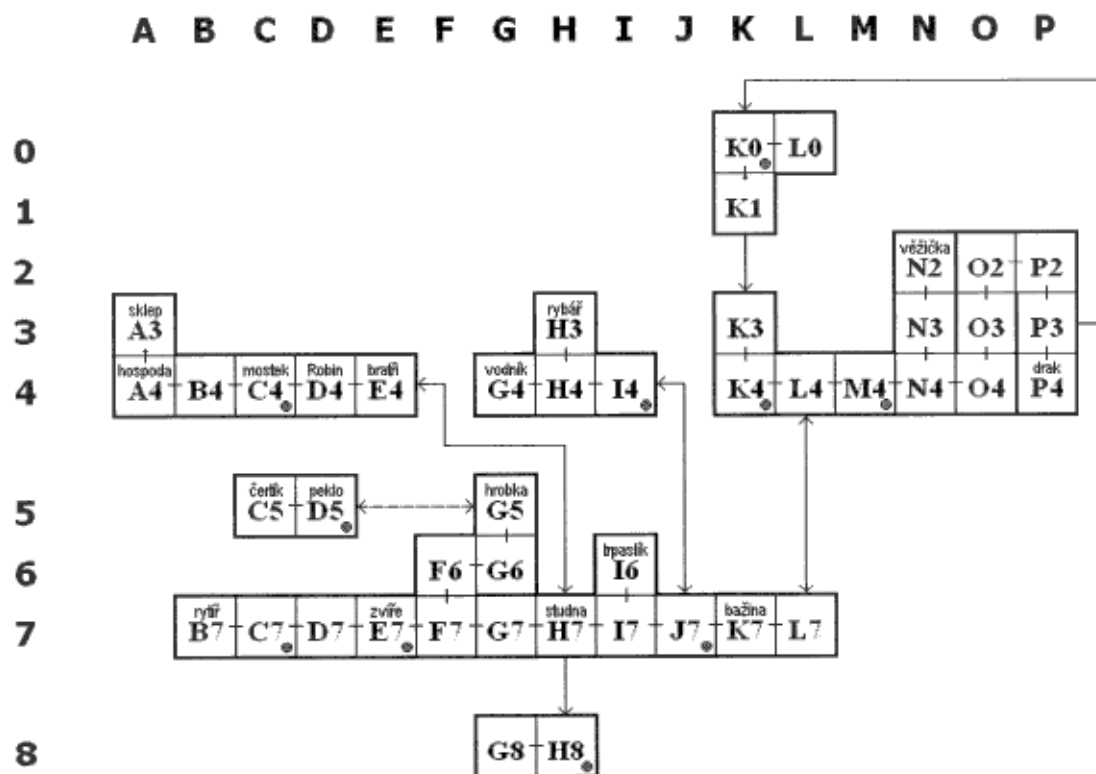


Edna - návod

S každým si promluv (mezerník), jinak děj nebude pokračovat. Průběžně sbírej kapky a ostatní věci (šipka dolu), kapek je 10 v lese a 10 v zámku. Edna unese pouze 3 věci, proto je pokládej nejlépe uprostřed své cesty, ať je lépe najdeš a máš k nim vždy stejně daleko. U velké šipky můžeš jít klávesou MEZERNÍK na rozcestí, zpět se navrátíš chůzí doprava. Čarodějka se naučí nové kouzlo po sebrání svitku. Pro jeho vyvolání stiskni ENTER, kurzorovou šipkou napravo na knihu, šipkou nahoru a dolu se vybírá kouzlo a stisknutím MEZERNÍKU se vyvolá. Kouzlo se provede jen ve správné lokaci. Klávesou H se vyvolá kotlík, do něj se mohou dávat různé přísady. Klávesou F2 se hra uloží, klávesou F3 se pozice nahraje.

Kapka: v mapě černé kolečko v pravém dolním rohu čtverečku.

LES



Start u chaloupky (I4).

U rybáře (H3) seber SÍTKU NA RYBY.

Promluv si s vodníkem (G4) dá ti HRNEK PUCLÁK.

V blízkosti prvního rozcestí (J7) najdeš kapku.

Promluv si s oběma bratry Horynou a Dolynou (E4), najdeš tu také kouzlo dechu.

Použij kouzlo na bažinu (K7).

Před věží vezmi BORŮVKY (N3).

Ve věži (N2) vezmi dešťové kouzlo.

Ke stěně kde vylézá trpaslík dej SÍŤ (I6) a pak BORŮVKY dostaneš HRNEC ZLAŤÁKŮ.

HRNEC PENĚŽ a HRNEK PUCLÁK si zatím polož u bludného lesu (G7).

V (K3) vezmi kouzlo mříže a JUKLÍK (dej ho do kotlíku).

Jdi do podzemí (K1) a seber KRUMPÁČ, ČERNÉ UHLÍ a kouzlo kotlíku.

KRUMPÁČ si zatím také polož u bludného lesu (G7).

U vozu se senem (M4) vezmi MINERALOGICKÉ RÝPÁTKO a vpravo kapku (je špatně vidět).

M. RÝPÁTKEM uvolni DEŠŤOVÝ DIAMANT (L7), vezmi ho.

Polož DEŠŤOVÝ DIAMANT na podstavec na kopci (P2) a použij na něj dešťové kouzlo.

Skřítkovi dej UHLÍ a dostaneš PEPŘ.

Promluv si s drakem (P4) a dej mu k nosu PEPŘ, dostaneš VĚČNÝ OHEŇ.

Jdi k rybářovi (H3), dá ti RYBÍ ŠUPINU.

RYBÍ ŠUPINU také polož u bludného lesu (G7).

Vežmi KASTROL (LO). Až si pro něj půjdeš, tak neopomeň kapku v (KO).

Další kapku najdeš např. u jámy s bodáky (K4).

Použij KASTROL na kozu (H7) a podoj jí.

Promluv si se sestřenkou (O4) a dej jí KASTROL s mlékem, dá ti RADU.

U bratrů (E4) polož jednu věc na zem (pokud máš plný inventář) a dej RADU Horynovi.

Dostaneš ZMIZAVEC JARNÍ (dej do kotlíku) a případně seber položenou věc.

Skoč do studně (H7) a po dopadu seber kapku.

Cestu doleva blokuje pohyblivá mříž (G8), tu zastavíš kouzlem mříže #.

Seber pekelné kouzlo a krystal vlevo nahoře tě přenesse zpět.

Před hospodou vezmi PLICNÍK DRSNÝ (B4) a rybí kouzlo.

V hospodě (A4) vezmi SÝR ROMADŮR.

SÝR ROMADŮR dej ve věži (N2) do kolečka a myš otevře okno.

Dej PLICNÍK DRSNÝ nestvůře v podzemí (K1).

Použij KRUMPÁČ na bludný kořen (G7) a můžeš jít dál.

V (E7) si utrhni RADLIČNÍK LUČNÍ (do kotlíku).

Trollovi (F6) dej HRNEC PENĚZ, dostaneš LESNÍ ROH.

Chyť dušičku do HRNKU PUCLÁKU (G6).

U hrobky (G5) s nápisem HELL použij pekelné kouzlo (obrácený oranžový kříž).

Objevíš se v pekle (D5). Seber kapku, pozor je schovaná v levé části mostu a není vidět.

Čertíkovi (C5) předej VĚČNÝ OHEŇ a dostaneš ZVONEČEK.

K hrobce se vrátíš vyřčením kouzla na místě, na kterém ses objevil.

HRNEK PUCLÁK s duší a ZVONEČEK také polož u bludného lesu (G7).

V hospodě (A4) si promluv s hospodským a poté s nahluchlým bratrem Dolynou (E4), dostaneš KLÍNEK.

Promluv si s Robinem (D4) a dej mu LESNÍ ROH.

Promluv si s hospodským (A4), vše mu padá z křivého pultu, dej mu tedy KLÍNEK.

Pustí tě sice do sklepa (A3) - vchod je vedle pultu, ale hned tě zamkne.

Seber ŠUNKU a u vody použij rybí kouzlo, objevíš se u vodníka.

ŠUNKU dej hladovému vlkovi (E7) a on tě pustí dál.

Pokud jsi hodil do kotle JUKLÍK, ZMIZAVEC JARNÍ a RADLIČNÍK LUČNÍ

(podle rady z kouzla: Vezmi něco juklíku, dej ho do kotlíku, přidej špetku zmizavce, nešetři na dávce, vše prolož plicníkem(chyba-radličníkem) a zatřep kotlíkem),

lahvička (na spodní liště vpravo nahoře) se změnila z červené na průhlednou.

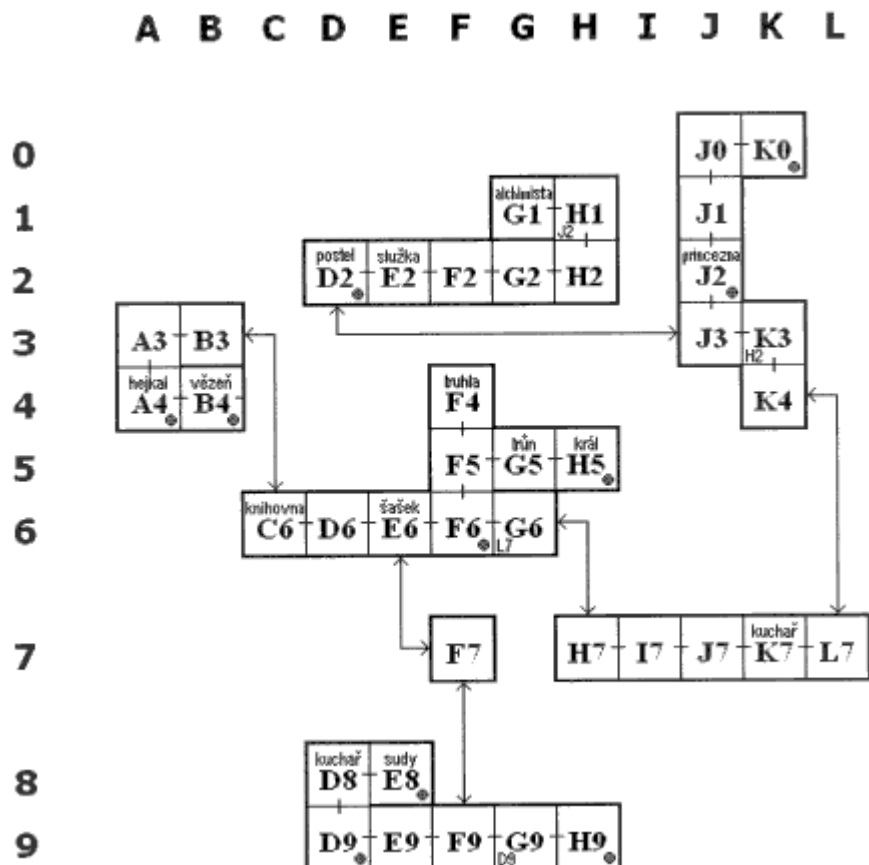
Na cestu do zámku si vezmi tyto předměty: HRNEK PUCLÁK, RYBÍ ŠUPINU a ZVONEČEK.

Nezapomeň v (C7) zvednout ze země poslední kapku, měl bys jich teď mít 10.

Dál před rytířem (B7) použij kouzlo ducha (modrý obrys), tak se dostaneš na padací most.

Nechod' zpět doprava, znovu nejde kouzlo použít, jdi vlevo do zámku.

ZÁMEK



V první místnosti (D9) polož všechny tři věci, vezmi ROLNIČKU a za černou sochou je schovaná kapka.

Na konci chodby (H9) vezmi KLÍČEK a kapku.

Odemkni dveře (F9).

Šáskovi dej ROLNIČKU (E6) , dostaneš MALÝ KLÍČ.

O dvě místnosti vpravo vezmi BROUSEK (G6) a dále REZAVÝ KLÍČ (H7).

REZAVÝM KLÍČEM odemkni následující dveře (I7).

MALÝM KLÍČEM odemkni dveře v další místnosti (J7).

Seber MALÝ RUDÝ KLÍČ (J7).

V jídelně dej kuchařovi BROUSEK (K7), už tě bude pouštět dál.

Vrať se ale k předchozím zamčeným dveřím (F6) a odemkni je RUDÝM KLÍČEM.

U strážců trůnu (OF) použij muší kouzlo (se světluškou).

Promluv si s králem (H5) a seber kapku.

Vrať se napravo od dveří na rudý klíč (G6) a stiskni tlačítko vlevo od rytíře.

Otevřou se zablokované dveře za kuchařem (L7), tam ale zatím nechod.

Zpátky v místnosti (G9) stiskni tlačítko vpravo v rohu modré linie.

Otevřou se první dveře do kuchyně (D9).

V kuchyni (D8) seber MOUKU, PRÁZDNOU SKLENICI a promluv si s kuchařem.

MOUKU zatím také polož venku (D9), v jídelně (K7) naplň SKLENICI vodou.

V kuchyni (D8) si promluv si kuchařem Matějem, později mu zaskočí, podej mu SKLENICI S VODOU a dá ti HUSÍ BRK.

Ve skladu (E8) nejprve seber DŽBÁN S VÍNEM (dej do kotlíku), pak DÉMANTOVÝ KLÍČ a kapku.

V knihovně (C6) dej písařovi HUSÍ BRK, dostaneš LIST pro alchymistu Axena Venoma.

Nyní jdi do dveří za jídelnou (L7) a v další místnosti (K4) vezmi prachovku.

PRACHOVKU dej služce Magdaléně (E2) a dostaneš LEŠTIDLO.

Vpravo odemkni DÉMANTOVÝM KLÍČEM (F2) a přehod' vypínač.

Vrať se do (K3) a seber ČOČKU.

Stiskni 2 kostičky na zdi vedle dveří (K3), objeví se stupátko v (H2).

V (H2) vyskákej nahoru a stiskni vypínače.

Alchymista Axen Venom (G1) potřebuje opravit dalekohled, dej mu

ČOČKU, LEŠTIDLO a LIST PRO AXENA, můžeš se kouknout i dalekohledem.

Vezmi zde ještě VELKÝ KLÍČ a přečti si knihu uprostřed.

Odemkni VELKÝM KLÍČEM dveře v (J3).

Nyní se vrať na začátek zámku (D9) pro ZVONEK a MOUKU.

Na královnu (D2) použij ZVONEČEK a promluv si s čertem.

V (J2) vyskákej výš a přehod' všechny vypínače nahoru.

Na bílou paní (KO) použij MOUKU a ona se ti zjeví. Dostaneš SLZY BÍLÉ PANÍ.

Seber MĚŇAVEC KRÁLOVSKÝ (do kotlíku).

Vrať se (D9) pro HRNEK PUCLÁK a RYBÍ ŠUPINU.

V knihovně (C6) zatlač na knihu, kterou ti poradil alchymista a vstup do kobky.

Hejkalovi (A4) dej SLZY BÍLÉ PANÍ, dostaneš PRCHLÍK ZBABĚLÝ (do kotlíku).

Použij myší kouzlo (A4) a dostaneš se k bratrovi Robina (B4).

Uvězněnému bratru Bobinovi dej dušičku z HRNKU PUCLÁKU a pak RYBÍ ŠUPINU.

Seber poslední dvacátou kapku a pro cestu zpět znova použij myší kouzlo.

Z truhly (F4) seber KRÁLOVO ZLATO a odejdi s ním zpět do lesa kudy jsi přišel.

Zlato dej Robinovi (D4).

Konec.

Mapy: DoMaS, doplnění textu: Hcs.