ÚNIKOVÉ PŘÍBĚHY

PROCITNUTÍ

KNIHA PŘÍBĚHŮ

RITUÁL PROCITNUTÍ

Jmenuješ se Samuel a je ti 35 let. Před pěti lety zemřela tvá žena, Jennifer, a ty jsi zůstal sám se svou dcerou Lizzy. Se smrtí Jennifer ses smiřoval jen těžko. Jediné, co tě drželo nad vodou, byla myšlenka, že horší už to být nemůže. Ale to ses mýlil…

Začalo to před dvěma měsíci. Lizzy se cítila stále unavená a kdykoliv a kdekoliv usínala. Okamžitě jsi ji vzal k lékaři. Důkladně ji prohlédli a řekli ti, že je zcela v pořádku. Ale zrovna když jste chtěli odejít, se její stav prudce zhoršil. Ztratila vědomí a upadla do kómatu.

Každý den jsi sedával u její postele, čekal a doufal, že se to zlepší. Marně. Lékaři byli bezradní, a tak ses rozhodl, že budeš pomoc hledat jinde.

V novinovém archivu jsi našel starý článek týkající se podobného případu. Mladý chlapec se zničehonic probral po pěti měsících v kómatu. Rozhodl ses, že se spojíš s chlapcovým otcem, Markem, a doufáš, že se od něj dozvíš víc.

Pozve tě k sobě domů. Vypráví ti o zdravotním stavu svého syna a trvá na tom, že jeho uzdravení byl prostě zázrak. Ale zdá se ti, že k tobě není Marek zcela upřímný. Tak mu povíš, jak jsi přišel o ženu a jak se děsíš toho, že bys mohl přijít i o dceru. To s Markem pohne.

„Já… něco jsem udělal… ale nevím, jestli by to mohlo pomoci i tobě," říká nakonec váhavě. Ze zásuvky stolu vytáhne starou, v kůži vázanou knihu. „Když se zdál být zdravotní stav mého syna beznadějný, použil jsem tuto knihu k provedení jistého rituálu… Tu knihu ti věnuji, ale varuji tě. Za to, že můj syn procitl, jsem zaplatil… velice draze," dodá tiše.

Naléháš na něj, aby ti řekl víc, ale Marek už dál mluvit nechce. Zdá se ti, že v jeho očích vidíš strach. Knihu si odneseš domů a začneš ji číst.

Popisovaný rituál procitnutí umožňuje podstoupit člověku pouť na místo, kam putují lidské duše. Do jiné dimenze, kde vládnou ti, jimž se říká Strážci. Oni tento svět formují dle své libosti a sytí se na lidských vzpomínkách, jež zároveň opatrují.

O týden později navštívíš Lizzy v nemocnici. Pohled na její nehybnou, bledou tvář tě přivádí na ty nejčernější myšlenky. Její srdce ještě bije, ale její stav je stále horší. Vypadá to, že umírá… Zlehka ji políbíš na čelo a vydáš se k východu. Nemáš jinou možnost. Musíš se pokusit s pomocí Knihy zachránit život své dceři.

Přečtěte 0-159 a začněte hru.

0-001
0-002
0-003
0-004
0-005
0-006
0-007
0-008
0-009
0-010

0-001

Stojíš vedle vany. Ticho najednou přeruší nepříjemně hlasité zakukání mechanické kukačky. Tvůj pohled okamžitě zabloudí na fialové hodiny v rohu místnosti. Jediná ručička na ciferníku je neobvykle dlouhá.

Vezměte si kartu K-060.

0-002

Jarní šifra – tak této hádance říkala Lizzy. Dala si s ní dost práce. Již několikrát jsi chtěl nápis smazat, ale nikdy tě nenechala. Z nějakého důvodu byla pro ni ta hádanka důležitá.

Vezměte si kartu K-089.
Toto je karta s HÁDANKOU – podívejte se do aplikace.

0-003

Deska pokrytá čísly září různými barvami. Červená, žlutá, černá, zelená. Přistoupíš blíž, aby sis rozvržení číslic mohl prohlédnout důkladněji.

Vezměte si kartu K-003.

0-004

Lizzy milovala hádanky. Když jste spolu dřív chodívali do sklepa pracovat na něčem v dílně, běhávala z kouta do kouta a zaplavovala tě nekonečným proudem nových a nových hádanek. A jedna z nich, ta, kterou se ti nikdy nepodařilo vyluštit, ještě „zdobí" jednu stěnu sklepa.

Vezměte si kartu K-011.
Toto je karta s HÁDANKOU – podívejte se do aplikace.

0-005

Zdá se ti, že chodba v ledničce je nekonečná. Chlad tebou prostupuje a celý se třeseš. Kolem sebe vidíš různé sklenice a nádoby, ovoce a zavařeniny.

„Same, mohl bys laskavě konečně vyhodit to zkyslé mléko? Nevím, kolikrát jsem tě o to už žádala… Prosím tě, projdi ty věci v ledničce a povyhazuj všechno, co je prošlé. Ano?"

Znatelná únava v hlase tvé ženy ti připomíná všechny ty zbytečné a malicherné hádky.

„Díky. A teď ta vajíčka. Vždyť víš, že bys je měl poskládat jinak," upomíná tě Jennifer.

Zadumaně se díváš do lednice. Zpočátku vůbec nevíš, jak vejce přeskládat.

Odstraňte K-093.
Odstraňte karty stávající lokace a kartu plánu lokace včetně umístěných akčních disků.
Odstraňte, pokud je máte, karty K-009, K-048 a K-082.
Vezměte si kartu lokace L-08 a umístěte ji před sebe.
V této lokaci neprovádějte akci průzkum, pouze vyřešte hádanku.

0-006

Tlačítka na defibrilátoru zmáčkneš v pořadí zobrazeném na monitoru. Zvuk srdečního tepu zesílí. Zdá se, že se tep zcela zklidnil.

„Ať jsi, kdo jsi, děkuji ti za pomoc. Konečně můžu vstát…" slyšíš vzdálený tichý hlas.

Objeví se před tebou broušený pohár, plný jakési zelené tekutiny.

Zvuk srdečního tepu pomalu utichá. Nakonec zaslechneš tlumený hovor lékařů a chlapecký hlas vykřikne: „Tati, jsem zpátky!"

Odstraňte karty K-002 a K-109.
Vezměte si karty K-084.
Pokud máte kartu se symbolem ⏷, přečtěte K-127.

0-007

Prohlížíš si kusy rozbité vázy. Uvnitř spatříš kapku vody a znak rovnítka kreslený bílou křídou.

0-008

Předneseš řešení, ale zdá se, že zdi se to moc nelíbí. Chvíli je zcela tiše.

„Doufal jsem, že se s tím budeš trápit déle… ale slib je slib."

Ze spár mezi cihlami zmizí malta a několik cihel vypadne ze zdi. Ve vzniklém otvoru najdeš vizitku se jménem Lizzyina ošetřujícího lékaře.

Odstraňte kartu K-007.
Vezměte si kartu K-103.

0-009

Vidíš starou vybledlou tabulku na testování zraku. Chvíli se ti zdá, že některá písmena jsou rozmazaná, ale po čase se obraz ustálí a můžeš přistoupit blíž.

Vezměte si kartu K-010.

0-010

Obklopí tě temnota a po chvíli si uvědomíš, že se nacházíš v podkroví. A tentokrát zde nejsi sám. S hrůzou si povšimneš dvou povědomých postav připoutaných řetězy ke zdi. Je to Jennifer a její lékař. Nejprve se snažíš dostat se k nim blíž. Oni však mlčí, jen jejich zrak putuje po místnosti, jako by se snažili tě svým pohledem na něco upozornit. Sleduješ směr jejich pohledů. Všimneš si chrličů ve dvou rozích místnosti.

Odstraňte, pokud je máte, karty K-001, K-020, K-043, K-060 a K-108.
Vezměte si karty lokace L-02 a L-05.
Vezměte si kartu K-046.
Připravte lokaci dle karty plánu lokace.
Získáváte 1 akční disk.

0-011
0-012
0-013
0-014
0-015
0-016
0-017
0-018

0-011

Poodhrneš závěs a očekáváš, že spatříš známé zrcadlo. Místo toho však vidíš stěnu, na níž jsou bílou barvou nakresleny symboly váz a kapek vody.

„Máme tu hosty! Už dlouho jsem tu neměl žádné hosty!“ Tlumená slova vychází přímo ze zdi.

„Pokud chceš projít, musíš ukázat, že jsi toho hoden.“

„Co jsi zač?“ zeptáš se.

„Tiše, tiše, o mě tu přece nejde,“ odpoví hlas ze zdi. „Vyřeš rovnici, a hned se dozvíš, co se nachází na druhé straně.“

Vezměte si kartu K-007.

0-012

Jakmile se k lebkám přiblížíš, ihned se k tobě natočí. Z očních jamek a nosních dutin jim vycházejí paprsky různě barevných světel.

„Neznáme pořadí. Nechté nás být!“ vykřikne jedna z lebek.

„Ano, nechte nás! Kdybychom znaly správné pořadí, tak bychom tady nebyly,“ říká druhá.

„Já chci být první! Já!“ říká třetí lebka.

„Ne, první jsem přece já!“

Lebky se hlasitě překřikují a nevěnují ti pozornost. Rozhlížíš se kolem a snažíš se přijít na to, jak je umlčet.

Vezměte si kartu K-072.

0-013

„Jmenuji se Lucian,“ představí se bytost. „Tohle jsem našel v zóně vzpomínek. Mně je to k ničemu, ale tobě by se to možná hodit mohlo. Musel jsi to asi ztratit.“ Lucian se zašklebí a podá ti stránku z Knihy.

„Ty jsi Strážce?“ zeptáš se.

Lucian jen pokrčí rameny, jako by odpověď byla přece jasná, a rozhlíží se po místnosti.

„Hledám jednoho svého kamaráda. Někde by tu měl být…“

Odstraňte kartu K-014.
Vezměte si karty lokace L-03 a L-10.
Vezměte si karty K-039 a K-114.
Připravte lokaci dle karty plánu lokace.
Získáváte 4 akční disky.
Umístěte jeden z dostupných akčních disků na pole D2.
Přečtěte 0-011.

0-014

Rozhodneš se osvobodit lékaře. Otočíš klíčkem v zámku a vidíš, jak Jennifer mizí. Lékař se zvedne ze země a skloní hlavu: „Je mi líto, nepodařilo se nám ji zachránit,“ říká s bolestí v hlase.

Předá ti její úmrtní list a sám se pomalu rozplyne do nicoty. Křičíš a snažíš se jej zastavit, ale bez úspěchu. Opět jsi zůstal sám.

Odstraňte karty K-026 a K-092.
Vezměte si kartu K-104.

0-015

Sklepní místnost se proměnila. Vidíš Lizzyinu nemocniční postel a kolem ní leží různé lékařské vybavení. Po další sérii testů, které byly úplně zbytečné, se cítila unavená, a tak si chtěla jen na chvilku odpočinout a trochu se prospat. Kdo mohl tušit, že už se neprobudí?

Jdeš blíž. Všimneš si, že vedle postele leží záznam o pacientovi se jménem tvé dcery.

Vezměte si karty lokace L-13 a L-15.
Vezměte si kartu K-024.
Připravte lokaci dle karty plánu lokace.
Získáváte 5 akčních disků.
Umístěte jeden z dostupných akčních disků na pole C3.
Přečtěte 0-028.

0-016

Přečteš heslo, a místnost postupně zahalí mlha. Z ní se vynořují vzpomínky Jennifer a Lizzy. Společné hraní. Cesty domů ze školky. První nepříliš úspěšné pokusy v kuchyni. Vzpomínky blednou, ale úsměv na tváři ti zůstává.

Odstraňte karty K-009, K-048 a K-082.
Získáváte 3 akční disky.

0-017

Držíš v ruce lahvičku, kterou jsi dostal od Jennifer. Strážce na ni pohlédne a souhlasně kývne.

„Když tohle vypiješ, tak Lis vzbudím.“

„Lizzy,“ opraví jej. Strážce pokrčí rameny, jako by na jménu tvé dcery vůbec nezáleželo. Je vidět, že ztrácí trpělivost. „Vypij to, nemáme už moc času.“

Vzpomeneš si, co Jennifer říkala, a vypiješ celý obsah lahvičky. Srdce ti začne bušit jako splašené. Sevře se ti žaludek a chytíš se Strážcovy paže, abys neupadl. Cítíš, že každou chvílí omdlíš.

Přečtěte 0-063.

0-018

Hodiny zřejmě nefungují. Dvířka mechanické kukačky jsou zavřená a číslice na ciferníku jsou přeházené.

Vezměte si kartu K-108.

0-019
0-020
0-021
0-022
0-023
0-024
0-025
0-026
0-027
0-028
0-029
0-030

0-019

„Já vím, že jsem tě zklamala, a vím, že to, co jsem udělala, bylo špatné," řekne Jennifer. „Opustila jsem vás, ale zkus prosím pochopit, Same, že jsem to udělala pro vás. Obětovala jsem se, protože jsem doufala, že to něco změní… rozumíš tomu?"

Neříkáš nic. Už ses rozhodl, a ani zklamaný výraz na tváři tvé ženy na tom nic nezmění.

„Děláš hroznou chybu, Same. Mohli jsme být tak šťastní, ale teď…"

Jennifer otevře dlaň. Má v ní lahvičku Lizzyiných prášků.

„Vem si je, já už je nepotřebuju."

Váhavě si prášky vezmeš a přemýšlíš, jak tvá žena vlastně zemřela. Chceš, aby konečně potvrdila tvé chmurné dohady, ale Jennifer se odmlčí a zcela strne.

Odstraňte kartu K-006.
Vezměte si kartu K-081.

0-020

Podíváš se vzhůru a všimneš si, že u stropu visí klíč od zásuvky. Rukou na něj nedosáhneš. Prohlédneš si nářadí u stěny. Bohužel nevidíš nic, pomocí čeho bys mohl klíč sundat.

Vezměte si kartu K-037.

0-021

Klekátko umístěné v kuchyni tě dost překvapí. Jennifer nikdy moc nábožná nebyla. Když se podíváš blíže, všimneš si barevných kruhů a matematických symbolů.

0-022

Dílenský stůl vždy sloužil dvojímu účelu. Pomáhal v udržení pořádku ve sklepě, ale také občas sloužil jako šifrovací nástroj. Chvíli si jej prohlížíš. Nářadí není rozmístěno tak, jak bývá obvyklé. Pro takové rozmístění jsi musel mít nějaký důvod.

Vezměte si kartu K-098.
Toto je karta s HÁDANKOU – podívejte se do aplikace.

0-023

Zadáš správný letopočet. Zpoza rodokmenu vypadne na zem zlomený klíček.

Odstraňte kartu K-004.
Vezměte si kartu K-092.

0-024

Z šachty je slyšet hlasitý, šťastný smích tvé ženy. Jdeš blíž a pokoušíš se zvednout poklop, ale je příliš těžký. Ani s ním nepohneš. Po chvíli smích odezní a vše se opět zahalí do skličujícího ticha.

0-025

Nenápadně si prohlížíš zelené skvrny na Lucianových kalhotách. Vypadá to jako zaschlá barva na dřevo.

0-026

Mezi rostlinami vidíš podivné lovecké trofeje, které jako by pocházely z jiného světa. Kroutí hlavami a hrozivě na tebe shlížejí. Po chvíli ti dojde, že se nedívají na tebe, ale sledují protější roh místnosti.

0-027

Lizzyina oblíbená čepice! Když ji od tebe dostala, nosila ji skoro pořád. Nechtěla si ji sundávat ani ve školce a někdy ji měla na hlavě, i když šla do postele. Zvedneš ji. Nemáš tušení, jak se sem mohla dostat.

Vezměte si kartu K-113.

0-028

Na zdravotních záznamech s Lizzyiným jménem je zapsán jakýsi seznam předmětů a nějaká čísla. V pravém spodním rohu je nakreslen červený kroužek a u toho napsáno slovo SEČÍST! Sečteš hodnotu všech čísel a výsledek vepíšeš do kroužku. Číslo ale hned zmizí. Rozhlížíš se po místnosti, zda ti něco nenapoví, a zdravotní záznamy přitom držíš v ruce. A s překvapením si všimneš, že se záznamy neodráží v zrcadle.

Vezměte si kartu K-044.
Umístěte jeden z dostupných akčních disků na pole A2.
Přečtěte 0-135.

0-029

Uchopíš držadlo přidělané k jedné z kachliček a zvedneš ji. Pod ní se ukáže propletený systém potrubí popsaného číslicemi. A je zajímavé, že se jednotlivé části mohou otáčet.

Vezměte si kartu K-001.

0-030

Shýbneš se a otevřeš skříňku plnou hrnců a pánví. Povšimneš si, že mezi nádobím vyčnívá roztřepený konec lana. Chytíš ho a začneš lano vytahovat. Brzy se objeví i druhý konec lana, na němž je uvázána smyčka.

Vezměte si kartu K-030.

0-031
0-032
0-033
0-034
0-035
0-036
0-037
0-038
0-039
0-040
0-041
0-042

0-031

Za zády zaslechneš zvuk klíče otáčejícího se v zámku. Visací zámek zajišťující dveře skříně, skrz kterou jsi prošel do ložnice, spadl najednou na podlahu. Dveře se otevřou s hlasitým zaskřípáním. Uvnitř se objeví nový portál. Musíš se opět rozhodnout, zda jím chceš projít.

Odstraňte kartu K-121.
Vezměte si kartu K-071.

0-032

Zrcadlo zasazené v krásném vyřezávaném rámu je již dlouho pokryto tlustou vrstvou prachu. Mlhavě si vzpomínáš na to, jak jsi jej sem přivlekl krátce poté, co tvá žena zemřela. Ráda se v něm prohlížela a nemohl ses přinutit k tomu, aby ses jej úplně zbavil.

0-033

Manželská postel, kterou jsi sdílel s Jennifer, ti připomíná její časté bezesné noci. Mívala kvůli bolestem hlavy potíže se spaním a žádné prášky jí s tím nepomáhaly.

0-034

„Říkal jsi, že hledáš svého kamaráda. Jak vypadá?“ zeptáš se a přijdeš k Lucianovi blíž.

„Je malý a má rohy. Na břiše má jizvu po šití. Jo, a je celý plyšový,“ dodá jen tak mimochodem Lucian. „Neviděl jsi ho někde?“

Pokud máte kartu K-016 a chcete to Lucianovi říct, přečtěte 0-130.

0-035

Z kapsy vytáhneš fotku, kterou jsi získal od Jennifer. Strážce se na ni podívá a záhadně se usměje.

„Takže nejlepší táta na světě, ano? Odevzdej mi tuhle vzpomínku, a propustím tvou dceru ze sevření spánku,“ řekne vážným hlasem.

Předáš mu fotografii, a vzápětí Lizzy otevře oči.

„Lizzy!“ vykřikneš, ale zdá se, že tě dcerka neslyší. Místnost, v níž se nachází, náhle zaplaví spousta překvapených lékařů. Chceš jít za nimi, rozběhneš se, ale musíš se ihned zastavit. V hrudi cítíš podivnou spalující bolest. Se zděšením v očích pohlédneš na Strážce…

Přečtěte 0-149.

0-036

Poblíž mříže s visacím zámkem stojí dřevěná stolička. Všimneš si, že na sedátku je nějaký nápis.

Vezměte si karty K-079 a K-111.

0-037

Prohledáš Lizzyin starý stůl, ale žádnou křídu nenalezneš. Ale všimneš si, že jedna ze zásuvek je zamčená pomocí visacího zámku. Že by byla krabička s křídami v ní?

Vezměte si kartu K-122.

0-038

Nahoře na skříni je položeno pouzdro, do nějž si Jennifer ukládala své klenoty. V polici níže vidíš několik geometrických tvarů s vyřezanými otvory. Rozhlížíš se kolem a přemýšlíš, jestli jsi podobné tvary už někde neviděl.

Vezměte si kartu K-064.

0-039

Jeden z chrličů se přestane věnovat čtení knihy a zadívá se na tebe.

„Je to nuda. Taková příšerná nuda. Tolik stránek a pořád se tam nic neděje. Neměl bys pro mě na čtení něco lepšího? Štědře se ti odměním.“

Můžete odstranit libovolný počet karet se symbolem ⧗.
Za každou takto odstraněnou kartu získáte 3 akční disky.

0-040

Nastavíš číselný kód, zámek cvakne a řetězy zmizí. Vytáhneš zpod stolu skříňku se zásuvkami. Oba kusy nábytku by se ti ještě mohly hodit.

Odstraňte kartu K-083.
Vezměte si karty K-015 a K-038.

0-041

Bezpečnostní trezor rozhodně do této místnosti nezapadá. Nikdy by tě nenapadlo zabudovat jej do zdi pokoje tvé dcery. Jdeš k němu blíž. Na ocelových dveřích trezoru je vidět několik geometrických tvarů.

Vezměte si kartu K-087.

0-042

Pavouk sedící uprostřed pavučiny je obrovský. Ovládneš svůj strach a podíváš se blíže.

„Mám hlaaaad…“ zaslechneš vzdálené zoufalé volání, které jako by vycházelo od pavouka.

Zdá se ti to podivné, zvláště když je v pavučině chyceno tolik much.

Po chvíli si však všimneš, v čem je problém. Některá vlákna pavučiny jsou tak tenká, že váhu pavouka neunesou, a všechna ostatní vlákna se jistě přetrhnou poté, co po nich pavouk přejde. Nyní chápeš, proč pavouk nemůže pozřít všechny lapené mouchy.

Vezměte si kartu K-018.

0-043
0-044
0-045
0-046
0-047
0-048
0-049
0-050
0-051
0-052
0-053
0-054

0-043

Dvířka nad tvou hlavou jsou pokryta škrábanci. Jsou příliš vysoko, než abys na ně dosáhl rukama. Rozhlížíš se kolem sebe, jestli tu není něco, na co bys mohl vylézt.

0-044

Dveře ledničky se s klapnutím zavřou a hudba přestane hrát.

„Chtěl jste si promluvit," řekneš.

Doktor zlehka pokývá hlavou.

„Pojďme si ale pohovořit jinam, zdi tady mají uši," řekne a vykročí zpět k lednici. Zcela bez námahy zvedne poklop, jako by vůbec nic nevážil. Objeví se žebřík vedoucí dolů do stoky.

„Pojďte za mnou."

Díváš se, jak lékař sestupuje po žebříku dolů, a přemýšlíš, co udělat.

Odstraňte kartu K-062.
Vezměte si kartu K-119.
Pokud je pole B1 prázdné, umístěte sem ze zásoby akční disk. Toto pole je nyní zablokované.

0-045

Odraz v zrcadle si zahrává s tvými smysly. Na první pohled se zdá být vše totožné, ale ve skutečnosti tomu tak není. Rýhy na stole vypadají v odrazu jinak.

Vezměte si kartu K-091.

0-046

Prohlížíš si díry ve zdech, ze kterých čas od času plaše vyhlížejí hlavy různých zvířat.

0-047

Na podlaze leží srolovaný koberec s podivným vzorem.

Vezměte si kartu K-069.

0-048

Získal jsi vše potřebné k tomu, abys mohl provést rituál. Na zem kolem sebe nakreslíš symbol zobrazený v knize a na správná místa umístíš svíčky. Stojíš uprostřed symbolu s vybranou hračkou a odříkáváš zaklínací formuli. Po chvíli se svíce samy zažehnou. Hoří modrým plamenem.

Pokud máte kartu K-107, přečtěte 0-098.
Pokud máte kartu K-045, přečtěte 0-082.

0-049

Přistoupíš k lednici a vezmeš za madlo. Taháš ze všech sil, ale dveře jsou zamčené. Zaměříš svou pozornost na tři knoflíky s čísly. Vedle nich jsou nakresleny jakési symboly.

Vezměte si kartu K-086.

0-050

Postýlku pro svou dceru jsi vyrobil vlastníma rukama, dlouho předtím, než se narodila. Trávil jsi spoustu večerů ve sklepě, sbíjel prkna a natíral je růžovou barvou. Dotkneš se boku postýlky. Barva se na několika místech sloupla a pod ní se objevilo několik barevných linek, které jsi rozhodně ty nedělal.

Vezměte si kartu K-068.

0-051

Zadáš kód k otevření trezoru, ale nic se nestane. Snažíš se vzpomenout si na tu správnou kombinaci, máš pocit, že jsi ji změnil kvůli Lizzy. Ta zvědavá holka totiž ráda do všeho strkala nos. S povzdechnutím si prohlížíš sklep. Paměť ti nikdy nijak zvlášť nesloužila, takže jsi si určitě někam poblíž kód zaznamenal.

Vezměte si kartu K-076.
Toto je karta s HÁDANKOU – podívejte se do aplikace.

0-052

Na stole vidíš několik zvláštně tvarovaných rýh.

Vezměte si kartu K-052.

0-053

Když se díváš na temný obraz visící nad postelí, vzpomeneš si na poslední Halloween, který jste společně slavili všichni tři. Vzali jste Lizzy na výlet, a když jste se vrátili domů, našli jste na domovních dveřích načmáraný podivný okultní symbol. Stejný symbol se objevuje i na obálce knihy. Nic sis z toho nedělal, ale s Jennifer to docela otřáslo. Vzpamatovávala se z toho několik dní.

0-054

Stojíš u okna s mřížemi, které jsou natřeny různými barvami. Za nimi vidíš číselnou klávesnici.

Vezměte si kartu K-116.

0-055

Projdeš další chodbou a před očima se ti objeví Lizzyin nemocniční pokoj. Stojí zde bytost podobná Lucianovi a sklání se k ležící dívce.

„Chtěla bys zpátky k tatínkovi?“ šeptá.

Lizzy neodpovídá. Chceš se k ní rozběhnout, ale nohy tě neposlouchají. Máš pocit, jako bys byl ponořen v husté neviditelné kaši, která ti zcela brání v pohybu.

„Pokud chceš, aby od nás mohla odejít, budeš muset něco sám obětovat,“ říká Strážce a chamtivě k tobě natahuje ruku.

Vezměte si kartu lokace L-06.

0-056

Nemocniční vybavení ti připomíná všechny ty testy, které musela Lizzy podstoupit. Pohovor s psychologem, magnetická rezonance, rozbory krve… Co když si jen něco nalháváš a Lizzy nemá žádnou naději?

0-057

Probudíš se ve svém domě, na zemi, uvnitř rituálního kruhu. Ihned vyrazíš ven a pln naděje běžíš do nemocnice.

„Lizzy!“ S výkřikem vpadneš do jejího pokoje, avšak tvá dcera ti neodpovídá. Je stále v kómatu. Avšak na její tváři se rozlévá blažený úsměv. Ten úsměv znáš z minulosti. Stejný mívala na tváři, když byla společně s maminkou…

Po tváři ti stékají slzy. Lizzy jsi dal do opatrování Jennifer. Vrátí ti ji někdy?

KONEC HRY!

0-058

Jakmile nalezneš bezpečnou cestu umožňující pavoukovi pozřít všechny mouchy, vyřkneš řešení nahlas.

„Děkuji ti za radu!“ řekne pavouk. „Za pavučinou nalezneš něco, co tě odmění za tvou snahu.“

A skutečně, když sáhneš za pavučinu, vytáhneš list papíru. Je na něm napsán jakýsi alchymistický recept.

Odstraňte karty K-018 a K-067.
Vezměte si kartu K-085.

0-059

Uprostřed místnosti leží polovina rozlomené spiritistické tabulky. Prohlížíš si nádherně vyřezávaná písmena a přemýšlíš, kdo tabulku asi naposledy používal.

Pokud máte kartu K-033, přečtěte 0-066.

0-060

Ze všech stran si prohlížíš velkou vázu ve středu místnosti. Její povrch je pomalován několika symboly a červenými linkami tvořícími číslici.

0-061

Vytáhneš gumový zvon, který jsi dříve našel, a položíš ho mezi lebky…

„Konečně! Královo ztracené žezlo!“ vykřikne jedna z lebek. „Přistup blíže a vyber si svou odměnu.“

Stojíš nad mísou. Ve vodní hladině se zrcadlí obraz. Vidíš Lizzy, jak vychází z nemocnice a objímá tě.

Odstraňte kartu K-051.
Získáváte 2 akční disky.

0-062

Naskládáš na sebe nábytek a opatrně na něj vyšplháš. Dáváš si pozor, abys nespadl. Celá věž se kymácí, ale tvou váhu udrží. Dvířka máš nyní na dosah.

Odstraňte karty K-015, K-032, K-038, K-102 a K-111.
Vezměte si kartu K-096.

0-063

„Co… co jsi mi to provedl?“ zeptáš se Strážce a zavrávoráš.

„Já? Já neprovedl nic. Otázka je, co jsi to provedl TY? To ty jsi špatně rozhodl a věřil těm nejproradnějším Strážcům. Zklamal jsi Lizzy i sám sebe. Nezasloužíš si dál žít. A proto už se ani jeden z vás znovu neprobere.“

„Ne! Tys mi slíbil…“ pokoušíš se ještě vyslovit.

„Sladké sny, Samíčku!“

Tvůj zrak pohasíná. Strážce možná ještě něco říká, ale ty už nic neslyšíš. Cítíš, jak tvé tělo pohlcuje temnota, a o chvíli později už necítíš vůbec nic.

KONEC HRY!

0-064

Hledáš po kapsách něco, co by Strážce uspokojilo.

„Ano, já vím, nemáš nic, co bys mi mohl nabídnout,“ řekne pohrdavě Strážce.

„Prosím, přece musí existovat nějaký způsob, jak…“

„Bez oběti nemůže být rituál dokončen. Je mi líto, ale říkal jsem ti to snad už stokrát. Začíná mě to dost nudit, víš?“

Strážce luskne prsty, a nemocnice zmizí…

Přečtěte 0-102.

0-065
0-066
0-067
0-068
0-069
0-070
0-071
0-072
0-073
0-074
0-075
0-076
0-077

0-065

Dřez vypadá zvláštně, hlavně kvůli neobvyklému počtu kohoutků a odtoků. Jedním z kohoutků otočíš. Slyšíš, jak se voda valí potrubím, ale žádná nevytéká. Zkoušíš i další kohoutky se stejným výsledkem.

Vezměte si kartu K-115.

0-066

Dráha praskliny je stejná jako na té polovině spiritistické tabulky, kterou jsi našel dříve. Spojíš obě poloviny k sobě. Místnost se náhle zaplní stovkou různých hlasů, které prosí o záchranu a pomoc. Mezi nimi jasně rozpoznáš i Lizzyin hlas. Tak teď už víš, že se ubíráš správným směrem.

Odstraňte kartu K-033.
Získáváte 2 akční disky.

0-067

Přistoupíš k umyvadlu a všimneš si díry v podlaze. Zdá se, že někdo z podlahy vytrhl jednu dlaždici.

0-068

Vedle trezoru s barevným mechanismem zámku stojí židle pokrytá pavučinami. Smeteš je a povšimneš si, že je na ní něco napsáno.

Vezměte si karty K-102 a K-110.

0-069

Zacloumáš mříží, ale je uzamčená visacím zámkem na číselný kód. Za mříží je vyústění stoky. Pokoušíš se zaostřit do temnoty, ale neúspěšně. Ať už se tam skrývá cokoli, zůstává to neodhaleno.

0-070

Jennifer je k tobě obrácená zády. Všimneš si, že má na sobě ty růžové šaty, které jsi jí koupil k výročí. Ty stejné šaty, jež měla na sobě, když jsi ji nalezl mrtvou…

0-071

Probudíš se ve sklepě a ihned běžíš nahoru, abys zavolal do nemocnice. Představíš se a se strachem v hlase se ptáš na zdravotní stav své dcery.

„Je nám líto, ale Lizzyin stav je beze změny. Stále však děláme vše, co je v našich silách, aby se probudila," řekne lékař.

Se skloněnou hlavou jdeš pomalu do ložnice, když se najednou zastavíš ve dveřích. To přece nemůže být tvá ložnice… ta zarámovaná fotografie na stěně! Prohlížíš si ženu, která se na fotografii usmívá a objímá tě. Na ruce má snubní prsten.

S údivem kroutíš hlavou. To musí být nějaký vtip! Snažíš se rozvzpomenout. Ale ať se snažíš sebevíc, k té ženě na fotografii tě neváže ani jediná vzpomínka.

KONEC HRY!

0-072

Když jsi dal paroží do správné polohy, něco z jelení lebky vypadlo. Zvedneš ze země kovové ozubené kolo s číslicemi. Vypadá trochu jako ciferník nějakých neobvyklých hodin.

Odstraňte kartu K-058.
Vezměte si kartu K-097.

0-073

Na nádrži je u splachovadla přilepený kousek růžového papíru. Vypadá to trochu jako násobicí tabulka. Díváš se na ni pozorněji a přemýšlíš nad tím, jaký je mezi sloupci a řádky vztah.

Vezměte si kartu K-053.

0-074

Rozvineš koberec pokreslený čtverci a mřížkou, která je nachystána k vyplnění. Je to jedna z oblíbených Lizzyiných šifer. Jmenuje se „skákající čtverce". Díváš se na černá políčka a přemýšlíš nad pravidly jejich pohybu. Teď lituješ, že jsi nedával víc pozor, když tvá dcera tuhle šifru luštila.

Vezměte si kartu K-056.

0-075

Pomocí železné tyče shodíš klíč visící u stropu. Podaří se ti to na první pokus. Zvedneš klíč ze země a ihned ho poznáš. Je to klíč k zásuvce Lizzyina stolu.

Odstraňte karty K-037 a K-057.
Vezměte si kartu K-012.

0-076

Když si prohlížíš mechanismus na stěně, povšimneš si, že zde několik prvků chybí. Po chybějících součástkách zůstaly pouze tmavé obrysy.

Vezměte si kartu K-041.

0-077

Tabulka na zdi vypadá omšele. Jsou na ní znázorněny úsečky v různých úhlech a k nim jsou přiřazeny číslice. Společně vytvářejí jakousi síť, která ti nedává žádný smysl. Zdá se, že k tomu, abys tuto šifru rozluštil, budeš ještě něco potřebovat.

Vezměte si kartu K-067.

0-078
0-079
0-080
0-081
0-082
0-083
0-084
0-085
0-086
0-087

0-078

Přijdeš k Jennifer blíž. Na podlaze vidíš lahvičku s léky, které brala Lizzy, když byla malá.

„Já to vlastně nechtěla udělat, Same," zašeptá najednou tvá žena. V jejích očích vidíš smutek, ale i odhodlání. „Měli jsme být spolu šťastní… ta kniha mi to slíbila. A teď konečně budou duchové muset dodržet slovo," říká s neobvyklou jistotou.

Pohlédne na tebe a vyndá něco z kapsy.

Vezměte si kartu K-006.

0-079

Přijdeš k mříži na zdi a prohlédneš si stoličku, která stojí poblíž. Na sedátku je cosi napsáno.

Vezměte si kartu K-111.

0-080

Odemkneš zámek a zachráníš Jennifer. Lékař i s klíčem zmizí. Jennifer se ti vrhne do náručí.

„Všechno nejlepší. To je ode mě a od Lizzy. Dárek od nás obou."

Pustí se tě a předá ti růžovou krabičku ovázanou zelenou stužkou s nápisem VŠECHNO NEJLEPŠÍ, TATI! Dárek si vezmeš a chceš poděkovat, ale Jennifer zmizí a jsi opět sám.

Odstraňte karty K-026 a K-092.
Vezměte si kartu K-021.

0-081

Přistoupíš k chrliči, který ve svých prackách drží malý kotlík. Tvou pozornost upoutá jazyk kamenné obludy, který se pomaličku hýbe. Zdá se, že si chrlič olizuje tlamu. Pomalu se odvracíš, když tě zastaví pohybem pařátu. Natahuje k tobě lžíci a prosí o nějaké jídlo.

Můžete odstranit libovolný počet karet se symbolem .
Za každou takto odstraněnou kartu získáte 3 akční disky.

0-082

Dokončíš odříkávání zaklínací formule a před očima se ti začnou objevovat barevné obrázky. Některé z nich by mohly patřit Lizzy. Záplava barev a tvarů ti po chvíli způsobuje bolest hlavy. Zavřeš oči, aby ses z toho zmatku na chvíli vymanil, a když je znovu otevřeš… jsi na jakémsi zcela neznámém místě.

Odstraňte nevyužité akční disky. Nebojte se, v dalších lokacích je opět získáte.
Odstraňte karty K-017, K-025, K-045 a K-047.
Odstraňte karty stávající lokace a kartu plánu lokace včetně umístěných akčních disků.
Přečtěte 0-015.

0-083

V ruce držíš klíč a přemýšlíš, koho osvobodit. Máš věřit Jennifer, nebo Lizzyinu lékaři?

Odstraňte kartu K-054.
Vezměte si kartu K-026

0-084

Vzduch kolem tebe najednou zhoustne. Někdo se dotkne tvé paže, ale když se otočíš, vidíš jen mizící obrys stínové postavy. Cosi drží v rukou. Lizzyiny věci! Vystrašeně se rozhlížíš. Ať už to byl kdokoli, alespoň že nestihl sebrat pana Mazlíka. Anebo si to aspoň myslíš.

Odstraňte karty K-063, K-077 a K-113.
Vezměte si kartu K-016.
Pokud máte kartu se symbolem , přečtěte 0-127.

0-085

Pomalu přijdeš k Jennifer. Má nepřítomný pohled. Položíš jí ruku na rameno.

„Jennifer, jsi to opravdu ty?"

Zachvěje se. Vypadá, jako by spatřila ducha.

„Co se to děje, Same? Neměl bys tu být… Neříkej mi, že jsi taky…" zavrtí nervózně hlavou. Oči se jí zalijí slzami. Chceš něco říci, ale ona tě předežene.

„Je to všechno má vina. Provedla jsem rituál z té knihy… O něco jsem požádala. A každá žádost má svou cenu. Pamatuješ si, jak jsem začala mít ty migrény? To všechno kvůli tomu rituálu. Strážci mě zklamali a…"

Snažíš se ji uklidnit tak, jak jsi to vždycky dělával, tím, že ji vískáš ve vlasech. Jennifer se ti zadívá přímo do očí.

„Je mi to tak líto, Same…"

Vezměte si kartu K-066.

0-086

Z police se na tebe dívá známý plyšák – pan Mazlík. Lizzy tuhle hračku dostala od Jennifer ke čtvrtým narozeninám. Byla to její oblíbená hračka a také poté, co Jennifer odešla, nejdůležitější vzpomínka na matku. S úsměvem se po plyšové hračce natáhneš. Je milé vidět zde známou „tvář".

Vezměte si kartu K-077.

0-087

Pozorně si pohár prohlédneš a opatrně přičichneš k podezřele vypadajícímu obsahu. Najednou máš pocit, že kdosi převzal kontrolu nad tvýma rukama. Pozvedneš pohár k ústům a hltavě piješ… A téměř okamžitě cítíš, jak se ti vrací tvá síla.

Odstraňte kartu K-084.
Získáváte 2 akční disky.

0-088
0-089
0-090
0-091
0-092
0-093
0-094
0-095

0-088

Probudíš se v jakémsi podivném kruhu. Netušíš, kdo ho nakreslil ani proč. Dostaneš se do chodby a bez povšimnutí projdeš kolem nějakého dětského pokoje. Je to celé zvláštní. Čí je to dům a proč jsi tady? Někde tady zvoní telefon, ale nevšímáš si jej. Zrovna když chceš vyjít z domu, spustí se záznamník a je slyšet čísi vzrušený hlas.

„Pane Kowalsky, přijeďte prosím ihned do nemocnice. Vaše dcera… probudila se! Dám vám ji k telefonu… Lizzy, tatínek není zrovna doma, nechceš mu nechat nějaký vzkaz?“

„Mám tě moc ráda, tati,“ slyšíš neznámý dětský hlas.

Zavrtíš hlavou.

Na malou chvíli zalituješ, že jsi nikdy neměl děti.

KONEC HRY!

0-089

Otevřeš oči a spatříš, že jsi zpět ve sklepení a ležíš uprostřed rituálního kruhu. Ihned vyrazíš co nejrychleji do nemocnice.

Vstoupíš do jejího pokoje a vidíš, že je vzhůru a sedí na kraji postele. Běžíš k ní a vezmeš ji do náručí. Ještě nikdy jsi ji neviděl tak šťastnou.

„Tys mě zachránil, tati! Všechno si to pamatuju… vím, co se stalo.“

Zmateně se na ni podíváš: „Jak to myslíš, zlatíčko?“

„Vím všechno! O tobě. A o mámě! A čím vším sis musel projít. I to, že ses vzdal pana Mazlíka.“

Význam jejích slov ti uniká, nevíš, co na to říct a jak se zachovat, ale vypadá to, že tvá dcera ještě nedomluvila.

„Tati… já už jsem v bezpečí. Ale musíme se vrátit zpátky pro mámu!“

KONEC HRY!

0-090

Přistoupíš blíž k lékaři a tvé ženě. Oba jsou připoutáni řetězy ke zdi, mlčí, ale roubíky nemají. Snažíš se je osvobodit, ale nejsi dost silný na to, abys řetězy zpřetrhal. Budeš muset najít jiný způsob.

Vezměte si kartu K-054.

0-091

Vytočíš číslo a v telefonu uslyšíš svůj vlastní hlas: „Ahoj, zlato. Mám trochu obavy o tu naši malou. Říká, že se necítí moc dobře. Mohla bys ji vzít dneska k doktorovi? Miluju tě. Ahoj.“

Vzpomeneš si, že jako malá mívala Lizzy často náhlé návaly únavy. To bylo ještě dlouho předtím, než Jennifer zemřela. Jak jsi na to mohl zapomenout? Tvé myšlenky náhle přeruší poryv větru a zaskřípění. Zdá se, že mříž v okně se otevřela.

Odstraňte karty K-013 a K-103.
Vezměte si kartu K-028.

0-092

Jennifer se ti ihned vrhne do náručí a tiskne se k tobě tak pevně, jak to jen jde.

„Udělala jsem chybu, ale ještě můžeme všechno napravit,“ řekne a snaží se potlačit smutek. Vytáhne z kapsy Lizzyinu kojeneckou láhev. „To je ta poslední věc, co mi po ní zbyla. Vezmi si ji, prosím.“

Vezmeš si láhev. Chceš Jennifer poděkovat, ale její pohled se najednou upře do prázdna, jako by s předáním předmětu ztratila i kus sebe sama. Na nic nereaguje, jen bezmyšlenkovitě zírá na svůj odraz v zrcadle.

Odstraňte kartu K-066.
Vezměte si karty K-090 a K-106.

0-093

Listuješ stránkami Knihy. K provedení rituálu bude třeba ještě pár věcí – něco, čím lze na zem nakreslit kružnici, svíčky a nějaký předmět mající pro osobu, kterou chceš nalézt, velký význam. Získat ty první věci nebude problém. Křída by měla být někde poblíž stolu. Svíčky by měly být v trezoru. Ale ta poslední věc… jaká věc byla pro Lizzy tak důležitá?

Vezměte si kartu K-017.
Rozhodněte se, kam budete chtít jít – umístěte akční disk na vybrané pole na kartě plánu lokace a přečtěte nahlas odpovídající odkaz v Knize příběhů.

0-094

Obklopí tě temnota a ihned si uvědomíš, že se nacházíš v podkroví. A tentokrát zde nejsi sám. S hrůzou si povšimneš dvou povědomých postav připoutaných řetězy ke zdi. Je to Jennifer a její lékař. Nejprve se snažíš dostat se k nim blíž. Oni však mlčí, jen jejich zrak putuje po místnosti, jako by se snažili tě svým pohledem na něco upozornit. Sleduješ směr jejich pohledů. Všimneš si chrličů ve dvou rozích místnosti.

Odstraňte, pokud je máte, karty K-068 a K-090.
Vezměte si karty lokace L-02 a L-05.
Vezměte si kartu K-040.
Připravte lokaci dle kartý plánu lokace.
Získáváte 1 akční disk.

0-095

Toaleta se nachází na vyvýšeném stupínku, jako by to byl trůn. Po obou stranách leží lebky.

„Aha, to jsi ty. To se dalo čekat. Kdo jiný by lezl do téhle vzpomínky,“ řekne jedna z lebek.

„Tiše, nemluv s tím člověkem, Strážci se budou zlobit!“ zakřičí podrážděně druhá lebka.

První lebka si výbuchu hněvu nevšímá. S klidem k tobě promluví: „Ztratily jsme královo žezlo. Neviděl jsi ho někde?“

Pokud máte kartu K-051, přečtěte 0-061.

0-096

Z převržených lahviček vytékají do špinavé vany různobarevné tekutiny.

Snažíš se lahvičky opět postavit, ale náhlý poryv větru je vždy opět shodí. Máš podezření, že ty barvy z nich nikdy nepřestanou téct.

Vezměte si kartu K-088.

0-097

Pohneš ručičkami a všechny hodiny začnou tikat. Postupně z každých hodin vyletí mechanická kukačka. Jen v posledních hodinách žádná kukačka není. Místo ní vypadne z dvířek na zem malá knížka.

Odstraňte karty K-020, K-043, K-060 a K-108.

Vezměte si kartu K-112.

0-098

Dokončíš odříkávání zaklínací formule a cítíš, jak vzduch kolem tebe těžkne. Zdá se ti, že ve sklepení náhle stoupá teplota. Vidíš rozmazané obrysy jakýchsi podivných bytostí. Blíží se k tobě. Zamrkáš, a vše ve vteřině zmizí a jsi zase sám… na jakémsi neznámém místě.

Odstraňte nevyužité akční disky. Nebojte se, v dalších lokacích je opět získáte.

Odstraňte karty K-017, K-025, K-047 a K-107.

Odstraňte karty stávající lokace a kartu plánu lokace včetně umístěných akčních disků.

Získáváte 1 akční disk.

Přečtěte 0-015.

0-099

Sáhneš po Lizzyině oblíbené pastelce. S ní nakreslila Lizzy svůj první obrázek, který jsi pak bohužel nedopatřením polil džusem, a tím jej zničil. Dobře si pamatuješ její slzy i její nazlobený pohled. Nikdy předtím jsi neviděl Lizzy takhle se zlobit. Aby sis ji udobřil, koupil jsi jí celou sadu nových pastelek. Ale ona vždy nejraději malovala obrázky s touhle.

Odstraňte kartu K-117.

Vezměte si kartu K-045.

0-100

Z kapsy vytáhneš hnědou lahvičku s Lizzyinými léky. Možná bys mohl ještě jednou zkusit lékařství důvěřovat. Strážce léky zvědavě pozoruje.

„Dej mi je a já budu Lizzyin doktor.“

Vezme si od tebe léky a přistoupí k Lizzy. Odšroubuje uzávěr lahvičky a vysype si na dlaň několik pilulek. Zakloní Lizzy hlavu a otevře jí ústa. Vloží jí jednu z pilulek do úst a masírováním hrdla způsobí, že ji polkne.

Díváš se na Lizzy s nadějí a čekáš na jakoukoliv změnu.

„Proč se nic neděje?“ zeptáš se Strážce.

„Bude chvíli trvat než léky zaberou! A co se týká opatrování… tvá dcera měla velké štěstí, že jsi neuvěřil falešné matce. A teď bude Lizzy potřebovat pomoc té pravé,“ říká a ukazuje na Jennifer, která se nad dcerou sklání.

„Teď už se můžeš probudit, Lizzy. V tomhle světě už bude všechno v pořádku,“ slyšíš hlas své ženy a cítíš, jak ztrácíš vědomí.

Přečtěte 0-057.

0-101

Defibrilátor ležící na zemi se ničím neliší od běžného záchranářského vybavení. Křivka EEG na obrazovce odpovídá sotva slyšitelnému srdečnímu tepu. Přejíždíš prsty po tlačítkách přístroje. Máš dojem, že se rytmus srdečního tepu trochu stabilizoval.

Vezměte si kartu K-002.

0-102

Máš pocit, jako by ses propadal pozvolna do nicoty.

„Nebudeš tam sám, mnozí další zklamali před tebou. Ubohé duše věčně bloudící ve svých vzpomínkách, neustále hloubající nad svými chybami. A poté vše zapomenou a budou se znovu a znovu dopouštět těch samých chyb. Nikdy to neskončí,“ slyšíš hlas Strážce.

Pomalu odchází a ty se jej snažíš dohnat, ale tvé tělo je najednou příliš těžké a cosi tě stahuje dolů.

„Ne, počkej, já něco najdu… Vrátím se zpět ve svých vzpomínkách a učiním oběť!“ křičíš, ale nikdo neodpovídá. A máš takový zvláštní pocit. Jako by se tohle stalo už mnohokrát předtím…

KONEC HRY!

0-103

Vložíš kód a těžké dveře trezoru se pomalu otevřou. Za nimi vede další chodba. Ohlédneš se za sebe na Jennifer, ale ta se stále jen nepřítomně dívá do zrcadla a brouká si ukolébavku. Nejsi si jistý, co dělat. Měl bys ji opustit a jít dál?

Odstraňte karty K-005, K-008, K-065, K-080 a K-087.

Vezměte si kartu K-036.

0-104
0-105
0-106
0-107
0-108
0-109
0-110
0-111
0-112
0-113

0-104

Vstoupíš do dalšího tunelu. Před sebou spatříš modrou a červenou záři. Připomíná ti to blikající světla sanitky.

„V tomhle stavu jste ji nalezl? Vzala si něco?“ slyšíš v temnotě hlas lékaře.

„Prášky proti migréně. Hodně tím trpěla… mohla se jimi předávkovat, doktore?“

Otázka zůstala viset ve vzduchu a ty si najednou vybavíš, jak jsi nalezl Jennifer na podlaze koupelny… A zatím tunel končí, zvuky se ztrácejí a ty se objevíš v místnosti až podezřele podobné tvé kuchyni. Prohlížíš si místo, odkud jsi sem přišel, ale místo chodby vidíš jen malé schodiště ve skříňce pod dřezem.

Odstraňte kartu K-071.
Odstraňte karty stávající lokace a kartu plánu lokace včetně umístěných akčních disků.
Odstraňte, pokud je máte, karty K-013, K-028, K-058, K-064 a K-103.
Vezměte si karty lokace L-04 a L-11.
Vezměte kartu K-100.
Připravte lokaci dle karty plánu lokace.
Získáváte 3 akční disky.

0-105

Po Strážci tu zbyla jen kaluž zeleného slizu na podlaze. Chvíli přemýšlíš nad tím, kde už jsi podobnou tekutinu viděl… a co by se s ní dalo dělat.

Pokud máte kartu K-084, přečtěte 0-087.

0-106

Rodokmen kreslený dětskou rukou. Chybí v něm jedna osoba. Z nějakého důvodu byla vypálena i s datem úmrtí.

Vezměte si kartu K-004.

0-107

V rohu místnosti je opřena zavřená rakev. Zkoušíš nadzdvihnout víko, ale ani se nehne. Při podrobnějším zkoumání vidíš ve dřevě malé praskliny.

Vezměte si kartu K-120.

0-108

Upíráš svou pozornost na samolepicí poznámkové lístky přilepené na zdi. Podobné jsi používal, když jsi nechával Jennifer vzkazy na ledničce. Tyhle papírky jsou ale prázdné a z nějakého důvodu je kdosi uspořádal do tvaru pyramidy.

Vezměte si kartu K-061.

0-109

„Tati?“ zaslechneš slabý hlas.

Jsi v nemocničním pokoji společně se Strážcem. Lizzy tě pozoruje z kraje postele. Mne si unavené oči. Přiběhneš k ní a vezmeš ji do náruče.

„Tatínku, co se to stalo… jak dlouho jsem spala? Jennifer? Maminko!“

S překvapením si uvědomíš, že Jennifer stojí vedle tebe. Něco není v pořádku. Jennifer je přece mrtvá a Lizzy… proč je jí najednou zase devět?

„Zaplatil jsi dost, abys mohl zůstat se svou rodinou, ale ne tolik, abys s nimi mohl žít. Vzdal ses příliš cenné vzpomínky, a proto tvá mysl zůstane v našem světě,“ řekne Strážce a ukáže na stěnu pokoje. Spatříš zde další obraz, tvé tělo ležící bezvládně uprostřed rituálního kruhu.

„Ne, to ne!“ snažíš se protestovat, ale Jennifer tě chytí za ruku. Lizzy tě vezme za druhou ruku. Cítíš teplo jejich prstů, a najednou už protestovat nechceš.

Možná, že v tomhle světě budete opravdu všichni šťastní.

KONEC HRY!

0-110

Povrch vázy je pokryt širokými ornamentálními pruhy tvořícími řady opakujících se geometrických vzorců. Chvíli se na ně díváš. Zdá se ti, že mezi nimi vidíš číslo.

0-111

Vzpomínáš si, že už jsi někde podobný předmět viděl. Lahvička s Lizzyiným lékem. Nebyla někde mezi rozsypanými pilulkami tvé ženy?

„Musíš si ji vzít a vypít ve správný okamžik,“ říká Jennifer.

„Co je to?“ zeptáš se váhavě.

„Věř mi, Same. Všechno bych ti řekla, kdybych mohla… ale oni poslouchají.“

Jennifer se nervózně rozhlíží, jako by skutečně čekala, že vás někdo odposlouchává. Najednou ustrne a zcela zmlkne. Zdá se, jako by usnula.

Odstraňte kartu K-006.
Vezměte si kartu K-050.

0-112

Koupelnou se náhle rozezní veselé ptačí švitoření. Vypadá to, že vychází z jedněch hodin. Jejich ciferník rozhodně neukazuje správný čas.

Vezměte si kartu K-020.

0-113

Lahvičky na pracovní desce vypadají jako ty baňky a zkumavky z Malého chemika, se kterým jste si s Lizzy hráli, když byla malá. Na každé z nich je popisek, ale žádný z nich nedokážeš přečíst.

Pokud máte kartu K-085, přečtěte 0-142.

0-114
0-115
0-116
0-117
0-118
0-119
0-120
0-121
0-122
0-123
0-124

0-114

Pohlédneš z okna a spatříš noční oblohu posetou hvězdami. To už je opravdu noc? Oblaka na nebi se ani nehnou, a když je zkoumáš blíže, vypadají jako namalovaná. Když se od okna odvracíš, povšimneš si otvoru po klíce. Zajímavé… co by bylo vidět, kdybys okno mohl otevřít?

Pokud máte kartu K-042, přečtěte 0-156.

0-115

Vytáhneš dárek z kapsy. Strážce je spokojený s tím, co vidí, a přikývne.

„Ty mi dáváš svůj narozeninový dárek? Jak šlechetné! Velmi šlechetné. A zde je tvá odměna.“

Ukáže na nemocniční lůžko tvé dcery. Lizzy pomalu otvírá oči a rozhlíží se po místnosti.

Přečtěte 0-170.

0-116

Mezi odpadky se cosi blýská. Prohrabeš se hromadou a vytáhneš odtud ozubené kolečko. K čemu asi slouží?

Vezměte si kartu K-105.

0-117

Získaným klíčem jsi odemkl zásuvku. Jak jsi očekával, uvnitř najdeš krabici s křídou, kterou potřebuješ k provedení rituálu.

Odstraňte karty K-012 a K-122.
Vezměte si kartu K-047.

0-118

Druhá postel patří Johnovi. Je stejně starý jako Lizzy a do nemocnice jej přijali jen pár dní před ní. Rychle se spřátelili a celé hodiny si povídali o svých oblíbených knížkách. John pak Lizzy pravidelně navštěvoval dál i poté, co jej z nemocnice propustili.

0-119

Nahlas vyslovíš heslo a za postýlkou se otevře skrytá zásuvka. Sáhneš dovnitř a vytáhneš balení sunaru.

Odstraňte karty K-068 a K-090.
Vezměte si kartu K-049.

0-120

Nahlédneš do otevřené zásuvky. Je prázdná. Zrovna se chystáš otevřít druhou zásuvku, když zazvoní telefon. Zvedneš sluchátko.

„Ano?“

Slyšíš jen bzučení. Funguje ten telefon vůbec? Prohlížíš si telefonní číselník. Je na něm symbol oka. Vytáhneš navštívenku Lizzyina lékaře. Vytočíš číslo, ale místo jeho hlasu se jen ozve hlášení, že volané číslo neexistuje.

Vezměte si kartu K-013.

0-121

Skrz dvířka skříňky projdeš do další místnosti. Visací zámek na dveřích za tebou zacvakne. Místnost vypadá, jako by vznikla spojením dvou jiných místností – tvé a Lizzyiny ložnice. Zdá se ti, že vidíš stín sebe sama, jak konejší stín Jennifer ležící na posteli. Vzpomínáš si, jak jste se dlouho neúspěšně pokoušeli o dítě. Když konečně otěhotněla, lékaři byli velmi překvapení. Podle nich Jennifer děti mít nemohla.

Odstraňte kartu K-023.
Odstraňte karty stávající lokace a kartu plánu lokace včetně umístěných akčních disků.
Odstraňte, pokud je máte, karty K-003, K-018, K-067 a K-072.
Vezměte si karty lokace L-12 a L-17.
Vezměte si kartu K-074.
Připravte lokaci dle karty plánu lokace.
Získáváte 4 akční disky.
Umístěte jeden z dostupných akčních disků na pole B3.
Přečtěte 0-074.

0-122

Místností se šíří zvuk praskajících dřevěných prken. Na rakvi se objevují větší a větší praskliny. Pak se víko rozskočí na dva kusy a objeví se za ním temná chodba vedoucí k dalšímu portálu. Můžeš zde ještě zůstat, nebo pokračovat do další místnosti.

Odstraňte kartu K-120.
Vezměte si kartu K-023.

0-123

Pohled na šibenici na tebe působí úzkostlivě. Jedno z lan je přetrženo, jako by se něco utrhlo i s oprátkou.

Vezměte si kartu K-073.

0-124

Vložíš kód do zámku trezoru. Uvnitř jsi objevil malé schůdky.

Odstraňte karty K-069, K-070, K-079, K-095 a K-110.
Vezměte si K-032.

0-125
0-126
0-127
0-128
0-129
0-130
0-131
0-132
0-133

0-125

Vezmeš si pana Mazlíka, Lizzyina oblíbeného plyšáka. Dostala jej od mámy ke čtvrtým narozeninám. Pan Mazlík vás pak doprovázel na všech výletech a procházkách. Když Jennifer zemřela, stala se pro Lizzy ta hračka ještě důležitější. Když nad tím tak přemýšlíš… jak to, že se nakonec ocitla na dně truhly?

Odstraňte kartu K-117.
Vezměte si kartu K-107.

0-126

Rituální kruh se zdá být neporušen. Uprostřed leží kniha. Zdá se ti, jako by se jejími stránkami pomalu probírala neviditelná ruka. Shýbneš se a dotkneš se jedné chvějící se stránky. Nic se však neděje.

0-127

Zadíváš se na Lizzyino nemocniční lůžko a plně si uvědomuješ, že jsi teprve na počátku své cesty. Náhle za sebou ucítíš závan větru. Ohlédneš se a vidíš, že na místě zrcadla se otevřel nový portál. Bohužel však nevidíš, kam portál vede. Četl jsi o tomto druhu průchodu v Knize a víš, že pokud jím projdeš, není cesty zpět. Měl by ses vydat kupředu, nebo se zde ještě chvíli zdržet?

Odstraňte kartu K-022.
Vezměte si kartu K-094.

0-128

Odtrhneš kus papíru přilepený ke stěně. Je na něm naškrábán vzkaz „NEVĚŘ JIM“. Vybaví se ti nedávný rozhovor s jedním ze Strážců. Možná je to tak lepší, že tě tady Strážce nechal o samotě.

0-129

Na stěně vidíš křídou načmárané rovnice. Poznáváš svůj vlastní rukopis, takže je to nějaká šifra, aby sis něco poznamenal a Lizzy o tom nevěděla. Usměješ se pod vousy. Jakmile jsi začal dávat Lizzy číselné hádanky, přestala mít ve škole problémy s matematikou.

Vezměte si kartu K-035.
Toto je karta s HÁDANKOU – podívejte se do aplikace.

0-130

Ukážeš Lucianovi znetvořenou verzi pana Mazlíka. S díky se na tebe usměje.

„Já věděl, že tady někde musí být. To jsem rád, že jsi jej našel.“

Lucian si od tebe hračku vezme. Prohlíží si ji, jako by měla každou chvíli obživnout.

„Usnul, už je tady v té vzpomínce příliš dlouho. Chvíli mu zabere, než se zase probere. Hračky už jsou takové… A lidé koneckonců taky…“

Lucian se na tebe chvíli zahledí.

„Jen dál hledej, jsi na správné stopě,“ řekne a vypaří se i s panem Mazlíkem.

Odstraňte kartu K-016.
Získáváte 2 akční disky.
Pokud je pole B2 prázdné, umístěte sem ze zásoby akční disk. Toto pole je nyní zablokované.

0-131

Zahradní nářadí opřené vzadu u zdi má svá nejlepší léta již za sebou. Měl jsi v plánu je opravit nebo koupit nové, ale nikdy ses k tomu nakonec nedostal. Sáhneš po lopatě, která vypadá docela dobře, ale ukáže se, že má zlomenou násadu. Polovina nástrojů s hlasitým lomozem popadá na zem.

0-132

Zadáš kód a slyšíš pohyb kovových součástek. Zásuvka u telefonu se prudce otevře. Uvnitř nalezneš kličku od okna. Prohlédneš si mříž, ale klika k ní nepasuje.

Odstraňte karty K-028 a K-116.
Vezměte si kartu K-042.

0-133

Vytáhneš Lizzxinu kojeneckou láhev. Díváš se na ni a připomínáš si, co ti řekla Jennifer. Měla se ti k něčemu hodit. Myslela tím tohle? Pohlédneš na Strážce, který lahvičku přímo hltá očima.

„Pokud ti dám tohle, vrátíš mi mou dceru?“

„Získáš to, co jsi nikdy neztratil,“ odpoví záhadně. „Budeš šťastný, to ti slibuju.“

Předáš lahvičku Strážci. Okamžitě pocítíš, jak se nemocniční pokoj kolem tebe zaostřuje a stává se skutečnějším.

„Vzdát se vzpomínky na něčí dětství… na to, jak Lizzy kojila její matka, jak ses ji snažil utišit, když plakala… Taková oběť si žádá velkou odvahu…“ slyšíš tichý Strážcův hlas, „ale je to i velká pošetilost… svěřil jsi nám tím do opatrování celou rodinu!“

Přečtěte 0-109.

0-134
0-135
0-136
0-137
0-138
0-139
0-140
0-141
0-142
0-143

0-134

„Je mi to líto, ale nemohu ti odpustit," řekneš a cítíš, jako bys s každým vyřčeným slovem ztrácel kus sebe sama.

„Chápu… a mrzí mne, že jsem nemohla jednat jinak. Chtěla jsem, abychom byli všichni šťastní," odvětí smutně. Po tvářích jí opět stékají slzy. Odstoupí od tebe a máš opět pocit, jako by patřila do jiného světa. „Snažila jsem se ji vychovat nejlíp, jak jsem dokázala… ale ona měla vždycky raději tebe. Vezmi si tohle."

Jennifer ti podá fotku, na kterou Lizzy napsala „Nejlepší táta na světě". Chceš Jennifer poděkovat, ale už tě neslyší. Vypadá jako mrtvá. Nehybně zírá do zrcadla před sebou.

Odstraňte kartu K-066.
Vezměte si karty K-027 a K-090.

0-135

Odraz v zrcadle na tebe působí znepokojivým dojmem. Nevidíš v něm sebe, jen předměty, které tě obklopují. Jako bys tady ani nebyl. Přistoupíš k zrcadlu blíž. Ani s okolím není všechno v pořádku.

Vezměte si kartu K-029.

0-136

Projdeš portálem. Ocitneš se v Lizzyině pokojíčku. Jennifer stojí uprostřed a stále dokola si brouká ukolébavku. Přeběhne ti mráz po zádech. Vzpomínáš, že když byla Lizzy jen pár měsíců stará, nechával jsi starost o ni zcela na Jennifer. Měl jsi tolik práce, že jsi často do pokojíčku za celý den ani jednou nešel…

„Jennifer…"

Zkoušíš k ní promluvit, ale nezdá se, že by tě slyšela.

Odstraňte kartu L-08.
Vezměte si kartu lokace L-09.
Vezměte si karty K-019 a K-055.
Připravte lokaci dle karty plánu lokace.
Získáváte 2 akční disky.

0-137

Stůl i skříňka pod ním jsou omotány řetězy tak hustě, že se ani nehnou. U visacího zámku spojujícího řetězy je pověšena cedulka s nějakými symboly.

Vezměte si kartu K-083.

0-138

Nahlédneš do skříňky a dojde ti, že vrátit se nelze. Při pozornějším pohledu je zjevné, že schodiště je ve skutečnosti jen nakreslené. Dotkneš se povrchu stěny, ale tentokrát k tobě nepromluví ani tě nenechá projít.

0-139

Léky na podlaze ti připomenou, za jakých okolností jsi našel Jennifer. Ležela na podlaze a kolem ní byla rozházena spousta různobarevných pilulek… Asi léky na ty její bolesti hlavy. Musely se vysypat z lahvičky předtím, než ztratila vědomí.

0-140

To musí být nějaký přelud! Na stěně před tebou je Lizzyina úplně první kresba její oblíbenou pastelkou. Tu kresbu jsi zničil, když jsi na ni ve spěchu při odchodu do práce převrhl sklenici džusu. Přemýšlíš nad tím, jaké další Lizzyiny věci zde ještě nalezneš.

Vezměte si kartu K-063.

0-141

Předáš pana Mazlíka Strážci. Ten si hračku prohlíží ze všech stran, jako by se snažil odhadnout její cenu.

„Chceš mi dát tohle za to, že probudím Lis?"

„Lizzy," opravíš jej.

„Ano, jistě, Lizzy," napraví Strážce rychle svou chybu. „Víš, že ta hračka má pro ni velikou cenu? Nikdy už nebude mít nic, co by pro ni mělo větší cenu. Ale je to tvé rozhodnutí," řekne a luskne prsty.

Přečtěte 0-089.

0-142

Díky získanému receptu můžeš rozluštit značky na lahvičkách. Vezmeš si dvě z nich a opatrně smícháš jejich obsah. Namodralá tekutina příjemně voní a láká tě k ochutnání. Chutná jako Lizzyino oblíbené cukroví.

Odstraňte kartu K-085.
Získáváte 2 akční disky.

0-143

Projdeš portálem a zhoupne se ti žaludek. Ale rychle se vzpamatuješ. S překvapením si uvědomíš, že znovu stojíš uprostřed rituálního kruhu. Okolí se trochu vlní a zrak se rozostřuje.

„To je tvá první cesta mezi vzpomínkami?" zaslechneš za sebou hlas. Někdo přichází zpoza černého závěsu. Pomalu se zhmotňuje, prozatím vidíš jen tmavý obrys postavy. „Řekl bych, že tohle je tvé," řekne postava.

Pohlédneš na stránku, kterou drží v ruce. Ihned poznáš, že byla vytržena z Knihy.

Odstraňte kartu K-094.
Odstraňte karty stávající lokace a kartu plánu lokace včetně umístěných akčních disků.
Odstraňte, pokud je máte, karty K-002, K-010, K-061, K-063, K-109 a K-113.
Vezměte si kartu K-014.

0-144
0-145
0-146
0-147
0-148
0-149
0-150
0-151
0-152
0-153

0-144

Na monitoru EKG vidíš pravidelný signál. Jako by někomu tlouklo srdce celou věčnost. Ty barevné křivky tě znervózňují. Přístroj není k nikomu napojen. A navíc přívodní kabel elektřiny je v půlce přeřezán.

Vezměte si kartu K-109.

0-145

Bytost se na tebe podívá. V její tváři se zračí překvapení.

„Aha, takže jsi už byl varován, abys Strážcům nevěřil. To je dobře. Oni umí být opravdu zákeřní," řekne a zmačká stránku Knihy tak, až se zcela rozpadne v prach. „Hledám svého kamaráda, ale jestli to správně chápu, ty mi pomoct nehodláš, co?"

Nic na to neříkáš. Strážce pokrčí rameny.

„To jsem si myslel. Tak já zase jdu… a mimochodem, pozdravuj Jennifer."

Vytřeštíš oči a chceš na něj něco zavolat. Ale postava již zmizí za černým závěsem a nechá tě samotného. Jediné, co ti zbývá, je následovat jej.

Odstraňte kartu K-014.
Vezměte si karty lokace L-03 a L-14.
Vezměte si kartu K-031.
Připravte lokaci dle karty plánu lokace.
Získáváte 4 akční disky.
Umístěte jeden z dostupných akčních disků na pole D2.
Přečtěte 0-011.

0-146

Za oknem vidíš měsíc v úplňku. Přemýšlíš o uběhnutém čase. Jak dlouho už tu vlastně jsi? Hodiny? Dny? Možná, že celé měsíce. Vzpomněl sis, že se v Knize psalo, že v jiných dimenzích může čas plynout různými způsoby.

0-147

Z rohu koupelny se ozve zavrzání pomalu se otvírajících dvířek. Jedna z kukaček se marně snaží dostat ven z hodin.

Vezměte si kartu K-043.

0-148

Zadáš správnou kombinaci a visací zámek se odemkne. V truhle jsou Lizzyiny oblíbené hračky. Ke každé z nich váže tvou dceru silné citové pouto. Dospělí měli většinou zakázáno na její věci sahat. Navíc si nejsi vůbec jistý, kterou věc bys měl vybrat.

Odstraňte karty K-011, K-089 a K-101.
Vezměte si K-117.

0-149

„Nikdy jsi nebyl moc dobrý otec," prohlásí Strážce.

„Vrať mi ji zpátky!" křičíš na něj.

„Lizzy je volná. Tím, že jsi mi předal ten obrázek, jsi ji vysvobodil z mé moci. Ale ty zůstáváš tady, Same. Ty i tvé vzpomínky nám teď patříte."

Chceš se ozvat, ale z úst ti nevyjde ani slovo. Nemocnice zmizí a ocitneš se zpátky v portálu. Máš pocit, jako bys padal do bezedné propasti. Padáš stále hlouběji a hlouběji… vstříc neznámému děsivému světu nočních můr.

KONEC HRY!

0-150

Koberec na podlaze je pokryt barevnými nečitelnými vzorci. Neviděl jsi už něco podobného jinde?

Vezměte si kartu K-070.

0-151

Vytáhneš úmrtní list své manželky. Strážce si dokument chvíli prohlíží, jako by nevěděl, co si s ním počít.

„Ona dřív také provedla rituál, že? Viděl jsem její vzpomínky. Nemohla otěhotnět… Myslela si, že vás dítě učiní šťastnými, a rozhodla se, že využije síly rituálu. A tak jako mnozí před ní za to draze zaplatila. Odevzdala nám svůj sen, pomátla se a rozhodla se spáchat sebevraždu. A ty nám chceš dát její úmrtní list? Je to velmi důležitá vzpomínka. Aby někdo mohl zemřít, musel předtím žít…"

„Bude to stačit na záchranu Lizzy?" zeptáš se s úzkostí v hlase.

„O Lizzy se neboj. Teď už se o ni postarají živí. A o tebe taky. Ale pokud jde o tvou ženu… Dal jsi nám vzpomínku na to, že vůbec žila."

A Strážce luskne prsty.

Přečtěte 0-071.

0-152

Poblíž trezoru stojí židle pokrytá pavučinami. Když je setřeš, objeví se pod nimi nápis.

Vezměte si kartu K-102.

0-153

Lizzy ten kolotoč zbožňovala. Točící se koníci a motýlci jí pomáhali snadněji usnout. S hrůzou si povšimneš, že místo zvířátek teď na kolotoči visí žiletky.

Vezměte si karty K-005, K-008, K-065 a K-080.

0-154
0-155
0-156
0-157
0-158
0-159
0-160
0-161
0-162

0-154

Následuješ lékaře hlouběji do stoky. A po několika krocích ucítíš opět pod nohama pevnou zem. Ocitl ses v koupelně. Před sebou vidíš na podlaze sedět Jennifer a kolem ní je rozsypána spousta pilulek. Máš pocit, jako bys již něco podobného zažil. Jako bys znovu prožíval okamžiky předcházející smrti tvé ženy.

„Jennifer, jsi to opravdu ty?“ zeptáš se tiše, ale zdá se, že tě neslyší.

Odstraňte kartu K-119.
Odstraňte karty stávající lokace a kartu plánu lokace včetně umístěných akčních disků.
Odstraňte, pokud je máte, karty K-009, K-048 a K-082.
Vezměte si karty lokace L-07 a L-16.
Vezměte si kartu K-059.
Připravte lokaci dle karty plánu lokace.
Získáváte 2 akční disky.

0-155

Vytáhneš nalezenou lebku a umístíš ji na spodní čelist na vrcholu fontánky. Vodní hladina se zablyští a ukáže se ti vidina. Spatříš Lizzy na nemocničním lůžku. Na malou chviličku se ti zdá, že se ve spánku lehce usmála.

Odstraňte kartu K-078.
Získáváte 2 akční disky.

0-156

Vytáhneš kličku a nasadíš ji na místo. Skrz otevřené okno cítíš lehký vánek.

Zdálky k tobě dolehne Lizzyin šepot: „Tatínku, nesmíš se na maminku zlobit. Udělala to pro nás!“

Chceš vyhlédnout ven, ale náhlý poryv větru okno zabouchne. Nedá se znovu otevřít. Navzdory tomu ti hlas tvé dcery poskytl trochu útěchy.

Odstraňte kartu K-042.
Získáváte 2 akční disky.

0-157

Zadáš kód do zámku na mříži a ta se otevře. Začneš se plazit úzkým tunelem. Před sebou vidíš v dálce další portál. Zastavíš se a váháš. Přemýšlíš, zda nechat Jennifer o samotě, nebo se za ní vrátit.

Odstraňte karty K-053 a K-088.
Vezměte si kartu K-075.

0-158

Pod pavučinami najdeš tři korkové nástěnky. Jsou popsány písmeny a omotány provázkem. Vypadá to jako výtvor nějakého šílence. Sundáš nástěnky ze zdi a pokoušíš je rozložit na podlaze stejným způsobem, jak visely na stěně. Dáváš přitom pozor, aby se křížící se provázky do sebe nezamotaly.

Vezměte si karty K-009, K-048 a K-082.

0-159

Kvůli tomu, aby se Lizzy uzdravila, jsi ochoten udělat cokoliv. Vrátíš se do svého domu na předměstí. Jdeš rovnou do sklepa a otevřeš Knihu. K provedení rituálu budeš potřebovat klidné místo a několik důležitých předmětů.

Vezměte si karty lokace L-01 a L-18.
Vezměte si kartu K-099.
Připravte lokaci dle karty plánu lokace.
Získáváte 6 akčních disků.
Umístěte jeden z dostupných akčních disků na pole B2.
Přečtěte 0-093.

0-160

Posadíš se na kraj postele. Vše vypadá přesně tak, jak sis pamatoval. Až na jeden detail. Na kovových rámech postele je něco jinak. Všímáš si, že některé ornamenty vytvářejí číslice.

0-161

Na poslední chvíli zachytíš zavírající se dveře ledničky a zapřeš se do nich celým tělem. Napínají se ti všechny svaly, dveře odolávají, ale nakonec se ti podaří je otevřít. Uvnitř vidíš další průchod. Ohlédneš se po lékaři.

„Promiňte, teď už můžeme mluvit,“ řekneš, ale v místnosti nikdo není. Jen z lednice se stále silněji ozývá hypnotický zpěv tvé ženy.

Odstraňte kartu K-062.
Vezměte si kartu K-093.

0-162

Světla zbarvující hladinu fontány ti cosi připomínají. Podobnou fontánu jste viděli s Lizzy při výletu do zábavního parku. Lizzy se na ni nemohla vynadívat. Byla jako z pohádky a na vršku měla smějící se postavičku. Fontána před tebou je však ozdobena jinak. Na vršku leží zlatá spodní čelist.

Pokud máte kartu K-078, přečtěte 0-155.

0-163
0-164
0-165
0-166
0-167
0-168
0-169
0-170
0-171
0-172

0-163

Dřevěnou truhlu s Lizzyinými hračkami už léta nikdo neotevřel. Přímo vedle ní vidíš jednu z Lizzyiných stylových hádanek. Chytrá holka. Takhle asi ukryla kód ke svým pokladům. Zatahaš za visací zámek, ale je zamčený. Musíš to zkusit nějak jinak.

Vezměte si kartu K-101.
Toto je karta s HÁDANKOU – podívejte se do aplikace.

0-164

Vložíš kód a otočíš knoflíkem. Dvířka se se zavrzáním otevřou. Uvnitř nalezneš svíčky a vedle nich leží pistole. Úplně jsi na ni zapomněl.

Odstraňte karty K-035, K-076 a K-098.
Vezměte si kartu K-025.

0-165

Trofej na zdi je ti povědomá. Taková visela kdysi v domě rodičů. Byla to tátova upomínka na dobu, kdy jste chodili společně na lov…

Na tuhle ale někdo povolenými šrouby připevnil další parůžky a svou práci navíc vyzdobil číslicemi. A jako by toho nebylo málo, ještě na lebku namaloval okultní symbol.

Vezměte si kartu K-058.

0-166

Tenhle visací zámek je zvláštní. Nemá klíčovou dírku ani číselník. Prohlížíš si ho ze všech stran. Nemáš ani ponětí, jak něco takového otevřít.

Vezměte si kartu K-121.

0-167

Pomocí kódu se ti podaří otevřít mříž. Vstoupíš do tmavého tunelu. Na jeho konci najdeš malé schůdky popsané jakýmsi nápisem. Vytáhneš je do místnosti.

Odstraňte karty K-069, K-070, K-079 a K-095.
Vezměte si karty K-032.

0-168

Vedle dveří vedoucích do sklepa leží na zemi dlouhá ocelová tyč. Původně to byla noha od stolku v obývacím pokoji. Ten jsi ale rozbil v záchvatu zuřivosti, když ses dozvěděl o smrti své ženy. Stůl už jsi nikdy neopravil. A teď by se ta tyč mohla k něčemu hodit.

Vezměte si kartu K-057.

0-169

Nastavíš knoflíky do správné polohy a dveře ledničky se otevírají. Skrz rozšiřující se štěrbinu ve dveřích proniká stále mocnější paprsek jasného světla. Zevnitř se ozývá povědomá melodie. Slyšíš Jennifer, jak si brouká Lizzyinu oblíbenou ukolébavku. Najednou se ti před očima mihne lékařský plášť a čísi ruka spočine na dveřích lednice. Z lednice vyšel Lizzyin lékař a dveře se za ním pomalu zavírají…

Odstraňte karty K-030, K-052, K-073, K-086, K-091 a K-115.
Vezměte si kartu K-062.

0-170

„Lizzy, to jsem já!“ vykřikneš a snažíš se k ní doběhnout, ale ona na tvou přítomnost nijak nereaguje. Uvědomíš si, že se stále nacházíš v jiné dimenzi.

„Vezmi mě za ní!“ prosíš Strážce. Ten ale jen zvolna zakroutí hlavou.

„Vzdal ses svého daru… Vzpomínky na sebe sama. Jak myslíš, že bys bez nich mohl žít? Musíš zůstat tady, Same. Mezi světy.“

„To ne, to mi přece nemůžete udělat!“ vykřikneš. Snažíš se Strážce chytit, ale ten zmizí a nechá tě samotného s vidinou tvé dcery.

Polapen v nicotě můžeš jen sledovat její život ve skutečném světě. Z jiné dimenze vidíš, jak Lizzy opouští nemocnici, vrací se do školy, hledá svého ztraceného otce… Vidíš to všechno a nemůžeš zastavit proud svých slz.

KONEC HRY!

0-171

Něco ti náhle spadne k nohám. Pod tabulkou na testování zraku leží polovina rozlomené spiritistické tabulky. Písmena, která jsou na ní vytištěna, umožňují duchům odpovídat na otázky živých.

Odstraňte si karty K-010 a K-061.
Vezměte si kartu K-033.
Pokud máte kartu se symbolem ⏷, přečtěte 0-127.

0-172

Doplníš mřížku a ihned spatříš, jak se povrch koberce začíná měnit, jako by na něm někdo pracoval s neviditelnou jehlou. Po chvíli se na látce objeví barevné figury a vzory.

Odstraňte kartu K-056.
Vezměte si kartu K-095.

0-173

Nahlas proneseš řešení a doufáš, že tím lebky umlčíš. V odpověď na tvá slova všechny umlknou a dívají se na tebe.

„Já věděla, že budu první! Můžeš si mě vzít, zasloužíš si mě!“ řekne jedna z lebek a zezlátne. Zvedneš ji ze země. Je těžká, ale máš pocit, že by se ti mohla hodit.

Odstraňte karty K-003 a K-072.
Vezměte si kartu K-078.

0-174

Ze zrcadla je slyšet tiché skřípání. Zdá se ti, že je mírně nakloněno. Je zamlžené, jako by ses náhle ocitl v sauně. Snažíš se ho otřít, ale nejde to. Obraz odrážející se v zrcadle je stále rozostřený.

Odstraňte karty K-029 a K-044.
Vezměte si kartu K-022.
Pokud máte kartu se symbolem , přečtěte 0-127.

0-175

Otevřeš pouzdro, do nějž si Jennifer dávala své klenoty. A místo drahých šperků uvnitř nalezneš… gumový zvon na čištění odpadu.

Odstraňte kartu K-064.
Vezměte si kartu K-051.

0-176

Poté co ozubená kolečka umístíš na správná místa, s nimi několikrát otočíš. Stěna před tebou bliká, jako by na ni někdo promítal film. Před očima se ti míhají různobarevné obrazce a tvary. Dojde ti, že to, na co se díváš, je vnitřek Lizzyina kaleidoskopu.

Odstraňte karty K-041, K-097 a K-105.
Získáváte 4 akční disky.

0-177

Vytáhneš stránku z Knihy s popisem rituálu. Strážce na ni lhostejně pohlédne: „Chceš nám věnovat svou vzpomínku na provedení rituálu? Budiž, ať je tedy po tvém.“ Vezme si od tebe stránku z Knihy. Ta se okamžitě rozpadne v prach.

„A co Lizzy?“ zeptáš se.

„Kdo?“ zarazí se překvapeně Strážce, jako by skutečně zapomněl, o kom mluvíš.

„Má dcera.“

„Aha, ta tajemná neznámá? Ta, kvůli které jsi provedl rituál, a vzpomínku na něj nám teď předal? Ta se probudí. Slibuji,“ řekne a otevře před tebou portál. Na druhé straně vidíš dobře známé prostory sklepení.

„Už můžeš jít a na všechno zapomenout.“

Přečtěte 0-088.

0-178

Přemístíš pár trubek a voda do dřezu začne opět téct. Až teď si všimneš, že pod dřezem leží modrá kniha.

Vezměte si kartu K-034.