

Výprava po stopách ukradeného glejtu — Detailní rozpracování linek (verze 13)

Tabulka NPC zásahů (a kdo je může nahradit)

Účel: seznam okamžiků, kdy někdo cizí (NPC nebo „přebraná“ role hráčem mimo LARP) musí říct repliku nebo předat předmět.

#	NPC moment	Linka	Co dělá	Doba / místo	Kdo může nahradit
NPC-1	Posel u brány	L1a	Předá Kláře váček s lístkem; šeptem řekne odeslatele	Pirkštejn / start	GM (jednoduchá role, 10 vteřin)
NPC-2	Hanušův písař	L2	Předá Blažejovi seznam noční hlídky	Pirkštejn / start	GM (10 vteřin)
NPC-3	Drbna na vyhlídce	L1a / L4	Šeptem Ludmile o Blance: „Říká se, že drží víc měšců než modliteb.“	Vyhlička / ~11:00	GM jako rolová ozvěna
NPC-4	Stará žena u potoka v Talmberku	L1a	[ŠKRTNUTO S4a — less-is-more škrt 4, 85 %; Talmberk zůstává pro L1a tiché okno]	—	—
NPC-5	Posel-cizinec u brodu (fallback)	L1a	Osloví Radovana s vágním výhrůžným vzkazem	Kuchelník brod / ~16:30	GM (pouze pokud Klára nedoručila L1a-C)
NPC-6	Poutník u sv. Matouše	L6	Bartolomějovi řekne „Otče, jednou jsem slyšel, že kněží unesou na ramenou víc, než vychází z evangelia“	sv. Matouš / ~10:00	GM (jednoduchá role)
NPC-7	Otec mlýnář (odstraněno)	L4 / L5	Bětko a Vošek u mlýna	Kuchelník mlýna	Není potřeba — otec je na vorech, fyzicky nevystupuje. Bětko u mlýna stojí sama s dopisem v kapse.
NPC-8	Krčmář v Ratojích	L1a / L5	Předá Kláře vzkaz od Štěpána a Voškovi měšce	~Krčma / 19:00~	GM převezme roli — krčmář není potřeba jako samostatný NPC. GM v krčmě donese džbán a šeptne zprávu (přirozeně se vmísí mezi hosty).
NPC-9	Marika v krčmě	L2 / L6	Krátký šepot Blažejovi: „Odešel jsi moc brzo. A nechal jsi u mě opasek — mám ho pod pultem.“ (musí to slyšet Hedvika; opasek = klíče, viz navrhy_zlepseni_hry_02.md § 6.8)	Krčma / ~19:00	GM nebo „host z města“ (less-is-more R4 — stejná osoba, co dělá Dorotinu zálohu u kováře, cue #35; jedna vypůjčená tvář, dva úkoly). Nouzově: GM položí opasek na stůl se slovy „od Mariky“ — Hedvika vidí důkaz, ne tvář.
NPC-10	Klimentův hlas v Sázavě (zmiňováno, ne fyzicky)	L2	Jen ve Vavřincově hlavě	celý den	Není potřeba — pouze v textu
NPC-11	Šafář u hraničního kamene	L4	Off-screen — kdo posunul kámen	jen zmínka	Není potřeba — pouze v naraci
NPC-12	Kliment (převorův prostředník pro byliny + tentýž Kliment, jemuž Vavřinec půjčil klíč archivu)	P4 (Přibyslava) + L2 (Vavřinec)	Off-screen — nese dvě tichá tajemství: píše Vavřince i bylinkářky Přibyslavy	jen zmínka	Není potřeba — pouze v textu Přibyslavy a Vavřince
NPC-13	Žena, co platila Štěpánovými groši	P3 (Přibyslava)	Off-screen — Štěpánova prostřednice	jen zmínka	Není potřeba — pouze v textu Přibyslavy
NPC-14	Joska (Hedvičin syn)	L2 / NL17	Off-screen — důvod Hedvičina motivu	jen zmínka	Není potřeba

Souhrn nutných NPC zásahů (po revizi):

- **GM zvládne sám:** NPC-1, NPC-2, NPC-3, NPC-5, NPC-6, NPC-8. Šest krátkých rolových intervencí přes celý den. Realistické. (NPC-4 škrtnuta S4a, škrt 4.)
- **NPC-9 (Marika)** — od less-is-more R4 už nevyžaduje bezpodmínečně cizí tvář: payload je fyzický důkaz (opasek), ne herecký výkon. Ideálně „host z města“ (stejná osoba jako Dorotina záloha u kováře, cue #35); nouzově funguje i GM položí opasek na stůl beze slov.
- **Pouze textové (žádný herec):** Kliment (dvojrole: Vavřincův kamarád + převorův prostředník), šafář, žena, co platila Štěpánovými groši, Joska — zmínky v naraci, fyzicky nepřítomny.

Závěr: Hra zvládnutelná s **jediným GM + jednou cizí tváří pro Mariku** v krčmě. Mlynář a krčmář jsou eliminováni.