

# ***Kings Quest III To Heir is Human***

## **TECHNICAL REFERENCE MANUAL**

**ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO**

**PLEASE NOTE:** All component paper parts that are required to play this game are incorporated within this product.

## KING'S QUEST III

### TO HEIR IS HUMAN

*A long, long time ago, when magic was the only science known to man, there dwelt in the land of Llewddor a wizard named Manannan. He was very learned in all matters of the heavens and earth.*

*Of great age, Manannan presented a frail appearance, as though his skin were made of bleached and weathered parchment. Manannan's impression of fragility lasted only until one looked into his coal-black eyes, which burned with a strange fire. This was, indeed, a powerful wizard.*

*Although he was powerful, and capable of conjuring up vast armies of spirit servants to sweep his hearth, prepare his meals, and other menial tasks with which he would not soil his hands, this solution to his everyday needs was not satisfactory to him. For he liked his solitude, and didn't want a lot of spirits (who besides all else, are quite inquisitive and mischievous) cluttering up his house. Instead, he impressed a very young boy to do his bidding, taking the lad when he was only a year old, so he would have no memories to tug at him in the years to come.*

*Unfortunately for Manannan, boys grow up and become adventuresome young men. As his slave grew in stature and in strength, Manannan was irritated to find him poking around in areas of the house where he did not belong. Or he would climb down the narrow path leading to Manannan's mountaintop retreat to explore the surrounding countryside. Even punishment did not stop him for long.*

*One day, when his slave was 18 years of age, the wizard found him practicing magic spells. This was the last straw!*

*"YOU!" Manannan screamed. "You have read my books of spells and plundered my supplies of powders and potions. You have even ventured into Llewddor again, against my expressed command, for nowhere else could you have gathered some of these ingredients!"*

*"You think you will win your freedom with these tricks?" the wizard sneered. "You shall see your mistake! You have earned only your own demise!" And with that, Manannan raised his hands menacingly.*

*Suddenly the earth began to shake. And his slave was no more. Only a small pile of ashes remained where he had stood.*

*"Next time, I won't make the same mistake," Manannan snarled. "I'll never let any of my slaves reach manhood. I'll have no more accidents."*

*And so the years passed. Manannan went out and found another small boy to be his slave. He stole him from a country some distance from Llewddor, to direct suspicion away from himself. Manannan was more careful with this child, and watched him closely. The wizard punished the boy severely when he caught him away from the house. And he made sure the boy didn't get his hands on even any ordinary items that might be transformed into magic charms or potions. On the whole, Manannan didn't have much trouble with him, but still, on the lad's 18th birthday, the wizard zapped him out of existence.*

*"It's a nuisance, having to train a slave all over again," he mumbled complainingly. "But it's better than having trouble like the last time."*

*And so he went on, every 17 years kidnapping a small boy from his loving parents, then slaying him on the 18th anniversary of his birth. (Occasionally the cycle was shortened slightly, when he unfortunately chose a precocious child that learned too much before his 18th year.)*

*And time went on...*



## TIPS FOR THE BEGINNING ADVENTURER

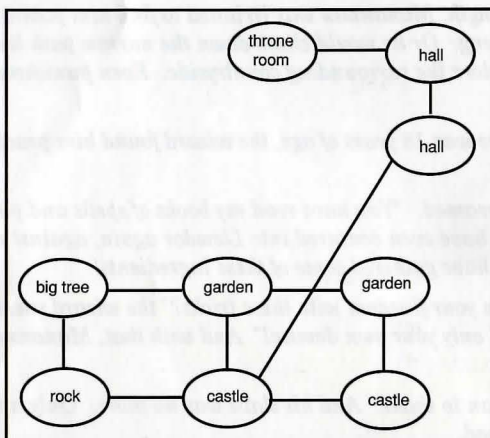
If you haven't played one of Sierra's 3-D animated adventure games before, here are a few suggestions to help you get started.

**LOOK** everywhere. When you go somewhere you haven't been before, the first thing to do is look around. You should get a description of the general area. Often there is a clue to the game or an indication that something in the scene bears further investigation.

**EXPLORE** each area of the game very carefully. Search the wizard's domain, both inside and out – even (or perhaps especially) those places he doesn't want you poking around in. Venture out to mix and mingle with the inhabitants of the surrounding countryside of Llewddor.

**DRAW A MAP** that includes each place you visit, objects found, dangerous areas, and every landmark you see along the way. Try not to miss any area, or you may miss an important clue or item necessary to the completion of your quest. And don't think that because you've been somewhere once, it will be the same again next time. The population of Llewddor (and other countries you might visit) can move around as well as you (some better).

Here's an example of a map you might draw:



In addition to constructing your own map, you may also find a certain magic map hidden in the wizard's house. It's up to you to unlock its special powers.

Keep your ears open – **TALK** to just about everyone you meet, but use discretion! Some characters will be friendly and helpful. They will give you valuable information and advice. Others will try to trick you, so be ready to run and hide. If that doesn't work, you may have to find some other way of outwitting them.

**PICK UP** anything that isn't nailed down. You'll come across many objects that have a use somewhere else in the game. Your inventory is listed on the 'status' screen (accessed with the TAB key).

**USE** the items you pick up to solve large and small problems in the game. Some problems have obvious solutions. If you need to dig a hole, use a shovel. Other problems require more imagination to solve.

**BE CAREFUL.** The way you must travel is long and dangerous. Be sure to remain alert at all times – disaster may strike in the most unlikely of places.

**SAVE YOUR GAME** often. That way, if misfortune should strike along the way, you won't have to start over from the beginning (see your reference card for instructions on saving your game).

**DON'T GET DISCOURAGED.** If you come to an obstacle that seems insurmountable, don't despair. Explore the game some more, then come back later and try again. If you're stuck, you might try some backtracking to an earlier point in the game – you might have forgotten to do something vital.

Be brave, be resourceful, be true.

The following pages contain the only legible excerpts from "The Sorcery of Old" (Manannan's book of magic). All other spells in the volume are so faded that they are indecipherable to mortal eyes.

To perform any of these spells, open "The Sorcery of Old" to the appropriate page and follow the directions precisely. Any deviation from the correct procedure, including the EXACT recitation of the empowering verse, can cause fatal (if sometimes humorous) results.

Note: parenthesis indicate descriptive text, not instructions you need to type into the computer)

## UNDERSTANDING THE LANGUAGE OF CREATURES

### INGREDIENTS

one small feather from a bird  
 one tuft of fur from any animal  
 one dried reptile skin  
 one rounded spoonful of powdered fish bone  
 one thimbleful of dew  
 one magic wand

### DIRECTIONS

- I. Put the small feather in a bowl
- II. Put the fur in the bowl
- III. Put the reptile skin in the bowl
- IV. Add a spoonful of powdered fish bone
- V. Put a thimbleful of dew in the bowl
- VI. Mix with hands (mixture will now be doughy)
- VII. Separate mixture into two pieces
- VIII. Put dough pieces into your ears
- IX. (Recite this verse)  
 Feather of fowl and bone of fish,  
 Molded together in this dish,  
 Give me wisdom to understand  
 Creatures of air, sea and land
- X. Wave the magic wand

You will now be able to understand the speech of animals, birds and fish. You will not, however, be able to speak to them. The spell will last as long as the dough is in your ears.

## FLYING LIKE AN EAGLE OR A FLY

### INGREDIENTS

one tail feather from any eagle (to become an eagle)  
 one pair of fly wings (to become a fly)  
 one pinch of saffron  
 rose petal essence  
 one magic wand

### DIRECTIONS

- I. Put a pinch of saffron in essence
- II. (Recite this verse)  
 Oh winged spirits, set me free  
 Of earthly bindings, just like thee.  
 In this essence, behold the might  
 To grant the precious gift of flight.
- III. Wave the magic wand.

You now have a potion which will allow you to cast the transformation spell. To cast the spell any time later:

Dip the eagle feather in the essence (if you want to become an eagle).  
 or

Dip the fly wings in the essence (if you want to become a fly).

You will turn into an eagle or a fly. If you do not transform back into yourself, the spell will wear off after some time has passed. You can use this spell until your rose petal/saffron potion is gone.



To return to your own form before the spell wears off, recite this verse:

*Eagle begone!  
Myself, return!  
or  
Fly, begone!  
Myself, return!*

### TELEPORTATION AT RANDOM

#### INGREDIENTS

*one spoonful of salt grains  
one sprig of dried mistletoe  
one smooth rounded stone of unusual colour  
one magic wand*

#### DIRECTIONS

- I. *Grind a spoon of salt in a mortar (with a pestle)*
- II. *Grind the mistletoe in the mortar*
- III. *Rub the stone in the mixture*
- IV. *Kiss the stone*
- V. *(Recite this verse)*  
*With this kiss, I thee impart,  
Power most dear to my heart.  
Take me now from this place hither,  
To another place far thither.*
- VI. *Wave the magic wand*

You now own a charm which will allow you to cast the random teleportation spell. To cast the spell, rub the stone. It will instantly whisk you away from where you are. Remain alert, however – even though you can use the spell to run away from danger, nothing guarantees that you will not arrive in a more precarious situation than the one you left. The power of the charm remains for as long as you retain the stone.

### CAUSING A DEEP SLEEP

#### INGREDIENTS

*three dried acorns  
one cup nightshade juice  
one magic wand  
one empty pouch*

#### DIRECTIONS

- I. *Grind the acorns in a mortar (with a pestle)*
- II. *Put the acorn powder in a bowl*
- III. *Put the nightshade juice in the bowl*
- IV. *Stir the mixture with a spoon*
- V. *Light a charcoal brazier*
- VI. *Heat the mixture on the brazier (boil the mixture until the nightshade juice is almost gone, then remove from heat)*
- VII. *Spread the mixture on a table (wait until dry)*
- VIII. *(Recite this verse)*  
*Acorn powder ground so fine  
Nightshade juice like bitter wine  
Silently in darkness you creep  
To bring a soporific sleep*
- IX. *Wave the magic wand*
- X. *Put the sleep powder in the pouch (for safekeeping)*

You have now mixed a powder for casting a sleep spell over whoever is nearby. To cast the spell, pour the sleep powder on the ground (or floor) in a dank, dark place. Then recite:

*Slumber, henceforth!*

### TRANSFORMING ANOTHER INTO A CAT

#### INGREDIENTS

*one-half cup mandrake root powder  
one small ball of cat hair  
two spoonfuls of fish oil  
one magic wand*

#### DIRECTIONS

- I. *Put mandrake root powder in a bowl*
- II. *Put the cat hair in the bowl*
- III. *Put two spoons of fish oil in bowl*
- IV. *Stir the mixture with a spoon (dough will be oily)*
- V. *Put the dough on the table*
- VI. *Pat the dough into a cookie (let harden on table)*
- VII. *(Recite this verse)*  
*Mandrake root and hair of cat  
Mix oil of fish and give a pat  
A feline from the one who eats  
This appetising magic treat*
- VIII. *Wave magic wand*

You have just created a cookie that, when eaten, will turn the victim into a cat. Forever!

### BREWING A STORM

#### INGREDIENTS

*one cup of ocean water  
one spoonful of mud  
one pinch of toadstool powder  
one magic wand  
one empty jar*

#### DIRECTIONS

- I. *Put a cup of ocean water in bowl*
- II. *Light a charcoal brazier*
- III. *Heat the bowl on the brazier (heat slowly, but not to boiling, then remove from heat)*
- IV. *Put a spoon of mud in the bowl*
- V. *Add a pinch of toadstool powder*
- VI. *Blow into the hot brew*
- VII. *(Recite this verse)*  
*Elements from the earth and sea,  
Combine to set the heavens free.  
When I stir this magic brew,  
Great god Thor, I call on you.*
- VIII. *Wave the magic wand*
- IX. *Pour the storm brew into the jar (to store)*

You have mixed a potion that you can use to brew a storm. To activate the spell, stir the storm brew with your finger and recite:

*Brew of storms,  
Churn it up!*

Outdoors, a rainstorm complete with thunder and lightning will occur. It will last for sometime, but will eventually rain itself out. If you wish it to subside earlier, recite:

*Brew of storms,  
Clear it up!*



## INGREDIENTS

one jar of lard  
one cactus  
one spoonful of cactus juice  
two drops of toad spittle  
one magic wand

## DIRECTIONS

- I. Cut the cactus with a knife
- II. Squeeze the cactus juice on spoon
- III. Put the cactus juice in a bowl
- IV. Put the lard in the bowl
- V. Add two drops of toad spittle
- VI. Stir the mixture with a spoon
- VII. (Recite this verse)  
Cactus plant and horny toad  
I now start down a dangerous road  
Combine with fire and mist to make  
Me disappear without a trace
- VIII. Wave magic wand
- IX. Put ointment in the empty lard jar

You now have a magic ointment that will allow you to turn invisible (but beware, the ointment only works in a place where there is both fire and mist). To cast the invisibility spell, rub the ointment on your body. You will be invisible for a short while. You have enough for one application.

Il y a très, très longtemps, quand la magie était la seule science connue de l'homme, il y avait, au pays de Llewddor, un magicien du nom de Manannan. Il était d'une grande sagesse, et les choses des cieux et de la Terre n'avaient pas de secret pour lui.

En raison de son grand âge, Manannan revêtait une frêle apparence, la peau pâle et frippée comme un vieux parchemin blanchi. Cependant, la première impression de fragilité qu'il dégageait disparaissait sitôt que l'on croisait son regard, un regard de jais où brillait un feu étrange. C'était vraiment un grand magicien.

Très puissant, il était capable de conjurer de vastes armées d'esprits serviteurs pour balayer son foyer, préparer son dîner et effectuer les autres menues tâches auxquelles il refusait de se salir les mains, mais il n'était pas satisfait de cette solution. En effet, il aimait la solitude, et n'appréciait pas la présence de cette nuée d'esprits encombrant sa maison (et, par dessus tout, se montrant indiscrets et malicieux). Il engagea donc à la place un petit garçon qu'il parvint à appâter, en prenant soin de prendre un bébé d'un an qui ne risquait pas d'être habité, plus tard, par les souvenirs de sa liberté.

Malheureusement pour Manannan, les petits garçons deviennent, en grandissant, des jeunes hommes aventureux. A mesure que son esclave gagnait en stature et en force, Manannan le surprenait dans des endroits de la maison où il n'était pas autorisé à se rendre, ce qui le mettait en colère. Le jeune homme prit aussi la fâcheuse habitude d'emprunter l'étroit chemin qui menait au repaire montagnard de Manannan pour explorer la campagne environnante. Or, même les châtiments ne l'arrêtaient pas pour très longtemps.

Un jour, le magicien trouva son esclave, alors âgé de 18 ans, en train de faire des tours de magie. Là, c'en était trop !

"Traître !" hurla Manannan. "Tu as lu mes livres de magie et pillé mes réserves de poudres et de potions. Tu as même osé te rendre à Llewddor, en dépit de mon interdiction absolue. Où, sinon, aurais-tu trouvé ces ingrédients ?!"

"Tu crois que ces tours te rendront la liberté ?" ricana le magicien. "Tu vas regretter ton erreur ! Tout ce que tu as gagné, c'est de mettre fin à ton existence !" Et, à ces paroles, Manannan leva les mains dans un geste de menace.

La Terre se mit alors à trembler, et l'esclave disparut, ne laissant qu'un petit tas de cendres sur le sol.

"C'est la dernière fois que je commets cette erreur," dit Manannan d'une voix rageuse. "Je ne laisserai plus aucun de mes esclaves atteindre l'âge adulte. Comme cela, ce genre d'incident ne se produira plus."

Et les années passèrent. Manannan trouva un autre petit garçon pour en faire son esclave. Il le vola dans un autre pays, pour détourner les soupçons, et se montra plus prudent avec celui-là, en le surveillant de près. Le magicien punissait sévèrement le jeune garçon quand il le retrouvait loin de la maison, et veillait à ce qu'il ne touchât à aucun objet, même ordinaire, susceptible de se transformer en charmes ou potions magiques. Dans l'ensemble, ce garçon ne posait pas trop de problèmes à Manannan, mais celui-ci décida quand même de s'en débarrasser, et, le jour de son 18e anniversaire, il le fit sortir de l'existence d'un claquement de doigts.

"C'est vraiment ennuyeux, de toujours avoir à recommencer à former ces esclaves depuis le début, grommela-t-il. "Mais c'est mieux que d'avoir tous ces ennuis comme la dernière fois."

Et il continua donc, enlevant tous les 17 ans un petit garçon à l'amour de ses parents, pour le tuer le jour de son 18e anniversaire (ou, parfois, un peu plus tôt, s'il avait par malheur choisi un enfant précoce qui en avait déjà trop appris avant d'atteindre cet âge).

Et le temps passait...



## CONSEILS AUX JEUNES AVENTURIERS

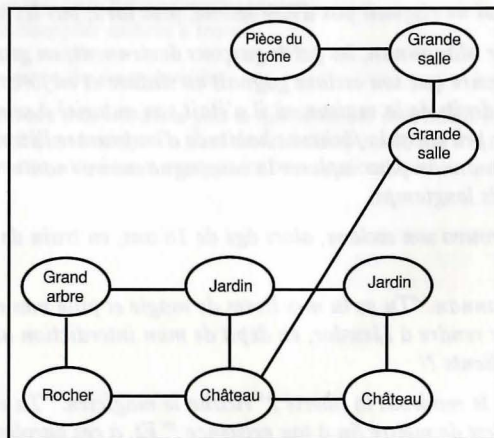
Si c'est la première fois que vous jouez à un jeu d'aventure animé Sierra 3-D, voici quelques suggestions pour vous aider à démarrer.

**REGARDEZ** partout. Si vous vous rendez quelque part pour la première fois, commencez par regarder autour de vous. Vous y trouverez souvent une description de l'ensemble du secteur. Il y existe en général dans la scène un indice pour le jeu ou une indication qu'il faut poursuivre vos recherches.

**EXPLOREZ** soigneusement chaque zone du jeu. Examinez le domaine du magicien, l'intérieur comme l'extérieur, y compris les endroits où il ne veut pas vous voir fouiner. Aventurez-vous aussi à l'extérieur et mêlez-vous à la population des environs de Llewddor.

**DESSINEZ UNE CARTE** indiquant les villes visitées, les objets découverts, les zones dangereuses et les points de repère. Essayez de ne manquer en chemin aucun indice ou élément nécessaire à l'achèvement de votre quête. Et ne vous imaginez pas que les endroits visités une fois seront identiques la fois suivante : les habitants de Llewddor (et des autres pays que vous pourrez visiter) se déplacent exactement comme vous (parfois même mieux).

Voici un exemple de carte à dessiner :



En plus de votre propre carte, vous trouverez peut-être, cachée dans la maison du magicien, une autre carte. Il ne tient qu'à vous d'en libérer les pouvoirs magiques.

Gardez les yeux ouverts, et **PARLEZ** à toutes les personnes que vous rencontrez, en faisant preuve de discernement ! Certains sont gentils et serviables, et vous donneront des informations et conseils précieux, d'autres essaieront de vous piéger, et vous devrez être prêt à vous enfuir et vous cacher. Si cela ne suffit pas, il vous faudra trouver un autre moyen de déjouer leurs tours.

**RAMASSEZ** tout ce qui n'est pas cloué au sol. De nombreux objets trouvent leur utilité à un moment donné du jeu. Votre stock d'objets figure à l'écran 'statut' (accessible par la touche de tabulation).

**UTILISEZ** les objets ramassés pour résoudre les petits ou gros problèmes du jeu. Certains d'entre eux ont une solution évidente (pour creuser un trou, servez-vous d'une pelle). D'autres font plus appel à l'imagination.

**SOYEZ SUR VOS GARDES.** Le chemin est long et semé d'embûches. Restez sur vos gardes : les catastrophes surviennent aux endroits les plus inattendus.

**ENREGISTREZ VOTRE JEU** régulièrement. De cette manière, si le sort devait s'acharner contre vous, vous n'auriez pas à recommencer depuis le début (voir la carte de référence pour les instructions de sauvegarde).

**NE VOUS DÉCOURAGEZ PAS.** Si un obstacle vous paraît insurmontable, ne désespérez pas. Explorez le jeu plus avant, et réessayez plus tard. Si vous êtes dans une impasse, essayez de revenir en arrière dans le jeu : il se peut que vous ayez oublié quelque chose de primordial. Soyez courageux, inventif, et honnête.

Les pages suivantes représentent les seules pages lisibles du livre de magie de Manannan intitulé "Magie des temps jadis". Tous les autres sorts présents dans ce livre sont indéchiffrables, étant donné l'état du livre.

Pour jeter l'un de ces sorts, ouvrez le livre "Magie des temps jadis" à la page voulue et suivez de près les indications. Tout manquement à la règle (il est important de réciter avec précision les recettes magiques) peut créer des résultats catastrophiques et parfois amusants.

Remarque : les parenthèses contiennent des explications que vous n'avez pas à taper.

## COMPRENDRE LE LANGAGE DES BÊTES...

### INGRÉDIENTS

Une petite plume d'oiseau  
Une touffe de pelage ou de fourrure d'animal  
Une peau de reptile séchée  
Une généreuse cuillerée d'arêtes de poisson en poudre  
Un dé à coudre de rosée  
Une baguette magique

### MODE D'EMPLOI

- I. Placez la plume dans un bol
- II. Ajoutez le pelage
- III. Ajoutez la peau de reptile
- IV. Ajoutez la poudre d'arêtes
- V. Ajoutez la rosée
- VI. Mélangez à la main (la mixture devrait former une pâte)
- VII. Séparez la pâte en deux
- VIII. Mettez-vous les deux morceaux dans les oreilles
- IX. Prononcez la formule magique :  
*Feather of fowl and bone of fish,  
Molded together in this dish,  
Give me wisdom to understand  
Creatures of air, sea and land  
(Petite plume de volaille et arêtes de poisson,  
Entremêlés au fond de cet ancien chaudron,  
Donnez-moi la sagesse pour entendre et connaître  
De l'eau, l'air et la terre, le langage des êtres)*
- X. Donnez un coup de baguette magique

Vous pouvez désormais comprendre le langage des animaux, des oiseaux et des poissons, sans toutefois pouvoir leur parler. Le sortilège fera effet tant que vous garderez la pâte dans les oreilles.

## VOLER COMME UN AIGLE... OU COMME UNE MOUCHE

### INGRÉDIENTS

Une plume de queue d'aigle (pour se changer en aigle)  
Une paire d'ailes de mouche (pour se changer en mouche)  
Une pincée de safran  
De l'essence de pétales de rose  
Une baguette magique

### MODE D'EMPLOI

- I. Versez une pincée de safran dans l'essence
- II. Prononcez cette formule magique :  
*Oh winged spirits, set me free  
Of earthly bindings, just like thee.  
In this essence, behold the might  
To grant the precious gift of flight.*



*(Ô, esprits ailés, libérez-moi sans tarder  
des liens odieux de ce monde terrestre  
et laissez-moi, comme vous, aller me purifier  
dans l'air supérieur des espaces célestes.)*

### III. *Donnez un coup de baguette magique*

Vous avez maintenant la potion magique, qui vous permettra de jeter un sort de transformation. Pour jeter ce sort :

*Trempez la plume d'aigle dans l'essence (pour devenir un aigle).*

*ou*

*Trempez les ailes de mouche dans l'essence (pour devenir une mouche).*

Vous allez vous transformer en aigle ou en mouche. Si vous ne vous métamorphosez pas à nouveau de votre propre initiative, l'effet du sortilège finit par disparaître. Vous pouvez utiliser ce sort jusqu'à épuisement de la potion de pétales de rose et de safran.

Pour retrouver votre forme d'origine avant disparition du sortilège, récitez la formule :

*Eagle begone!  
Myself, return!  
(Aigle, envole-toi !  
Abracadabra, c'est moi !)  
ou  
Fly, begone!  
Myself, return!  
(Mouche, envole-toi !  
Abracadabra, c'est moi !)*

### TÉLÉPORTATION

#### INGRÉDIENTS

*Une cuillerée de grains de sel  
Un brin de gui séché  
Une pierre ronde et lisse d'une couleur rare  
Une baguette magique*

#### MODE D'EMPLOI

- I. *Ecrasez une cuillerée de sel dans un mortier (avec un pilon)*
- II. *Broyez le gui dans le mortier*
- III. *Frottez le mélange avec la pierre*
- IV. *Embrassez la pierre*
- V. *Prononcez cette formule magique :*

*With this kiss, I thee impart,  
Power most dear to my heart.  
Take me now from this place hither,  
To another place far thither.  
(Par ce baiser, je te confère  
Un pouvoir à mon cœur très cher  
Transporte-moi loin de ce lieu  
Vers un mond' lointain, merveilleux !)*

- VI. *Donnez un coup de baguette magique*

Vous disposez maintenant d'un charme qui va vous permettre de jeter un sort de téléportation. Pour jeter ce sort, frottez la pierre. Elle vous fait quitter instantanément le lieu où vous vous trouvez. Restez cependant sur vos gardes : vous pouvez utiliser ce sortilège pour fuir le danger, mais rien ne vous garantit que la situation que vous trouverez sera moins précaire que celle que vous avez quittée. Le pouvoir du charme persiste tant que vous conservez la pierre.

### PROFOND SOMMEIL

#### INGRÉDIENTS

*Trois glands séchés  
Une coupe de jus de morelle  
Une baguette magique  
Une pochette vide*

#### MODE D'EMPLOI

- I. *Broyez les glands dans un mortier (avec un pilon)*
- II. *Versez la poudre de glands dans un bol*
- III. *Ajoutez le jus de morelle*
- IV. *Remuez le mélange avec une cuillère*
- V. *Allumez un brasero au charbon de bois*
- VI. *Faites chauffer la mixture sur le brasero (faites bouillir jusqu'à la quasi-éaporation du jus de morelle, puis retirez du feu)*
- VII. *Étalez le mélange sur une table, puis, quand il est sec,*
- VIII. *Prononcez la formule magique :*  
*Acorn powder ground so fine  
Nightshade juice like bitter wine  
Silently in darkness you creep  
To bring a soporific sleep  
(Poudre de glands, si fine et claire  
Jus de morelle au goût de vin,  
Vous flottez dans la nuit amère  
Et frappez du sommeil divin !)*
- IX. *Donnez un coup de baguette magique*
- X. *Versez la poudre dans la pochette (pour la garder).*

Vous venez de créer la poudre du marchand de sable, qui sert à endormir tous les êtres à proximité. Pour jeter ce sort, répandez la poudre sur le sol à un endroit humide et sombre. Puis récitez la formule magique :

*Slumber henceforth! (Que les bras de Morphée t'enlacent !)*

### MÉTAMORPHOSE EN CHAT

#### INGRÉDIENTS

*Une demie coupe de poudre de racine de mandragore  
Une petite boule de poils de chat  
Deux cuillerées d'huile de foie de morue  
Une baguette magique*

#### MODE D'EMPLOI

- I. *Versez la poudre de racine de mandragore dans un bol*
- II. *Ajoutez le poil de chat*
- III. *Ajoutez deux cuillerées d'huile de poisson*
- IV. *Remuez le mélange avec une cuillère. Vous devez obtenir une pâte huileuse.*
- V. *Posez la pâte sur la table*
- VI. *Aplatissez-la pour en faire un cookie, que vous laisserez durcir sur la table.*
- VII. *Prononcez la formule magique :*  
*Mandrake root and hair of cat  
Mix oil of fish and give a pat  
A feline from the one who eats  
This appetising magic treat  
(Mandragore et poils de chat  
Huile de morue, pétri-pétra,  
Chat bientôt tu deviendras  
Si tu goûtes à ce gâteau-là !)*
- VIII. *Donnez un coup de baguette magique.*

Vous venez de concocter un cookie qui transforme de façon irréversible ses victimes trop gourmandes en chat !

## ORAGE

### INGRÉDIENTS

Une coupe d'eau de mer  
Une cuillerée de boue  
Une pincée de poudre de champignon vénéneux  
Une baguette magique  
Un pot vide

### MODE D'EMPLOI

- I. Versez l'eau de mer dans un bol
- II. Allumez un brasero
- III. Mettez le bol sur le feu (faites chauffer lentement, et retirez du feu sans faire bouillir)
- IV. Ajoutez la boue
- V. Ajoutez la poudre de champignon
- VI. Soufflez sur le mélange brûlant
- VII. Prononcez cette formule magique :  
*Elements from the earth and sea,  
Combine to set the heavens free.  
When I stir this magic brew,  
Great god Thor, I call on you.  
(Éléments de la terre et de la mer,  
Unissez-vous pour déchaîner les cieux  
Avec cette potion magique, j'espère,  
Ô grand dieu Thor, te rendre furieux !)*
- VIII. Donnez un coup de baguette magique
- IX. Versez la mixture dans le pot (pour la conserver)

Vous venez de créer une potion servant à déclencher une tempête. Pour activer le sortilège, remuez la mixture avec le doigt tout en prononçant la formule :

Brew of Storms, Churn it up! (Bouillon de tempêtes, déchaîne-toi !)

A l'extérieur, un véritable orage éclate, faisant retentir son tonnerre et lançant ses éclairs. Il durera quelque temps, puis se terminera par de la pluie. Si vous voulez y mettre fin plus tôt, prononcez ces mots :

Brew of Storms, Clear it up! (Bouillon de tempête, arrête-toi !)

## INVISIBILITÉ

### INGRÉDIENTS

Une jarre de saindoux  
Un cactus  
Une cuillerée de jus de cactus  
Deux gouttes de bave de crapaud  
Une baguette magique

### MODE D'EMPLOI

- I. Coupez le cactus au couteau
- II. Pressez-le pour remplir la cuillère de jus
- III. Versez le jus dans un bol
- IV. Ajoutez le saindoux
- V. Ajoutez deux gouttes de bave de crapaud
- VI. Remuez la mixture avec une cuillère
- VII. Prononcez la formule magique :  
*Cactus plant and horny toad  
I now start down a dangerous road  
Combine with fire and mist to make  
Me disappear without a trace  
(Plante de cactus et crapaud cornu  
Me voilà engagé sur le chemin ardu  
Joignez-vous au feu et au brouillard  
Pour me faire disparaître dans le noir !)*

VIII. Donnez un coup de baguette magique

IX. Versez l'onguent dans la jarre vide.

Vous disposez maintenant d'une pommade qui vous permet de devenir invisible. Attention : cet onguent ne fonctionne que dans la brume et le feu. Pour utiliser le sort d'invisibilité, enduisez-vous le corps de cette pommade. Vous disparaîtrez pour quelque temps. Cette quantité vous permet d'utiliser le sortilège seulement une fois.



## KING'S QUEST III

### ERBEN IST MENSCHLICH

*Vor, langer, langer Zeit, als die Magie die einzige Wissenschaft des Menschen war, lebte im Lande Llewldor ein Zauberer namens Manannan, der in allen himmlischen und irdischen Dingen bewandert war.*

*In hohem Alter war Manannan eine gebrechliche Erscheinung, und seine Haut sah aus wie ausgebleichenes, wettergegerbtes Pergament. Doch dieser Eindruck von Manannan blieb nur so lange, bis man in seine kohlschwarzen Augen gesehen hatte, in denen ein seltsames Feuer glimmte. Er war wirklich ein mächtiger Zauberer.*

*Obwohl er mächtig war und ganze Heerscharen von Geisterdienern beherrschte, die seinen Herd sauber hielten, ihm die Speisen zubereiteten sowie weitere Gesindearbeiten verrichteten, mit denen er sich niemals die Hände schmutzig machen würde, war er mit dieser Befriedigung seiner tagtäglichen Bedürfnisse nicht zufrieden. Er liebte die Einsamkeit, und so gefiel es ihm nicht, daß allzu viele Geister (die neben allem anderen auch noch recht neugierig und boshaft waren) in seinem Haus herumschwärmten. Deshalb holte er sich für die spätere Erledigung seiner Aufträge einen Jungen, der erst ein Jahr alt war, und ihm somit später nicht mit seinen Erinnerungen zur Last fallen konnte.*

*Allerdings hatte Manannan dabei nicht bedacht, daß Jungen zu abenteuersuchenden jungen Männern heranwachsen. Je größer und kräftiger sein Sklave wurde, desto öfter überraschte ihn Manannan, wie dieser an Stellen im Haus herumstöberte, an denen er eigentlich nichts zu suchen hatte. Manchmal kletterte er auch den schmalen Pfad hinunter, der von Manannans Berggipfelrefugium hinab ins Tal führte, um die Umgebung zu erkunden. Und keine Strafe konnte ihn lange von weiteren Unternehmungen abbringen.*

*Eines Tages, der Sklave war nun schon 18 Jahre alt, ertappte ihn der Zauberer beim Üben von Zaubersprüchen. Das war das allerletzte!*

*"DU ELENDRER!", schrie Manannan ihn an. "Du hast meine Zauberbücher gelesen und meine Geheimpuder und -tränke geplündert. Und entgegen meinem ausdrücklichen Befehl bist du wieder in Llewldor gewesen, denn einige Zutaten kannst du nur von dort haben!"*

*"Glaubst du etwa, daß du mit diesen Tricks deine Freiheit gewinnen kannst?", höhnte der Zauberer. "Erkennen sollst du das Übel deiner Taten! Den Tod hast du dir damit verdient!" Und Manannan hob seine Hände bedrohlich.*

*Plötzlich begann die Erde zu beben, und sein Sklave war nicht mehr. Nur ein kleiner Haufen Asche blieb von ihm zurück.*

*"Dieser Fehler soll mir nicht noch einmal passieren", höhnte Manannan. "Keiner meiner Sklaven soll jemals das Mannesalter erreichen. Einen solchen Unfall lasse ich nicht mehr zu."*

*Und so gingen die Jahre dahin. Manannan ging auf die Suche und fand einen anderen kleinen Jungen, den er sich zum Sklaven nahm. Diesen stahl er, um keinen Verdacht zu erregen, in einem Land, das weiter von Llewldor entfernt war. Diesmal paßte Manannan besser auf. Fand er den Jungen außer Haus, so strafte ihn der Zauberer schwer. Auch achtete er darauf, daß dem Jungen nichts in die Hände fiel, was für die Anwendung von Zauberformeln oder die Zubereitung von Zaubertränken geeignet war. Im großen und ganzen hatte Manannan nicht viel Ärger mit ihm, dennoch war der 18. Geburtstag des Jungen gleichzeitig sein letzter Tag.*

*"Es ist schon lästig, sich immer wieder erst einen Sklaven heranbilden zu müssen", murmelte Manannan klagend vor sich hin. "Doch ist es trotzdem besser so. Der Ärger beim letzten Mal war einfach zu viel."*

*Und so entführte der Zauberer alle 17 Jahre einen kleinen Jungen von seinen liebenden Eltern, um ihn an seinem 18. Geburtstag ins Jenseits zu befördern. (Gelegentlich war dieser Zeitraum auch kürzer. Dann hatte Manannan das Pech gehabt, ein frühreifes Kind auszuwählen, das schon viel zuviel vor seinem 18. Geburtstag gelernt hatte.)*

*Und die Jahre gingen weiter dahin ...*

## TIPS FÜR DEN ERSTABENTEURER

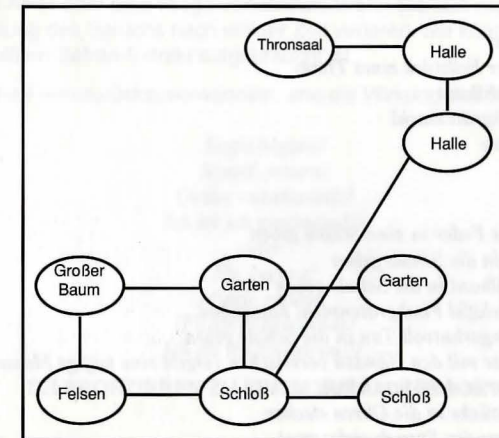
Wenn Sie bisher noch kein animiertes 3D-Abenteuer von Sierra gespielt haben sollten, sind die folgenden Hinweise sicherlich hilfreich.

**SCHAUEN** Sie sich überall um. Wenn Sie zu einer Stelle gehen, an der Sie noch nicht gewesen sind, müssen Sie sich zunächst einmal richtig umschauchen. Eine Beschreibung des Bereichs müßte aufrufbar sein. Diese enthält oft einen Hinweis für das Spiel oder auf ein Objekt, dessen nähere Untersuchung lohnend ist.

**ERFORSCHEN** Sie alle Bereiche des Spiels sorgfältig. Durchsuchen Sie die Gefilde des Zauberers und auch (oder gerade) die Stellen, wo Sie sich überhaupt nicht aufhalten sollen. Gehen Sie hinunter nach Llewldor und sprechen Sie mit den Bewohnern der Umgebung.

**ZEICHNEN SIE EINE WEGEKARTE**, die alle besuchten Stellen, gefundenen Gegenstände, gefährlichen Gebiete und Wegmarkierungen enthält. Sie dürfen keinen Bereich auslassen, da sonst möglicherweise ein wichtiger Hinweis oder Gegenstand fehlt, den Sie zur Erfüllung der Aufgabe benötigen. Und denken Sie auch daran, daß ein einmal passiertes Gebiet beim nächsten Durchgang nicht unbedingt gleich sein muß. Die Bevölkerung Llewldors (und anderer besuchter Länder) kann wie Sie (oder noch mehr) herumwandern.

Hier eine typische Wegekarte:



Sie können im Haus des Zauberers auch eine versteckte Zauberkarte finden. Finden Sie heraus, was mit ihr möglich wird.

Halten Sie die Ohren offen - **SPRECHEN** Sie möglichst mit jedem, den Sie treffen, doch wahren Sie Diskretion! Manche Figuren sind freundlich und hilfreich. Sie geben Ihnen wertvolle Informationen und Hinweise. Andere versuchen, Sie auszutricksen. Dann müssen Sie bereit sein, wegzurennen und sich zu verstecken. Hilft das nicht, müssen Sie sich etwas anderes einfallen lassen, um sie zu überlisten.

**NEHMEN** Sie alles auf, was nicht niet- und nagelfest ist. Sie finden viele Gegenstände, die sich im weiteren Verlauf des Spiels als sehr nützlich erweisen. Ihr Inventar wird auf dem "Status"-Bildschirm angezeigt (TAB drücken).

**BENUTZEN** Sie die aufgenommenen Objekte, um die großen und kleinen Probleme des Spiels zu lösen. Für manche Probleme gibt es eine offensichtliche Lösung. Wenn Sie ein Loch graben wollen, nehmen Sie eine Schaufel. Bei anderen Problemen brauchen Sie mehr Phantasie.

**SEIEN SIE VORSICHTIG!** Sie haben eine lange und gefährliche Reise vor sich. Bleiben Sie immer wachsam. Das Unglück kann an den unwahrscheinlichsten Stellen zuschlagen.

**SPEICHERN SIE DAS SPIEL HÄUFIG.** Sollte Sie auf dem Weg ein Mißgeschick ereilen, müssen Sie nicht jedesmal von vorne anfangen. (Die Referenzkarte enthält die Anweisungen zum Speichern von Spielen.)



**LASSEN SIE SICH NICHT ENTMUTIGEN.** Sollten Sie auf ein unüberwindliches Hindernis stoßen, dürfen Sie nicht gleich verzweifeln. Erforschen Sie zunächst das Spiel etwas weiter, und kommen Sie später noch einmal zurück, um es erneut zu versuchen. Sollten Sie partout nicht weiterkommen, können Sie an einer früheren Stelle nochmals beginnen, denn vielleicht haben Sie etwas Entscheidendes übersehen. Mit Tapferkeit, Einfallsreichtum und Folgerichtigkeit werden Sie es schaffen.

Die folgenden Seiten enthalten die einzig lesbaren Auszüge aus "Der uralte Wunderzauber" (Manannans Zauberbuch). Alle anderen Zaubersprüche in diesem Buch sind so blaß, daß sie das Auge eines Unsterblichen nicht entziffern kann.

Um diese Zaubersprüche anzuwenden, schlagen Sie die entsprechende Seite in "Der uralte Wunderzauber" auf und befolgen die Anweisungen genauestens. Jede Abweichung von der richtigen Verfahrensweise oder ein FEHLERHAFTES Aufsagen des Zauberverses kann zu fatalen (manchmal auch lustigen) Ergebnissen führen.

Hinweis: In Klammern gegebene Textstellen dienen lediglich Hinweiszwecken und brauchen nicht mit eingegeben zu werden.

### DIE SPRACHE DER TIERE VERSTEHEN

#### ZUTATEN

eine kleine Vogelfeder  
ein Haarbüschel oder Fellstück eines Tieres  
eine getrocknete Reptilhaut  
ein guter Löffel Fischgrätenmehl  
ein Fingerhutvoll Tau  
ein Zaubertuch

#### ZUBEREITUNG

- I. Die kleine Feder in eine Schale geben
- II. Das Fell in die Schale geben
- III. Die Reptilhaut in die Schale geben
- IV. Einen Teelöffel Fischgrätenmehl dazugeben
- V. Einen Fingerhutvoll Tau in die Schale geben
- VI. Das Ganze mit den Händen vermischen (ergibt eine teigige Masse)
- VII. Die Masse in der Mitte teilen
- VIII. Die Teigstücke in die Ohren stecken
- IX. (Den folgenden Spruch aufsagen:)  
*Feather of fowl and bone of fish,  
Molded together in this dish,  
Give me wisdom to understand  
Creatures of air, sea and land  
(Vogelfeder, Grätenmehl  
Durchgemischt in dieser Schal'  
Gib mir die Weisheit, zu verstehen  
Tiere der Luft, des Lands und der Seen)*
- X. Das Zaubertuch hin- und herschwenken

Sie können dann die Sprache der Tiere, Vögel und Fische verstehen, sie aber nicht selbst sprechen. Der Zauberspruch wirkt so lange, wie Sie den Teig in den Ohren haben.

### WIE EIN ADLER ODER EINE FLIEGE FLIEGEN

#### ZUTATEN

eine Schwanzfeder eines Adlers (um ein Adler zu werden)  
ein Paar Fliegenflügel (um eine Fliege zu werden)  
eine Prise Safran  
Rosenblütenextrakt  
ein Zaubertuch

### ZUBEREITUNG

- I. Eine Prise Safran in den Extrakt geben
- II. (Den folgenden Spruch aufsagen:)  
*Oh winged spirits, set me free  
Of earthly bindings, just like thee.  
In this essence, behold the might  
To grant the precious gift of flight.  
(Möget ihr Geister mich ganz sacht  
Von jeglicher Schwere befreien.  
Gebet diesem Extrakt die Macht  
Die Gabe des Fliegens zu verleihen.)*
- III. Das Zaubertuch hin- und herschwenken

Damit besitzen Sie einen Zaubertrock, der den Verwandlungsspruch wirksam machen kann. Um den Spruch später anzuwenden:

Die Adlerfeder in den Extrakt tauchen (wenn Sie ein Adler werden möchten)  
oder

Die Fliegenflügel in den Extrakt tauchen (wenn Sie eine Fliege werden möchten).

Sie werden dann in einen Adler oder eine Fliege verwandelt. Wenn Sie sich nicht schon vorher zurück verwandeln, geht die Wirkung des Spruchs nach einiger Zeit verloren. Sie können den Zauber anwenden, bis der Trunk aus Rosenblüten-Safran-Extrakt aufgebraucht ist.

Um sich in die ursprüngliche Form zurückzuverwandeln, ehe die Wirkung des Spruchs verlorengeht, müssen Sie rufen:

*Eagle begone!  
Myself, return!  
(Adler entschwinde!  
Ich sei ich geschwind!)  
oder  
Fly, begone!  
Myself, return!  
(Fliege entschwinde!  
Ich sei ich geschwind!)*

### TELEPORTIEREN ZU EINEM ZUFÄLLIGEN ORT

#### ZUTATEN

ein Teelöffel Salz  
ein getrockneter Mistelzweig  
ein glatter runder Stein ungewöhnlicher Farbe  
ein Zaubertuch

#### ZUBEREITUNG

- I. Einen Löffel Salz mit einem Stößel zerstäuben
- II. Den Mistelzweig im Mörser zerdrücken
- III. Den Stein in dieser Mixtur reiben
- IV. Den Stein küssen
- V. (Den folgenden Spruch aufsagen:)  
*With this kiss, I thee impart,  
Power most dear to my heart.  
Take me now from this place hither,  
To another place far thither.  
(Ich gehe weg durch diesen Kuß  
Weil ich von hinnen weichen muß.  
Bring mich weg von diesem Ort  
Zu einem Platz viel weiter fort.)*
- VI. Das Zaubertuch hin- und herschwenken



Damit besitzen Sie das Zaubermittel, um sich jederzeit durch den Zauberspruch zu einem zufälligen Ort teleportieren zu lassen. Reiben Sie den Stein, um den Zauber einzusetzen. Sie verschwinden sofort von der Stelle, an der Sie sich momentan befinden. Eines müssen Sie aber dabei bedenken: Sie können mit dem Zauberspruch zwar einer Gefahr entkommen, allerdings gibt es keine Garantie, daß die Stelle, an der Sie ankommen, nicht noch gefährlicher ist. Sie behalten die Kraft dieses Zaubers, solange Sie den Stein mit sich führen.

### JEMANDEN IN EINEN TIEFEN SCHLAF VERSETZEN

#### ZUTATEN

*drei getrocknete Eicheln  
eine Tasse Nachtschattensaft  
ein Zaubertuch  
ein leerer Beutel*

#### ZUBEREITUNG

- I. Die Eicheln in einem Mörser zerdrücken (mit einem Stößel)
- II. Das Eichelpulver in eine Schale geben
- III. Den Nachtschattensaft in die Schale geben
- IV. Das Ganze mit einem Löffel verrühren
- V. Ein Holzkohlenfeuer anzünden
- VI. Das Gemisch über dem Holzkohlenfeuer erhitzen (Gemisch aufkochen lassen, bis der Nachtschattensaft fast verdunstet ist, und dann vom Feuer nehmen)
- VII. Das Gemisch auf einem Tisch verteilen (warten, bis es trocken ist)
- VIII. (Den folgenden Spruch aufsagen:)  
*Acorn powder ground so fine  
Nightshade juice like bitter wine  
Silently in darkness you creep  
To bring a soporific sleep  
(Eichelpulver gemalen ganz fein  
Nachtschattensaft wie bitterer Wein  
Siehe im Dunkeln die Schaf  
Bringst du einen tiefen Schlaf)*
- IX. Das Zaubertuch hin- und herschwenken
- X. Das Schlafpulver in den Beutel füllen (zur sicheren Aufbewahrung)

Damit besitzen Sie ein Pulver, mit dem Sie jeden, der sich in Ihrer Nähe befindet, in einen tiefen Schlaf versetzen können. Um den Zauber anzuwenden, müssen Sie das Pulver an einer feuchten, dunklen Stelle am Boden verstreuen und dazu rufen:

Slumber, henceforth! (Zähle Schafe, schlafe, schlafe!)

### JEMANDEN IN EINE KATZE VERWANDELN

#### ZUTATEN

*eine halbe Tasse Alraunwurzelpulver  
ein kleines Büschel Katzenhaar  
zwei Teelöffel Fischöl  
ein Zaubertuch*

#### ZUBEREITUNG

- I. Alraunwurzelpulver in eine Schale geben
- II. Das Katzenhaar in die Schale geben
- III. Zwei Löffel Fischöl in die Schale geben
- IV. Das Ganze mit einem Löffel umrühren (zu einem öligen Teig)
- V. Den Teig auf den Tisch legen
- VI. Den Teig zu einem Kuchen formen (auf dem Tisch fest werden lassen)
- VII. (Den folgenden Spruch aufsagen:)

*Mandrake root and hair of cat  
Mix oil of fish and give a pat  
A feline from the one who eats  
This appetising magic treat  
(Alraunwurzel, Katzenhaar  
Fischöl und geformt sogar  
Wer den Zauberkuchen ißt  
Ruck, zuck eine Katze ist)*

#### VIII. Zaubertuch schwenken

Damit haben Sie einen Kuchen zubereitet, der denjenigen, der ihn verspeist in eine Katze verwandelt. Und zwar für immer!

### EINEN STURM ZUSAMMENBRAUEN

#### ZUTATEN

*eine Tasse Meerwasser  
einen Teelöffel Schlamm  
eine Prise Giftpilzpulver  
ein Zaubertuch  
ein leeres Glas*

#### ZUBEREITUNG

- I. Eine Tasse Meerwasser in eine Schale geben
- II. Ein Holzkohlenfeuer anzünden
- III. Die Schale auf der Holzkohle erhitzen (langsam erwärmen und vor dem Kochen vom Feuer nehmen)
- IV. Einen Löffel Schlamm in die Schale geben
- V. Eine Prise Giftpilzpulver dazugeben
- VI. In das heiße Gebräu blasen
- VII. (Den folgenden Spruch aufsagen:)  
*Elements from the earth and sea,  
Combine to set the heavens free.  
When I stir this magic brew,  
Great god Thor, I call on you.  
(Elemente des Wassers und der Erde,  
Werdet eins, daß der Himmel frei werde.  
Ich rühre diesen Zauberpott,  
Und rufe Thor, den großen Gott.)*
- VIII. Das Zaubertuch schwenken
- IX. Das Sturmgebräu in das Glas gießen (zur Aufbewahrung)

Damit haben Sie einen Zaubertrunk gemixt, mit dem sich ein Sturm zusammenbrauen läßt. Um den Zauber zu aktivieren, müssen Sie das Sturmgebräu mit dem Finger umrühren und rufen:

Brew of storms, Churn it up! (Walle heftig, Sturmgebräu!)

Das bewirkt ein Regengewitter mit Donner und Blitz, welches einige Zeit andauert, aber schließlich von selbst aufhört. Wenn das Gewitter früher aufhören soll, müssen Sie rufen:

Brew of Storms, clear it up! (Klare auf, Sturmgebräu!)

### SICH UNSICHTBAR MACHEN

#### ZUTATEN

*ein Glas Schmalz  
ein Kaktus  
ein Löffel Kaktussaft  
zwei Tropfen Krötenschleim  
ein Zaubertuch*



## ZUBEREITUNG

- I. Den Kaktus mit einem Messer durchschneiden
- II. Den Kaktussaft auf einen Löffel auspressen
- III. Den Kaktussaft in eine Schale geben
- IV. Das Schmalz in die Schale geben
- V. Zwei Tropfen Krötenschleim dazugeben
- VI. Das Ganze mit einem Löffel verrühren
- VII. (Den folgenden Spruch aufsagen:)  
Cactus plant and horny toad  
I now start down a dangerous road  
Combine with fire and mist to make  
Me disappear without a trace  
(Kaktusstachel, Krötenbein  
Gefährlich ist, was vor mir liegt  
Feuer und Nebel vereint  
Verschwinde ich spurlos ins Nichts)
- VIII. Das Zaubertuch schwenken
- IX. Die Salbe in das leere Schmalzglas füllen

Damit besitzen Sie eine Zaubersalbe, die Sie unsichtbar machen kann. (Sie wirkt aber nur an Stellen, an denen es gleichzeitig Feuer und Nebel gibt.) Um den Unsichtbarkeitszauber einzusetzen, müssen Sie die Salbe einreiben. Sie werden dann für kurze Zeit unsichtbar. Die Menge reicht für eine Anwendung.

## KING'S QUEST III

### IMPARARE È UMANO

Molti, molti anni fa, quando la magia era l'unica scienza conosciuta dall'uomo, nella terra di Llewddor viveva un mago di nome Manannan che possedeva una conoscenza profonda di tutte le cose terrene e celesti.

Di età assai avanzata, Manannan aveva un aspetto fragile, con la pelle simile a cartapeccora vecchia e sbiadita. L'impressione di fragilità suscitata da Manannan svaniva non appena si incontrava lo sguardo dei suoi occhi neri come la pece e illuminati da uno strano fuoco. Era un mago davvero potente.

Benché fosse potente e capace di radunare un gran numero di spiriti al suo servizio per rassettare la sua dimora, cucinare e svolgere altre mansioni domestiche al posto suo, questa soluzione non lo soddisfaceva. Gradiva la solitudine e non desiderava la presenza di numerosi spiriti (che, tra l'altro, sono piuttosto curiosi e dispettosi) in casa sua. Decise invece di servirsi di un ragazzino, che prese con sé quando aveva solo un anno, in modo che non avesse ricordi da rinfiacciarli negli anni a venire.

Purtroppo, però, i bambini crescono e diventano giovani avventurosi. Man mano che diventava adulto, il ragazzo iniziava ad esplorare zone della casa che non lo riguardavano, suscitando così l'irritazione di Manannan. Altre volte, percorreva lo stretto sentiero che conduceva al luogo di ritiro di Manannan in cima al monte per esplorare il paesaggio circostante. Nemmeno le punizioni lo dissuadevano a lungo.

Un giorno, quando il ragazzo aveva 18 anni, il mago lo scoprì mentre praticava incantesimi. Fu la goccia che fece traboccare il vaso!

"TU!", urlò Manannan. "Hai letto i miei libri di incantesimi e ti sei servito delle mie riserve di polveri e pozioni. Ti sei di nuovo avventurato per Llewddor, contro il mio espresso divieto, dato che in nessun altro luogo avresti potuto trovare alcuni di questi ingredienti!"

"Pensi di poterti conquistare la libertà con questi trucchetti?", sibilò il mago. "Pagherai per il tuo errore! Sarà la tua fine!" Dopo aver detto ciò, Manannan alzò le mani in segno di minaccia.

Improvvisamente la terra iniziò a tremare e il suo servitore scomparve. Al suo posto, rimase solo un mucchietto di ceneri.

"Non commetterò più uno sbaglio simile", brontolò Manannan. "Non permetterò più ai miei servitori di raggiungere l'età adulta. Non voglio altri incidenti".

Passarono gli anni. Manannan si procurò un altro ragazzino come schiavo. Lo rapì da una regione piuttosto lontana da Llewddor, in modo da non attirare i sospetti su di sé. Manannan fu più attento con questo bambino e lo osservava da vicino, punendolo severamente quando lo trovava lontano dalla casa. E si accertò che il ragazzino non mettesse le mani su alcun oggetto, per quanto banale, che potesse essere utilizzato per produrre incantesimi o pozioni magiche. In generale, Manannan non ebbe molti problemi con lui; ciononostante, il giorno del suo diciottesimo compleanno, il mago lo fece sparire dalla faccia della terra.

"È fastidioso dover formare un altro servitore da capo", borbottò in modo lamentoso. "Ma è meglio che avere i problemi dell'altra volta".

E così continuò a sottrarre, ogni 17 anni, un bambino all'amore dei suoi genitori per poi disintegrarlo nel giorno del suo diciottesimo compleanno. (A volte il ciclo era più corto, quando sceglieva un bambino precoce che imparava troppe cose prima di compiere 18 anni.)

E così il tempo passava...



## SUGGERIMENTI PER GLI AVVENTURIERI PRINCIPIANTI

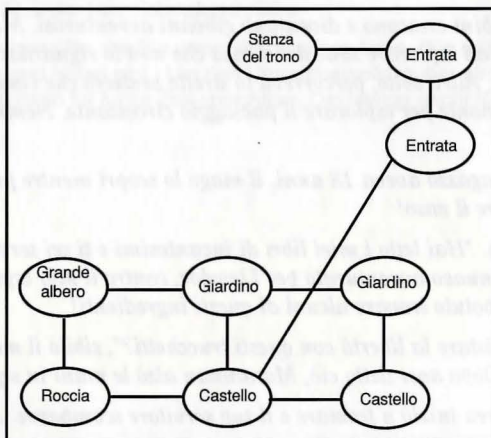
Se non si sono mai eseguiti i giochi di avventure animate tridimensionali della Sierra, ecco alcuni suggerimenti per iniziare.

**GUARDARE** dappertutto. Quando ci si reca in un posto in cui non si è ancora stati, la prima cosa da fare è guardarsi intorno per avere un'idea generale del luogo. Spesso vi è un elemento che aiuta a progredire nel gioco o un'indicazione che vale la pena esplorare la scena più in profondità.

**ESPLORARE** molto attentamente ogni area del gioco. Perlrutare la dimora del mago all'interno e all'esterno, anche (o forse soprattutto) i luoghi da lui proibiti. Avventurarsi all'esterno per incontrare e mescolarsi alla gente delle zone che circondano Llewddor.

**TRACCIARE UNA MAPPA** che comprenda ogni posto già visitato, gli oggetti trovati, le zone pericolose e tutti i segni di riferimento individuati lungo il percorso. Cercare di non saltare zone perché ognuna potrebbe contenere un elemento o un oggetto importante, necessario per portare a termine la missione. E ricordarsi che i luoghi già visitati non rimangono sempre uguali. Gli abitanti di Llewddor (e di altre regioni in cui potreste recarvi) si spostano esattamente come fate voi (alcuni anche meglio).

Ecco un esempio di mappa:



Oltre a disegnare la propria mappa, è possibile scovare una mappa magica nascosta nella casa del mago. Sta a voi scoprire come usarne i poteri magici.

Tenere le orecchie ben aperte. **PARLARE** con tutte le persone che si incontrano, ma con prudenza! Alcuni personaggi sono cortesi e disponibili e forniranno informazioni e consigli preziosi. Altri cercheranno di imbrogliare; quindi occorre tenersi pronti a scappare e nascondersi. Se ciò non funziona, occorrerà trovare un altro modo per superarli in astuzia.

**RACCOGLIERE** tutto quello che non è fissato al suolo. Si incontreranno molti oggetti che saranno utili in altre parti del gioco. L'inventario compare nello schermo di stato (accessibile mediante il tasto TAB).

**USARE** gli oggetti raccolti per risolvere problemi grandi e piccoli nel gioco. Le soluzioni di alcuni problemi sono ovvie. Per scavare una buca, ad esempio, utilizzare una pala. La risoluzione di altri problemi richiede maggiore immaginazione.

**FARE ATTENZIONE.** Il cammino da percorrere è lungo e pericoloso. Occorre essere sempre vigili, poiché il disastro può verificarsi nei luoghi più inaspettati.

**SALVARE IL GIOCO** spesso. In tal modo, in caso di tragedia durante la missione, non sarà necessario ricominciare da capo (per istruzioni sul salvataggio del gioco, consultare la scheda di riferimento).

**NON PERDERSI D'ANIMO.** Se si incontra un ostacolo che sembra insormontabile, non disperare. Esplorare il gioco ulteriormente, ritornare al punto critico e riprovare. Se si rimane bloccati, provare a tornare indietro ad un punto precedente del gioco; forse si è tralasciato di fare qualcosa di vitale importanza.

È necessario essere coraggiosi, intraprendenti, leali.

Le pagine seguenti contengono gli unici brani leggibili del libro di magia di Manannan, 'Antichi incantesimi'. Tutti gli altri incantesimi del libro sono talmente sbiaditi da essere indecifrabili per occhi mortali.

Per lanciare questi incantesimi, aprire il libro di magia alla pagina corretta e attenersi con esattezza alle istruzioni. Se il procedimento non viene seguito in modo corretto e se le formule magiche non vengono recitate in modo **ESATTO**, il risultato potrebbe essere fatale, e anche divertente.

**Nota:** il testo tra parentesi è descrittivo; non si tratta di istruzioni da digitare.

## COMPRESIONE DEL LINGUAGGIO DELLE CREATURE

### INGREDIENTI

Una piccola piuma di uccello  
Un ciuffo di pelo di qualsiasi animale  
Una pelle di rettile rinsecchita  
Un cucchiaino di polvere di lisca di pesce  
Un goccio di rugiada  
Una bacchetta magica

### PROCEDIMENTO

- I. Mettere la piuma in una scodella
- II. Aggiungere il ciuffo di pelo
- III. Aggiungere la pelle di rettile
- IV. Aggiungere un cucchiaino di polvere di lisca di pesce
- V. Aggiungere un goccio di rugiada
- VI. Mescolare con le mani (l'impasto deve risultare soffice)
- VII. Dividere l'impasto in due
- VIII. Introdurre le due parti dell'impasto nelle orecchie
- IX. (Recitare i seguenti versi)

Feather of fowl and bone of fish,  
Molded together in this dish,  
Give me wisdom to understand  
Creatures of air, sea and land  
(Lisca di pesce e piuma di uccello,  
Mescolati insieme in questa scodella,  
Datemi la saggezza per afferrare  
Le creature di aria, terra e mare.)

- X. Agitare la bacchetta magica

A questo punto sarete in grado di capire il linguaggio di mammiferi, uccelli e pesci. Tuttavia, non sarete in grado di parlare con loro. L'incantesimo dura per tutto il tempo in cui terrete l'impasto nelle orecchie.

## VOLARE COME UN'AQUILA O UNA MOSCA

### INGREDIENTI

Una piuma della coda di un'aquila (per diventare un'aquila)  
Un paio di ali di mosca (per diventare una mosca)  
Una presa di zafferano  
Essenza di petali di rosa  
Una bacchetta magica

### PROCEDIMENTO

- I. Diluire una presa di zafferano nell'essenza
- II. (Recitare i seguenti versi)

Oh winged spirits, set me free  
Of earthly bindings, just like thee.  
In this essence, behold the might  
To grant the precious gift of flight.  
(Liberami, oh spirito alato  
Dal vincolo terreno a cui sono legato.  
In questa essenza contempla il potere  
Affinché io in aria mi possa librare.)



### III. Agitare la bacchetta magica.

A questo punto disponete di una pozione che vi consente di lanciare l'incantesimo della trasformazione. Per lanciarlo in qualsiasi momento successivo:

intingere la piuma di aquila nell'essenza (per diventare un'aquila);  
oppure  
intingere le ali di mosca nell'essenza (per diventare una mosca).

Vi trasformerete in un'aquila o in una mosca. Se non riassumete volontariamente le sembianze normali, l'effetto dell'incantesimo finirà dopo qualche tempo. Questo incantesimo può essere usato fino a quando la pozione di petali di rosa e zafferano non sia stata consumata.

Per assumere nuovamente le proprie sembianze prima che l'incantesimo scada, recitare i seguenti versi"

*Eagle begone!  
Myself, return!  
(Che l'aquila scompaia  
E che io stesso riappaia!)*  
oppure  
*Fly, begone!  
Myself, return!  
(Che la mosca scompaia  
E che io stesso riappaia!)*

### TELETRASPORTO CASUALE

#### INGREDIENTI

*Un cucchiaino di sale grosso  
Un ramoscello secco di vischio  
Una pietra smussata e levigata di colore insolito  
Una bacchetta magica*

#### PROCEDIMENTO

- I. *Macinare un cucchiaino di sale grosso in un mortaio (con un pestello)*
- II. *Macinare il vischio nel mortaio*
- III. *Sfregare la pietra nel miscuglio*
- IV. *Baciare la pietra*
- V. *(Recitare i seguenti versi)*  
*With this kiss, I thee impart,  
Power most dear to my heart.  
Take me now from this place hither,  
To another place far thither.  
(Con questo bacio ti conferisco con ardore  
Il potere più caro al mio cuore.  
Portami ora via di qua  
E fammi andare in quel luogo là.)*
- VI. *Agitare la bacchetta magica*

Siete ora dotati di un potere che vi consente di lanciare l'incantesimo del teletrasporto casuale. Per lanciare l'incantesimo, sfregate la pietra e verrete immediatamente portati lontano dal luogo in cui vi trovate. Siate comunque prudenti; nonostante possiate usare l'incantesimo per sfuggire al pericolo, potreste ritrovarvi in una situazione più precaria della precedente. Il potere dell'incantesimo rimane fino a quando conservate la pietra.

### SUSCITARE UN SONNO PROFONDO

#### INGREDIENTI

*Tre ghiande secche  
Un bicchiere di succo di belladonna  
Una bacchetta magica  
Un sacchetto vuoto*

### PROCEDIMENTO

- I. *Macinare le ghiande in un mortaio (con un pestello)*
- II. *Versare la polvere di ghiande in una scodella*
- III. *Aggiungere il succo di belladonna*
- IV. *Mescolare con un cucchiaino*
- V. *Alimentare un braciare di carbone*
- VI. *Scaldare il miscuglio sul braciare (far bollire il miscuglio fino a quando il succo di belladonna non sia evaporato quasi del tutto, quindi toglierlo dal fuoco)*
- VII. *Spargere il miscuglio su un tavolo e lasciarlo raffreddare*
- VIII. *(Recitare i seguenti versi)*  
*Acorn powder ground so fine  
Nightshade juice like bitter wine  
Silently in darkness you creep  
To bring a soporific sleep  
(Polvere di ghiande macinata in modo fino  
Succo di belladonna simile ad amaro vino  
Nella notte agite senza far rumore  
Portando uno stato di profondo sopore)*
- IX. *Agitare la bacchetta magica*
- X. *Riporre la polvere del sonno nel sacchetto per conservarla*

La polvere ottenuta consente di lanciare l'incantesimo del sonno su chiunque si trovi nelle vicinanze. Per lanciare l'incantesimo, versate la polvere per terra (o sul pavimento) in un luogo umido e buio. Quindi recitate la seguente formula:

Slumber, henceforth! (Dormi, d'ora innanzi!)

### TRASFORMARE QUALCUNO IN UN GATTO

#### INGREDIENTI

*Mezzo bicchiere di polvere di radice di mandragora  
Una manciata di peli di gatto  
Due cucchiaini di olio di pesce  
Una bacchetta magica*

#### PROCEDIMENTO

- I. *Mettere la polvere di radice di mandragora in una scodella*
- II. *Aggiungere il pelo di gatto*
- III. *Aggiungere due cucchiaini di olio di pesce*
- IV. *Mescolare il miscuglio con un cucchiaino (l'impasto deve risultare oleoso)*
- V. *Mettere l'impasto su un tavolo*
- VI. *Dare all'impasto la forma di una focaccia e lasciarlo indurire sul tavolo*
- VII. *(Recitare i seguenti versi)*  
*Mandrake root and hair of cat  
Mix oil of fish and give a pat  
A feline from the one who eats  
This appetising magic treat  
(Radice di mandragora e pelo di gatto  
Con olio di pesce formano un buon piatto  
Chi questo cibo appetitoso avrà mangiato  
In un felino verrà trasformato)*
- VIII. *Agitare la bacchetta magica*

Avete preparato una focaccia che trasformerà chi ne mangerà in gatto. Per sempre!

### PROVOCARE UNA TEMPESTA

#### INGREDIENTI

*Un bicchiere di acqua di oceano  
Un cucchiaino di fango  
Una presa di polvere di fungo velenoso  
Una bacchetta magica  
Un vaso vuoto*



## PROCEDIMENTO

- I. Versare un bicchiere di acqua di oceano in una scodella
- II. Alimentare un braciere di carbone
- III. Scaldare la scodella sul braciere (scaldare lentamente senza portare a ebollizione, quindi rimuovere dal fuoco)
- IV. Aggiungere un cucchiaino di fango
- V. Aggiungere una presa di polvere di fungo velenoso
- VI. Soffiare nel miscuglio caldo
- VII. (Recitare i seguenti versi)

*Elements from the earth and sea,  
Combine to set the heavens free.  
When I stir this magic brew,  
Great god Thor, I call on you.  
(Elementi della terra e del mare,  
Unitevi per i cieli liberare.  
Se l'intruglio magico sto mescolando,  
È te, dio Thor, che sto invocando.)*

- VIII. Agitare la bacchetta magica
- IX. Versare l'intruglio nel vaso per conservarlo

Questa pozione vi consente di provocare una tempesta. Per lanciare l'incantesimo, mescolare la miscela con il dito e recitare la seguente formula:

Brew of storms, Churn it up! (Venti e bufere, Scatenatevi!)

Avrà immediatamente luogo una tempesta con tuoni e fulmini. Durerà per qualche tempo, ma alla fine si esaurirà. Per farla terminare prima, recitare la seguente formula:

Brew of storms, Clear it up! (Venti e bufere, Placatevi!)

## DIVENTARE INVISIBILI

### INGREDIENTI

- Un vaso di lardo
- Un cactus
- Un cucchiaino di succo di cactus
- Due gocce di bava di rospo
- Una bacchetta magica

### PROCEDIMENTO

- I. Tagliare il cactus con un coltello
- II. Spremere il succo di cactus in un cucchiaino
- III. Versare il succo di cactus in una scodella
- IV. Aggiungere il lardo
- V. Aggiungere due gocce di bava di rospo
- VI. Mescolare la miscela con un cucchiaino
- VII. (Recitare i seguenti versi)  
*Cactus plant and horny toad  
I now start down a dangerous road  
Combine with fire and mist to make  
Me disappear without a trace  
(Pianta di cactus e rospo rugoso  
Inizia ora il mio cammino pericoloso  
Combinatemi con fuoco e foschia  
Affinché non rimanga alcuna traccia mia)*
- VIII. Agitare la bacchetta magica
- IX. Riporre l'unguento nel vaso di lardo vuoto

Questo unguento magico vi permetterà di diventare invisibili (ma ricordate che funziona solo nei luoghi in cui vi sono, allo stesso tempo, fuoco e foschia). Per lanciarlo, spalmatevi l'unguento sul corpo. Rimarrete invisibili per un breve periodo. L'unguento è sufficiente per una sola applicazione.



- I. The first of the three parts of the work is the
- II. Introduction to the subject of the work
- III. The second part of the work is the
- IV. The third part of the work is the
- V. The fourth part of the work is the
- VI. The fifth part of the work is the
- VII. The sixth part of the work is the

Chapter I. The first part of the work is the

Chapter II. The second part of the work is the

Chapter III. The third part of the work is the

Chapter IV. The fourth part of the work is the

Chapter V. The fifth part of the work is the

Chapter VI. The sixth part of the work is the

Chapter VII. The seventh part of the work is the

### CHAPTER I. THE FIRST PART OF THE WORK IS THE

#### SECTION I. THE FIRST PART OF THE WORK IS THE

The first part of the work is the

The second part of the work is the

The third part of the work is the

The fourth part of the work is the

### CHAPTER II. THE SECOND PART OF THE WORK IS THE

#### SECTION I. THE SECOND PART OF THE WORK IS THE

- I. The first part of the work is the
- II. The second part of the work is the
- III. The third part of the work is the
- IV. The fourth part of the work is the
- V. The fifth part of the work is the
- VI. The sixth part of the work is the
- VII. The seventh part of the work is the

#### SECTION II. THE SECOND PART OF THE WORK IS THE

- I. The first part of the work is the
- II. The second part of the work is the
- III. The third part of the work is the
- IV. The fourth part of the work is the
- V. The fifth part of the work is the
- VI. The sixth part of the work is the
- VII. The seventh part of the work is the
- VIII. The eighth part of the work is the
- IX. The ninth part of the work is the
- X. The tenth part of the work is the
- XI. The eleventh part of the work is the
- XII. The twelfth part of the work is the
- XIII. The thirteenth part of the work is the
- XIV. The fourteenth part of the work is the
- XV. The fifteenth part of the work is the
- XVI. The sixteenth part of the work is the
- XVII. The seventeenth part of the work is the
- XVIII. The eighteenth part of the work is the
- XIX. The nineteenth part of the work is the
- XX. The twentieth part of the work is the
- XXI. The twenty-first part of the work is the
- XXII. The twenty-second part of the work is the
- XXIII. The twenty-third part of the work is the
- XXIV. The twenty-fourth part of the work is the
- XXV. The twenty-fifth part of the work is the
- XXVI. The twenty-sixth part of the work is the
- XXVII. The twenty-seventh part of the work is the
- XXVIII. The twenty-eighth part of the work is the
- XXIX. The twenty-ninth part of the work is the
- XXX. The thirtieth part of the work is the
- XXXI. The thirty-first part of the work is the
- XXXII. The thirty-second part of the work is the
- XXXIII. The thirty-third part of the work is the
- XXXIV. The thirty-fourth part of the work is the
- XXXV. The thirty-fifth part of the work is the
- XXXVI. The thirty-sixth part of the work is the
- XXXVII. The thirty-seventh part of the work is the
- XXXVIII. The thirty-eighth part of the work is the
- XXXIX. The thirty-ninth part of the work is the
- XL. The fortieth part of the work is the
- XLI. The forty-first part of the work is the
- XLII. The forty-second part of the work is the
- XLIII. The forty-third part of the work is the
- XLIV. The forty-fourth part of the work is the
- XLV. The forty-fifth part of the work is the
- XLVI. The forty-sixth part of the work is the
- XLVII. The forty-seventh part of the work is the
- XLVIII. The forty-eighth part of the work is the
- XLIX. The forty-ninth part of the work is the
- L. The fiftieth part of the work is the
- LXI. The fifty-first part of the work is the
- LXII. The fifty-second part of the work is the
- LXIII. The fifty-third part of the work is the
- LXIV. The fifty-fourth part of the work is the
- LXV. The fifty-fifth part of the work is the
- LXVI. The fifty-sixth part of the work is the
- LXVII. The fifty-seventh part of the work is the
- LXVIII. The fifty-eighth part of the work is the
- LXIX. The fifty-ninth part of the work is the
- LXX. The sixtieth part of the work is the
- LXXI. The sixty-first part of the work is the
- LXXII. The sixty-second part of the work is the
- LXXIII. The sixty-third part of the work is the
- LXXIV. The sixty-fourth part of the work is the
- LXXV. The sixty-fifth part of the work is the
- LXXVI. The sixty-sixth part of the work is the
- LXXVII. The sixty-seventh part of the work is the
- LXXVIII. The sixty-eighth part of the work is the
- LXXIX. The sixty-ninth part of the work is the
- LXXX. The seventieth part of the work is the
- LXXXI. The seventy-first part of the work is the
- LXXXII. The seventy-second part of the work is the
- LXXXIII. The seventy-third part of the work is the
- LXXXIV. The seventy-fourth part of the work is the
- LXXXV. The seventy-fifth part of the work is the
- LXXXVI. The seventy-sixth part of the work is the
- LXXXVII. The seventy-seventh part of the work is the
- LXXXVIII. The seventy-eighth part of the work is the
- LXXXIX. The seventy-ninth part of the work is the
- LXXXX. The eightieth part of the work is the
- LXXXXI. The eighty-first part of the work is the
- LXXXXII. The eighty-second part of the work is the
- LXXXXIII. The eighty-third part of the work is the
- LXXXXIV. The eighty-fourth part of the work is the
- LXXXXV. The eighty-fifth part of the work is the
- LXXXXVI. The eighty-sixth part of the work is the
- LXXXXVII. The eighty-seventh part of the work is the
- LXXXXVIII. The eighty-eighth part of the work is the
- LXXXXIX. The eighty-ninth part of the work is the
- LXXXXX. The ninetieth part of the work is the
- LXXXXXI. The ninety-first part of the work is the
- LXXXXXII. The ninety-second part of the work is the
- LXXXXXIII. The ninety-third part of the work is the
- LXXXXXIV. The ninety-fourth part of the work is the
- LXXXXXV. The ninety-fifth part of the work is the
- LXXXXXVI. The ninety-sixth part of the work is the
- LXXXXXVII. The ninety-seventh part of the work is the
- LXXXXXVIII. The ninety-eighth part of the work is the
- LXXXXXIX. The ninety-ninth part of the work is the
- LXXXXXX. The hundredth part of the work is the

### CHAPTER III. THE THIRD PART OF THE WORK IS THE

#### SECTION I. THE THIRD PART OF THE WORK IS THE

The third part of the work is the

# Having Technical Problems?

Submit Two to Tomorrow

8126 455 131





**Having Technical  
Problems?  
Why not call our helpline  
on:  
021 326 6418**

The line is open Monday to Friday between 9.00 am  
and 5.00 pm. Our staff are ready to respond to any  
query you may have.



KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.  
Tel: 021 625 3311.