

Vlastimil Hromohlásník: Balada o jezdcí s rudou rukavicí

Složeno v průběhu výpravy za glejtem, léta Páně 1403

Refrén složil Vlastimil v noci po Jírově smrti, zbytek skládá během výpravy.

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.

(...)

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.