno od v01**: strop dvou zpovědí denně je zrušen („*kdo dnes přijde, toho vyzpovídáš*“), a karta teď explicitně říká, že žádný pán zpověď nezakáže — je to totéž pravidlo, které v [linky_detaily_16.md § Hierarchie a autorita](#) chrání celou hru shora.
- Doporučené: nezkoušet ho „obejít“ — karta výslovně: „*Nesmíš ho použít, ani aby ti pomohl konat spravedlivě.*“
- Vnější páky: žádné, které by ho mohly donutit mluvit — záměr, ne díra.

A5 — Eliška — přeznačeno oproti v01: teď čistě GM-facing, ne hráčská volba

- **Změna stavu (2026-08-15):** Eliška je **(VYŘAZENO)** úplně, i večerní role padla. Není koho instruovat, není co hrát — tohle už není otázka „jak GM nasměruje hráčku“, je to trvalé pozadí.
- **Proč to pořád patří do téhle analýzy:** design pořád explicitně chrání fakt „nezamčené zadní schodiště“ před tím, aby se stalo fyzickou stopou — protože by to otevřelo trasu, kterou mohl jít zloděj, a nabouralo by to hlavní šifrovací hru (TopSeeker). Riziko nezmizelo s vyřazením hráčky — jen se přesunulo z „hráčské volby“ na „GM musí dávat pozor, aby to nikdy nevytáhl ani mimoděk“, protože materiál pořád existuje v [archiv_vyrazenych_postav_04.md](#).
- Doporučené: trvalá GM poznámka (přidáno do [gm_handbook_arc_progression_checklist_05.md § L2](#)) — zadní schodiště nikdy nesmí dostat fyzickou podobu (stopu, otisk, svědka), ani jako historka o vyřazené NPC.
- Prolomit? **Ne** — nejdůležitější „ne“ v celém dokumentu, protože špatně zahraná GM improvizace by mohla poškodit centrální herní mechaniku, ne jen jednu vedlejší linku.

6. Souhrnná tabulka

Postava/uzel	Kategorie	Riziko	Stav (v02)	Doporučení jednou větou
A1 Blažej	A	reálné, ale měkké	✅ hotovo na kartě	GM jen hlídá pořadí: opasek před výsledkem
A2 Vavřinec	A	reálné, ale měkké	✅ z větší části hotovo +  konfrontace	zpověď řeší vnitřek, konfrontace/Q4 řeší vnějšek
A4 Hedvika	A	reálné, ale měkké	✅ hotovo na kartě	scriptované gesto s mísou, jen správný okamžik
C3 Klára	A	reálné, ale měkké	beze změny	podpořit variantu (e) obrátit zbraň
C1 Radovan	B	měkké	✅ meze moci na kartě	nechat mluvit DK1–DK6 mikro-situace
C2 Aneta	B	měkké	beze změny	navést k variantě (a) kněz jako posel
B4 Matyáš / D2 Dorota / B1 Havel	B	nízké (nová trojice)	 nahrazuje Ctibora	hlídat [hranice M1] u Matyáše, jinak nechat běžet
B1/B2/C4 tábor+Janek	B	měkké	beze změny	system je spektrum, ne zámek
A6 Ludmila	B	nízké	beze změny	fyzický kámen nese důkaz nezávisle na ní
A2 Vavřinec (pečet)	C	zdánlivé	beze změny	GM skript to má kanonicky vyřešené i bez ní
D3 Přibyslava	C	zdánlivé	beze změny	epilog postavy, ne mechanický vstup
B3 Blanka	D (obrácené)	odhalení škodí	beze změny	nechat ji ubránit se , ne prozradit
A3 Bartoloměj	E	chráněné	✅ posíleno (strop zrušen)	strukturně neprolomitelné, nechat být
A5 Eliška	E	chráněné, ale jen GM-facing	 hráčka vyřazena, riziko trvá jako lore	nikdy nesmí vzniknout fyzická stopa přes schodiště, i posmrtně

7. Dodatek — dvě nové volby na kartě Vavřince (2026-08-16/17)

Konfrontace Blažeje. Doplněna do [postavy_komplet_19.md § A2](#) jako nepovinná pátá cesta (vedle zpovědi, mlčení, Q4 a pečeti tubusu): pokud se Vavřinec o opasku dozví dřív, než dojde na výslech, smí Blažeje soukromě konfrontovat: „*Dnes to řekneš sám, nebo přestávám krýt.*” Nevyžaduje GM zásah, nemění žádný jiný beat — je to čistě hráčská iniciativa, která (pokud padne) vrátí tíhu lži tam, kam patří, a Vavřince z pozice jediného nositele tajemství vyjme. Neblokuje nic, pokud se nepoužije.

„Do budoucna” — bezpečnostní opatření uvnitř role, ne odchod. Zvažovaná varianta „strukturální odchod” (jiný post) byla zamítnuta jako nekanonická — mladý hradní písař v přímých službách lenního pána má dobrou pozici, odchod by byl krok zpět, ne řešení. Nahrazeno dvěma vrstvami: (1) tichý osobní slib — klíč od archivu už nikdy nikomu na noc, navazuje na existující nepsaný zvyk, nezachránilo by to dnešek (klíč s krádeží glejtu nikdy nesouvisel, viz [kliment_organicky_smysl_01.md](#) „Firewall” bod 1), je to čistě jeho vlastní věc; (2) volitelný, jen naznačený institucionální krok — v krčmě smí nadhodit Radovanovi (jemu patří „listiny, právo, správa hradu” dle Hierarchie sekce) myšlenku druhého podpisu u citlivých zápisů. Formální schválení u Hanuše by přišlo až druhý den — mimo časový rámec hry, proto na kartě zůstává jen jako nadhozená myšlenka, ne uzavřený beat.

Zvažováno a zamítnuto: varianta „žádný zápis z doslechu” (nikdy nezapsat nic, co sám neviděl) — nesedí ke kánonu. Vavřincova profesní identita i jeho vykupující moment (rozpoznání Klimentovy ruky na lístku #L4-G, viz [kliment_organicky_smysl_01.md](#) TIP 3–4 a [vavrinec_zpoved_a_klic_01.md](#)) stojí na tom, že umí posoudit cizí, nepřímé záznamy — pravidlo „jen co jsem viděl sám” by bylo v přímém rozporu s jeho hlavní schopností i s tím, jak ho hra vykupuje.