



INTRODUCCIÓN A KING'S QUEST II

"Mis primeras historias, desde Mystery House a King's Quest II, eran grandes juegos, pero no podían tener complejitas tramas debido a limitaciones de memoria y espacio. Básicamente eran cazas de tesoros con montones de simples objetivos (vas de aquí ahí) y divertidos enigmas, para añadirles retos. King's Quest III tenía que llevar las cosas un poco más lejos. Los dibujos tenían que ser un poco más complicados, la trama mejor y más larga y los personajes con una personalidad más desarrollada y más diálogos. Primero, empezaría con un misterio:

"¿Quién es ese personaje? ¿Dónde está el rey Graham?". Entonces, añadiría la tensión de un malvado mago vigilando tus movimientos, preparado a matarte a la primera equivocación. Los enigmas fueron ideados para ayudarte a luchar para escapar del hechicero y enderezar algún error pasado del que no sabías nada, amarrar cada cosa para un final feliz. Rosella se introdujo hacia el final del juego; viéndola en la pantalla por primera vez, de pronto la ví en sus propias aventuras en serie".

Roberta



acé mucho, mucho tiempo, cuando la magia era la única ciencia conocida por el hombre, habitaba en el país de Llewddor un hechicero llamado Manannan. Era muy erudito en todos los asuntos de los cielos y la tierra.

Muy anciano, Manannan tenía una frágil apariencia, como si su piel estuviera hecha de pergamino blanqueado y envejecido. La impresión de fragilidad de Manannan duraba sólo hasta que uno miraba a sus ojos de un negro azabache, que ardían con un extraño fuego. Era, desde luego, un poderoso hechicero. Aunque era poderoso y tenía capacidad para conjurar a vastos ejércitos de espíritus que le servirían de criados para barrer su hogar, prepararle las comidas y otras tareas domésticas en las que él no se ensuciaría las manos, esta solución a sus problemas cotidianos no era satisfactoria para él. Porque le gustaba su soledad y no quería a un montón de espíritus atestado su casa. En vez de eso, enseñó a un niño a poner todo en orden, cogiendo al chiquillo cuando sólo tenía un año, para que no tuviera recuerdos que remolcar en los años venideros.

Desafortunadamente para Manannan, los niños crecen y se convierten en jóvenes aventureros. A medida que crecía su esclavo en estatura y fuerza, Manannan se irritaba de encontrarlo físgando en zonas de la casa que no le estaban asignadas. O trepaba por el estrecho sendero que conducía al refugio de Manannan en la cumbre de la montaña para explorar el campo que les rodeaba. Ni siquiera los castigos le detuvieron por mucho tiempo.

Un día, cuando su esclavo tenía 18 años, el hechicero lo encontró practicando sortilegios. ¡Era lo último!

"¡TÚ!" chilló Manannan. "¡Has leído mis libros de hechizos y robado mi suministro de polvos y pociones. Incluso te has aventurado en Llewddor otra vez, contra mi orden expresa, porque en ningún otro sitio podrías haber encontrado algunos de estos ingredientes! ¿Crees que conseguirás tu libertad con esos trucos?" se burló Manannan.

"¡Verás tu error! ¡Sólo te has ganado tu propia muerte!" Y tras esto, Manannan alzó las manos amenazadoras. De pronto, la tierra comenzó a temblar y su esclavo ya no estaba allí. Sólo quedaba un pequeño montón de cenizas donde había estado.

"La próxima vez, no cometeré el mismo error" gruñó Manannan. "Nunca dejaré que ninguno de mis esclavos llegue a ser adulto. No tendré más accidentes." Y así pasaron los años. Manannan salió y encontró otro niño pequeño para hacerlo su esclavo. Lo robó de un país a una cierta distancia de Llewddor, para apartar toda

sospecha sobre él. Manannan fue más cuidadoso con este niño y lo vigilaba muy de cerca. El hechicero lo castigaba severamente cuando lo cogía fuera de la casa. Y se aseguró de que el muchacho no ponía las manos ni siquiera en cosas ordinarias que pudieran transformarse en encantamientos, o pociones mágicas. En general, Manannan no tenía muchos problemas con él, pero aun así el día que el chico cumplía dieciocho años, el hechicero lo borró de la existencia.

"Es una molestia tener que entrenar otra vez a un esclavo", dijo entre dientes quejosamente, "pero es mejor que tener problemas como la última vez". Y así siguió secuestrando cada 17 años a un niño de sus amados padres y luego asesinandolo en el decimoctavo aniversario de su nacimiento. (Ocasionalmente, el ciclo se acortaba ligeramente, cuando por desgracia cogía a un niño precoz que aprendía demasiado antes de los dieciocho años.)

Y el tiempo pasó...

COMPRENDER EL LENGUAJE DE LAS CRIATURAS (PÁGINA II)

INGREDIENTES

- Una pluma pequeña de pájaro
- Una vejiga de cualquier animal
- Una piel seca de reptil
- Una cucharada colmada de hueso de pescado en polvo
- Un dedal de rocío
- Una varita mágica

INSTRUCCIONES

- I. Pon la pluma en un cuenco
- II. Pon la vejiga en el cuenco
- III. Echa la piel del reptil en el cuenco
- IV. Añade una cucharada de espinas de pescado en polvo
- V. Vierte un dedal de rocío en el cuenco
- VI. Mezcla con las manos (hasta que quede pastoso)
- VII. Separa la masa en dos piezas
- VIII. Ponte trozos de masa en los oídos
- IX. Recita este verso:
Hueso de pez y pluma de pato
Amasados juntos para este plato
Dadme sabiduría para captar
A las criaturas de tierra, aire y mar
- X. Agita la varita mágica

Serás capaz de entender el lenguaje de los animales, aves y peces. Sin embargo, tú no podrás hablarles. El hechizo durará tanto como la masa en tus oídos.

VOLAR COMO UN ÁGUILA O UNA MOSCA (PÁGINA IV)

INGREDIENTES

- Una pluma de la cola de un águila (para convertirse en águila)
- Un par de alas (para convertirse en mosca)
- Una pizca de azafrán
- Esencia de pétalos de rosas
- Una varita mágica

INSTRUCCIONES

- I. Pon la pizca de azafrán en la esencia
- II. Recita este verso:
Oh, espíritus alados, libre hacedme
para volar y a vosotros parecerme;
en esta esencia reside el poder
del precioso don de volar conceder.
- III. Agitar la varita mágica.

Ahora tienes una poción que te permitirá realizar el hechizo de la transformación. Para hacer el sortilegio algún tiempo después:
Moja la pluma de águila en la esencia (si te quieres convertir en águila), o moja las alas (si lo que quieres es ser mosca).

Te convertirás en un águila o una mosca. Si no vuelves a transformarte en ti mismo, el hechizo desaparecerá después de cierto tiempo. Puedes usar este sortilegio hasta que la poción de pétalo de rosas y azafrán se haya acabado.

Para volver a tu propio ser antes de que el hechizo desaparezca, recita esto:

¡Águila, fuera! ¡Mosca, fuera!
¡Vuelve, mi yo! ¡Vuelve, mi yo!

PARA TRASLADARSE AL AZAR (PÁGINA VII)

INGREDIENTES

- Una cucharada de granos de sal
- Una ramita de muérdago
- Una piedra redonda pulida de algún color raro
- Una varita mágica

INSTRUCCIONES

- I Maja la cucharada de sal en un mortero, con su mano
- II Maja el muérdago en el mortero
- III Frota la piedra en la mezcla
- IV Besa la piedra

V Recita este verso:

Con este beso te voy a conceder
Mi más apreciado poder
Llévame de este lugar de aquí
A cualquier otro sitio de allí.

VI Agita la varita mágica

Ahora poses un encantamiento que te permitirá hacer el hechizo para trasladarte al azar. Para realizar el sortilegio, frota la piedra que te llevará al instante a otro sitio. Pero, estate alerta: aunque puedas usar el sortilegio para escapar no hay nada que garantice que no puedas llegar a una situación más precaria que la que habías dejado. El poder del hechizo dura mientras retengas la piedra.

CAUSAR UN PROFUNDO SUEÑO (PÁGINA XIV)

INGREDIENTES

Tres bellotas secas
Una taza de zumo de oscuridad
Una varita mágica
Un zurrón vacío

INSTRUCCIONES

- I Maja las bellotas en un mortero, con tu mano
- II Pon la harina de las bellotas en un cuenco
- III Echa el zumo de oscuridad en el cuenco
- IV Remueve la mezcla con una cuchara
- V Enciende un brasero de cisco
- VI Calienta la mezcla en el brasero (cuécela hasta que el zumo de oscuridad casi se haya evaporado; entonces aparta del calor)
- VII Extiende la mezcla en una mesa (espera hasta que se seque)
- VIII Recita este verso:
Polvo de bellota molido tan fino
Zumo de oscuridad, como amargo vino
En la noche os arrastráis silenciosos
Para llevar soporíferos reposos
- IX Agita la varita mágica
- X Pon los polvos de dormir en el zurrón (para mayor seguridad)

Ahora has mezclado unos polvos para echar un sortilegio de sueño sobre cualquiera que esté cerca. Para lanzar el sortilegio, derrama el polvo soporífero en el suelo en un sitio muy oscuro. Luego recita:

¡Duerme de aquí en adelante!

TRANSFORMAR A ALGUIEN EN GATO (PÁGINA XXV)

INGREDIENTES

Media taza de raíz de mandrágora en polvo
Una bolita de pelo de gato
Dos cucharadas de aceite de pescado
Una varita mágica

INSTRUCCIONES

- I Pon el polvo de raíz de mandrágora en un cuenco
 - II Pon el pelo de gato en el cuenco
 - III Añade las dos cucharadas de aceite de pescado
 - IV Remueve la mezcla con una cuchara (la masa debe estar grasienta)
 - V Pon la masa en la mesa y deja que se endurezca
 - VI Dale forma de galleta
 - VII Recita este verso:
Raíz de mandrágora y pelo de gato
Añade el aceite y espera un buen rato
Un felino del fondo saldrá
De aquel que esta golosina comerá
 - VIII Agita la varita mágica.
- Acabas de crear una galleta que, cuando la víctima la come, la deja convertida en gato ¡Para siempre!

PROVOCAR UNA TORMENTA (PÁGINA LXXXIV)

INGREDIENTES

Una taza de agua de océano
Una cucharada de cieno
Una pizca de polvo de seta venenosa
Una varita mágica
Una jarra vacía

INSTRUCCIONES

- I Pon la taza de agua de océano en un cuenco
- II Enciende un brasero de carbón
- III Calienta el cuenco en el brasero (hazlo lentamente para que no hierva, luego, apártalo del fuego)
- IV Pon la cucharada de cieno en el cuenco
- V Añade la pizca de polvo de seta venenosa
- VI Sopla en la mezcla caliente

VII Recita este verso:

Elementos de tierra y mar
Combinados para los cielos liberar
Cuando remuevo esta mágica poción
A ti te llamo, gran dios Thor.

VIII Agita la varita mágica

IX Pon la poción en una jarra (para almacenarla)

Has mezclado una poción que puedes usar para atraer tormentas. Para activar el hechizo, remueve la poción con el dedo mientras dices:

¡Poción de tormentas
a agitarte empieza!

Fuera, ocurrirá una tormenta completa con rayos y truenos. Durará algún tiempo, pero por fin se parará ella sola. Si deseas que se serene antes, recita:

¡Poción de tormentas,
a calmarte empieza!

VOLVERSE INVISIBLE (PÁGINA CLXIX)

INGREDIENTES

Un tarro de manteca de cerdo

Un cactus

Dos gotas de saliva de sapo

Una varita mágica

INSTRUCCIONES

I Corta el cactus con un cuchillo

II Mide una cucharada de jugo de cactus

III Ponlo en un cuenco

IV Pon la manteca en el cuenco

V Añade las dos gotas de saliva de sapo

VI Remueve la mezcla con una cuchara

VII Recita este verso:

Planta de cactus y sapo calloso
Ahora empiezo un camino peligroso.
Haced de fuego y rocío un combinado
Para que yo desaparezca sin rastro.

VIII Agita la varita mágica.

IX Pon el ungüento en el tarro vacío de manteca

Ahora tienes un ungüento mágico que te permitirá hacerte invisible (pero, cuidado, el ungüento sólo funciona en un sitio donde haya fuego y rocío a la vez). Para lanzar el hechizo de la invisibilidad, úntate el ungüento por el cuerpo. Serás invisible por un corto tiempo. Tienes suficiente para una aplicación.