

Stojíte na molu u Černého jezera, tam vás bude čekat další nebezpečný úkol. Nejprve ale budete muset najít způsob, jak vydržet tak dlouho pod vodou. Z mola vidíte velkou vstupní bránu hradu. Je tu docela větrno, tak bude lepší se na chvíli schovat, a nebo možná si ještě pročistíte hlavu procházkou?

<p>Projdeme se po molu. Zvolit →</p>	<p>Nesmíme mít <b>hřbetní ploutev</b>. Máme <b>mnoholičný lektvar</b>, vypijeme ho. Zvolit →</p>	<p>Nesmíme mít <b>hřbetní ploutev</b>. Máme <b>žaberník</b>, sníme ho. Zvolit →</p>	<p>Nesmíme mít <b>hřbetní ploutev</b>. Máme <b>bublínkové kouzlo</b>, použije ho na sebe. Zvolit →</p>	<p>Půjdeme do hradu do společenské místnosti. Zvolit →</p>	<p>Vydáme se do hradu na ošetřovnu. Zvolit →</p>
------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------

Čeká vás náročný úkol a možná smrt. Máte nárok na to chtít si trochu pročistit hlavu. Chodíte sem a tam a pozorujete temnou hladinu. V okolí jsou ptáci a věnují něčemu lesklému pozornost. Odeženete je a věc seberete. Vypadá to jako **žraločí vejce**, třeba se bude hodit. Stojíte stále na *molu*.

Moc se vám do pití nechce, ale nějak se ve žraloka proměnit musíte. Chvilí počkáte a pak se vám na zádech objeví hřbetní ploutev. To je divné, proč jste se neproměnili celí? Mnoholicný lektvar není na přeměnu ve zvířata. V realitě vypijte aspoň jeden doušek z lektvaru, co jste si dříve namíchali. Ztrácíte **mnoholicný lektvar** a získáváte **hřbetní ploutev** a **touhu po slané vodě**, zůstáváte *tady*.

Žaberník trochu připomíná řasu. No, sushi už jste někdy měli, tak to třeba nebude tak špatné. Začnete žvýkat. Fúj, ale asi to mohlo být ještě horší. Za chvíli se vám začnou objevovat na těle žábry. Vypadá to, že už můžete pod vodu. Ztrácíte **žaberník** a vydáte se pod *vodní hladinu* (*Světle fialový balónek*). V realitě budete potřebovat nastoupit do kánoe a hledat bójku s balónkem.

Umíte bublinkové kouzlo, sice jste ho nikdy předtím nezkoušeli, ale všechno je jednou poprvé. Najednou se kolem vaší hlavy vytvoří velká vzduchová bublina. Vypadá to, že už můžete pod vodu. Přesuňte se pod *vodní hladinu* (*Světle fialový balónek*). V realitě budete potřebovat nastoupit do kánoe a hledat bójku s balónkem.

Začíná vám být docela zima, asi bude lepší vrátit se na pokoj. Přesunete se do *společenské místnosti* (*Lavička zvenku u kuchyně*).

Máte pocit, že by vám prospělo, kdyby vás někdo raději prohlédl. Vyrazíte na *ošetřovnu* (*Volejbalové hřiště*).

Ve vodě vidíte bezvládná těla a mezi nimi i svého kamaráda. Je na čase jej osvobodit.

Osvobodíme kamaráda.

Zvolit →

Odvážete svého kamaráda, chytíte ho, a kouzlem vystřelíte nad vodní hladinu. Tvrdě dopadne až na molo. V realitě vytáhněte po provaze věc přivázanou k bójce z vody, prohlédněte si ji a zase ji vraťte zpátky. Poté se vydejte zpátky k objektu na *molo (Molo)*. Splnili jste úkol, zachránili jste kamaráda. Konec hry.

# KORÁLOVÉ ÚTESY

(Červený balónek)

Doplavali jste až na korálové útesy. Hraje to tu všemi barvami a korály jsou poskládány do zvláštních obrazců. Nádhera.

Budeme obdivovat korály.

Zvolit →

Vezmeme si kousek korálu s sebou.

Zvolit →

Vrátíme se na jezerní dno.

Zvolit →

Vydáme se směrem k paláci.

Zvolit →

Koukáte na všechny ty barvy kolem sebe. Víte, že korály jsou velice citlivé na čistotu prostředí, a tedy to, že tu jsou, je docela vzácnost. Získáváte **um ocenit hodnotu**. Zůstáváte *tady*.

Už se chystáte vzít si kus korálu na památku, ale v poslední chvíli si to rozmyslíte. Nechcete přece narušit krásné útvary. Přesunete se raději na *jezerní dno (Žlutý balónek)* než budete znovu v pokušení.

Korály jsou sice nádherné, ale potřebujete se pokusit zachránit vaše kamarády. Vydáte se za řasovcem nacházejícím se *na dně jezera (Žlutý balónek)*.

Palác je naštěstí dost velký na to, abyste ho i přes řasy v dálce viděli. Vydáte se tedy tím směrem. Doplavete až před *královský palác (Růžový balónek u ostrova)*.

# BONUSOVÉ STANOVISŤE

(Bez balónku)

V jezeře se nachází spousta cenností. Objevili jste truhlu s pokladem.

Sebereme poklad

Zvolit →

Pokud se tu nachází sladká odměna, můžete si ji vzít s sebou. Jestli tu ale už nic není, znamená to, že vás nějaký tým předebral a odcházíte s prázdnou. Běžte na *řasovou louku (Zelený balónek)*.



Zaklepete. Ozve se tiché dále. "Tušil jsem, že mě navštívíte." Brumbál stojí u myslánky a vypadá, že nad něčím usilovně přemýšlí. Třeba by vám mohl v turnaji pomoci.

Zeptáme se Brumbála na to, jak dýchat pod vodou.

Zvolit →

Máme **pocit být hlavou jinde**, požádáme Brumbála o obnovení vzpomínek v myslánce.

Zvolit →

Vrátíme se do společenské místnosti.

Zvolit →

Vrátíme se zpátky na hodinu lektvarů.

Zvolit →

”Bohužel, ačkoliv bych vám velice rád pomohl, bylo by proti pravidlům vám to jen tak říct. Navíc Ministerstvo čar a kouzel mě teď pozorně sleduje.” Budete si tedy muset poradit sami.  
*Zůstáváte tady.*

”Podívat se na vaše vlastní vzpomínky vám dovolím.”  
Popojde k myslánce, Brumbál přiloží svou hůlku k vašemu spánku, vytáhne proud myšlenek a nechá je rozpustit v myslánce.  
Ponoříte se do ní. Vidíte, jak vcházíte do ošetřovny a listujete knihou. Tady je ten recept. Už si vzpomínáte. Najednou proud vzpomínek přeruší jiný obraz. Vidíte mladého Brumbála, jak vysloví kouzlo, kolem hlavy se mu vytvoří velká bublina a následně se potápí. Omylem asi v myslánce zůstaly Brumbálovy vzpomínky. Nebo, že by to udělal schválně?  
**Ztrácíte pocit být hlavou jinde a získáváte bublinové kouzlo a recept na lektvar lásky.**  
*Zůstáváte tady.*

Nechce se vám jít se učit na hodinu, tak raději zamíříte do *společenské místnosti (Lavička zvenku u kuchyně)*.

Jste pilnými studenty a záleží vám na vašem vzdělání nebo si možná jen chcete namíchat lektvar, proto vyrazíte na *hodinu lektvarů (Jídelna)*.

# HLUBINY JEZERA

(Modrý balónek)

Dole v jezeře vše vypadá úplně jinak, než blíže k hladině. Ryby jsou tu podlouhlé a vypadají nebezpečně. Nalevo se nachází nehostinná bariéra z vodních řas, napravo pískovcová skála a před vámi něco, co připomíná korálové útesy. Kam se vydáte?

<p>Plaveme mezi hejno nebezpečných ryb. Zvolit →</p>	<p>Jdeme zpět k hladině. Zvolit →</p>	<p>Vydáme se do mořských řas. Zvolit →</p>	<p>Vyrážíme ke korálovým útesům. Zvolit →</p>	<p>Jdeme k pískovcovým skalám. Zvolit →</p>
--------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	----------------------------------------------------	-------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

Připlouváte k nebezpečně  
vypadajícím rybám.  
Pokusíte se po jedné z nich  
sáhnout, ale ta proti vám  
vyrazí a zabodne své ostré  
zoubky to vašich rukou.  
Setřesete ji a poděšení  
odplouváte od dál od ní.  
Získáváte **strach z ryb**  
a zůstáváte *tady*.

Proplaváváte komplexem  
podvodních tunelů až  
doplavete zpět do jeskyně,  
kterou jste předtím  
vstoupili. Jděte na *vstup*  
*do podvodní jeskyně*  
*(Hnědý balónek)*.

Vydáváte se vstříc vodním  
řasám. Už když rozrazíte  
první řadu řas, dochází  
vám, že dostat se skrz ně  
nebude lehký úkol.  
Přesuňte se na *řasovou*  
*louku (Zelený balónek)*.

Plavete dál ke krásně  
zbarveným útesům. Jak se  
k nim přibližujete, spatříte  
před sebou postavu, která  
má místo nohou ploutev.  
Přesuňte se na *korálové*  
*útesy (Červený balónek)*.

Přesuňte se na *pískovcové*  
*skály (Oranžový balónek)*.

# HODINA LEKTVARŮ

(Jídelna)

Dorazíte na hodinu lektvarů. Stojí tu několik kotlíků. U jednoho stojí skupina studentů a profesor Snape. "Tak konečně jste se k nám rozhodli přidat. Nalistujte si v knize stranu s lektvary proti slimákům. HNED."

<p>Řekneme, že musíme za Brumbálem. Zvolit →</p>	<p>Máme <b>žraločí vejce</b>, připravíme mnoholetý lektvar. Zvolit →</p>	<p>Známe <b>recept na lektvar lásky</b>, připravíme ho. Zvolit →</p>	<p>Máme <b>touhu po slané vodě</b>, zbavíme se jí. Zvolit →</p>	<p>Máme <b>lektvar lásky</b>, použijeme ho na Snapea. Zvolit →</p>	<p>Proplížíme se do Snapeovy pracovny. Zvolit →</p>
------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

Snape je natolik podezřívavý, že vám dá vypít veritasérum. Jakmile si ověří, že říkáte pravdu, tal vás, ač nerad, propustí. Brumbál je přece jen ředitel. Jdete do *Brumbálovy pracovny (Keře před objektem)*.

Pijavice, žabník, truskavec a denivky, rozemletý roh dvojrožce a kůže z hřímala, ještě žraločí vejce a je to připravený lektvar má vzhled hustého bahna. Lektvar účinkuje přesně hodinu. V realitě připravte z přítomných surovin nápoj, co nejvíce připomínající bahno, a vezměte si jej s sebou. Máte **mnoholičný lektvar**. Zůstáváte *tady*.

Zapátráte v paměti a začnete lektvar pečlivě míchat. V realitě se pokuste namíchat, co nejchutnější nápoj můžete. Láska přece prochází žaludkem. Získáváte **lektvar lásky** a zůstáváte *tady*.

Jak jinak se chcete zbavit touhy po slané vodě, než tím, že si připravíte něco slané. Připravíte si slaný nápoj a napijete se. To stačí k tomu, aby byla vaše touha splněna. Ztrácíte **touhu po slané vodě** a zůstáváte *tady*. V realitě použijte, kteroukoli z tekutin na stole nebo vodu a přidejte si do ni sůl, tak aby to bylo cítit. Pak se z nápoje napijte.

Nabídněte váš lektvar na ochutnání Snapeovi. Najednou si ale uvědomíte, co byste tím způsobili. Zamiloval by se do vás SNAPE. Už je ale pozdě Snape má nápoj u úst. "Vážně si myslíte, že bych byl ochoten pozřít něco namíchané vámi." Vrábí vám našťvaně lahvičku. Zůstáváte *tady*

Počkáte, až o vás Snape ztratí zájem a začne si něco číst ve své knize. Potichu se proplížíte kolem něj až ke vstupu do jeho pracovny. Vždycky vás zajímalo, co zajímavého je uvnitř. Jděte ke *vstupu Snapeovy pracovny (Schody v objektu)*.

# JEZERNÍ DNO

(Žlutý balónek)

Proplouváte mezi úpatím pískovcových skal a korálovými útesy až do nejhlubší části jezera. Strnete. Kde by jen mohli vaši přátelé být? Plavete a plavete, když uvidíte zvláštní rám z tyčí a k nim přivázané vaše kamarády. Vypadá to ale, že tu nejsou sami. Před sebou spatříte svítivě zelené stvoření ■ ěasovce. Ještě si vás nevšiml, takže máte výhodu momentu překvapení.

Vyhneme se ěasovci a poplaveme na korálové útesy.

Zvolit →

Vyrazíme směrem k našim kamarádům.

Zvolit →

Máme nabídku ruky **královské dcery**, nabídneme ji ěasovci jako odměnu, když nás pustí ke kamarádům.

Zvolit →

Vrátíme se do hlubin jezera.

Zvolit →

Ďasovec si vás nevšímá, tak potichu proplujete kolem. Přesuňte se na *korálové útesy* (*Červený balónek*).

Zkusíte plavat přímo směrem ke kamarádům. Ďasovec vás uvidí a zatarasí vám cestu "Kamarády NE." O Ďasovcích si toho příliš z hodin obrany proti černé magii příliš nepamatujete a nevíte jestli byste ho zvládli porazit v boji.

Pokud máte **králův prsten**, ukážete ho Ďasovci, ten se vám ukloní a uhne stranou. Plavete ke *svým zajatým kamarádům* (*Tmavě fialový balónek*). Pokud nemáte **králův prsten**, zůstanete raději stát bez hnutí *tady*.

Řeknete si, že se pokusíte s Ďasovcem smlouvat. Připlavete dostatečně blízko, aby si vás všiml a zvednete ruce na znamení toho, že nestojíte o boj. Nemáte příliš zájem o přiřazení se do královské jezerní rodiny, ale třeba Ďasovec by mohl. Když ale nabídku zmíníte, ani Ďasovec nevypadá moc nadšeně. Odeberete se raději dál do *hlubin jezera* (*Modrý balónek*).

Nechcete zbytečně trávit v přítomnosti Ďasovce více času než je nutné. Vráťte se do *hlubin jezera* (*Modrý balónek*).



# JEZERNÍ KRÁL

(Žlutý balónek u ostrova)

Vejdete do paláce. Na trůnu z chaluh sedí jezerní člověk, na hlavě má něco co připomíná korunu z řas. Ukloníte se a přistoupíte k němu blíže, pokyne vám, že můžete mluvit.

Máme **šachové figurky**, vsadíme se s králem, že když ho porazíme, pustí naše kamarády.

Zvolit →

Máme **gumovou kachničku**, nabídneme ji králi.

Zvolit →

Požádáme krále, aby pustil naše kamarády.

Zvolit →

Ukloníme se a s králem se rozloučíme.

Zvolit →

Pokud znáte **šachové tahy**, po dlouho vyrovnané partii nakonec dáte králi šach mat. Král vám dá svůj prsten. "Je to symbol pro ďasovce, aby vaše přátele propustil." Získáváte **králův prsten** a vydáte se ven před *palác (Růžový balónek u ostrova)*.

Pokud neznáte **šachové tahy**, hra rychle skončí, ale bohužel to není ve váš prospěch. Odcházíte raději před *palác (Růžový balónek u ostrova)*.

Pokud máte **um ocenit hodnotu**, krále brzy přesvědčíte o tom, jak je kachnička cenná a on je ochoten ji vyměnit za svůj **prsten**. Získáváte ho a ztrácíte **gumovou kachničku**. Zůstáváte *tady*. Pokud nemáte **um ocenit hodnotu**, jediné, co je král ochotný vám dát, je **jeho dcera**. Zůstáváte *tady*.

"Vaše kamarády bych pustil velice rád. Naše království je ale velice chudé a rozhodně to nebude zadarmo." Zůstáváte *tady* před králem.

Vysmeknete králi nejlepší poklonu a vydáte se ven před *palác (Růžový balónek u ostrova)*.

# MOŘSKÁ PANNA

(Růžový balónek)

Koukáte na nejhezčí stvoření, které jste kdy viděli. Kdysi jste něco o mořských pannách četli. Jak to jen bylo? Něco jakože mořské panny jsou velice hudebně nadané. Na jejich představení člověk nikdy nezapomene. Pokud je ale rozzlobíte, dokáží vytvořit zvuk tak strašný, že vám poškodí sluch.

<p>Máme <b>mušli</b>, nabídneme ji mořské panně jako hudební nástroj.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Máme <b>čerň z olihně</b>, ukradneme klíč mořské panně.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Požádáme mořskou pannu o klíček.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Vydáme se do podvodní jeskyně.</p> <p>Zvolit →</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------

Pokud máte **klíček**, ukradli jste ho mořské panně přímo pod nosem a teď je pěkně našťvaná. Nevíte, jestli by vám ublížila, ale nehodláte to riskovat. Raději se odebere k *hladině (Světle fialový balónek)*. Pokud **klíček** nemáte, zahraje vám a získáte **šťastnou vzpomínku**. Zůstáváte *tady*.

Napatláte se černou barvou. V tmavé vodě Černého jezera nejste skoro vůbec vidět. Proplížíte se kolem panny zezadu, aby si vás nevšimla, a opatrně sundáte klíček z jejího zápěstí. Získáváte **klíček**. Teď ještě zjistit kam pasuje. Vracíte se zpátky k *hladině (Světle fialový balónek)*.

Vysvětlíte mořské panně, že to, co má na zápěstí, není ozdoba, ale mohlo by vám to pomoci se někam dostat. Na to vám poví ať tu raději zůstanete s ní a když jí seženete nějaký hudební nástroj, tak vám něco hezkého zahraje. Zůstáváte *tady*.

Tušíte, že na vás v jeskyni bude čekat nějaké překvapení, jen zatím nevíte, jestli pozitivní. Přesto se rozhodnete plavat směrem do *podvodní jeskyně (Hnědý balónek)*.

# POD HLADINOU

(Světle fialový balónek)

Plavete těsně pod hladinou. Zkoušíte si zvyknout na pohyb pod vodou. Víte, že máte jen hodinu, není tedy času nazbyt. Prohlédnete si své okolí. Kolem vás plují barevné rybky a už odsud vidíte, že se na dně nachází nádherné velké mušle a v dálce dokonce i velký vrak lodi. Najednou spatříte pohyb. Kolem rychle proplavalo nějaké stvoření.

Vyrazíme za stvořením.

Zvolit →

Poplavete mezi rybky.

Zvolit →

Přiblížíme se ke dnu  
a sbíráme mušle.

Zvolit →

Podíváme se po  
kamarádech.

Zvolit →

Podíváme se blíže na vrak.

Zvolit →

Sice nevíte, jestli je stvoření hodné, nebo zlé, ale plavete rychle za ním.

Naštěstí vám schopnost dýchat pod vodou přidala i rychlost, jinak byste neměli šanci. Po chvíli se stvoření zastaví a vy si je můžete konečně prohlédnout. Je to mořská panna. Jste u *mořské panny (Růžový balónek)*.

Plavete mezi rybky a ty vám oňufávají nohy. Pokud jste měli **strach z ryb**, ztrácíte **strach z ryb**.  
Zůstáváte *tady*.

Vzpomenete si na to, jak jste sbírali mušle jako malé dítě. Ach, ta nostalgie. Získáváte **mušli**. **Seberete druhou, třetí, když tu najednou si všimnete nedaleké jeskyně. Měli byste ji prozkoumat.**  
**Plavete směrem do podvodní jeskyně (Hnědý balónek).**

Potřebujete zachránit kamarády než se jim něco stane, nikde ale nevidíte žádného člověka. Plavete sem tam, když tu vám přijde, že voda v okolí začíná být ještě tmavší. Před vámi se pohybuje velká oliheň. Ta barva by se mohla hodit, ještě že máte letos hodiny lektvarů a nosíte si sebou zkumavky. Naberete **čern** a posunete se raději někam dál, třeba k *vraku (Černý balónek)*.

Chcete se podívat blíže na vrak. Třeba se jedná o starou pirátskou loď a bude obsahovat nějaké poklady. Plavete směrem k *vraku lodi (Černý balónek)*.

# PÍSKOVCOVÉ SKÁLY

(Oranžový balónek)

Jak se blížíte k velké pískovcové skále, všímáte si, že všechny malé ryby zmizely. Najednou pochopíte proč. Před sebou spatříte ohromného bílého žraloka.

Elegantně se žralokovi vyhneme. Zvolit →	Před žralokem zdrhneme. Zvolit →	Pokusíme se kolem žraloka projít. Zvolit →	Nemáme <b>strach z ryb</b> , můžeme se žralokem bojovat. Zvolit →	Máme <b>syrové maso</b> , pokusím se jim žraloka odlákat. Zvolit →	Máme <b>žraločí vejce</b> , pokusíme se jim žraloka odlákat. Zvolit →
---------------------------------------------	-------------------------------------	-----------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------

<p>Dáváte si pozor, aby si vás žralok nevšiml, a obeplouváte pískovcovou skálu. Přesuňte se na <i>jezerní dno (Žlutý balónek)</i>.</p>	<p>V panice berete nohy na ramena a plavete pryč co nejrychleji to jde. Naštěstí se vám podařilo uplavat do bezpečí. Přesuňte se do <i>hlubin jezera (Modrý balónek)</i>. Pádlujte co nejrychleji to jde.</p>	<p>V případě, že máte <b>pocit vítězství</b>, proplováte kolem žraloka dál až k <i>vodní hladině (Světle fialový balónek)</i>.</p> <p>Nemáte <b>pocit vítězství</b>, žralok vás kousl. Kouzlem se na nejbližším břehu uzdravíte. Následně se vrátíte <i>sem</i>. V realitě nemůžete pádlovat oba zároveň, protože musíte kvůli zranění častěji odpočívat. Dopádlujte takto k nejbližšímu břehu. Pak se vraťte na toto stanoviště, to již pádlujete oba.</p>	<p>Praštíte žraloka pěstí do čenichu. S ním to ale nic neudělá. Kousne vás. Za vámi je stopa krve. Je vám jasné, že před dalším postupem se musíte nejprve ošetřit.</p> <p>V realitě nemůžete pádlovat oba zároveň, protože musíte častěji odpočívat. Dopádlujte takto k nejbližšímu břehu. Pak se vraťte na <i>toto stanoviště</i>, to již pádlujete oba.</p>	<p>Hodíte žralokovi syrové maso a doufáte, že žralok pak o vás bude mít menší zájem. Žralok jej jedním kousnutím sežere a jinak to s ním nic neudělá. Ztrácíte <b>syrové maso</b>. Zůstaňte <i>tady</i>.</p>	<p>Předhodíte žralokovi vejce jeho druhu. Probudí se v něm mateřské instinkty a začne veškerou pozornost věnovat jemu. Už si vás vůbec nevšimá. Žralok se trochu odsune a vy získáváte <b>pocit vítězství</b>. Zůstáváte <i>tady</i>.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



# PŘED KRÁLOVSKÝM PALÁCEM

(Růžový balónek u ostrova)

Dorazili jste až před majestátní podvodní palác. Ten ale není bez ochrany. Před ním stojí několik jezerních lidí a jsou oblečení v podivných uniformách. Několik z nich stojí zpříma a v ruce drží trojzubce, ostatní sedí a hrají šachy. Počkat, ne všichni, co sedí, si užívají hru. Jeden z nich ostrou šupinou vyrývá něco do řasy. Vypadá jako velitel a nejspíš na něj spadlo s tou pozicí i hodně papírování.

<p>Sledujeme vojáky, jak hrají šachy. Zvolit →</p>	<p>Máme <b>bleskobrsk</b>, uplatíme strážce, aby vás pustil za králem. Zvolit →</p>	<p>Projdeme se královskou zahradou. Zvolit →</p>	<p>Vydáme se na korálové útesy. Zvolit →</p>
--------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------	--------------------------------------------------

Chtěli byste se šachy konečně naučit hrát a vojáci vypadají, že tu hrají každý den a mají docela praxi. Chvíli je sledujete a brzy už znáte pár tahů, co rádi používají. Znáte **šachové tahy** a zůstáváte *tady*.

Napadne vás, že vedoucího strážce už musí unavovat všechna ta byrokracie. Možná by se toho dalo využít. Ukážete mu, jak funguje bleskobrč, a že vše napíše za něj, stačí jen diktovat. Dáte mu ho ale pouze pokud vás pustí za králem. Vedoucí strážce nakonec brč přijme a pustí vás ke *králi jezerních lidí (Žlutý balónek u ostrova)*. Ztrácíte **bleskobrč**.

Nikdy byste nečekali, že zahrada mohou tvořit vodní rostliny. Je z nich postavených spousta krásných obrazců. Získáváte **šťastnou vzpomínku**. Zahrada je velice rozlehlá a jdete tak dlouho, až dojdete na *řasovou louku (Zelený balónek)*.

Otočíte se směrem od paláce a začnete plavat směrem ke *korálovým útesům (Červený balónek)*.

# SPOLEČENSKÁ MÍSTNOST

(Lavička zvenku u kuchyně)

Stojíte ve společenské místnosti. Hemží se to tu studenty. V rohu místnosti hraje několik z nich turnaj v kouzelnických šachách, jiní se zase snaží dohnat studium čtením různých knih. Je tu ale docela zima, naštěstí je uprostřed místnosti velký krb. Nad ním visí nalepený rozvrh. To asi, aby se studenti konečně odnaučili chodit pozdě na hodiny.

Zahrajeme si kouzelnické  
šachy.

Zvolit →

Podíváme se na rozvrh.

Zvolit →

Zapálíme krb pomocí  
kouzla Incendio.

Zvolit →

Máme **letaxový prášek**,  
můžeme se zkusit přenést  
krbem do Snapeovy  
pracovny.

Zvolit →

Vydáme se ven na molo.

Zvolit →

Chvíli se na studenty koukáte, jak hrají. Ty přece dokážete porazit. Vaše ego je ale větší než vaše schopnosti a prohráváte. Ostatní ve vás ale vidí potenciál, a proto vám dají šachový set, abyste mohli trénovat. Získáváte **šachové figurky** a jste pořád *tady*.

A sakra, právě máte hodinu lektvarů. Máte na práci sice lepší věci, ale když zmeškáte ještě jednu hodinu, tak možná neprojdete nadcházející NKÚ zkoušky v pátém ročníku. Vydáte se raději na *hodinu lektvarů (Jídelna)*.

Do krbu jste dali pár polen z košíku u krbu a jedním pohybem hůlky je zapálili. Na chvíli si sednete a ohřejete se. Po chvíli chcete oheň prohrábnout, ale nevšimnete si, že pohrabáč je horký, a spálíte se. Získáváte **popáleninu** Zůstavte *tady*.

Veźmete prášek do ruky a opatrně vstoupíte do prostoru krbu. Nahlas vyslovíte "PRACOVNA". Ocítnete se v *Brumbálově pracovně (Keře před objektem)*. Ups ony jsou vlastně pracovny dvě. Při přesunu se stala nějaká chyba. Máte vnitřní pocit jako byste byli hlavou někde jinde a nějak se vám nedaří si vzpomenout na věci, co jste se nedávno naučili. Ztrácíte **letaxový prášek** pokud máte tak ztrácíte **recept na lektvar lásky**. Získáváte **pocit být hlavou jinde**.

Chcete se trochu projít a tak vyrazíte ven. Ocítáte se na *mole (Molo)*.

# U VSTUPU DO SNAPEOVY PRACOVNY

(Schody v objektu)

Úspěšně jste se dostali ke vstupu do Snapeovy pracovny. Překvapuje vás, že v okolí je tu tolik harampádí. Sakra, dveře tvoří živý obraz nějakého Zmijozelského barona. Jak se dostanete přes něj? Budete potřebovat zjistit tajné heslo, nebo ho nějak přesvědčit ať vás pustí dovnitř. Zkusíte s ním zavést hovor. Je to ale překvapivě těžké. Divně huhlá a jediné, co z jeho řeči pochopíte, je to, že už toho asi dost vypil, ale chtěl by se ještě napít.

<p>Máme <b>šachové figurky</b>, zahrajeme si s obrazem šachy.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Prohledáme harampádí.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Máme <b>lektvar lásky</b>, použijeme ho na obraz.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Vrátíme se zpátky na hodinu.</p> <p>Zvolit →</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

Obraz barona chcete přesvědčit k sázce: Pokud šachovou partii vyhrajete, pustí vás dovnitř, pokud prohrajete, budete mu celý rok nosit pití. Baron ale není tak hloupý, aby se v tomhle stavu pouštěl do her, které vyžadují zdravý rozum. Jste stále *tady*.

Hrabat se v alchymistickém harampádí nezní moc bezpečně, ale stejně ho začnete procházet. Roztrhaný hábit, podivná lahvička... tohle konečně vypadá zajímavě, našli jste **letaxový prášek**, který se používá k přemísťování. Jdete zpátky na *hodinu lektvarů (Jídelna)*.

Řeknete si, že pomůžete obrazu uhasit jeho žízeň. Dáte mu svůj nápoj. Několikrát polkne. Najednou vám začne říkat, jak se mu hrozně líbíte a chce vědět, jestli on vám taky. Přesvědčíte ho, že pokud máte být spolu, nesmíte mít před sebou přece tajemství. Udělal by pro vás všechno, a proto otevře průchod do Snapeovy pracovny. Postupně prohledáte několik lahviček, na jedné je velkými písmeny napsáno ŽABERNÍK. Bingo. Získáváte **žaberník**, ztrácíte **lektvar lásky** a zůstáváte *tady*.

Už nevíte, co byste tu dál pohledávali, a jestli vás tu najde Snape, tak vás nechá drhnout kotlíky až do konce roku. Vráťte se raději zpátky na *hodinu lektvarů (Jídelna)*.

---

---

Pomalu se přibližujete k majestátnému korábu. Škoda, že takováhle krásna loď skončila na dně jezera. Jak se sem ale takovéhle plavidlo vlastně dostalo? Můžou to mít na svědomí jezerní lidé?

Poplaveme do podvodní jeskyně.

Zvolit →

Máme **hlad**, prozkoumáme oblast kuchyně.

Zvolit →

Prohledáme prostor kajuty.

Zvolit →

Vrátíme se k hladině.

Zvolit →

Už se vám nechce prozkoumávat koráb. Tušíte, že na vás v jeskyni bude čekat nějaké překvapení, jen zatím nevíte, jestli pozitivní. Přesto se rozhodnete plavat směrem do *podvodní jeskyně* (*Hnědý balónek*).

Máte sice schopnost dýchat pod vodou, zůstal vám ale lidský pocit hladu. Ten je natolik velký, že začnete očima hledat nějaké jídlo. Sice nevíte, jak dlouho tu vrak je, ale třeba najdete nějakou plechovku. Hledáte, hledáte, a najednou uvidíte podivnou flákotu masa. Vypadá docela pochybně, ale přesto ji raději vezmete sebou. Získáváte **syrové maso**. Budete se muset po normálním jídle podívat někde jinde, vracíte se raději směrem k *hladině* (*Světle fialový balónek*).

Každá loď má svého kapitána, v jeho kajutě budou určitě nejzajímavější věci. Otevřete dveře, a začnete se rozhlížet kolem. Vidíte několik truhel. Mají na sobě ale visací zámek. Pokud máte **klíček**, truhly odemknete. První dvě truhly jsou prázdné, ale v další objevíte **gumovou kachničku** a **baterku**, zůstáváte *tady*. Pokud **klíček** nemáte, zkusíte se zámkem zacloumat, ale nic. Zůstáváte smutně stát *tady*.

Chtělo by to podívat se zase někam jinam. Čas běží. Poplujete nahoru směrem k *hladině* (*Světle fialový balónek*).



# VSTUP DO PODVODNÍ JESKYNĚ

(Hnědý balónek)

Abyste se dostali dál, musíte proplavat vodní jeskyní. Jenže tam již nedopadá sluneční světlo a tak není vidět vůbec nic. Poplavete odvážně dál?

Zkusíme najít cestu potmě.

Zvolit →

Máme **baterku**, tak si jí posvítíme.

Zvolit →

Máme **šťastnou vzpomínku**,  
vykouzlíme patrona.

Zvolit →

Vrátíme se zpátky k hladině.

Zvolit →

Pokusíte se potmě dostat dál. Jste vytrvalí, ale po několikátém tempu se praštíte o skálu do hlavy. Dochází vám, že plavat potmě nebyl nejlepší nápad. Získáváte **modřinu na hlavě** a navíc jste za tu dobu dostali i **hlad**. Zůstáváte *tady*.

Vytáhnete baterku a zkusíte ji zapnout. Nejdříve se nic nestane, ale zkusíte s ní párkrát zatřepat a objeví se kužel světla. Všimnete si úzké cesty vedoucí z jeskyně ven. Vyrazíte tím směrem a dostáváte se do *hlubin jezera (Modrý balónek)*.

Snažíte se udržet v mysli šťastnou vzpomínku. Vyslovíte nahlas **EXPECTO PATRONUM**. Vykouzlíte jasného patrona, který ozáří celý okolní prostor. Všimnete si úzké cesty vedoucí z jeskyně ven. Vyrazíte tím směrem a dostáváte se do *hlubin jezera (Modrý balónek)*.

Všude je jen tma a vy nevíte, co si počít. Otáčíte se a vracíte se zpátky k *hladině (Světle fialový balónek)*.

# ŘASOVÁ LOUKA

(Zelený balónek)

Prodíráte se vodními řasami a po nějaké chvíli vám to začíná připadat jako zbytečné. Možná by bylo nejrozumnější se vrátit. Zkoušíte se rozhlédnout po okolí, jestli nenajdete něco, co by vám pomohlo určit směr. Uvidíte v dálce se tyčit palác.

Vrátíme se zpátky do hlubin.

Zvolit →

Zkusíme prohledat řasy.

Zvolit →

Vyrazíme směrem k paláci.

Zvolit →

Pokračujeme dále.

Zvolit →

Vraťte se do *hlubiny jezera*  
(*Modrý balónek*).

Je to sice velká plocha, ale třeba  
narazíte v řasách na něco  
zajímavého. Začnete hledat. Nic.  
Nic. Nic. Už to chcete vzdát, když  
narazíte rukou na něco ostrého.  
Uchopíte věc do ruky a zvednete  
k prozkoumání. Je to bleskobrk -  
brk, co sám píše. Utrhnete kus  
řasy a brk vyzkoušíte. Vypadá, že  
píše speciálním inkoustem a tudíž  
funguje i na dně jezera. Zůstáváte  
*tady*.

Využijete toho, že je viditelný  
alespoň palác, který může být  
vaším cílem, a vyrazíte k němu.  
Po nějaké době se ocitnete *před*  
*dveřmi královského paláce (Růžový*  
*balónek u ostrova)*.

Chcete trochu zkusit prozkoumat  
terén okolo. V realitě pokračujte  
dále. Kdykoliv se můžete otočit  
a vrátit na *toto stanoviště*  
*s řasovou loukou*.

Ocitnete se v ošetřovně. Na stole stojí spousta lahviček s divnou tekutinou a velká kniha "Lektvary tisíckrát jinak". Nedaleko stojí Madam Pomfreyová a snaží se připravit nějaký odvar, nejspíše z mandragory. Doufáte, že to neznamená, že se na hradě zase vyskytl bazilišek.

<p>Pokud máme <b>popáleninu</b>, můžeme si ji nechat ošetřit.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Pokud máme <b>touhu po slané vodě</b> a <b>hřbetní ploutev</b>, sdělíme své problémy Madam Pomfreyové.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Přečteme si knihu.</p> <p>Zvolit →</p>	<p>Vrátíme se na molo.</p> <p>Zvolit →</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------	--------------------------------------------

Ukážete Madam Pomfreyové svojí ruku s puchýři. Ta vám dá cosi podivného vypít a řekne vám, že bude lepší, když si zajdete na chvíli na čerstvý vzduch, že vám po něm pak bude míň špatně. Vydáváte se tedy na *molo (Molo)* a ztrácíte **popáleninu**.

Madam Pomfreyová vás ošetří. Vykašlete při tom sice pár šupin, ale ploutev vám úspěšně zmizí. Touhu po slané vodě stále máte, to vás ale tolik netrápí. Ztrácíte **ploutev** a zůstáváte *tady*.

Zrovna byste měli být na hodině lektvarů, tak když už na ní nejste, mohli byste zkusit aspoň samostudium. Začnete jí listovat. Vypadá to všechno docela složitě. Hele, tohle vypadá, že byste mohli zvládnout připravit, lektvar lásky. No, studia bylo pro dnešek dost, teď je čas si trochu odpočinout. Znáte **recept na lektvar lásky** a vrátíte se do *společenské místnosti (Lavička zvenku u kuchyně)*.

Už tady nemáte co pohledávat, vydáte se zpátky k *molu (Molo)*.