

Podrobně prozkoumat znamená prozkoumat několikrát po sobě. Poté, co nám matka vynadá, začínáme u stromu s dutinou. Podrobně prozkoumáme dutinu, získáme prak a doutník. Zajdeme domů a slíbíme matce, že budeme hodní, dostaneme nůž. Doma také vezmeme lžičku z hrníčku na stole pod oknem. V hospodě promluvíme s hráči karet. Zajdeme za komediantem a vezmeme od něho zkamenělou loutku, vezmeme také jablko, které se zde povaluje na zemi. Na mostě objevíme atrapu trola, všimneme si, že je na ní načmáraný terč na šipky, skutečného trola objevíme v lese ležícího pod stromem. Před hradem potkáme žebráka, dozvíme se, že chce rakvičku se šlehačkou. V lese na mýtině objevíme kouzelníka, domluvíme si s ním soutěž kouzlení, zkamenělou loutku vyměníme za kámen ležící na zemi, získáme tak 1/3 munice do praku. V lese dále objevíme lenochův domek, pokecáme s lenochem, slíbíme opravit stroj na létání buchet, uvnitř lenochova domu vezmeme nočník, před domem vezmeme kus staré cihly. V lese najdeme palouk se židlemi, pokecáme a dozvíme se o tajném vchodu do hradu pod dvěma starými pařezy. Pokecáme s pařezy a dozvíme se, že je svrbí lišejník. Dojdeme v lese na místo, kde potkáváme ježka, narafičíme na ježka jablko, odejdeme a zase se vrátíme a vezmeme ježka. Zajdeme za pařezy a podrbeme pařezy tak, že pustíme ježka na jejich kořeny, pařezy nám uvolní vchod do hradu. Prozkoumáme trávu vedle pařezů, najdeme v ní ulomenou ježčí bodlinu. Zajdeme do dračího domu, položíme na zem nočník, z nočníku vyletí moucha, chytí se pavoukovi do pavučiny a pavouk nám uplete nit. Vydáme se do hradu. V hradní kuchyni vezmeme trychtýř, hadru, otevřeme jeden z šuplíků a na lžičku nabereme cukr. Otevřeme druhý šuplík a vezmeme z něj kvasnice. Prozkoumáme jídelníček a zjistíme, že dnešní menu tvoří trpasličí guláš. Otevřeme dvířka od kamen a zjistíme, že skoro nehoří. Zjistíme, že jedny dveře na hradě nejdou otevřít. Zajdeme za židlemi jim to sdělit. V hospodě hadrou vyleštíme zrcadlo, vyzvedneme si odměnu u jednoho z hráčů - balíček samých falešných es a můžeme si vzít pivo ze stolu. Pivem půjdeme zalít trávník na poalouku se židlemi a židle mi prozradí, jak otevřít dveře na hradě. Vydámer se otevřít dveře, v hodovní síni promluvíme s hlavní židlí, dozvíme se, že má poškozené čalounění. Vrátime se zpátky z hradu. V hospodě se také nyní objevila nová postava, hospodský. Promluvíme s hospodským, dáme mu doutník a dostaneme plakát se sekyrou. Dozvíme se od něho o nešťastném házeči šipek, který se šel do lesa oběsit. Zajdeme do lesa najít šipkaře, promluvíme s ním, dozvíme se od něho o šipkovníku, o mluvící kronice trpící vadou řeči a dostaneme od něj klíč od jeho domu. Ukáže nám zvoneček, který se později budeme snažit získat. Uvnitř jeho domu zkusíme promluvit s kronikou, zjistíme, že mlčí. U šipkovníku přiložíme trychtýř na kmen nemocného stromu a jako doktoři stroboskopem (anebo že by stetoskopem?!) zjistíme, že je to opravdu vážné- z kůry ven se prokouše červ. Ve hradu vyměníme výpůjční řád knihovny za plakát se sekyrou. Zajdeme za kouzelníkem, ukážeme mu výpůjční řád, on uvěří, že jsme také čarodějové a stříhneme si s ním soutěž v kouzlení. My mu předvedeme trik s kartami, on promění kamennou loutku zpět ve dřevěnou. Doneseme dřevěnou loutku komediantovi, on trochu pookřeje, rozpovídá se; rozjede se mu huba opravdu naplno. Zeptáme se ho, jaktože tak dobře ovládá svoje mluvící ústrojí a on nám poradí kouzelenou-léčivou bylinu v horách. Dojdeme do hor, utrheme bylinu a pokecáme s kymácejícím se stromem, který vlastně není strom, nýbrž uvízlý vítr. Slíbíme mu, že se ho pokusíme osvobodit. S bylinou dorazíme do šipkařova domu s úmyslem vyléčit kronice vadu řeči, ale zjistíme, že kronika zmizela. Na podlaze zůstaly jenom nějaké stopy. Podrobně prozkoumáme vykřičník (!), dozvíme se o nové lokaci- skřetové

kroniku unesli do temného lesa. Vypravíme se do lesa za kronikou a zjistíme, že nám skřetové kroniku nechtějí vydat a že chtějí slyšet před spaním pohádku. V hospodě se objeví trpaslík, pokecáme a dozvíme se, že uprchl z doupěte obra. Vypravíme se do obrova sídla, před ním najdeme suchou větev, uvnitř objevíme obnošené trpasličí šatstvo. Navštívíme hodovní sál na hradu a pomocí nití od pavouka, ježčí bodliny a obnošeného trpasličího šatstva vyspravíme hlavní židli čalounění. Podrobně prozkoumáme knihovnu a zjistíme, že pohádková kniha je až ve vyšším patře a nedosáhneme na ni. Požádáme židli o službu; přisuneme ji ke knihovně a podložíme ji cihlou, stoupneme si na ni a vytáhneme pohádkovou knihu. Zajdeme za skřety a přečteme jim pohádku, oni usnou. Až dočteme, objevíme v knize útržek papíru. V batohu ho prozkoumáme, zjistíme, že je to scénář. Nožem uřízneme vousatému skřetovi bradku, z kroniky vezmeme pohrabáč a pokecáme s kronikou. Dozvíme se od ní o staré dračí jeskyni, pár podrobností o kouzelné hůlce Evelýně a naznačí nám způsob, jak se s Evelýnou vypořádat (povařit v polévce). Vypravíme se k jeskyni, před ní nalezneme strašpytelného rytíře, uvnitř dračího otce a dračí poklad. Před jeskyní vezmeme kámen, máme nyní 2/3 munice do praku. Pokecáme s otcem, nebude chtít odejít, dozvíme se také, že nemůže usnout, protože mu cosi stále cinká v uších (je to rytířova zbroj). Prozkoumáme poklad a nalezneme prsten. Zajdeme za větrem do hor a pomocí prstenu ho osvobodíme, on nám slíbí protislužbu. V lese u mraveniště ulovíme pomocí lžičky s cukrem mravence. Mravence dáme pod ležícího trola, on půjde hlídat na most. Na místě, kde seděl trol, sebereme kámen, máme už 3/3 munice do praku. Prozkoumáme strom, o který byl opřený a zjistíme, že je upatlaný od smůly. V hradní kuchyni otevřeme dvířka od kamen, prohrábneme oheň pohrabáčem a přiložíme suchou větev, připálíme tak trpasličí guláš. Uvidíme, jak připálený guláš nezachutná hradnímu pánovi, který rovnou nechá vyhlásit zákaz pojídání trpaslíků- a šmytec! Až trubač na hradní věži zákaz odtroubí, všimneme si, že zahodil trubku, která spadla a schovala se za maketu děla před hradem. Navštívíme ještě jednu hodovnu, mezi zbytky jídla na stole vezmeme rakvičku se šlehačkou pro žebráka. Dorazíme před hrad, ale zjistíme, že místo žebráka tam už leží pouze vybělená kostra, alespoň ji tedy prozkoumáme a vezmeme kliku od okna v dračím domku. Také prozkoumáme maketu děla a vezmeme trubku. Vrátime se zpět do dračí jeskyně, s otcem si zamuzicírujeme- on několikrát hrozivým způsobem zatroubí na trubku a rytíři před jeskyní se roztřesou kolena ještě o něco víc. Pokecáme s rytířem a z jeho brnění vypadne lesklá součástka. Zajdeme na most, kde je nyní skutečný trol, pokecáme s ním a chceme po něm jeho tričko, které nám odmítá vydat. S pomocí lesklé součástky na trola vyšleme několik prasat, zahřejeme mu záda, ještě jednou s ním pokecáme, on usoudí, že teď je mu už konečně opravdové vedro a předvede striptýz. Wow, máme tričko! S tričkem pospícháme za rytířem, jak je tričko zalepené od smůly, půjdou jím dobře slepit rytířovy nohy. Zajdeme dovnitř jeskyně a protože teď našemu otci přestalo cinkat v uších, usnul. Zajdeme před šipkařův dům a nyní s dostatkem munice vystřelíme prakem na ptáka. Až napotřetí ptákovi rupnou nervy a přestěhuje se s hnízdem na komín. Vezmeme ze země list, který spadl ze stromu při našem druhém pokusu. Uvnitř šipkařova domu nabere na uříznutou skřetovu bradku trochu sazí a v dračí jeskyni pomocí nabraných sazí ušpiníme dračí poklad. Teď ještě nějak probudit dračího otce... Zajdeme za obrem a vezmeme špagátek a ozubené kolo z obrova mlýnku. Zajdeme za lenochem, dáme do přístroje kvasnice a opravíme přístroj ozubeným kolem. Za odměnu nám náleží lahvička s leností. Zajdeme k

šipkovníku, vylijeme lenost na červa, vyraší zelené šipky. Zajdeme do hor, upustíme list, který bude nadnášen větrem. Vítr, který jsme po jeho osvobození nemohli najít, bude díky listu opět viditelný. Promluvíme s listem-větrem, on odvane od šipkovníku mraky a zelené šipky uzrají a spadnou na zem. (Předchozí dvě procedury, likvidace červa a odvání mraků, mohou proběhnout i v opačném pořadí.) Zajdeme k šipkovníku vzít šipky, zaneseme je šipkaři do lesa. Šipkař půjde trénovat na most, bude si myslet, že na mostě stále stojí trolova dřevěná atrapa běžně používaná jako terč na šipky. Hodí šipku do trola, půjde ji vytáhnout, trol se naštve a dá mu do nosu. Pokud jsme předtím promluvíli se šipkařem o jeho síni tradic, jistě teď víme, že má šipkař u sebe zvoneček, a půjdeme zjistit na místo incidentu, jestli náhodou nevypadl šipkaři z kapsy. ...byl tam! Zvonečkem probudíme spícího otce, on místo nablýskaného pokladu uvidí jenom hromadu špinavého haraburdí a vrátí se domů. Doma od něj dostaneme zlomenou vařečku. V domě zmizí dračí matka, můžeme se nyní dostat k oknu. Začínáme znovu u stromu s dutinou. Zbývá nám vyřídit si to s kouzlenou hůlkou Evelýnou. Zajdeme za obrem zjistit recept na vaření likvidační polévky, dostaneme od něho plesnivý slepičí bujón, poradí nám, že potřebujeme ještě skřetí ponožku. U skřetů ale zjistíme, že mají strašlivě zasukované tkaničky, takže jim nejdou sundat ani boty. Zajdeme za komediantem, použijeme na něj scénář, přemluvíme ho, aby nás vzal na zkoušku jako pomocníka, on nám dá klíč od své truhly, v truhle nalezneme fakírskou píšťalu. U skřetů zahrajeme na fakírskou píšťalu jak to dělávají krotitelé hadů na Orientě... a rozvážeme tak zasukované tkaničky! Ponožka je naše. Do polévky na plotně v dračím domě vhodíme slepičí bujón a skřetí ponožku, zlomenou vařečku vyspravíme provázkem a polévku pořádně pomícháme; začne z ní utíkat silná vůně, která má přilákat hůlku Evelýnu. Musíme ale ještě zajistit, aby vůně unikala opravdu všemi směry - na okno připevníme kliku a okno otevřeme. Odejeme na chvíli pryč a když se vrátíme, objevíme doma hůlku Evelýnu, přitaženou lahodnou vůní polévky. Automaticky již proběhne likvidace kouzelné hůlky v polévce.