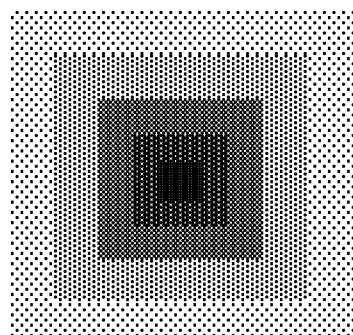
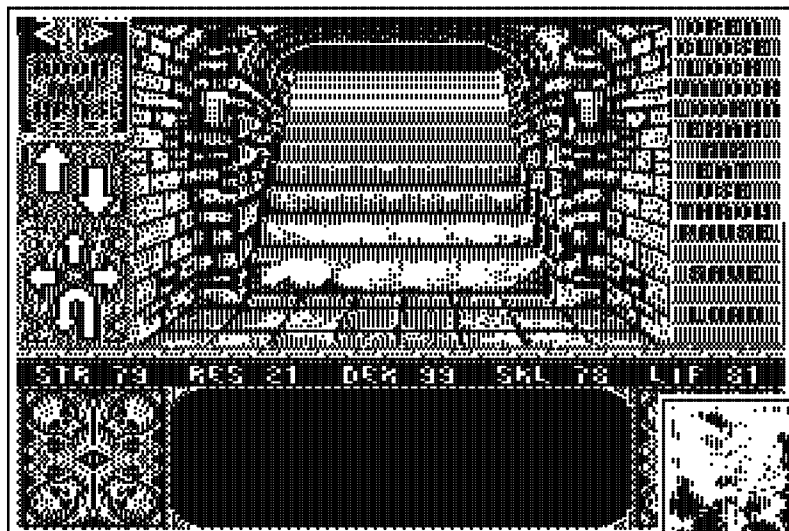


Elvira



Mistress of the Dark



FLAIR

S · O · F · T · W · A · R · E

© 1991

Horrorsoft Ltd.

Textově a graficky zpracoval (c) 1994

Marcus

Zpracováno na počítači COMMODORE 64 programem GeoPublish

Návod ke hře

Hra ELVIRA-Mistress of the Dark je hrou typu adventure v hlavní roli. Je provázena výborně nakreslenými obrázky, často animovanými. Název hry svádí k myšlence, že hra byla vytvořena podle filmu, ale není tomu tak.

Story: Před několika staletími uctívala královna Emelda na svém hradě ďábla. Doufala, že za tuto oddanost mocnostem pekelným získá jako protihodnotu nesmrtelnost. Ale Satan se postaral jen o to, aby mohla jednoho dne vstát z mrtvých. Ještě na smrtelné posteli svěřila Emelda svým šesti nejvěrnějším sluhům klíče od tajemné truhly, v níž je uložena kniha „Ovládnutí duchovna“ (Spiritual Mastery). Až se Emelda probudí k životu, dokáže pomocí této knihy ovládat všechna pekelná stvoření a tím získá moc nad celým světem. Aby se však celý oživovací plán vydařil, musí být nejprve některým z jejich ženských potomků provedena ďáblem stanovená ceremonie.

Na scénu přichází tedy Elvira. Nastěhuje se do Emeldina hradu a hodlá jej přestavět. Během přestavby dojde k naplnění ďábelských plánů a Emelda i její hrůzostrašné služebnictvo vstane z mrtvých. Když Elvira zjistí, co si nadrobila, povolá lovce duchů, aby jí očistil hrad od všech příšer. A tímto statečným zachráncem jsi ty.

Musíš zničit démonické obyvatele hradu a zmocnit se jejich šesti klíčů, nebude to však tak jednoduché, jak se na první pohled může zdát. Tvými protivníky totiž nebudou (většinou) normální lidé, nýbrž umrlci, tajemní mniši, upírka, vlkodlak, kostlivci a mnoho dalších postav z těch nejstrašnějších snů. Takže je jenom otázkou času, kdy si z tebe udělá někdo polévku nebo ti protne hruď mečem.

Ovládnutí: Hra se ovládá joystickem, kterým pohybujete šipkou po obrazovce. Příkazy, které budeš potřebovat, jsou umístěny v levém a pravém horním rohu. V levém horním rohu jsou kromě šipek, jimiž ovládáš svůj pohyb, ještě tři povely zobrazující ty předměty, které jsou ve tvém okolí nebo ty, které vlastníš.

ROOM (místnost)-kdekoliv zvolíš tuto volbu, objeví se ti všechny předměty, které se nacházejí ve tvé blízkosti.

INV (inventář)-po zadání této volby se v dolním okénku zobrazí všechny předměty, které neseš.

WEAPONS (zbraně)-zobrazí v dolním okénku všechny zbraně, které máš u sebe.

V pravém horním rohu se nacházejí všechny důležité příkazy, s jejichž pomocí můžeš s předměty, které vlastníš, provádět různé manipulace.

Práce s daným předmětem: Najed' na zvolený předmět šipkou a stiskni tlačítko. V pravém sloupci zesvětlají všechny možnosti, které určují, co můžeš s tímto předmětem provádět. Pak najed' šipkou na příkaz, který chceš vykonat a opět stiskni tlačítko.

Význam příkazů:

OPEN-otevřít

CLOSE-zavřít

LOCK-zamknout

UNLOCK-odemknout

LOOK IN-podívat se do

EXAMINE-prozkoumat

MIX-míchat (pouze v kuchyni)

USE-použít

THROW-hodit

PAUSE-pauza ve hře

SAVE-uložení pozice na disk 3 stranu B

LOAD-nahrání pozice do počítače

Manipulace s předměty: V seznamu slov bys marně hledal slovo vzít, položit nebo něco podobného. Daný předmět vezmeš tak, že na něj najedeš šipkou, stiskneš tlačítko joysticku (šipka se změní v ruku-což znázorňuje, že jsi daný předmět uchopil) a teď přesuneš ruku tam, kam chceš předmět umístit. Potom teprve tlačítko uvolníš.

V dolním okně jsou zobrazovány obsahy inventářů a také pomocí tohoto okna komunikují jednotlivé postavy. Nad oknem je lišta, kde se můžeš dozvědět, jak jsi na tom se silami. Nejdůležitější z těchto údajů je LIF (životní energie). Když hodnota klesne na nulu, je smrt neodvratná.

Návod: Přicházíš do neznámého zámku. Chvíli okoušíš u brány a jsi lapen strážemi a odveden do temného vězení. Strážného jsi zaslechl mluvit o jakési příšerné smrti, která tě čeká. Z chmurných myšlenek tě vytrhne příchod krásné dívky. Ta tě vyzve, abys ji následoval. Nezachránila tě prý jen tak, něco od tebe potřebuje. Musíš zničit zdejší hradní paní Emeldu, mocnou kouzelnici. Ta před jistou dobou Elviře strašně ublížila. Abys nezačínal jen tak s holýma rukama, daruje ti Elvira dýku a něco k snědku. Pak tě nechává zmateného stát na nádvoří. Tvůj úkol začíná.

Vrať se k bráně a jdi do místnosti se suvenýry. Vezmi si sekeru a štít, ať nebojuješ jen s dýkou od Elviry. Pak jdi zpět, u stáje seber hrst sena a vejdi do hlavní budovy vchodem naproti vstupní bráně. Jestliže kdekoliv potkáš strážce, je to snad jasné, musíš nepřítele za každou cenu porazit. Zahni do dveří vpravo a v

místnosti vezmi dřevěný kolík (vedle krbu) a utrhni lístky z obou rostlin (Farne, Flammenblum). Pak vejdi do protější knihovny a seber Knihu kouzel. V muzeu zbrani polož sekuru a štít (ne však dýku) a vyzbroj se tím největším štítem a mečem. Přiber také kuši.

Teď sejdi dolů k Elviře do kuchyně. Ze spíže si vezmi med a láhev vína. Elviře pak dej Knihu kouzel a nech si namíchat Bylinkový med. Po jeho požití rozpoznáš jména všech rostlin, které později najdeš. Odejdi z kuchyně a dej se do 2. patra. Jdi do koupelny a ze škvíry ve zdi vezmi lahvičku opiové tinktury. Pak zajď do pokoje na druhé straně chodby a ze skříně si vezmi šipky do kuše. Je jich celkem šest. K upírce zatím nechod.

Vyjdi z hradu a dej se směrem k zahradě. Cestou nezapomeň sbírat rostlinky (Maedchenhaarbaum, Mohnblumen, Efeu, Weissdornbeeren, Mistletoe, Absint, Eisenhut, Holunderbeeren, Hornstrauch). Jdi na louku, kde stojí muž se sokolem. Jakmile se sokol rozletí k tobě, střel po něm z kuše. Pak mu seber pířko a **klíč**.

Jdi do zahradníkovy domku, tam vezmi kladivo, provaz, lampu, misku (po jejím otevření najdeš krabičku a v ní klíček ke skleníku). Vezmi také stříbrný křížek ležící vedle těla pod stolem. Když si nešťastníka prohlédneš, nejspíš usoudíš, že už asi delší dobu nebude mezi živými. Fuj, červi-chystal se asi na ryby, chudák. Seber je taky (kdybys je nemohl najít, podívej se mu do úst).

Teď projdi bludiště a sesbírej několik věcí: u jezírka-Blutlilien, Schwarzer Lotos, Seerosen, Teichalgen, v hnízdech a slepých uličkách-Vogeleier, zlatý prsten, Nesseln, Distel. Vrať se z bludiště (nezapomeň přibrat houby) a otevři si skleník. Zde najdeš tyto rostliny: Loewenzahn, Wegerich, Monstera, Rosen, Virginischer Zauberstrauch, Traenendes Herz, Petersilie, Blutwurz, Firethorn, Toedlicher Nachtschatten, Nieswurz, Belladonna, Vierblatetriges Kleeblatt. Zajdi opět do 2. patra hradu a pomocí kladiva a kolíku teď zabij upírku. Seber prach, který z ní zbyde a ze skříně bibli. Jdi o patro níže a v galerii vezmi z uren vpravo sůl a další **klíč**. Naproti v kapli vlož prsten z bludiště na oltář do kříže. Otevře se tajný průchod do hrobky. Sestup tam a vezmi si královskou korunu. Pak přistup k fresce na zdi a přečti svitek, který najdeš v bibli. Králi, který se objeví, vlož na hlavu korunu, vezmi si jeho meč a dej mu svůj.

Zpátky z hradu. Zajdi do vězení, seber všechny brouky a v mučírny odkryj dlaždicí s kovaným kruhem. Vezmi odsud kosti a podlahu znovu zakryj dlaždicí. Nic jiného neber, jinak si tě dá ohnivý muž k obědu.

Jdi do katakomb pod jihovýchodní věží. Do prázdného sarkofágu vlož kosti z mučírny a vezmi si klíček-je od mříže ve studni. Vrať se teď do mučírny a vezmi si kleště na uhlí a **klíč** zpod dlaždice. Teď už tě nikdo obtěžovat nebude. Zajdi za Elvirou do kuchyně (bude-li tam sebt cizí kuchařka, vřbec se e ní nebav a rovnou jí vrhni sůl do očí) a vezmi si uhlík z ohniště. Z nasbíraných bylin si případně nech uvařit nějaké lektvary. Pak se vrať o místnost zpět a dej Elviře lampu. Pošli ji do úzkých dvířek (sám by jsi se tam nevešel, protože jsi moc tlustý). Donese ti **klíč** a předá ti ho.

Jdi teď do kovárny. Z bedny vpravo vyjmi kalíšek, do kterého dej stříbrný

křížek. Pak polož kalíšek na výheň. Po chvíli si jej vezmi zpět a vlož do něj šípy do kuše. Tím je postríbríš a můžeš zabít vlkodlaka ze stáje. Zajdi tam a vyříd si to s ním. V druhém boxu seber koňské žíně a v poslední přihrádce vyjmi zpoza železného kruhu na zdi **klíč**.

Teď musíš do věže s dělem. Použij uhlík z kuchyně a výstřel poboří protější věž. Tím se odkryje zazděná truhla s dýkou a zaklínadlem proti Emeldě. Projdi celé 1. patro hradeb a vybij všechny rytíře, které cestou potkáš. Jsou dost silní. Porad se tedy o tom se svou kuší a ta je snad vyřídí.

Teď proplav studni v jihozápadní věži (cestou přiber mech) a přes mříž se dostaneš do hradního příkopu napuštěného tou nejsmrduťejší vodou, jakou si jen lze představit. Po chvilce hledání na dně majdeš rytíře (to je ten, co se pokoušel skákat z hradeb). Vezmi mu z ruky poslední **klíč**.

Nyní zajdi do věže s truhlou. Zasuň klíče ve správném pořadí (primus, secundus, tertius, quartus, quintus, sextus) a vyber obsah truhly.

Jdi do katakomb, na místě označeném křížkem zlikviduj pomocí královského meče stvůru a seber runový kámen z její ruky. Ten polož na vyznačené křižovatce na zem a objeví se otvor v podlaze. Nastává okamžik pravdy !

Jakmile proješ otvorem do Emeldiny skrýše, Emelda povstane a bude se tě snažit zabít. Musíš rychle použít královský meč (tím ho zabodneš do oltáře s hvězdou). Pak až se k tobě Emelda přiblíží, použij svitek z truhly a probodni ji kouzelnou dýkou.

Od této chvíle tato prokletá kouzelnice již více nebude sužovat svět a Elvira ti pográtuluje k tvému vítězství.

KONEC

Pár rad na závěr:

1. Boj s mečem je v Elviře asi nejtěžší věcí, ale s trochou cviku se dá zvládnout. Výpad se provádí kliknutím na ikonu HACK a změni-li se meč na štít, kryješ se pomocí ikony BLOCK. Tlačítko HACK je nejlepší stisknout a držet zhruba uprostřed doby mezi stáhnutím nepřítelovy ruky za záda a sekem na tebe. Většinou jeho útok jen odrazíš, ale i to je lepší, než být zasažen.
2. Hlídej si hodnotu LIF. Snaž se v bojích ztratit co nejméně energie. Pokud se ti podaří nasbírat potřebné přísady, můžeš si pak chodit průběžně k Elviře pro lektvar Dřevěné srdce (Wooden Heart), který hodnotu LIF doplní.
3. V případě nouze použij na protivníky kuší (pozor, funguje jen na „standartní“ nepřátele-tzn. lidi a umrlce). Nech si ale 3-4 šípy na sokola, vlkodlaka a muže na hradbách.
4. Co nejčastěji si ukládej pozice na disk. Nejlépe po úspěšném boji nebo před kritickými momenty, abys pak v případě neúspěchu nemusel celou cestu procházet znovu. Pozicí je celkem 16 (00 až 0F), volí se joystickem nahoru a dolů.
5. Pokud chceš nějaký předmět prozkoumat (EXAMINE), nemusíš kvůli tomu najezdit s šipkou 100 jarních kilometrů mezi inventářem a lištou s příkazy. Stačí

na předmět dvakrát po sobě kliknout.

6. Proto, abys mohl používat určitou zbraň, musíš po jejím sebrání aktivovat příkaz USE. Od této chvíle budeš v boji používat tu zbraň, u které byl naposledy tento příkaz zvolen.

7. Když se před tebou objeví nepřítel, dá se z boje ještě rychle utéct tím, že se otočíš čelem vzad a jdeš zpět, nebo vybočíš vpravo či vlevo do nějaké

místnosti. V tuto chvíli se také můžeš pokusit vrhnout po nepříteli nějaké kouzlo. Čekáš-li ovšem déle, nepřítel se přiblíží a pak už musíš jen bojovat.

8. Můžeš zabít i strážného, který se k tobě na začátku tak nepěkně zachoval. Když dojdeš do strážnice a chvíli tam pobudeš, zaručeně přiběhne. Ovšem na to, že je slepý, bojuje docela slušně. Nicméně jeho zabitím nic zvláštního nezískáš.

9. Do hradního příkopu se dá dostat i tak, že vystoupíš nahoru v severovýchodní věži, přivážeš k prknu provaz a slezeš po něm dolů. Ovšem zpět musíš stejně přes studnu s mříží.



*

*

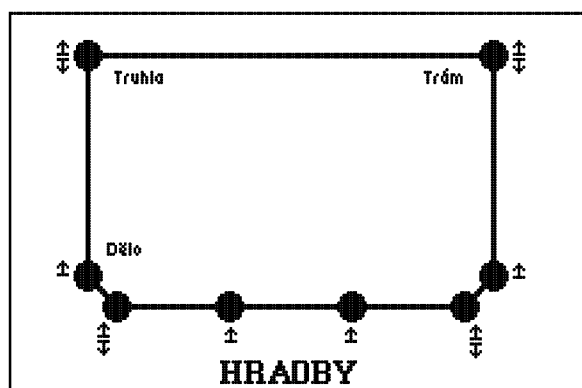
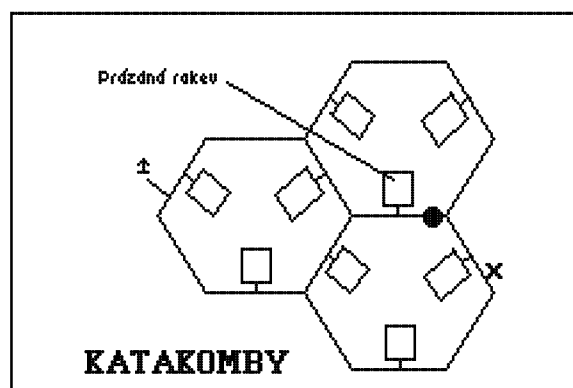
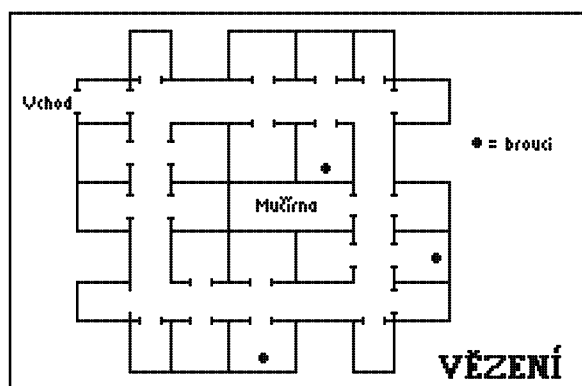
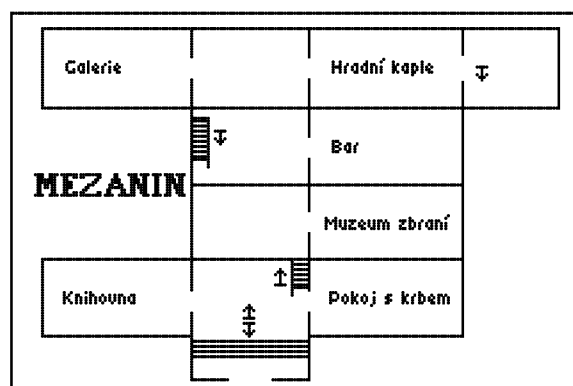
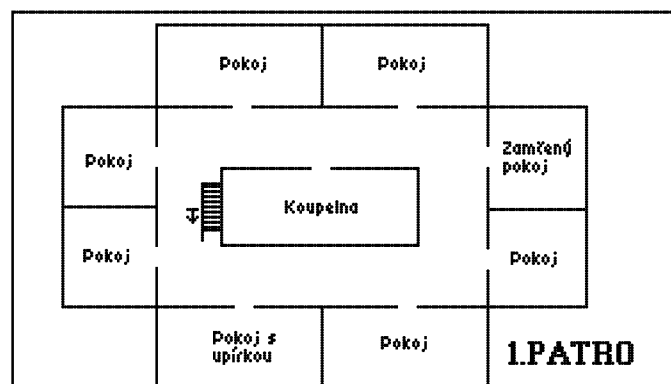
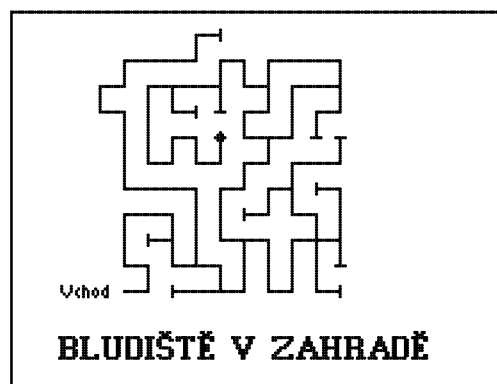
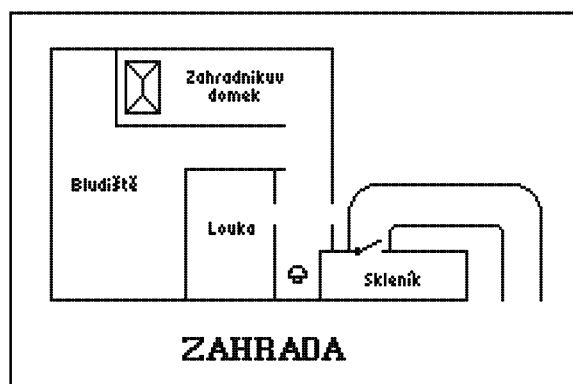
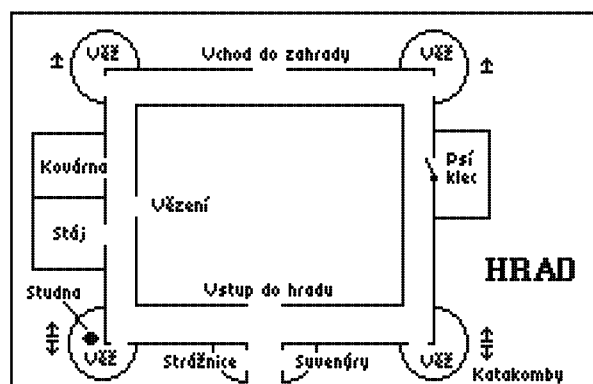
*

*

*

Poznámky :

Kompletní mapy



Emeldiny recepty

Žde je podstata mého životního díla, starého a tajemného umění magie. Kdo přečte toto dílo, je hoden být mým nástupcem. Buď však opatrný... Žde obsažené kouzelné formule a recepty skrývají v sobě při použití velké síly, ale také velké nebezpečí. Dbej mých slov... Neboť toto je umění magie.

Nic není jisté, opatrnost je životně důležitá, jinak zaplatíš svým životem a svou nesmrtelnou duší.

Nota Bene

Následující strany obsahují výsledek mého bádání v umění magie, který jsem odkázala společně s mým nástupcem - který vždy chtěl být také tak moudrý a číst tyto strany - s mým bratrem Grimaise.

Následuj mých pokynů s velkou pečlivostí, použij pouze uváděné přísady; pak budou tvé síly mocné, ale dbej na to, že stále musíš myslet na to, co je zde napsáno. Neboť velké síly skrývají také velké nebezpečí. Některé nezbytné obsažené látky jsou všeobecně známé a lehce obstaratelné. Avšak další vyžadují pečlivé pátrání předtím, než Ti budou přístupny.

Buď opatrný při jejich použití a usiluj o to, aby jsi nic nepromarnil, jelikož některé přísady jsou díky své vzácnosti používány ve většině receptů.

Varování : Recepty v této kuchařské knize jsou použitelné výlučně v počítačové hře Elvira - Mistress of the Dark, nelze je použít ve skutečnosti. Některé přísady jsou nanejvýš jedovaté a mohou způsobit v nejlepším případě nevolnost, v nejhorším ale také smrt. Prosím, akceptujte toto varování !!!

Bylinkový med (Krouterkonig, Herbal Honey)

Prísady: med (honig), seno (heu)

Uytvoř odvar ze 2 hrstí sena ...

Dař seno 20 min. ve vodě a pak vylej tekutinu do mísy. Přilej tam hrnek s medem, až bude prázdný, a dej vše po ochlazení do vhodné nádoby. Po 30 min. bude lahodný elixír dokončen. Vypij to, budeš mít přístup k Dita Natura a obdržíš znalost skutečných názvů rostlin.

Abecední polévka (Alphabetsuppe, Alphabet Soup)

Přísady : pampeliška (Löwenzahn), černý bez (Holunderbeeren), květy růže (Rosen)

Rozdrť hrst černého bezu a ulož extrakt. Dylouhuj růžové květy 1 hod. ve vodě. Odřízni stonek pampelišky a nakapej bílou rostlinnou šťávou do bezového extraktu. Seber růž. květy z vody a odlož je stranou. Dezmi nyní vodu z těchto květů a smíchej jí s bezem a pampeliškou. Zahřej to na 62', uhoď květy pampelišky dovnitř. Dezmi to všechno z ohně, nech 20 min. v klidu a přefiltruj do 1 nádoby. Po dalších 90 minutách rozvine nápoj plnou svojí účinnost. Tento nápoj je důležitý k tomu, aby jsi porozuměl runám.

Duchovní dolest (Schmerz des Geistes, Brain Ache)

Přísady : vlčí mák (Mohnblumen), houby (Pilze), červa (Maden)

Rozsekej velkého červa na pěkné kousky. Rozvař 2 hrsti čerstvých hub na kaši a smíchej to se semeny 5-ti vlčích máků. Do hotového těsta dej rozsekaného červa. Upeč to celé v pekáči (15 min.) dozlatova. Nech koláč 30 min. v klidu. Kdo sní tento koláč, může vyslovit kletbu Duševní bolesti a tím zneškodní svého nepřítele.

Zmrzlé myšlenky (Verste Bedanken, Mind Locke)

Přísady : vlčí mák (Mohnblumen), červa (Maden), křovavý kořen (Blutwurz)

Rozsekej velkého červa na kousky. Sautíruj ho (krátce osmahnout na horkém tuku), až zhnědne). Dej ho do hmoty z nařezaného křovavého kořene a upeč to vše doměkka. Umel semena z 5-ti vlčích máků a nasypej je do kaše. Teď musíš směs zchladit. Celek teď rozemel na pěknou pastu, ze které vytvoř malé kuličky, které časem ztuhnou. Po použití těchto kuliček je možné použít kletbu, se kterou můžeš zmrazit svého nepřítele. Příprava trvá 1 hod.

Špagetový zmatek (Spaghettiwirren, Spagetty Confusion)

Přísady : rulík zlomocný (Belladonna), petržel (Petersilie), bílé víno (Weisswein), Virginský kouzelný keř (Virginischer Zauberstrauch)

Usuš plný hrnek listů z virg. kouzelného keře až se budou lámat a rozemel je na prášek. Přidej k tomu květ rulíku a na špičku prstu petržele. Dše zamíchej. Zahřej pak 1 láhev bílého vína a vytvoř Mixturu. Až se vytvoří šňárky podobné špagetám, ze kterých lze vyformovat paštičky, které upečeš 5 min. v horké pecl. To vše trvá přibližně 1 hod. Po požití těchto paštiček může kouzelník vyslovit kletbu Špagetového zmatku.

Škvařená vejce (Helsse Eier, Sizzling Eggs)

Přísady : ptačí vejce (Ogeleier), kýchavý kořen (Nieswurz), Ohnivý trn (Firethorn), leknín (Seerose)

Uvař velký list leknínu 15 min. ve vodě, k tomu hrnek květa ohniv. květu a květ kých. kořen. Spoj to s bílkem malého vejce a celé 10 min. míchej. Pak směs zchlaď. Nech zbývající tekutinu odtéct do nádržky. Recept zabere přibližně 1 hod. a propůjčí tomu, kdo to sní, 1 zaklínadlo, které každého porazí.

Chucholcové překvapení (Klumpige Überraschung, Clotted Surprise)

Přísady : pavučina (Spinnen), hloh (Weissdornbeeren), mech (Moos)

Naloupej plnou pánev bobulí z hlohu. Pozor, aby nezůstala v míse ani jedna bobule. Rozmíchej bobule na pěkné pyré a odlož stranou. Teď umyj 3 hrstí obyčejného mechu, který zbav špíny a uvař ho ve vodě, tímto se úplně vyčistí. Mech se nyní změnil na zelenou, hlenovitou substanci, která se smísí s pyré z hlohu. Dymíchej směs v jednotnou pastu, kterou nyní rozetři na bandáž z pavučiny. Takto potřenou bandáž oblož všechny rány, které potřebují zacelit. Tato kašovitá hmota je za 20 min. připravená a působí blahodárně na síly a schopnosti. Obklad se musí vždy přiložit na zraněnou oblast. Je také užitečná na menší poranění.

Leďové kouzlo (Eismagie, Iced Magic)

Přísady : hloh (Weissdornbeeren), bodlák (Distel), krvavá lilie (Blutlilie)

Odstraň všechny listy krv. lilie a polož je stranou. Dezmi lusky se semeny a nahřej je při nízké teplotě, až se otevrou. Pak vyndej semena. Uvař 2 hrstí bobulí hlohu a nech 20 min. odtékat kapalinu. Uvařenou dužinu vyhoď. Dezmi bodláky a dej je do kapaliny z hlohu. Nasypej tam také semena krv. lilie. Tato směs přijde nyní na 1 hod. do lednice. Slij kapalinu do nádoby. Podle tohoto receptu vytvoříte 2 porce nápoje. Příprava trvá 1 1/4 hod. Tento nápoj by měl vyléčit vážnější poranění, jako předchozí recept.

Ořevěné srdce (Holzherz, Wooden Heart)

Přísady : rohovníkový keř (Hornstrauch), Teichalgen, zakrvácené srdce (Traenendes Herz), med (Honig)

Upeč 6 hrstí kůry z rohovníkového keře 2 hod. v peci. Mezitím, co se kůra peče, připrav si omáčku; vylej hrnek medu do horké vody, přidej k tomu přibližně 1/1 litru Teichalgenu a ještě sestřihané květy zakrváceného srdce. Nech to celé 1 hod. povařit a nalej to na kůru roh. keře, když bude

upečená. Nyní vznikne husté želé, jehož množství vystačí na 3 porce. Příprava trvá 2 hod. a každá porce je značně vylepšujícím a oblažujícím přípravkem.

Odbolestňovač (Schmerzfrei, Painfree)

Přísady : bílé víno (Weisswein), černý lotos (Schwarzer Lotus), opiová tinktura (Opiumtinktur)

Dezmi květy černého lotosu a odstraň okvětní lístky. Dytřepej opatrně pyl a zamíchej ho do opiové tinktury. Zahřej sklenici bílého vína a smíchej se směsí opia. K upotřebení by měla být směs uložena ve vhodné nádobě. Příprava zabere přibližně 1/2 hod. a kouzlo Tě zbaví na 3 hod. všech bolestí.

Ohnivá houba (Feuerschwamm, Fire Sponge)

Přísady : jitrocel (Wegerich), plamenný květ (Flammenblume), mech (Moos)

Uhnětež z vody a 2 hrstí mechu hustou, těstovitou hmotu. Odděl semenné hlavičky ze 2 hrstí jitrocele, umíchej je do hmoty a odstav to všechno na 15 min. bokem. Semena účinkují jako droždí. Rozemel všechny rostliny plamenného květu, včetně listů a kořenů. Promíchej rozmělněné rostliny s mechovou kaší potom, co nakynula. Dej pozor na to, aby vše bylo rovnoměrně rozděleno. Dlož hmotu do formy na pečení a peč ji v peci 15 min. Po ochlazení rozřezej na plátky a servíruj. Množství stačí na 6 krajíců. Příprava trvá 35 min. a když se krajíc sní, je možné 10 sekund kouzlit Ohnivou hálku.

Ledová houba (Eischwamm, Ice Sponge)

Přísady : jitrocel (Wegerich), hloh (Weissdornbeeren), mech (Moos)

Recept je stejný jako k přípravě Ohnivé houby, avšak místo plamenného květu použít hloh. Doba přípravy je shodná. Recept vytváří na 20 sekund Ledovou hálku.

Ovočí obklad (Mädchenumschlag, Maiden's Turnover)

Přísady : Ovočí vlas (Mädchenhaarbaum), kapradí (Farne), pavučina (Spinnen), med (Honig)

Dezmi 2 hrstí listů z Ovočího stromu a rozsekej je. Pěkně nasekané listí uvař ve vodě, až se úplně rozpustí a zůstane jen špinavě hnědá omáčka. Smíchej pak s touto kapalínou hrnek medu tak, aby byla hustá a sladká. Nařež 1 hrst větviček kapradí a vhoď je do směsi, ta se nyní změní v těstovitou hmotu. Vyformuj z pasty malé balíčky a zavíh každý do

paučiny. Sněžení 1 takového balíčku vytvoří tak nepropustnou pleť, jako kdyby jsi měl pancíř. Pleť, pancíř však nemá žádné působení jako kouzlo a nenabízí žádnou ochranu proti kletbám.

Manticorflip (Manticorflip, Manticore Flip)

Přísady : Dvočí vlas (Maedchenhaarbaum), kapradí (Farne), blána z Manticory (Manticorhaut), med (Honig)

Příprava je stejná jako při dvočím obkladu, ale balíčky jsou zabaleny v bláně z Manticory. Tímto je pleť toho, kdo to sní, ještě necitlivější.

Rytířská zábava (Rittersoernugen, Knightyme Pleasure)

Přísady : ptačí pero (Vogelfeder), Drací oko (Toedlicher Nachtschatten), brouk (Kaefer)

Kozemel 2 hrsti Dracího oka. Smíchej jejich šťávu s krol z 5-ti brouků. Spoj směs s perem z ocasu ptáka a vyslov mé jméno pozpátku. K upotřebení nalej nápoj do 1 láhve. Přísady pro tento recept jsou zřídka všechny zároveň dostupné, je nepravděpodobné, že za 1 rok je možné sestavit více než 1 porci tohoto kouzelného nápoje. Máš-li štěstí, že se Ti to přece podaří, pak uschovej 2 díly dávky jako dobré víno. Příprava trvá pouze 1/4 hod. Ochrana je však neobyčejně úspěšná. Po požití Tě tento prostředek ochrání přede všemi zbraněmi a také další zbraně Tě nemohou více vyřdit. Tato ochrana vydrží chvíli. Přípravek nesmí být lehkomyšlně používán, opravdu jen tehdy, když je potřebný.

Žhavá chloub (Bluhender Stolz, Blowing Pride)

Přísady : bodlák (Distel), pampeliška (Coewenzahn), plamenný květ (Flammenblume)

Odděl okvětní lístky plamenného květu a vymačkej jejich olej. Nařizni stonek pampelišky a nech odkapat mléčnou tekutinu. Smíchej tuto kapalinu s vytlačeným olejem. Odstraň nečistoty z bodláků a vlož bodláky do olejové směsi, aby nasákly. Vytvoř kuličky. S trochou cukru můžeš olej, výtažek z rostlin zvýšit. To vše trvá asi 15 min. Ukládej přípravek na temném místě. Jakmile kuličky přijdou na světlo, začnou se nažhřívovat. Doba, po kterou kuličky žhnou, je závislá na tom, kolik cvičení máš. Přidvojnásobném množství cvičení při druhém pokusu bude kulička také dvojnásobně dlouho sálit. Tento kouzelný recept je především užitečný v tmavých lesích, kde nesvítí žádné přirozené světlo.

Měkké houby (Sanfte Pilze, Mushroom Tenderness)

Přísady : Kýchavý kořen (Nieswurz), černý bez (Holunderbeeren), houby

(Přílze)

Nakrájej plný koš hub a rozvař je na hustou kaši. Rozemel 2 hrsti černého bezu a vylej jejich šťávu do houbové kaše. Nasekej 1 list řýchavého kořene a přimíchej ho do směsi. Olej vše do vhodné nádoby a vypij tehdy, kdy bude potřeba. Příprava trvá 25 min. a dává kaši, která stačí na 4 použití. Kdo to vypije, bude vybaoven nadlidskou silou, ale pouze na krátký čas.

Trnová tříska (Dorniger Splitter, Thorny Splinter)

Přísady : kopřiva (Nessel), Ohnivý trn (Firethorn)

Uvař 10 min. 1 hrst kopřivy a vylouhuj z níh kapalinu. Kopřivy odlož bokem. Přidej k tomu trny Ohnivého trnu a nech celou hodinu nasát. Nalej kapalinu do láhve a vypij tehdy, až je nápoj studený. Recept vyžaduje 1/2 hod. přípravného času. Kdo to vypije, bude vyzbaven kletbou Ohnivé dýky.

Prstové světlo (Fingerlicht, Finger Light)

Přísady : Oraní oko (Toedlicher Nachtschatten), rulík zlomocný (Belladonna), škvorec (Ohrwuermer)

Dytlač plnou pánev šťávy z bobulí Oraního oka, přidej 5 škvorců a rozsekaný list rulíku. Nyní nech vše 20 min. odpočinout. Nalej tekutinu do láhve a vypij to ihned. Příprava trvá 20 min. Pítí tohoto nápoje Ti dodá schopnost vyslovit kletbu Prstového světla (blesk a hrom).

Palmové světlo (Palmenlicht, Palm Light)

Přísady : rulík zlomocný (Belladonna), stonožka (Tausendfuessler), větev jmelu (Mistletoe), Absint (Absinth)

Dytlač 1 malou pánev šťávy z bobulí jmelu, vhod do toho 5 stonožek, nasekaný list rulíku zlomocného a 2 plné lžičce Absintu. To celé nech 20 min. louhovat. Pak nalej tekutinu do láhve a ihned vypij. Příprava zabere 45 min. Vypitím tohoto nápoje získáš schopnost vyslovit kletbu Palmového světla (kulový blesk).

Psí a kočičí vývar (Hunde- und Katzensuppe, Cat and Dog Broth)

Přísady : červí (Spinnen), koňská hřiva (Pferdehaar), Lille (Lilie), Dirginský kouzelný keř (Dirginischer Zauberstrauch)

Dezmi velkou Lilii a pěkně ji nasekej. Přimíchej ji s košíkem listů z Dirg. kouzelného keře a nech vše odstát 1 hod. při nízké teplotě. Pak nech kapalinu odkapat a vyhoď zbytky květů a listů. Odstraň kůži z 10-ti normálních červů a červy vyhoď pryč. Nejdříve je ale rozemel, tím získáš

Jejich krev. Dej vše na pánev. Dobře zamíchej a přidej trochu koňské hřívou. Nech kapalinu povařit, pak ji nech 20 min. odležet, až z ní zbyde hustá kaše. Nalej kaši do vhodné nádoby. Lze ji jíst studenou či teplou. Doba přípravy zabere 1 hod. 40 min. Tato vydatná směs má dvojitý účinek. Zaprvé dodává více síly a upevňuje zdraví. Druhý, větší význam tkví v tom, že se nahromadí velký počet hromových kleteb, které velmi poškodí nepříteli.

Démonský lektvar (Damonengebrau, Demon's Brew)

Přísady : vampýří prach (Dampirstaub), Dračí krev (Drachenblut), Draní oko (Toedlicher Nachtschatten)

Dezmi šťávu, kterou jsi získal z mísy bobulí Draního oka a dužinu vyhoď pryč. Rozmíchej tekutinu asi s 1/2 litrem Dračí krve. Teď přidej vampýří prach a nech vše 5 min. louhovat. Nech pak kapalinu odkapat přes mušelinové sukno, odlož všechny zbytky a dej vše do láhve. Je absolutně důležité, aby byly zbytky odhozeny na posvátné půdě, neboť bys toho mohl později opravdu litovat. Příprava trvá 25 min. a lektvar vyzbrojí každého, kdo jej vypije, hroznou zbraní. Proto a také pro přísady je to velmi zřídka připravovaný nápoj, který je normálně vyráběný jednou za život. Kdo si vezme tento nápoj, tomu je k dispozici řada kleteb, které každému živému tvorů mohou způsobit značné zranění.

Šťastné překvapení (Glückliche Überraschung, Lucky Surprise)

Přísady : kopřivou (Nesseln), čtyřlístek (vierblaettriges Kleeblatt)

O hrnci se uvaří množství pálových kopřiv s trochou vody a nechá se to 20 min. odpočinout. Pak se přidá 1 čtyřlístek a míchá se vše ještě asi 5 min., kapalina se sleje, naplní do láhve a nechá vychladnout. Tento nápoj se musí pít opatrně, neboť ve větším množství způsobuje ospalost a letargii. Příprava trvá 30 min. Pítí nápoje zvyšuje schopnost reakce, pokud se ovšem vezme správné množství, jinak je účinek opačný.

Příznivé překvapení (Vorteilhaftige Überraschung, Propitious Surprise)

Přísady : Oměj (Eisenhut, Aconitum), kopřivou (Nesseln), čtyřlístek (vierblattriges Kleeblatt)

Tato míxtura se připravuje jako šťastné překvapení, avšak před nalitím tekutiny do láhve se přidá extrakt z Oměje a nechá se vše 5 min. odpočinout. Přípravná doba je 40 min. Tento nápoj má tu přednost, že nevyvolává žádnou ospalost a účinek je shodný s předchozím receptem. Důležitý je z Oměje se musí vytvořit při přípravě nápoje, nikdy předem; to

by mohlo změnit nápoj na smrtelný jed.

Paštika z Monstery (Monstera Pastete, Monstera Pie)

Přísady : Monstera (Monstera), petržel (Petersilie), břečtan (Efeu)

Ovystel s listy z břečtanu formu na pečení střední velikosti, vezmi košik listů z Monstery, očisti a rozřež je na malé proužky a dej je do formy. Pak na to nastrouhej petržel a zakryj to celé ještě jednou vrstvou listů z břečtanu. Olož formu do rozehřáté pece a peč paštiku 20 min. Použití množství vystačí na 5 porcí. Doba přípravy je 30 min. Jeden kousek paštiky propůjčí sílu, zredukuje ale nepatrně reaceschopnost. Toto zpomalení bude s každým kouskem výraznější, to trvá tak dlouho, dokud není předešlý kousek zcela strávený. Pro tento vedlejší účinek se mohou odvážit sníst celou paštiku najednou pouze velmi směllí lidé. Přes zmínovanou vlastnost pomáhá každý kousek paštiky ve správný okamžik ke zlepšení energie.

Postscriptum

Bolesti mozku : Kdo je takto proklet, je v boji postížen neobratností. Kouzlo může být v boji vysloveno pouze jednou.

Hrozné světlo : Toto strašné kouzlo způsobí tomu, koho postihne, velké ztráty

Prstové světlo : Toto velmi účinné kouzlo přenesení protionika do bleskové bouře, takže si domyslete co se stane, když ho dobře trefí blesk.

Ohňová dýka : Toto kouzlo je a funguje jako rovněž hozená plamenná dýka. Po třetím nasazení je však cíl imunní proti ohni. Když se použije u mumie, nastává nebezpečí, že se vznítí.

Ohňová hálka : Při každém použití vytrvá toto kouzlo 10 sekund. Drží každého útočníka v šachu a dává tomu, kdo kouzlo vysloví, možnost buď použít svou ochranu, nebo jednoduše ustoupit. S pomocí tohoto kouzla se ruší jak zbraně z ledu, tak i dřevěné zbraně, přičemž se kouzlo vztahuje také proti zbraním kouzlicích bytostí.

Ledová hálka : Ledová varianta Ohňové hálky, která však trvá dvakrát déle. Ovšem může ihned zrušit ohňové zbraně, takže tomu, kdo kouzlo vyřkne, ještě zůstanou k vyřčení ledová kouzla.

Identifikace rostlin : Tato schopnost má v magii velký význam, neboť je nutné uznat se ve velkém množství rostlin. přísad. Přístup k tomuto vědění je možný, když se sní Bylinkový med.

Rytířská zábrana : Toto je největší obrana neboť s její pomocí se sníží všechny účinky některých magických zbraní, které snižují účinnost některých ostatních zbraní.

Šťastné překvapení : Tento nápoj zvyšuje obratnost toho, kdo jej vypije. Každý hit zvyšuje schopnost o 1 desetinu, ale kdo pije delší dobu bez toho, aby počkal než vyprchá účinek předchozího hitu, může být postížen ospalostí.

Oločl obvoaz : Kdo to sní, obdrží tak tvrdou pokožku, která sníží na polovinu průbojnost mečů.

Monticorfliip : Podobné jako u Oločlho obvoazu, jenže průbojnost meče se zredukuje na 1 desetinu původní síly.

Zamrzlé myšlenky : Tato kletba je podobná kletbě zamotaných duchů, avšak zde je účinek intenzivnější.

Palmoové světlo : Sílná varianta prstového světla. Proti nepříteli budou

