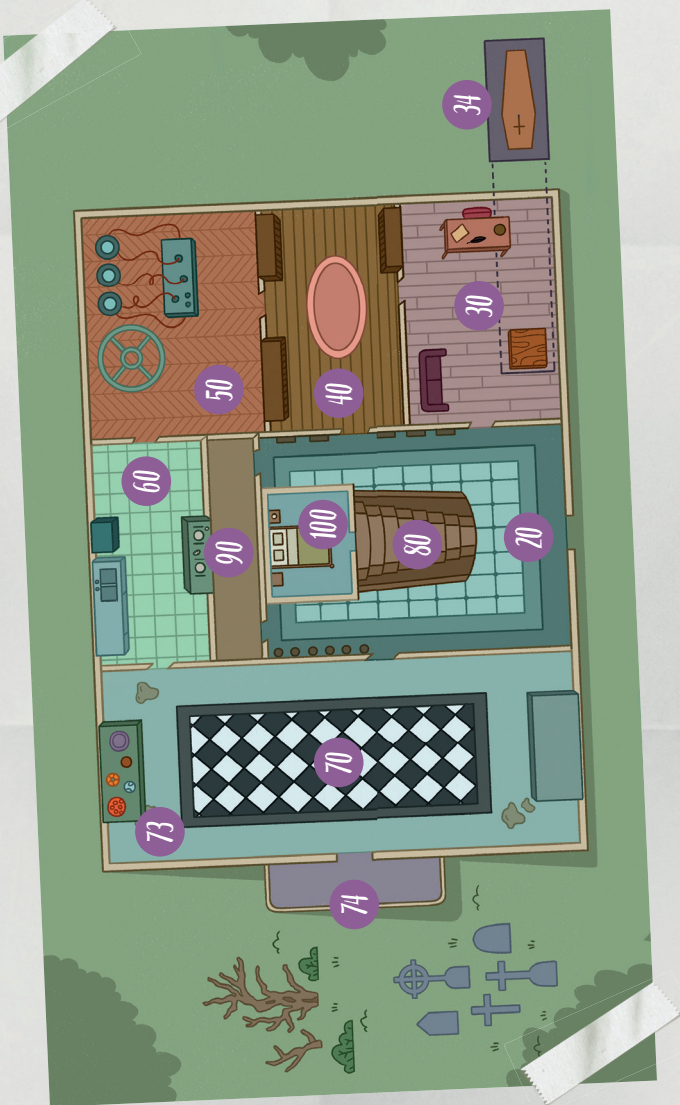


Plán domu madam Ošklivé






Vítej, malá dobrovolná oběti!

Ale, ale! Co to vidím? Prcek! Že bys měl rád jídla kořeněná strachem a saláty z hrůzy? Když vidím tvoje darebácké oči, které jiskří vzrušením, je to jasné. Ostatně jsem si jista, že neodmítneš malý výlet ve strašidelném vlaku. Mýlím se? Samozřejmě že ne! Budeš mít ale dost odvahy, abys vstoupil do strašidelného domu madam Ošklivé? Ručím ti za to, že se od-sud nevrátíš... Ha, ha, ha! Já vím, mám děsivý smích. To je normální, vybrala jsem si ho speciálně, abych mohla děsit malé ustrašence.

Zavři na chvilku oči, jen na okamžik, aby ses mohl soustředit. Potom je otevři a dívej se...

Podívej se na velkou louku kolem pusté cesty, která se klikatí nepřátelsky působící krajinou. Vidiš ji v nočním šeru za měsíčního úplňku ponořenou do husté mlhy. Není zde nic, na čem by se zachytil tvůj pohled, jen suchý strom s černými, děsivými větvemi. Vypadá jako zombie, která se k tobě obrací svýma vychrtlýma rukama.

Nenech se rozptýlit. Jsi přece zvědavý, že? Vydej se po tom, co vypadá jako vyšlapaná cesta. Och! Vidiš ten obrovský stín, který se náhle objevil uprostřed louky? Je to nějaký dům, veliký a hodně starý. Vypadá jako dům rodiny Addamsovy – strmé černé střechy, fasáda podobná obličejí s šíleným výrazem...



Z obou stran vstupního schodiště jsou kostlivci v brnění a nad ním je veranda ze dřeva prolezlého červotočem.

Drahý malý návštěvníku, právě jsi objevil mou poslední atrakci, ze které uděláš strachy loužičku. Je to... strašidelný dům! Gratuluji, protože jsi zároveň získal pekelnou jízdu na tomto očarováném kolotoči. Nebud' nesmělý, pojď blíž k jeho tmavým dveřím s podivnými reliéfy. Na levém křídle je cosi jako šklebící se obličej stařeny s velkou bradavicí na tváři. To jsem já! Jestli se chceš se mnou opravdu setkat, nezbyvá ti než překročit tento práh. Čekám tě ve vstupní hale, s důtkami v ruce... Ale ne, žertuji! Naopak – k madam Ošklivé nemůže vstoupit jen tak někdo. Nejdříve budeš muset zvolit správný kód, který odemkne zámek dveří na **10**.

Napovím ti: je to nejlepší z mých vlastností nezbytných k tomu, abych udržela svůj strašidelný dům hodný svého jména.



10

Záhada vstupních dveří



V této tabulce, která se skládá z 9 tlačítek, musíš najít správnou kombinaci mezi těmi, které ti navrhne tabulka na **H2**.

kru 1	le 2	lo 3
no 4	pil 5	se 6
st 7	to 8	ve 9

11

Upřímně řečeno, kdybych se spokojila s tím, že bych byla veselá, nestálo by to tu za nic. Vrať se zpět na **10** a zkus něco jiného.

12

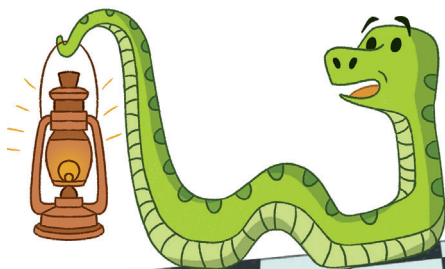
Ale ano, samozřejmě. Krutost je přesně to, co potřebuje stará fúrie jako já, aby mohla provozovat strašidelný dům. Můžeš vstoupit do vestibulu mého skromného obydlí, kde se konečně uvidíme naživo... na *20*.

13

Jistě, je třeba pilně pracovat, aby dům fungoval naplno, v žádném případě mu to ale nepřidává na strašidelnosti. Vrať se na *10* a zkus jinou kombinaci!

14

Zajímavý nápad, ale není to ono. Začni znovu na *10*, aby ses někam posunul.




Vestibul strašidelného domu




Konečně jsi tady, prcku! Už jsem začínala být netrpělivá, protože, jak vidíš, nemám na starosti jenom tohle. Ohromující, že? Já považuji tuhle halu za vesele zlověstnou. Tapety jsou prožrané moly, koberec je prodřený a lustr se starými svíčkami je samá pavučina. Brrr!

Poslouchej mě pozorně a dělej si poznámky, jestli to potřebuješ. Stojíš ve vestibulu mého domu...



Vrátit ven se už nemůžeš! Vidíš, že dveře za tebou už tam nejsou, na jejich místě se objevil obraz mé praprababičky. Jestli hledáš jediný východ, je v poschodí, kam se jde po velkém schodišti. Nepočítej ale s tím, že se tam dostaneš dřív, než podstoupíš několik malých zkoušek. O co se jedná? Je to jednoduché, budeš muset projít přes několik pastí... pardon, místností mého domu a najít sedm tajných slov. Ta společně vytvoří tu správnou zlověstnou formuli, která ti umožní strašidelný dům opustit. Chceš-li hledat tyto vzácné drobečky, prohlédni si plán mého obydlí a vyber si místnost, kam se chceš vydat. **30**, kancelář Smrťáka, by byl dobrý nápad. Ovšem plesový sál, **70**, je nápad velmi špatný. Zapamatuj si, že knihovna je přístupná POUZE přes kancelář Smrťáka nebo když tě povede můj majordom Gontran, kterého brzy potkáš. Takže... Ne tak rychle, uličníku! Než se do toho pustíš, nespěchej a prozkoumej Vestibul. Podívej se třeba doleva. Můžeš obdivovat dvě velké porcelánové čínské vázy se suchými rostlinami. Je to *Conium maculatum*, bolehlav, lahodně jedovatý.

Mezi těmito nádobami si všimni také středověkého brnění, které mimo jiné obsahuje ještě svého rytíře. Ha, ha, ha! Jeho mrtvý úsměv je opravdu k popukání! Ještě víc by tě ale měl zajímat jeho meč. Být tebou, šla bych se ho rychle zmocnit, abych ho mohla zaškrtnout v inventáři, na **H4**.

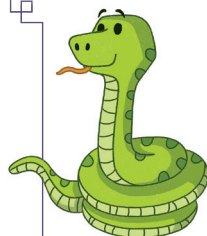




Vpravo jsou dveře do Smrťákovy kanceláře a v rohu malý kulatý stoleček, který používá médium při komunikaci s duchy. Tvou pozornost by měly přitáhnout dva předměty, které jsou na něm položené: **petrolejová lampa** a **zapalovač**, samozřejmě trochu starý, ale funguje. Rychle si je běž vzít, budou ti víckrát užitečné, a nezapomeň je označit ve svém inventáři.

Och! Pozor! Nehýbej se! Plazí se k tobě něco zeleného. Je to had, není ale vůbec obyčejný. Miluje povídky a tlachy a podle toho dostal jméno – Breptík. Je nebezpečný? Vůbec ne! Vkrádá se ti pod šaty. Přestaň se cukat, nebo tě kousne! Tady je znovu, vylézá u tvého límce, otáčí se ti okolo krku a syčí. Už ho máš ve vlasech. Stáčí se ti na hlavě do kolečka. Uf! Můžeš dýchat, přijal tě. Od této chvíle bude syčet na tvé hlavě a bude ti do ucha našeptávat všelijaké rady.

„Sss, ahoj! Jmenuji ssse Breptík. Neopussstím tě, dokud z tohoto domu neodejdešš. Jessstli budeššš potřebovat pomoccc, obrať ssse na mě. Jen do toho, sssyčím ssstart dobrodružssství!“



To znamená: Vyber si nějakou místnost. V zásadě kteroukoliv na plánu strašidelného domu s výjimkou knihovny, která není