

# ZRADA UE FARANORU



JAN KŠANDA

JAN KŠANDA

**WARENORSKÉ KRONIKY**

**ZRADA VE  
FARANORU**

**ANOTACE**

Právě ses vrátil domů z úspěšné výpravy, ale namísto vděku se dočkáš obvinění z vraždy korunního prince. Tví nepřátelé chystají svržení současného krále. K tomu potřebují pomoc několika vlivných lidí hlavního města, proto jim rozeslou spiklenecké dopisy s žádostí o podporu. Jen nalezení těchto dopisů tě může zachránit před katovou oprátkou. V tvých stopách jdou nejen najatí zabijáci, ale nakonec se staneš trnem v oku i samotného hadího boha Setha.

Čeká vás fantasy gamebook, který se svým propracovaným herním systémem přibližuje populárním počítačovým RPG hrám.

# OBSAH

ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY .....	3
TVORBA POSTAVY .....	6
FYZICKÝ SOUBOJ .....	8
VYBAVENÍ .....	10
KNIHA KOUZEL.....	12
PRŮVODNÍ LISTINA.....	15
ZAČÁTEK PŘÍBĚHU .....	18
ZRADA VE FARANORU .....	20

# ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY

Slouží k vytvoření herní postavy a mají zásadní dopad na průběh dobrodružství. Tvá postava je bojovník s magickými schopnostmi. Ovšem sílu svých paží či znalost počtu kouzel si určíš jedině ty sám. Můžeš si vytvořit silnou postavu bojového zaměření s menší znalostí magie nebo inteligentního čaroděje, ohánějícího se kouzly, se slabšími fyzickými proporcemi. Možná nepohrdneš ani univerzální postavou, která v sobě kombinuje obě uvedená povolání.

## SÍLA

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na hodnotu tvého *útoku*. Vyšší síla vylepšuje útočné výpady proti nepříteli, nižší síla je naopak oslabuje. Síla dále určuje množství předmětů, které můžeš nést s sebou (počítá se zbraň, zbroj, tak věci v batohu).

Základní hodnota tvé síly jsou **3 body**.

Celková síla nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = -2 k útoku	můžeš nést maximálně 8 předmětů
2 body = -1 k útoku	můžeš nést maximálně 10 předmětů
3 body = 0 k útoku	můžeš nést maximálně 12 předmětů
4 body = +1 k útoku	můžeš nést maximálně 13 předmětů
5 bodů = +2 k útoku	můžeš nést maximálně 15 předmětů

## ODOLNOST

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na hodnotu tvé *obraně*. Vyšší odolnost vylepšuje schopnost krytí před útoky nepřátel a poskytuje lepší životní kondici, nižší odolnost naopak oslabuje schopnost krytí před útoky nepřátel a snižuje životní kondici. Vyšší odolnost také méně postihuje proti otravám a nemocem.

Základní hodnota tvé odolnosti jsou **3 body**.

Celková odolnost nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = -2 k obraně	- 4 životní body
2 body = -1 k obraně	-2 životní body
3 body = 0 k obraně	0 životní body
4 body = +1 k obraně	+2 životní body
5 bodů = +2 k obraně	+4 životní body

## OB RATNOST

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na průběh fyzických soubojů. Vyšší obratnost dává větší šanci na kritický zásah (za dvojnásobný počet životních bodů), nižší obratnost naopak možnost kritického selhání (neúčinný zásah).

Vyšší obratnost taktéž usnadňuje hbitým prstům lépe zdolávat uzamčené předměty a nalézat skryté pasti.

Základní hodnota tvé obratnosti jsou **3 body**.

Celková obratnost nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = hod kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritické selhání útoku (zranění nezpůsobí žádnou škodu).

2 body = hod kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritické selhání útoku (zranění nezpůsobí žádnou škodu).

3 body = kritické selhání není možné, kritický zásah není možný.

4 body = hod kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritický zásah (zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

5 bodů = hod kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritický zásah (zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

## INTE LIGENCE

Je psychická veličina mající hlavní vliv na používání kouzel. Vyšší inteligence znamená znalost více kouzel tvé postavy a menší ztrátu *životních bodů* při jejich vyvolávání. Také pomáhá k snadnějšímu řešení záhad či hlavolamů.

Základní hodnota tvé inteligence jsou **3 body**.

Celková inteligence nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = znalost 3 kouzel                      vyvolání kouzla -5 *životních bodů*

2 body = znalost 4 kouzel                    vyvolání kouzla -4 *životní body*

3 body = znalost 5 kouzel                    vyvolání kouzla -3 *životní body*

4 body = znalost 7 kouzel                    vyvolání kouzla -3 *životní body*

5 bodů = znalost 10 kouzel                  vyvolání kouzla -2 *životní body*

## Š TĚSTÍ

Je osobní veličina mající hlavní vliv na průběh náhody ve hře. Vyšší štěstí dává větší šanci na vyhnutí se potenciální katastrofě, nižší štěstí naopak možnost katastrofy přiblíží.

Občas můžeš být hrou vyzván k vyzkoušení svého štěstí, tzv. *hod na štěstí*. To znamená, že v dané situaci musíš hodit jednou kostkou. Hozené číslo vyhodnotíš podle bodů základní charakteristiky štěstí. *Hod na štěstí* nemusí být nutně dílo náhody, dá se ovlivnit počtem bodů samotné charakteristiky.

Základní hodnota tvého štěstí je **3 body**.

Celkové štěstí nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

1 bod = hod kostkou, padne-li číslo 6, máš štěstí

2 body = hod kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, máš štěstí

3 body = hod kostkou, padne-li sudé číslo, máš štěstí

4 body = hod kostkou, padne-li číslo 1 nebo 2, máš smůlu

5 bodů = hod kostkou, padne-li číslo 1, máš smůlu

## TVORBA POSTAVY

Než začneš hrát hlavní dobrodružství, musíš si nejprve vytvořit herní postavu a vtisknout jí základní charakteristiky dle vlastního uvážení.

Počáteční stav každé z uvedených charakteristik jsou **3 body** nepřinášející hráči žádné významné bonusy (či postihy). To znamená, že jako hráč budeš ochuzen o mnoho zajímavých situací ve hře. Body v počátečním stavu můžeš přičítat i odečítat (odečteš-li například 1 bod SÍLY, můžeš ho použít například k zvýšení své INTELIGENCE, a naopak).

**POZOR!** Výsledná hodnota každé ze základních charakteristik nesmí být menší než 1 a větší než 5.

Uvedené bonusy (postihy) najdeš v předchozím článku **ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY**.

<b>Charakteristika</b>	<b>Počáteční stav</b>	<b>Stav hráče</b>
SÍLA	3	
ODOLNOST	3	
OBRATNOST	3	
INTELIGENCE	3	
ŠTĚSTÍ	3	

### ÚTOK

Hod' dvěma kostkami a přičti 10. Výsledek ukazuje hodnotu tvého *útoku*. Výši útoku mohou ovlivnit základní charakteristiky, zbraně, popř. kouzelné předměty. Hodnotu svého *útoku* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

### OBRANA

Hod' dvěma kostkami a přičti 10. Výsledek ukazuje hodnotu tvé *obrany*. Výši obrany mohou ovlivnit základní charakteristiky, zbroj, popř. kouzelné předměty. Hodnotu své *obrany* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

## **ŽIVOTNÍ BODY**

Hod' dvěma kostkami a přičti 20. Výsledek ukazuje hodnotu tvých *životních bodů*. Výši životních bodů mohou ovlivnit základní charakteristiky, lektvary či kouzelné předměty. Hodnotu svých *životních bodů* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

## **REPUTACE**

Dobrá pověst je v životě dobrodruha důležitá věc. Po celé zemi vyhlášeného hrdinu mají lidé rádi a chovají se k němu s patřičnou úctou. Naopak k zbabělcům a zloduchům se obrací zády.

Občas ve hře vykonáš činy, při kterých se bodová hodnota tvé reputace změní, záleží na tom, jakým způsobem problém vyřešíš. Hodnota reputace se jako jediná může dostat i do záporných čísel. Pokud se tak stane, rozhodně se nemůžeš považovat za čestného a příkladného hrdinu. Hodnotu své *reputace* si pravidelně zaznamenávej do příslušné kolonky v *průvodní listině*. Výchozí hodnota tvé *reputace* na začátku dobrodružství je 0.



# FYZICKÝ SOBOJ

Občas se jako hráč dostaneš do situace, kdy si další postup dobrodružstvím budeš muset vybojovat. Každý takový souboj bude znázorněn fyzickými vlastnostmi tvého soupeře. Tyto vlastnosti, včetně jména nepřítele, si zapiš do listu *Fyzický souboj*. Potom musíš s nepřítelem bojovat podle níže uvedených pravidel.

## PŘÍKLAD FYZICKÉHO SOBOJE

Abys lépe pochopil průběh fyzických soubojů, zde nalezneš simulaci jedné takové potyčky.

**Hráč** (Ty) - má SÍLU 4 (+1 k útoku), ODOLNOST 3 (0 k obraně a 0 k životním bodům) a OBRATNOST 4 (při úspěšném útoku hod' kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritický zásah – zranění způsobí dvojnásobnou škodu). Používá dlouhý meč (+2 k útoku) a malý štít (+1 k obraně).

**Nepřítel** – používá dlouhé ostré drápy, jeho kůže je tvrdá, ne však odolná proti zásahu mečem, ale je mimořádně mrštný, tudíž má OBRATNOST 5 (při úspěšném útoku hod' kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritický zásah – zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

## HRÁČ

útok – 15 (+3)      obrana – 19 (+1)  
OBRATNOST – 4      životní body – 29

## NEPŘÍTEL

útok – 17      obrana – 16  
OBRATNOST – 5      životní body – 28

V každém fyzickém souboji bude jasně určeno, kdo jako první zaútočí. V tomto případě se ti podařilo nepřítele překvapit, útočíš tedy jako první.

1. Hoď dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu svého *útoku*.
2. Hoď dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu *obrany* nepřítele.
3. Je-li tvůj *útok* vyšší než *obrana* nepřítele, podařilo se ti ho zasáhnout. Rozdílné číslo mezi oběma veličinami udává počet *životních bodů*, o které jsi nepřítele připravil. Hoď kostkou a vyzkoušej OBRATNOST na kritický účinek (viz. Poznámka)
4. Je-li tvůj *útok* menší/stejný jako *obrana* nepřítele, nepodařilo se ti ho zranit. Kostkou na vyzkoušení OBRATNOSTI není možno házet (viz. Poznámka).
5. Pořadí souboje se otáčí, nyní na tebe útočí nepřítel.
6. Pokračuj opět body 1 a 2, tentokrát v opačném pořadí.
7. Souboj končí smrtí toho, jehož *životní body* dosáhnou jako první hodnoty 0.

Poznámka:

OBRATNOST určuje šanci každého tvého (nebo nepřátelského) útoku na kritický účinek (žádné zranění nebo dvojnásobné zranění). Při každém úspěšném útoku (viz. krok č. 3 v příkladu fyzického souboje) hoď ještě jednou kostkou (je-li hodnota OBRATNOSTI 3, kostkou se nehází). Protože je OBRATNOST základní charakteristika, je v soubojích vyznačena velkými písmeny.

## **BOJ S VÍCE PROTIVNÍKY**

Může se stát, že v souboji narazíš na více protivníků najednou. V tomto případě budeš v příslušném odkazu vysloveně informován, jakým způsobem s nimi bojovat. Můžeš s nepřáteli bojovat jednotlivě (například z nedostatku místa pro nepřátelský hromadný útok) nebo hromadně. To znamená, že se musíš bránit útokům všech protivníků najednou (jdoucími samostatně po sobě, nesčítají se hodnoty *útoku*), sám ovšem způsobíš zranění pouze jednomu protivníkovi. Pokud ho zabiješ, začneš působit zranění dalšímu útočníkovi.

## **ÚTĚK**

Občas může nastat situace, kdy se souboj s nepřítelem vyvíjí v tvůj neprospěch. Kniha ti nabídne možnost útěku z boje. Každým útekem z boje ztratíš 1 bod *reputace*. Je to postih za zbabělost, kterou hra neodpouští.

Možnost útěku z boje můžeš využít pouze, je-li ti výslovně nabídnuta.

# VYBAVENÍ

Tvá postava u sebe může mít několik užitečných věcí najednou, které ti usnadňují postup hrou nebo jsou přímo vyžadovány k jejímu úspěšnému dokončení. Tyto věci rozděleny jsou rozděleny na:

## **Zbraně**

Zbraň je nedílnou součástí tvého vybavení. Po celé dobrodružství u sebe budeš mít nějakou zbraň. Ve hře můžeš nalézt několik dalších zbraní, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován. Tvá postava může používat dvě jednoruční zbraně najednou. V tom případě ztrácí možnost používat obouruční zbraň nebo štít. Pokud používá obouruční zbraň, nemůže již v rukou držet jednoruční zbraň nebo štít.

## **Zbroj**

Zbroj je nedílnou součástí tvého vybavení. Po celé dobrodružství u sebe budeš mít nějakou zbroj. Ve hře můžeš nalézt několik druhů zbrojí, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován.

Tvá postava může mít na sobě pouze jednu zbroj.

## **Kouzla**

Jsou specializací bojových magiků. Kouzly se nedá vést fyzický souboj – boj je stále tvou hlavní aktivitou – mohou ovšem znevýhodnit nepřítele, odvést jeho pozornost, popř. pomoci úplnému vyhnutí se souboji. Bohužel i ten nejnadanější bojový magik není schopen naučit se více jak 10 kouzel. **Jelikož jsou veškeré knihy kouzel majetkem Kruhu mágů sídlícím na univerzitě v hlavním městě Faranoru, musíš se kouzla naučit (vybrat si) před začátkem dobrodružství.**

Mágové totiž nedovolí, aby knihy kouzel opouštěly knihovnu jejich univerzity a dostaly se tak do podvědomí širší veřejnosti. Kouzla jsou náročná na vyvolávání a vysávají životní energii, jejíž výše záleží na inteligenci kouzelníka.

Knihu kouzel nalezněš v příslušné kapitole.

## **Předměty v batohu**

Batoh je nedílnou součástí tvého vybavení, budeš ho nosit na zádech po celé dobrodružství. Přenášíš v něm všechny věci mimo zbraní, zbroje a jiných předmětů, které se nosí na těle. Nosnost batohu je omezená v závislosti na tvé *SÍLE*. Proto dobře rozvaž, jaké vybavení chceš mít v batohu uskladněno.

## **Šperky**

Jsou nošeny na různých částech těla. Některé mají pouze dekorativní význam, jiné mohou mít vzácné vlastnosti a přidávat bonusy tvé postavě.

## **Proviant**

Abys při svém putování nehladověl, nezbytnou součástí dobrodružství jsou i zásoby jídla (počítají se jako jeden předmět v batohu). Najíst se můžeš kdykoliv uznáš za vhodné (pokud budeš mít co), jídlo ti dodá potřebnou energii, pokaždé si přičti 3 *životní body* (není ovšem možné přesáhnout jejich povolené maximum). POZOR! Budeš však v dobrodružství několikrát vyzván, aby ses naje-dl. Pokud tak neučiníš buď z důvodu nedostatku proviantu, nebo šetření jídlem, musíš si odečíst 3 *životní body* jako postih za oslabení organismu.

## **Zlat'áky**

Jsou univerzální měna v celém Warenoru. Slouží k nakupování zboží u obchodníků, podplácení, hazardu, apod. Pamatuj, že zlat'áků není nikdy nazbyt, proto utrácej s rozumem.

# KNIHA KOUZEL

## **Žár**

Kouzelníkova mysl se upne k předmětu, který se pod silou jeho pohledu začne zahřívat, až vzplane plamenem. Předmět není ovlivněn podmínkami okolního prostředí, dokážou vzplanout i vlhké předměty.

## **Rychlost**

Díky tomuto kouzlu se sesílatelovy pohyby stávají nelidsky rychlé. Po krátkou dobu zvedá hodnotu OBRATNOSTI na maximum. Užitečná magie v případě, že protivník je tak rychlý, že není možné ho řádně zasáhnout.

## **Smích**

Bytosti zasažené tímto kouzlem ztrácí sebekontrolu a propadají záchvatu nezdrtitelné salvy smíchu. Zkuste vyvolat kouzlo na pohřbu významného státníka, uvidíte ten mazec.

## **Mrazivý dech**

Z úst kouzelníka vychází proud ledového vzduchu, který okamžitě mění vodu v led. Užitečné kouzlo v letních měsících, kdy si nemáte čím ochladit míchaný nápoj.

## **Zmenšení**

Umožňuje svého sesílatele zmenšit na velikost dvoupalcové postavičky. I dlouhá léta po vynalezení kouzla, se mágové nemohou shodnout, k čemu je vůbec takové kouzlo dobré.

## **Lingvistika**

Kouzlo, které zaplaví čarodějovu mysl vědoucím poznáním a umožní mu tak číst psané texty v neznámých jazycích.

## **Kamenná kůže**

Na nějaký čas změní kůži sesílatele na tvrdý krunýř, který dokáže odolat nejsilnějším nárazům, včetně magických útoků.

## **Kyselá slina**

Sliny člověka, který kouzlo vyvolá, se změní v silnou kyselinu, která nepoleptá samotného sesílatele kouzla, ale málokterá jiná látka dokáže jejímu působení odolat.

### **Noční vidění**

Kouzlo umožňující vidění ve tmě. Bylo vymyšleno na základě pitev trpaslíků a elfů, tedy tvorů, kteří jsou známy svým bezchybným nočním zrakem.

### **Zruš magické zaklínání**

Svět je plný magických pastí, nebo střetů s magií jiných kouzelníků. Tímto užitečným kouzlem sesílatel zruší působení magie ve svém blízkém okolí.

### **Blesk**

Zaklínadlo, přivolávající bouřková mračna, z nichž srší blesky. Vhodné při pokusech o ožívování mrtvých lidí v kádi s fyziologickým roztokem. Žádný kovový předmět nezůstane ušetřen bleskem.

### **Čtení myšlenek**

Kouzlo, které dokáže nahlédnout do mysli ostatních živých tvorů, a vytáhnout si z nich potřebné informace. Oblíbené u kouzelníků šmíráků.

### **Prohlédnutí**

Dokáže sejmout magickou iluzi, která se nachází v blízkosti sesílatele kouzla, a ukázat čistou realitu. Ne však vždy je realita to, co chtějí lidé skutečně vidět.

### **Slabost**

Magie, při níž se ze siláků stávají slaboši. Kouzlo vhodné při přesile protivníků v boji nebo při podvádění v silových disciplínách. Pocit z výhry přece vždy vítězí nad pochybnostmi z porušení čestnosti pravidel hry.

### **Vláda nad rostlinami**

Po seslání kouzla může čaroděj ovládat zvolenou flóru ve svém okolí. Nejpopulárnější je použití kouzla k znehybnění protivníka. Nebo také v botanických zahradách, vždyť co může být krásnějšího, než oživlý keř warenorských černých růží.

### **Neoblomná mysl**

Díky tomuto užitečnému kouzlu se mysl čaroděje stává odolná proti psychickým útokům. Mozek sesílatele se obalí mentální aurou, kterou nedokáží prorazit ani Scanneři, bájná humanoidní stvoření z Karakazských hor, jež jsou nejvíce známa pro své zákeřné myšlenkové útoky.

### **Zmámení mysli**

Tímto kouzlem může mág ošálit mysl inteligentního tvora a vsugerovat jí jakékoliv pocity, například únavu, strach, pocit hladu, apod.

### **Spánek**

Z kouzelníkových rtů se začne loudit melodie písně, která zaručeně uspí každého v okolí, kdo vládne zdravým sluchem. Kouzlo populární pro uspávání nezbedných dětí.

### **Silný žaludek**

Pod vlivem tohoto kouzla může sesílatel klidně polykat kamení, a ještě si na něm pochutná. Magie vhodná při otravě, či pozření jídla, kterému dávno prošla trvanlivost.

### **Dýchání pod vodou**

Kouzlo, které dočasně mění člověka ze savce na obojživelníka. Na krku sesílatel se objeví žábry, dýchací orgán, který dokáže získat tolik potřebný kyslík z vody. Toto kouzlo by nemělo chybět v povinné magické výbavě žádného průzkumníka potopených vraků.

### **Silné paže**

Síla nikdy nebyla vlastnost přiřčená kouzelníkům. Proto občas nezbyvá nic jiného, než ji přivolat kouzlem. Po krátkou dobu zvedá hodnotu SÍLY na maximum. I kouzelník potřebuje občas hýbat nábytkem ve své laboratoři.

### **Léčení**

Je základní kouzlo, které by měl znát každý kouzelník. Může ho kdykoliv vyvolat přímo pro léčení vlastních (hod' jednou kostkou a přičti 3 *životní body*) *životních bodů*, tak pro léčení zranění (nemocí) jiných bytostí.

### **Iluze**

Kouzlo, které dokáže ošálit mozek jakékoliv živé bytosti a vsugerovat jí mylný smyslový vjem, nejčastěji zrakový. Pokud se ošálený iluze dotkne, ta okamžitě pozbývá na účinnosti.

### **Magická detekce**

Je kouzlo, odhalující magické působení v okolí, nejčastěji magické pasti, iluze, apod. Magická detekce umí cizí magii nejen odhalit, ale dokonce zrušit i její účinky.

## **PRŮVODNÍ LISTINA**

Je takový osobní deník, do kterého si můžeš zaznamenávat všechny změny, které se u tvé postavy projeví. Tudiž nejenom změny v osobních statistikách, ale i předmětech, které máš u sebe nebo kouzel, které jako bojový magik ovládáš.

Jelikož se budou údaje v průvodní listině často měnit, je vhodné k jejich vyplňování používat obyčejnou tužku, která se dá snáze vygumovat.

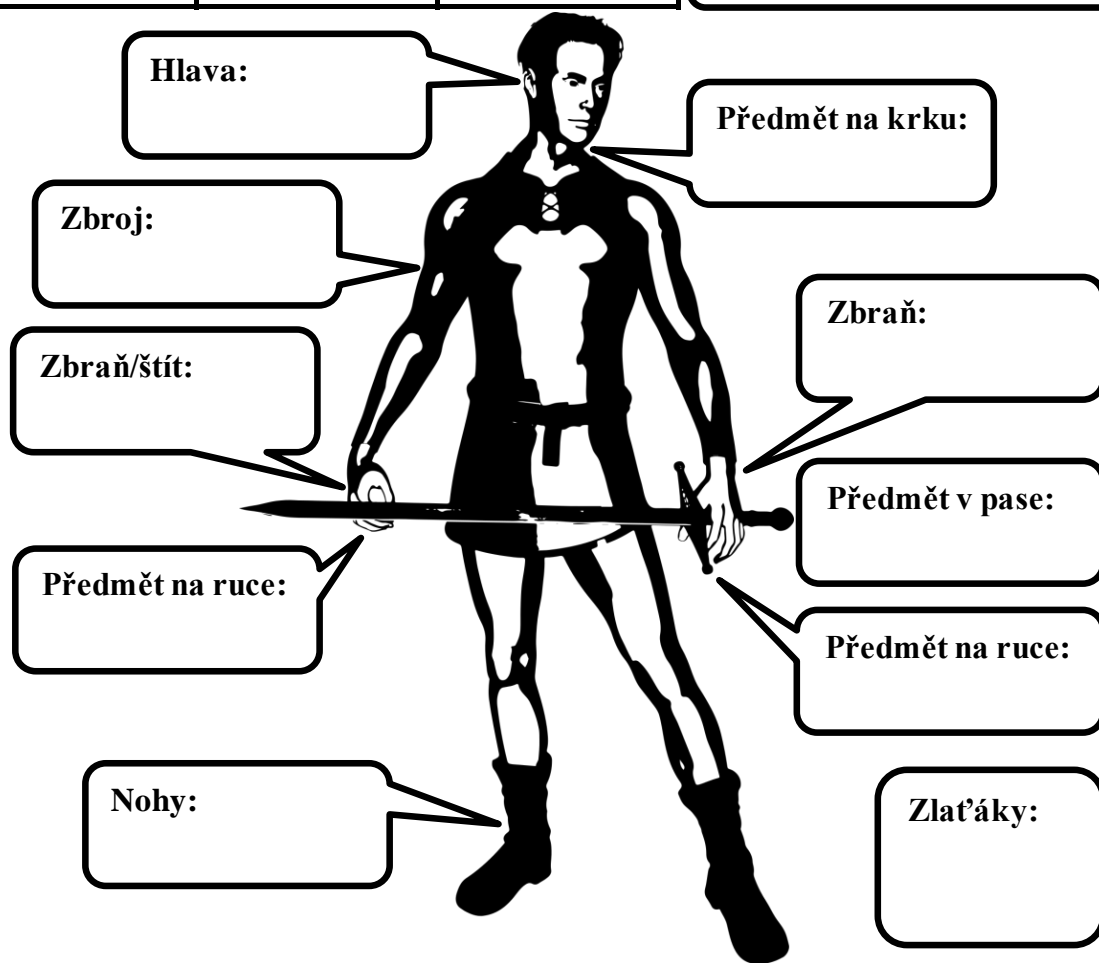
### **LISTINA FYZICKÉHO SOUBOJE**

Je dokument, do kterého si můžeš zaznamenávat střetnutí s nepřáteli, s kterými se utkáš během svého dobrodružství.



# PRŮVODNÍ LISTINA

Charakteristika	Počáteční stav	Stav hráče	ÚTOK:	OBRANA:
SÍLA	3			
ODOLNOST	3			
OBRATNOST	3		ŽIVOTNÍ BODY:	
INTELIGENCE	3		REPUTACE:	
ŠTĚSTÍ	3			



PŘEDMĚTY V BATOHU		NAUČENÁ KOUZLA	



## ZAČÁTEK PŘÍBĚHU

Je to již týden, co ses vrátil z paramského hvozdu, kam tě vyslal warenorský král Odonis, abys vypátral příčinu přerušených dodávek dřeva, které dřevorubci pravidelně splavují po řece Malše až do královského města Faranoru. Mise, která se ti zprvu jevila jako nudná, přerostla do obludných rozměrů, kdy ses nakonec musel vypořádat s šíleným čarodějem Volkanem a nesmrtelným démonem Astarothem, kterého posedlý mág vyvolal za pomoci zakázaného krvavého rituálu. Nakonec se ti nepodařilo nic menšího, než záchrana civilizovaného světa před zkázou.

Po návratu do hlavního města jsi potřeboval týden na zregenerování utržených zranění, a ne všechna byla pouze fyzického charakteru. Když jsi byl schopen postavit se na nohy, král Odonis nechal svolat audienci, při níž jsi byl veřejně vyznamenán za zásluhy warenorské zemi, a povýšen do stavu rytířského. A na večer nechal král vystrojit bujarou hostinu.



Na té se právě nacházíš, v jedné ruce držíš pohár s vínem a druhou rukou šermuješ v předstíraném souboji s pekelným démonem. Jako nástroj démonovy zhouby slouží ohlodaná kuřecí kost. Hosté, seskupení okolo tebe, se smějí tvému počínání, až se za břicha popadají. Znenadání je tvá historika neurvale přerušena třísknutím hliněného korbele o stůl. Korbel praskne, hliněné střepy se rozlétnou do stran a ruku narušitele potřísní rudé víno. „Žvásty!“ rozkřikne se princ Odon, králův jediný syn. Prudce se vymrští na nohy, avšak koordinace jeho pohybů dává jasně najevo, že přebral více vína než je zdravo. „Jsou to jenom kecy, co-pak vám to nedochází? Snaží se vás oblbnout. Žádný pekelný démon neexistuje, spíše se vsadím, že dřevorubci kvůli zálibě v chlastu zapomněli na své povin-

nosti.“ Potom se princ zapotáčí a ztěžka usedne zpět na židli. Ta se překotí a královský potomek se skácí na zem, kde se začne pořouchle chichotat.

Král Odonis zbrunátní: „Hlupáku, jak si dovoluješ urážet muže, který toho pro království tolik vykonal? Strážce, odveďte ten nacucaný žok do jeho komnat!“ Princ Odon se ani nebrání, když jej dva statní strážci uchopí pod rameny a odvádí pryč ze sálu. „Královský vyšetřovateli, omlouvám se za nevychované způsoby svého syna,“ řekne král. Odvětiš, že se nic nestalo, přesto nálada v sále již nedosáhne bodu, v jakém se nacházela před přerušením tvých historek. To samé si uvědomuje i panovník Odonis, proto oslavy večera brzy přeruší a hosté se začínají pomalu trousit do svých komnat. Ještě než usneš, přehraješ si v hlavě princovo vystoupení. Floutek jeden, kdyby jen věděl, co se v paramského hvozdu opravdu přihodilo. Potom vypité víno zmůže i tebe a usneš opileckým spánkem.

Ráno tě probudí bušení na dveře. Máš stále trochu zakalený zrak a hlava ti neuvěřitelně třeští. Pohledem z okna vidíš, že ještě nezačalo svítat. Do komnaty vstoupí sluha Žofrej, pohledem zhodnotí tvou vizáž a neutrálně řekne: „Pane, princ Odon si s tebou přeje mluvit. Očekává tě ve svých komnatách.“ Potom se ukloní a odejde.

Opláchněš opuchlou tvář studenou vodou z umyvadla, vezmeš si čisté oblečení a vyjdeš z komnat. Copak ti asi chce ten mladý náfuka, že to nemohlo počkat do svítání? Předpokládáš, že trochu vystřízlivěl a nyní se stydí za divadlo, které se hrál na večerní hostině, a chce se ti omluvit. S těmito myšlenkami přijdeš k princovým komnatám. Dveře jsou pootevřené. Ti dnešní sluhové, pomyslíš si, nedokážou dělat svou práci pořádně. Odkážeš si a zaklepeš. Neozve se žádná odpověď, přesto ti vychování prikazuje zaklepání zopakovat. Když ani podruhé princ nereaguje, otevřeš dveře a vstoupíš do komnaty. Hned na prahu se zarazíš. Nábytek v místnosti je převržený a polámaný, střepy ze starožitných váz po celé místnosti. Sáhneš k pasu, ale okamžitě si uvědomíš, že opasek s mečem jsi nechal ve svých komnatách. Celou hrůzu dokoná princovo tělo ležící na posteli. Dýka trčící z jeho hrudi mluví za všechno, princ Odon spánek rozhodně nepředstírá, je mrtvý.