

Vlastimil Hromohlásník: Balada o rudé rukavici

Draft: 05 (S3, 2026-07-23 — klíše fixy: „led“→„klid v zornici“, sloka 5 vata odstraněna; bridge knowledge-bug vyřešen půlvjemem na Vlastimilově kartě; less-is-more R1: bridge přesunut z hráčské improvizace do pevné GM kostry, hráč skládá jen sloky 2 a 4) Draft 04 (E5 — Sloka 4 variabilní; „Bratr lapků“ a duplicitní „led v očích“ odstraněny)

Složeno v průběhu výpravy za glejtem, léta Páně 1403

*Diegeticky: refrén složil Vlastimil v noci po Jírově smrti, zbytek skládá během výpravy. Herně (platí od less-is-more R1): **GM dodává hotové sloky 1, 3, 5, oba refrény a bridge**; hráč skládá během dne **jen sloky 2 a 4**. (Dřívější znění „sloky I–IV v průběhu výpravy; most (V) odpoledne“ pochází z doby před R1 a odporovalo § III níže — opraveno 2026-08-17.)*

*Forma: 4/4 trochejský rytmus, rým ABAB, loutnový doprovod **Klíčová poznámka k vyznění:** Refrén staví do popředí **Jíru Hrubého** jako tajemnou postavu, kterou výprava sledovala. Vlastimil staví pravdu na hlavu — z drobného kurýra dělá hrdinu balady, ne výpravu. Výprava v refrénu nehraje hlavní roli; objevuje se jen v rámci své hlavní mise: pátrání po glejtu a vrácení cti pana Ptáčka.*

Jíra je v refrénu **vykreslen jako legenda** — „temný jezdec, kterého všichni hledali“. Pravda (drobný šestákový kurýr) zůstává mimo baladu. Tím Vlastimil obarvuje skutečnost — což je jádro L6.

II. Text balady

Sloka 1 — Ztráta na Pirkštejně

Z Pirkštejna glejt v noci zmizel, Hanuš bdí a svírá zbraň, výpravu v mlhách čeká svízeľ, tajemství si bere daň.

Sloka 2 — Průvod krajem

Brána skřípá, loutna zvoní, z Ledečka se píseň nese, Ratajemi průvod koní mizí jako hvězdy v lese.

REFRÉN (Fixní mýtus, složený v noci)

Jezdec v rudé rukavici lesem k Ledečku teď pádí, jizvu v bradě, klid v zornici, sedlo staré dobře ladí. Noc se v Ledečku už loučí, hvězdy jasné před ním jdou, kdo se zeptal, ten pout' končí, dávno odplul černou tmou.

Sloka 3 — Hledání stop

Talmbarkem jdou, Klára vzdychá, purkrabí svůj pohled skrývá, v Kuchelníku kámen dýchá, Ludmila se k lánům dívá.

Sloka 4 — Brod u řeky (*variabilní — Vlastimil doplňuje z dnešního dne*)

Hráč tuto sloku skládá za pochodu z útržků, které zachytil na trase. Jádro: brod, voda, stopy, těžko pojmenovatelný stín. Forma: 4/4 trochej, rým ABAB. GM připraví zálohu:

U brodu kde Sázava dýchá, stopa ztrácí se v písku, Matyáš mlčí — mlčí dýka — kámen pamatuje kříku.

BRIDGE (Most — stopa prstenu)

Bylinkářka prsten chrání, prokletí či cizí čest? Cizinec ho bez meškání nechal v trávě stínem svést. Plamen na stříbře spí hravě, jako svědek bez jména, kdo ho najde po výpravě, toho čeká velká změna.

Sloka 5 — Návrat a čest pána

Výprava se vrací k hradu, v rukou drží pevný list, pan Ptáček si hladí bradu, zase sám sebou si jist. V archivu už glejt si hová, Hanuš zahnal těžký stín, posádka to písni poví, čest zachránil velký čin.

REFRÉN (závěr — zaměřen už nostalgicky na Jíru)

Do Ledečka jezdec míří, v rudé rukavici sám, prach se za ním v dálce víří, hvězdám stopu nechal tam. Když balada v krčmách bloudí, lidé šeptou: „Byl to on,“ jako dým, co z brodu proudí, jako tichých hlasů tón.

III. Herní aktivace, poznámky k použití

- **GM před hrou:** kostra balady (sloky 1, 3, 5 + refrén + **bridge**) je předem připravená a fixní (less-is-more R1, [analýza_redukce_less_is_more_01.md § 3](#)). Hráč Vlastimila si doplňuje jen **sloky 2 a 4** podle toho, co během dne zaslechne (= jeho quest „posbírej dva útržky“). Bridge se dřív skládal za pochodu spolu se slokami — ale je to jediný veřejný detektivní ukazatel na Přibyslavu a prsten, takže rozuzlení celé linky L3 nesmí viset na improvizovaném verši pod časovým tlakem. Sloky 2/4 jsou barva: nepovedou-li se, hra nepřijde o nic mechanického.
- **Refrén je fixní** — to je ten obrácený příběh. Hráč Vlastimila ho nesmí měnit.

- **Sloka 5 (nalezení glejtu)** — pokud výprava glejt nenajde, Vlastimil ji **vymyslí stejně** (= pointa L6: balada nezávisí na pravdě, ale na pozici hrdiny).
- **Aktivace L3: Refrén aktivuje Matyáše a Dorotu už na vyhlídce (W2)** — tam zazní poprvé veřejně a oba v něm poznají svého známého; první zkušební útržek padne ještě dřív u sv. Matouše (W1). (*Dřívější znění „dvakrát opakovaný v krčmě” bylo zastaralé — v krčmě už oba dávno vědí; opraveno 2026-08-17.*)
- **Aktivace L2 přes podobenství:** mezi refrénem a slokou Bartoloměj pronáší své podobenství (viz [linky_detaily_16.md § L2 Beat 5](#)). Vlastimil baladí, Bartoloměj komentuje. Tichá dvojhra.
- **Detektivní spouštěč:** Text bridge přímo navádí na Přibyslavu (*„Bylinkářka prsten chrání... Plamen na stříbře spí hravě”).* Hráči, kteří pozorně poslouchají Vlastimilův zpěv v krčmě, si musí spojit text písně s Přibyslaviným nervózním chováním a konfrontovat ji ohledně prstenu s plamenem.
- **Knowledge-bug vyřešen (klišé fix § 3.1):** Vlastimil podle vlastní karty **neví**, že Přibyslava prsten sebrala — bridge ale tuhle vědomost zpívá. Řešeno půlvjemem na jeho kartě ([postavy_komplet](#) § D1, „Skrytá noc před výpravou”): koutkem oka tu noc zahlédl, jak se bylinkářka shýbá k podlaze, aniž věděl proč — do verše se mu to „vplížilo samo”. Text bridge samotný se neměnil.