

Vlastimil „Hromohlásník" ♂

Oddíl: Maska

Herold výpravy a pěvec slavných skutků

Osobnost: ESFP-A (Bavič)

Předbrief — přečti si dřív, než začneš hrát:

Jsi svědek, který si nese jediné, co viděl: umírajícího hrdinu. Tvoje víra v jeho hrdinství je čistá — a ta čistota je tvá herecká síla. Když ti felčar odporuje, ty se usmíváš. Balada je tečka celého dne. NIKDY nemluv o glejtu jako bys ho řešil — tvoje balada je zjevení, ne důkaz. Hraj přesvědčení, ne vědění.

Jak tě znají ostatní Jsi hlasitý, sebejistý, neomylně přítomný. Ohlašuješ průchod výpravy a zachycuješ její příběh. **Jsi vůdce oddílu Maska. Tak trochu šifrant** (gramotný z titulu heroldství).

Tajný zájem — Bylinkový ortel Věrnost k pravdě tě nikdy netížila — dobrá balada potřebuje dramatický oblouk, ne suchý protokol. Jsi romantik v páru s cynikem — dnes s Matyášem.

Skrytá noc před výpravou: Té noci jsi procházel venku a vešel do chalupy bylinkářky **Přibyslavy** — a stal ses přímým svědkem smrti neznámého muže. Cizinec s rudou rukavicí ti přitiskl na hrud' **zapečetěný kožený tubus** a přísahal: „Vyrval jsem ho zlodějům z rukou. Ten glejt... nedejte ho zrádcům... odnes ho a schovej v rokli u brodu." Pak zemřel. Ten cizinec byl pro tebe **hrdina** — pronásledovaný, bez rodu, který v poslední minutě věřil, že chránil čest pana Ptáčka. Taková smrt je pro básníka zjevení. Věříš každému slovu. Odneseš jsi tubus k brodu a ukryl ho pod kořeny staré olše. Cestou zpět jsi složil **refrén** o „Jezdci s rudou rukavicí".

[HLAVNÍ] Sebrat během dne **útržky k baladě** od různých postav. **Přednést refrén poprvé u kostela sv. Matouše**, pak naplno na vyhlídce, celou baladu v krčmě. Kronikářka (dětská role) ti bude nosit, co zaslechla u dospělých — plat' jí za každý útržek veršem; bereš ji vážně, ona bere vážně tebe.

Herní tik (vyber 1 nebo několik):

1. Každý důležitý moment komentuje s epickým patosem.
2. Zastaví se uprostřed cesty a improvizuje verš nahlas.
3. Vyžaduje, aby mu lidé řekli „nejlepší část pravdy".
4. Každý důležitý moment komentuje s epickým patosem, např.: „A zde výprava stanula před zkouškou, jež prověří statečnost!"

5. Občas se zastaví, dramaticky se otočí ke slunci a improvizuje verš nahlas.

Úvodní věta *Vlastimil Hromohlánsník, herold a pěvec slavných skutků! Vaše jména budou znít v krčmách od Ratají až po Kutnou Horu — pokud ovšem dnes neseľžete. A já věřím, že neseľžete. Většina z vás.*

Linky: Nechtěně zapletení (refrén identifikace), Pravda v mlčení (primární — cynik a romantik s Matyášem), sázka s trubačem s Havlem

Profese / dovednosti: čtení a psaní (heroldské), latina (omezená), balady a poezie.

Co dnes máš udělat

1. **Sbírej během dne útržky** od různých postav — chceš 2 dramatické střípky pro baladu (sloky 2 a 4). Refrén i bridge jsou fixní — dostaneš je od GM hotové ráno spolu se slokami 1/3/5, aby se rozuzlení linky nesázelo na improvizovaný verš pod tlakem.

2. **Refrén o jezdcí s rudou rukavicí MUSÍŠ veřejně přednést:**

- První náznak: **u kostela sv. Matouše (~10:00)** — jen jednou, jako zkouška.
- **Hlavní moment: vyhlídka (~11:00 — 11:45).** Když celá výprava sedí. Zazpíváš nahlas:

„Jezdec v rudé rukavici / lesem k Ledečku teď pádí, / jízvu v bradě, klid v zornici, / sedlo staré dobře ladí...”

- **Po refrénu tě Dorota (výčepní, z oddílu Maska) veřejně osloví:** *„Kde jsi tu píseň vzal, trubači? Ten člověk — má jméno?”* Tenhle moment přijde. Rozhodni si předem, jakou verzi řekneš — a pamatuj, že ji večer budeš muset zopakovat před celým sálem.

3. **Sebe dáš do balady jako hrdinu** (sloka 5 o návratu s glejtem a záchraně cti pana Ptáčka). I za cenu historické nepřesnosti.

4. **U padlého stromu: sloka-premiéra** — zkoušíš sloku 2 na malém publiku, Kronikářka kreslí ležení opodál. Tvůj první teplý beat dne. 4b. **U Horního hradu, po vyřešení glejtu:**

VYHLÁSÍŠ PÁNOVU VŮLI (tvůj druhý veřejný moment dne, třicet vteřin). Pan Hanuš výpravu propouští a **vzkazuje to skrz tebe** — od toho herold je. GM ti dá znění; můžeš ho přednést i z paměti, hlavně nahlas a beze spěchu:

„Slyšte, slyšte! Pan Hanuš z Lipé propouští výpravu k odpočinku a jídlu. Vzkazuje: zápisy, které jste dnes pořídili, přednesete dnes večer u stolu — poslouchat bude jeho člověk. Pan Hanuš soudí zítra. Dnes večer se soudí jen slovem: nikdo nebude svázán, nikdo vyhnán. Co kdo řekne, řekne dobrovolně.”

Co ty na tom máš: je to celý tvůj úřad v jedné minutě — **neseš pánovu slovo, ale nerozhoduješ nic.** Nikomu nevelíš, nikoho nesoudíš, jen ohlašuješ; a přesto po tobě celý večer stojí na tom, cos vyhlásil. Zahraj to s plnou parádou. (*A je to praktické: nikdo se pak u stolu nebude ptát, jakým právem se ho někdo vyptává — slyšeli to všichni od tebe.*)

5. **V krčmě (~19:00) přednes celou baladu** (GM ti dá kostru textu). Bridge o **bylinkářce a prstenu** je teď fixní součást kostry, ne tvoje improvizace — Přibyslava sedí u rohu stolu.
6. **Když ti felčar odporuje:** Nemáš jednu pevnou repliku, ale munici, kterou použiješ podle nálady chvíle: „*Pravdu si dělá balada sama, tovaryši. Já jen otvírám branku.*“ / klidný úsměv a mlčení / „*Brankou prochází leccos, felčare. I tichá pravda.*“ Vyber si nebo improvizuj — jádro je, že se necháš vyvést z míry jen tolik, kolik sám chceš. **Jak Matyáš útočí:** útočí **na řemeslo a na doslech**, ne na fakta o mrtvém („*Tys u toho byl, žes to viděl tak zblízka?*“, „*Starý Ctibor tvrdil, že se strhal s koněm.*“). Nesnaž se ho tlačit k tomu, aby ti řekl, co doopravdy ví — **on ti to říct nesmí** a ta hradba je jeho, ne tvoje. Dorota přijde hned po něm s třetí verzí mrtvého; **tvoje odpověď patří jemu, ne jí.**
7. **Po baladě, v tichu dozvuků:** GM ti připomene tvůj půlvjem z bridge (koutkem oka jsi zahlédl, jak se bylinkářka shýbá). Zeptej se Přibyslavy přímo, bez sálu: „*Cos to tenkrát v noci zvedala z podlahy?*“ Triumf balady ti nikdo nebere — tohle je tvoje vlastní, tišší pochybnost, která přichází až jako kocovina po vrcholu.
8. **Krčma, fáze 4:** Vyzveš Havla ke kostkám — chceš na něm vyhrát kus červené kozinky, co má u sebe. Byl jsi u Jírovy smrti a viděl jsi zblízka tu rudou rukavici; tohle je stejná barva, stejná kůže. Havel netuší proč po ní tak toužíš — nemusíš mu to vysvětlovat. Pokud odmítne ji vsadit, úkol prostě nedokončíš.

Chronologie s vyznačením HLAVNÍ/VEDLEJŠÍ je níže v „Klíčové momenty“.

Klíčové momenty

-  **[HLAVNÍ] Sv. Matouš:** první útržek refrénu (zkouška).
-  **[HLAVNÍ] Vyhlídka: HLAVNÍ VRCHOL.** Refrén nahlas. **Dorota a Matyáš si tiše uvědomí, že popisuje jejich známého.** Pak přijde **první půlka scény cynik × romantik:** **Dorota** tě veřejně vyzve („*Ten člověk — má jméno?*“) a ty musíš odpovědět přede všemi. **Matyáš tady ale mlčí** — jeho dvě suché repliky přijdou až u padlého stromu.
-  **[HLAVNÍ] U padlého stromu — druhá půlka scény cynik a romantik.** Matyáš tě suše seřizne dvěma replikami **o řemesle** („*Tys u toho byl, žes to viděl tak zblízka?*“) a scéna doběhne pointou „*Brankou prochází bezhlavá pravda.*“ Tvoje odpověď patří jemu.

-  **[VEDLEJŠÍ] U padlého stromu:** sloka-premiéra na malém publiku s Kronikářkou.
-  **[VEDLEJŠÍ] Kuchelník:** může ti GM pošeptat sloku o Ludmile u kamene — dopiš si ji.
-  **[HLAVNÍ] Horní hrad, po vyřešení glejtu: vyhlásíš Hanušův vzkaz** (bod 4b výše) — pánova vůle tvými ústy.
-  **[HLAVNÍ] Krčma, fáze 1 (~19:00), hned jak se výprava usadí k jídlu — PŘÍPITEK VELITELI.** Vstaň s pohárem a nahlas:

„Na velitele! Kdo vydrží noc na hradbách a den v poli, tomu patří první džbán.“

Slova „noc na hradbách“ tam musí zaznít — na těch záleží. Pak si sedni a víc neříkej; Blažej odpoví sám. *(Ty netušíš, co jsi právě spustil. Je to poctivá herolská zdvořilost — a přesně proto funguje.)*

-  **Máš vlastní kelímek na házení kostkami** — vášnivý hráč si ho nosí s sebou. Hraješ ze žoldu svého oddílu, který máš na starosti (4 groše). Večer ho použiješ k výzvě, se kterou přijdeš za Havlem.
-  **[HLAVNÍ] Krčma: HLAVNÍ FINÁLNÍ VRCHOL HRY.** Veřejně přednes baladu.
-  **[HLAVNÍ] Krčma, tiché dozvuky (po baladě):** vlastní otázka Přibyslavě.
-  **[VEDLEJŠÍ] Krčma, fáze 4 (~20:15, po baladě):** vyzveš Havla ke kostkám — cíl: vyhrát na něm kus červené kozinky, co má u sebe. Byl jsi u Jírovy smrti a viděl jsi tu rudou rukavici zblízka; tohle je stejná barva, stejná kůže. Havel netuší proč po ní tak toužíš. Pokud odmítne ji vsadit, úkol prostě nedokončíš — nic se tím nerozbije.

Co ti přinese GM

- Prázdný pergamen + kostra balady (start).
- Pošeptané informace cestou (k baladě).

Tvé volby

-  **Koho dáš do balady jako vedlejší postavu?**
-  **Když ti felčar cynicky odporuje** — argumentuješ („baladická pravda“), nebo pokrčíš rameny?
-  **Sázka s lovčím:** vyzveš Havla ke kostkám o předmět v jeho vlastnictví — a když prohraješ nebo odmítne, necháš to být?