

KING'S QUEST[®] II

ROMANCING THE THRONE

**BACKGROUND
MANUAL**

ENGLISH • FRANÇAISE • DEUTSCH • ITALIANO

Kings Quest® II

Romancing the Throne™

<i>English</i>	2
<i>Français</i>	5
<i>Deutsch</i>	9
<i>Italiano</i>	13

KING'S QUEST® II:

Romancing the Throne™

A long, long time ago, when creatures of myth and magic walked the earth openly with lesser mortals, there dwelt in the kingdom of Daventry a King named Graham. He had won the crown by his wit and courage, when he went forth to uncover and reclaim the three lost treasures of Daventry. Now Graham ruled over the land, with the aid of the mirror that foretold the future, the bottomless treasure chest, and the invincible shield. The people of Daventry prospered under the reign of the kindly monarch.

Just one year after returning from his first victorious quest, King Graham arose and looked into the mirror as he was wont to do daily. Much to his astonishment, he beheld the face of Edward, the King who came before him in the succession.

King Edward spoke. "Graham, your kingdom is strong now, thanks to recovery of the three treasures and to your wise leadership. But it will soon grow weak again, if you do not provide for an heir to the throne. Marry, my son, and give your people a prince that will make their future secure."

The vision faded. King Graham pondered how he might find a bride fit to reign over Daventry. He consulted with Gerwain, his wise prime minister.

"She must be good, and kind, so that she will love my people and they will love her," said Graham. "She must have the wisdom to counsel me in my daily problems, and a loving heart to bring me comfort. I wish my Queen to glow with an inner beauty of spirit as well as beauty of face and form."

Gerwain suggested that Graham host a celebration, and invite all the maidens of marriageable age from his whole kingdom. He could then observe and converse with the likely candidates, and see if any one of them fit his idea of a queen.

The invitations were sent out, and the whole kingdom turned out for the celebration. From every corner of Daventry the maidens came. Short and tall, slender and plump, fair and dark, pretty and plain. There were maidens from all stations in life, from dukes' and earls' daughters to the village goose girl and the scullery maid from the castle kitchens. They all had but one thing in common: they greatly admired the handsome King, and were eager to catch his eye. Word had spread that the King was looking for a bride, and they were all thrilled at the prospect of marrying the charming Graham.

For two days the celebration wore on, and though he tried to be cheerful, Graham gradually became sombre. None of the maidens he had met quickened his pulse. One maid squinted, another tripped over everything in sight. Another was too coy, and the one after her giggled constantly. They all had some fault, however small. It was with great relief that Graham saw his guests ride away at the end of the celebration. He retired to his room to reflect gloomily.

"My kingdom is home to hundreds of lovely maidens," he mourned. "Why is there not one among them who touches my heart and my dreams."

As he asked the question, King Graham was standing near the magic mirror. He glanced toward it, and noticed that the glass had grown inexplicably cloudy.

The mist cleared. All at once, King Graham beheld the most beautiful maiden he had ever seen. She had hair of glowing auburn, and eyes of midnight blue. Her skin was the colour of rich cream, but alas, no roses bloomed in her cheeks, and the corners of her pretty mouth drooped in sorrow.

She was standing at a window, motionless except for the stray breeze that stirred her hair. A tear fell from one eye, and sparkled on her cheek like a diamond on velvet. She put up one hand to brush it away, and Graham was struck by the grace of her movement.

The King's heart was suddenly enveloped in a strange fever. He knew that this was the maiden for whom he longed — this was the woman who must be his queen. He wanted to find her and bring a smile to her lovely face. He wanted to take her in his arms, and protect her from trouble forevermore. Eagerly he consulted the magic mirror.

"Oh mirror wise," said Graham, "I have vowed to make this maiden my bride. Where may I find her?"

The mirror clouded again, and a voice was heard. "This is the maiden Valanice. She is from the kingdom of Kolyma, and is known for her goodness no less than her beauty. The jealous crone Hagatha whisked Valanice away to an enchanted land, and imprisoned her in a quartz tower guarded by a ferocious wild beast."

"I must rescue her or die in the attempt," declared King Graham. "How may I find this enchanted land?"

"You must travel to the kingdom of Kolyma," said the mirror. "There you may search for the keys which unlock the three doors to the enchanted land..."

The voice faded and the mirror cleared. Graham stared at his own reflection. Vainly did he call for its return, to give him more clues to the whereabouts of the magic keys. Finally, he shouldered his provisions, and set out on his quest of love.

Only you, my bold adventurer, have the power to finish this tale. Accompany King Graham on his quest to find the magic keys. Encounter characters of legend, folklore and fantasy. Explore underground caverns, eerie towers, and ocean wonderlands. Help him rescue the enchanted maiden, so he can lay his kingdom and his heart at her feet.

You will be faced with challenges that would intimidate those of lesser timbre. Summon all your strength and courage. Leave no stone unturned, no avenue unexplored, and your perseverance will be richly rewarded.

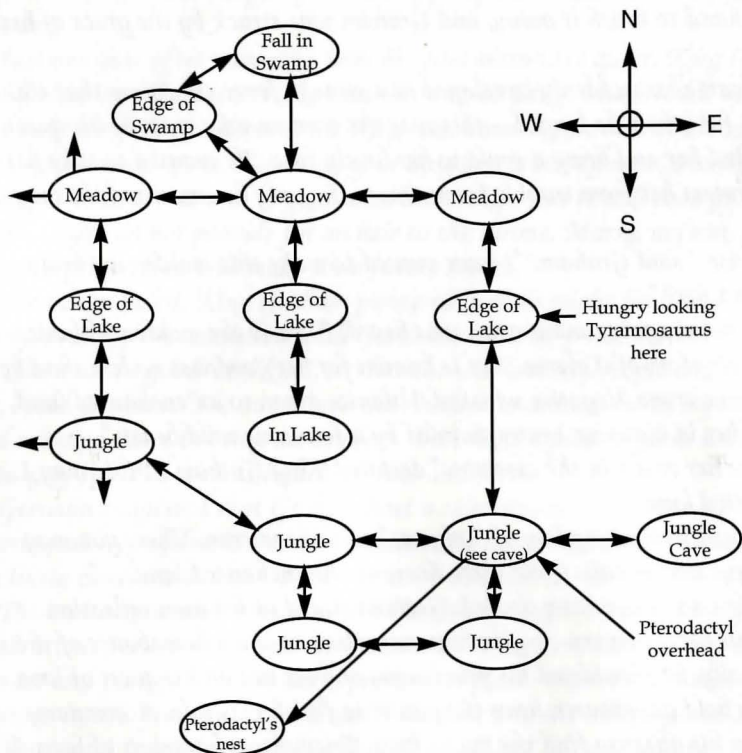
It may be possible to find each key through more than one avenue. The more imaginative your solutions, the greater your reward.

Study all the ancient lores for clues. Along the way collect as many treasures as you can – treasures fit for a queen.

Map your Progress

You and King Graham will not be able to fulfil the prophecy without mapping your progress. Draw a map showing what different directions lead where, objects found, dangerous areas – any and every landmark you see along the way. And don't think that because you've been through an area once, that it will always be the same. The population of Kolyma is anything but stationary!

Here's a typical map:



Above all, try every direction and map all of the different possibilities. If you miss or forget an area, you might miss an important clue or a tool necessary to the completion of your quest.

The road you must travel is long, and perilous. It is beset by many dangerous beings, both mythical and magical. You must have the wisdom to know when to stand and fight and when to flee from superior strength. But take heart – you may receive help in unexpected places.

Go now, and remember that True Love conquers all!

KING'S QUEST® II:

Romancing the Throne™

Il y a très, très longtemps, quand la Terre ne connaissait pas la suprématie des mortels et que toutes sortes de créatures mythiques et magiques la parcouraient en toute liberté, il y avait, dans le royaume de Daventry, un roi du nom de Graham. Il avait gagné la couronne par sa bravoure et son esprit, et il parvint à découvrir et reconquérir les trois trésors de Daventry. Désormais, Graham régnait sur le pays, avec l'aide du miroir magique, du coffre sans fond et du bouclier invincible. Et, sous le règne de ce monarque bienveillant, les habitants de Daventry prospéraient.

Un an à peine après son retour victorieux, le roi Graham regarda dans le miroir, comme il avait coutume de le faire à son lever. Quelle ne fut pas sa surprise, quand il vit apparaître, dans le miroir, le visage d'Edouard, le roi qui l'avait précédé sur le trône !

Le roi Edouard se mit à parler : "Graham, ton royaume est maintenant affermi, grâce aux trois trésors que tu as retrouvés et à ta grande sagesse. Cependant, si tu n'offres pas au trône un héritier, il risque de s'affaiblir de nouveau. Marie-toi, mon fils, et donne à ton peuple un prince qui assurera son avenir."

La vision s'évanouit. Le roi Graham se mit à réfléchir au moyen de trouver une femme digne de régner avec lui sur Daventry. Il demanda conseil à Gerwain, son premier ministre, homme d'une grande sagesse.

"Elle doit avoir la bonté, la gentillesse nécessaire pour aimer mon peuple et être aimée de lui," se dit Graham. "Elle doit être assez sage pour pouvoir me conseiller dans mes problèmes quotidiens, et posséder un cœur aimant capable de m'apporter le réconfort. Enfin, je veux que ma reine respandisse de la beauté de l'esprit comme de celle du corps."

Gerwain suggéra à Graham de donner une grande fête et d'y inviter toutes les jeunes filles à marier du royaume. Il pourrait ainsi converser avec chacune des candidates, et décider si l'une d'elles correspond à l'idée qu'il se fait d'une reine.

Les invitations furent envoyées, et le royaume entier se prépara pour la fête. Des jeunes filles arrivèrent des quatre coins de Daventry : petites, grandes, menues, rondouillettes, blondes, brunes, jolies et laides... des jeunes filles de toutes conditions : des filles de ducs et de comtes aux bergères des villages, en passant par les filles de cuisine du château. Elles avaient toutes, cependant, une chose en commun : leur admiration pour le beau roi, dont elles essayaient désespérément d'attirer le regard. La rumeur s'était répandue que le roi cherchait à se marier, et elles étaient toutes plus fébriles les unes que les autres à l'idée d'épouser le charmant Graham.

La fête se prolongea pendant deux jours, et, bien qu'il essayât de se montrer plein de gaieté, Graham s'assombrissait de plus en plus. Aucune des jeunes filles présentes ne faisait battre son cœur. L'une louchait, l'autre se prenait les pieds dans tout ce qui se trouvait sur son chemin, une autre encore était trop timide, et la quatrième ricanait constamment. Elles avaient toutes un défaut, même minime. C'est donc avec beaucoup de soulagement que Graham vit ses invités s'en aller au galop à la fin des festivités, et se retira dans sa chambre pour se plonger dans de sombres pensées.

"Mon royaume a vu naître des centaines de belles jeunes filles," se dit-il.

"Pourquoi n'y en a-t-il aucune qui pénètre mon cœur et mes rêves ?"

Comme il se posait ces questions, le roi Graham se tenait près du miroir magique. Il posa les yeux sur le miroir, et remarqua que la glace s'était mystérieusement embrumée.

Mais, à ce moment-là, le brouillard se dissipa et le roi Graham se retrouva tout à coup devant la plus belle jeune fille qu'il ait jamais vue. Elle avait la chevelure d'un aubrun flamboyant et les yeux bleus comme la nuit, mais, sur son visage au teint de lait, le vermillon était absent de ses joues, et les coins de sa jolie bouche étaient marqués par le chagrin.

Elle se tenait devant une fenêtre, immobile, le cheveu seulement parcouru par la brise égarée. Elle laissa échapper une larme qui se mit à couler, goutte de diamant sur du velours, sur sa joue parfaite. D'une main, elle l'essuya, et Graham fut frappé par la grâce de ce geste.

Le roi eut tout à coup le cœur pris d'une étrange fièvre. Il savait que cette jeune fille était celle qu'il appelait de ses vœux, celle qui devait devenir sa reine. Il devait absolument la trouver et faire renaître le sourire sur son visage d'ange. Il fallait qu'il la prenne dans ses bras, pour la protéger, pour toujours, de tout mal. Impatient, il consulta le miroir magique.

"Miroir, ô sage miroir," dit Graham, "J'ai fait le serment de faire de cette jeune fille ma femme. Où la trouverai-je ?"

Le miroir s'obscurcit de nouveau, et une voix se fit entendre, qui lui dit : "Cette jeune fille s'appelle Valanice. Elle habite le royaume de Kolyma, et est connue pour sa bonté, qui n'a d'égale que sa beauté. Sa jalouse marâtre l'a fait disparaître dans un pays enchanté, où elle est emprisonnée dans une tour de verre gardée par une bête sauvage."

"Je la sauverai ou je mourrai," déclara le roi Graham. "Où trouverai-je ce pays enchanté ?"

"Tu dois te rendre au royaume de Kolyma," dit le miroir. "Là, cherche les clés qui ouvrent les trois portes du pays enchanté..."

La voix s'éteint, et le miroir s'éclaircit. Graham demeura, figé, devant sa propre image, et essaya, en vain, de rappeler la voix magique pour en savoir plus sur l'endroit où se trouvaient ces clés magiques. Finalement, muni de provisions, il enfourcha sa monture et se lança dans sa quête de l'amour.

Vous seul, aventurier plein de courage, possédez le pouvoir de terminer ce conte. Accompagnez le roi dans sa quête des clés magiques. Rencontrez des personnages de légende, de folklore et de contes fantastiques. Explorez des cavernes souterraines, des tours mystérieuses et des univers marins aux multiples merveilles. Aidez le roi à retrouver la jeune fille enchantée pour qu'il puisse déposer à ses pieds son cœur et son royaume.

Vous vous trouverez face à des défis propres à faire reculer les aventuriers d'une autre trempe. Rassemblez toutes vos forces et votre courage, retournez chaque pierre, explorez chaque allée, et la récompense sera à la mesure de votre persévérance.

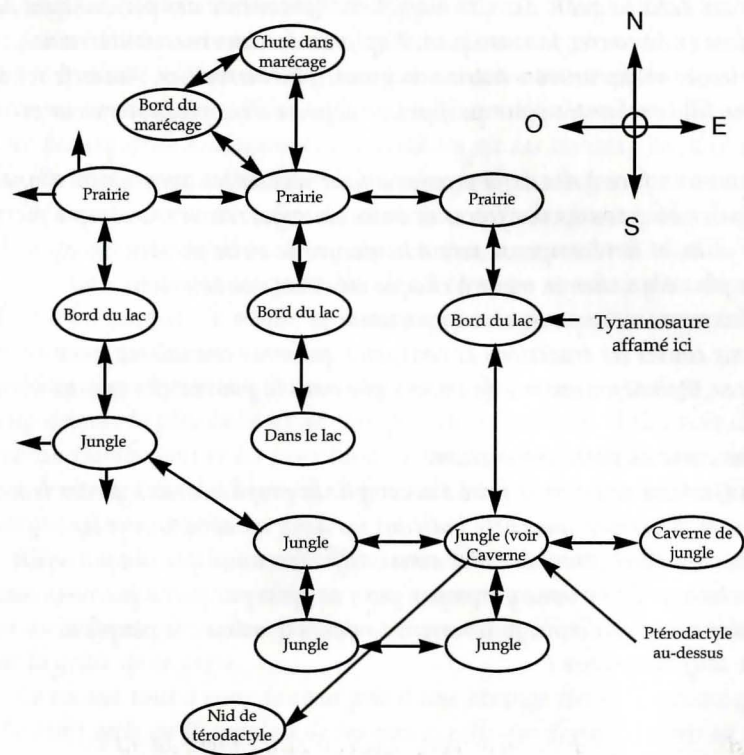
Il se peut que plus d'un chemin mène à chaque clé. Plus vos solutions sont imaginatives, plus votre récompense sera importante.

Passez en revue toutes les traditions et coutumes que vous connaissez pour obtenir des indices. Ramassez autant de trésors que vous le pouvez (les trésors vont bien aux reines).

Etablissez une carte de votre progression.

Vous et le roi Graham ne pourrez faire s'accomplir la prophétie sans garder trace de votre progression. Dessinez une carte indiquant les lieux où aboutissent les différents chemins, les objets trouvés et les zones difficiles, ainsi que chaque repère marquant votre chemin. Et ne vous y trompez pas : ce n'est pas parce que vous vous êtes déjà rendu dans un lieu donné qu'il restera toujours le même : le peuple de Kolyma est tout sauf sédentaire !

Voici un exemple de carte :



Surtout, essayez toutes les directions et repérez toutes les possibilités qui se présentent. Si vous manquez ou oubliez une zone donnée, il se peut que vous passiez à côté d'un indice ou d'un outil important pour terminer la quête.

Le chemin que vous allez emprunter est long et semé d'embûches. Il est jonché de créatures menaçantes, à la fois mythiques et magiques. Vous devez avoir la sagesse de savoir quand vous battre et quand préférer la fuite devant une force démesurée. Mais courage : vous trouverez peut-être des alliés aux endroits les plus inattendus...

Alors, en route, et rappelez-vous : l'amour vrai peut soulever des montagnes !

KING'S QUEST® II:

Romancing the Throne™

Vor langer, langer Zeit, als sich die Menschen die Erde noch mit mythischen Geschöpfen teilten, herrschte im Königreich Daventry König Graham, der sich die Krone kraft seiner Klugheit und seines Mutes erworben hatte, dadurch, daß er die drei Schätze, die seinem Vorgänger abhanden gekommen waren, zurückerobert hatte. Seither regierte er über das Land mit Hilfe des wundersamen Spiegels, der die Zukunft voraussagt, der niemals versiegenden Schatulle und des Schildes, der seinen Träger unverwundbar macht.

Auf den Tag ein Jahr nach der Rückkehr von seinem ersten Sieg erhob sich König Graham, um wie jeden Morgen in seinen Spiegel zu blicken. Zu seiner großen Verwunderung erblickte er darin das Antlitz von König Edward, dem vormaligen König.

Dies sprach eindringlich zu ihm: „Graham, im Augenblick ist Dein Reich mächtig, dank der drei Schätze und Deiner weisen Führung. Doch in Bälde wird es schwach werden, wenn Du nicht für einen Thronfolger sorgst. Vermähle Dich, mein Sohn, und schenke Deinem Volk einen Prinzen, der seine Zukunft sichert.“

Damit entschwand das Ebenbild des greisen Königs, und Graham fragte sich, wie er eine Braut fände, die mit ihm über Daventry herrschen würde. Er beriet sich mit Gerwain, seinem weisen ersten Minister.

„Gütig muß sie sein und sich meinem Volk liebevoll zuwenden, damit meine Untertanen sie in ihr Herz schließen“, sagte Graham. „Sie muß klug sein, damit sie mich unterstützen kann bei wichtigen Fragen, und liebevoll muß sie sein, um mir Ruhe und Trost zu spenden. Meine Königin soll nicht nur schön von Gestalt und Antlitz sein, sondern auch ein schönes Gemüt haben.“

Gerwain schlug vor, Graham möge eine Feier veranstalten, zu der alle Mädchen im heiratsfähigen Alter aus dem ganzen Königreich geladen würden. Bei diesem Anlaß könne er die Bewerberinnen begutachten und sie im Gespräch kennenlernen, um so zu sehen, ob eine von ihnen seinem Wunschbild entspreche.

Die Einladungen wurden versandt, und das ganze Königreich versammelte sich zu der Feier. Aus allen Ecken Daventrys strömten die Jungfrauen herbei – kurz geratene, großgewachsene, schlanke und dickliche, blonde und dunkle, hübsche und weniger hübsche. Sie kamen aus allen Schichten: Töchter von Herzögen und Grafen, aber auch Gänsehirtinnen und Küchenmägde. Doch eines hatten sie alle gemeinsam: Sie waren voller Bewunderung für den gutaussehenden König und taten alles, um sein Augenmerk auf sich zu ziehen. Denn die Nachricht hatte sich verbreitet, daß der König auf Brautschau sei, und sie alle wünschten sich nichts sehnlicher als den bezaubernden Graham zum Gemahl zu bekommen.

Zwei ganze Tage lang dauerten die Feierlichkeiten, und obgleich er sich bemühte, ein fröhliches Gesicht zu zeigen, so wurde Graham doch allmählich melancholisch. Keines der Mädchen, die ihm begegnet waren, hatte sein Herz höher schlagen lassen. Das eine schielte, das andere hatte zwei linke Füße. Ein drittes war ihm zu kokett, das andere kicherte ständig. Sie alle hatten einen Fehler, wenn auch noch so klein. So fühlte sich Graham erleichtert, als die Gäste endlich Abschied nahmen. Er zog sich in sein Gemach zurück, um zu überlegen.

„Mein Königreich ist voll von hübschen Mädchen“, seufzte er. „Weshalb nur ist keines darunter, das mein Herz berührt und mir in meinen Träumen erscheint?“

Zufällig warf er bei dieser Frage einen Blick in den Zauberspiegel, der ganz in der Nähe stand. Dabei bemerkte er, daß ein Nebel das sonst klare Glas überzogen hatte.

Ganz plötzlich klärte sich der Nebel und enthüllte das schönste Mädchen, das Graham je gesehen hatte. Ihr Haar schimmerte in goldenem Rotbraun, ihre Augen strahlten in klarstem Himmelblau. Sie hatte eine Haut wie Elfenbein, doch eine Blässe überzog ihre Wangen, und kein Lächeln umspielte ihren sorgenvollen Mund.

Sie stand an einem Fenster, ganz regungslos, nur eine Haarsträhne bewegte sich leicht im Wind. Eine Träne löste sich aus einem ihrer Augen und funkelte auf ihrer Wange wie ein Diamant auf Samt. Sie erhob eine Hand, um die Träne wegzuwischen, und Graham staunte ob der Anmut ihrer Bewegung.

Ein seltsames Fieber ergriff König Grahams Herz. Er wußte, daß dies die Jungfrau war, nach der er sich sehnte, die Frau, die seine Gemahlin werden sollte. Er mußte sie finden und ein Lächeln auf ihr liebliches Antlitz zaubern. Er wollte sie in den Arm nehmen und sie für immer beschützen. Erregt wandte er sich an den Spiegel.

„Oh weiser Spiegel“, sagte er, „ich habe geschworen, dieses Mädchen zu meiner Braut zu machen. Wo kann ich sie finden?“

Der Spiegel vernebelte sich erneut. „Ihr Name ist Valanice. Sie kommt aus dem Königreich Kolyma und ist für ihre Güte ebenso bekannt wie für ihre Schönheit. Die eifersüchtige Muhme Hagatha hat Valanice in ein verzaubertes Land entführt und sie dort in einem Quarzturm eingesperrt, der von einem Untier bewacht wird.“

„Ich muß sie befreien oder bei dem Versuch sterben“, erklärte Graham. „Wie finde ich dieses verzauberte Land?“

„Mache Dich auf in das Land Kolyma“, antwortete der Spiegel. „Dort mußt Du nach den Schlüsseln suchen, welche die drei Tore in das verzauberte Land öffnen

...“

Die Stimme verlor sich, der Spiegel wurde wieder klar, so daß Graham sich selbst darin erblickte. Vergebens versuchte er, den Zauber zurückzurufen, um sich weitere Hinweise über den Verbleib der Schlüssel geben zu lassen. Schließlich schnürte er sein Ränzchen und machte sich auf.

Euch allein, mutiger Abenteurer, ist es gegeben, diese Geschichte zu Ende zu bringen. Begleitet König Graham auf seiner Fahrt und helfet ihm, die Zauberschlüssel zu finden. Machet zusammen mit ihm die Bekanntschaft legendärer Figuren aus der Welt der Märchen, Sagen und der Phantasie. Erkundet unterirdische Höhlen, gespenstische Türme und verzauberte Meeresgegenden. Helft König Graham, seine Braut zu befreien, damit er ihr sein Königreich und sein Herz zu Füßen legen kann.

Unterwegs werdet Ihr Wesen und Dingen begegnen, die jeden, der aus geringerem Holz geschnitzt ist, vor Furcht erzittern lassen. Nehmt all Eure Stärke und Euren Mut zusammen. Lasset nichts unversucht, keinen Weg unerforscht, und Eure Ausdauer wird reichlich belohnt werden.

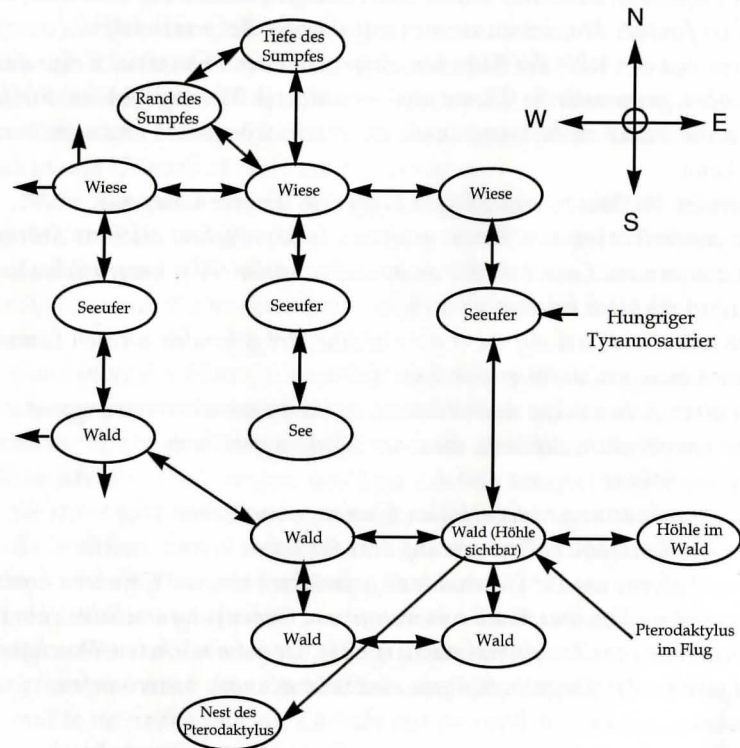
Bedenket, daß jeder Schlüssel auf mehr als nur eine Art gefunden werden kann – je origineller Eure Lösungen, desto größer Euer Lohn.

Suchet in den alten Lehrwerken nach Hinweisen, und sammelt unterwegs so viele Schätze wie nur möglich, Schätze, die einer Königin gebühren.

Aufzeichnung des Weges

Ihr werdet die Prophezeiung nicht erfüllen können, ohne Euren Weg aufzuzeichnen. Legt Euch einen Plan an, auf dem Ihr sehen könnt, welche Richtungen wohin führen, wo Ihr Gegenstände gefunden habt, wo Gefahren lauern, kurz und gut, markiert alles, was Euch unterwegs von Bedeutung erscheint. Und merkt Euch: Ein Gebiet, das Ihr einmal passiert habt, ist beim nächsten Durchgang nicht unbedingt gleich. Die Dinge in Kolyma sind Wandlungen unterworfen.

Hier eine typische Wegekarte:



Probiert sämtliche Richtungen aus und notiert die verschiedenen Möglichkeiten. Wenn Ihr eine Gegend außer acht läßt, verpaßt Ihr unter Umständen einen wichtigen Hinweis oder ein nützliches Werkzeug, die Euch gute Dienste leisten könnten.

Eure Fahrt ist lang und gefährlich. Auf der Strecke lauern zahlreiche schreckliche mythische Gestalten und Zauberwesen. Ihr müßt selbst entscheiden, wann Ihr kämpfen wollt und wann es angezeigt ist, vor der Übermacht die Flucht zu ergreifen. Doch verzaget nicht – wenn Ihr es am wenigsten erwartet, wird Euch Hilfe zuteil.

Zieheth jetzt Eures Weges und haltet Euch vor Augen, daß wahre Liebe den Sieg davonträgt.

KING'S QUEST® II:

Romancing the Throne™

Moltissimi anni fa, quando le creature magiche e mitologiche coabitavano sulla terra assieme ai comuni mortali, nel regno di Davenport viveva un re di nome Graham. Aveva conquistato la corona grazie al suo ingegno e al suo coraggio avventurandosi per ritrovare e rivendicare i tre tesori perduti di Davenport. Sir Graham governava le sue terre con l'aiuto di uno specchio magico che prevedeva il futuro, dello scrigno dei tesori inesauribili e dello scudo invincibile. La popolazione di Davenport prosperava sotto il regno del buon monarca.

Solo un anno dopo essere tornato vittorioso dalla prima missione, Sir Graham una mattina si alzò e guardò nello specchio, come era solito fare tutti i giorni. Con sua grande sorpresa, vide il riflesso di re Edoardo, il suo predecessore.

Re Edoardo pronunciò le seguenti parole: "Graham, ora il tuo regno è forte grazie al recupero dei tre tesori e alla tua guida avveduta. Ma si indebolirà ben presto se non vi sarà un erede al trono. Prendi moglie, figlio mio, e dai al tuo popolo un principe che dia sicurezza al futuro della tua gente".

L'immagine svanì e Sir Graham si chiese come avrebbe potuto trovare una sposa adatta a regnare accanto a lui. Si rivolse a Gerwain, il saggio primo ministro.

"Deve essere buona e gentile e amare la mia gente in modo da essere ricambiata", disse Graham. "Deve essere abbastanza saggia da potermi dare buoni consigli per risolvere i problemi quotidiani e deve essere dotata di buon cuore per confortarmi. Desidero che la mia regina risplenda di bellezza interiore e che sia anche bella fisicamente e di viso".

Gerwain consigliò a Graham di organizzare un ricevimento e invitare tutte le fanciulle in età da marito del regno. Graham avrebbe potuto osservarle e conversare con loro per vedere se trovava quella adatta a diventare regina.

Furono mandati gli inviti e da ogni angolo del regno di Davenport arrivarono fanciulle di ogni tipo: basse e alte, magre e grassottelle, di carnagione chiara e scura, belle e meno belle. Vi erano ragazze di ogni rango, dalle figlie di duchi e conti alla più sciocca del villaggio, fino alla governante delle cucine del castello. Tutte, però, avevano una cosa in comune: ammiravano moltissimo il bel sovrano e speravano di attirarne l'attenzione. Si era sparsa la voce che il re cercasse moglie ed erano tutte assai eccitate all'idea di sposare l'affascinante Graham.

I festeggiamenti continuarono per due giorni e, benché si sforzasse di essere allegro, a poco a poco Graham si intristì. Nessuna delle donzelle che aveva conosciuto l'aveva colpito al cuore. Una ragazza era strabica, un'altra inciampava dappertutto; un'altra era troppo timida e un'altra ancora non faceva altro che fare sciocche risatine. Tutte avevano qualche difetto, anche se piccolo. Sir Graham si

sentì alquanto sollevato quando le fanciulle lasciarono il palazzo al termine del ricevimento. Si ritirò nella sua stanza per riflettere tristemente.

"Nel mio regno vi sono centinaia di ragazze deliziose", si lamentò. "È mai possibile che nemmeno una di esse stimoli il mio cuore e i miei sogni?"

Mentre si domandava ciò, Sir Graham era in piedi vicino allo specchio magico al quale rivolse lo sguardo e di cui osservò l'aspetto offuscato.

Lo specchio si rischiarò e, all'improvviso, apparve a Sir Graham la fanciulla più bella che avesse mai visto. Aveva i capelli castani con riflessi ramati e gli occhi di un blu profondo. La sua pelle era candida ma, purtroppo, non vi erano riflessi rosa sulle guance e gli angoli della bocca erano rivolti verso il basso in segno di dolore.

Era in piedi davanti ad una finestra, immobile tranne per i capelli agitati dalla brezza. Una lacrima sgorgò da un occhio e cadde sulla guancia splendente come un diamante sul velluto. L'asciugò con una mano e Sir Graham fu sorpreso dalla grazia del movimento.

Il cuore del re venne improvvisamente avvolto da una strana sensazione. Capì che quella era la ragazza per lui, l'unica che poteva diventare la sua regina. Voleva trovarla e riportare il sorriso sul suo dolce viso. Voleva prenderla fra le braccia e proteggerla per sempre da ogni male. Consultò subito lo specchio magico.

"Oh mio saggio specchio", disse Graham, "mi sono ripromesso di fare di questa fanciulla la mia sposa. Dove posso trovarla?"

Lo specchio si oscurò di nuovo e si udì una voce: "Si tratta di Valanice, del regno di Kolyma, dove è conosciuta per la sua bontà e bellezza. La vecchia e gelosa Hagatha ha relegato Valanice lontano, in una terra incantata, e l'ha imprigionata in una torre di quarzo sorvegliata da una bestia selvaggia e feroce".

"La libererò o morirò nell'impresa", dichiarò Sir Graham. "Come posso trovare questa terra incantata?"

"Devi recarti al regno di Kolyma", rispose lo specchio. "Là dovrai trovare le chiavi che aprono le tre porte che conducono alla terra incantata..."

La voce svanì e lo specchio si schiarì. Sir Graham vide la propria immagine riflessa. Pregò invano che gli fossero date maggiori indicazioni sul luogo in cui si trovavano le chiavi magiche. Infine, caricò in spalla alcune provviste e partì alla conquista dell'amore.

Soltanto voi, audaci avventurieri, sarete in grado di finire la storia. Accompagnate Sir Graham alla ricerca delle chiavi magiche. Incontrate personaggi leggendari, folcloristici e fantastici. Esplorate grotte sotterranee, torri misteriose e paesi delle meraviglie marini. Aiutatelo a liberare la fanciulla amata affinché possa offrirle il suo regno e il suo cuore.

Dovrete affrontare sfide difficilissime che richiederanno tutta la vostra forza e il vostro coraggio. Esplorate ogni angolo e ogni percorso e la vostra costanza sarà riccamente premiata.

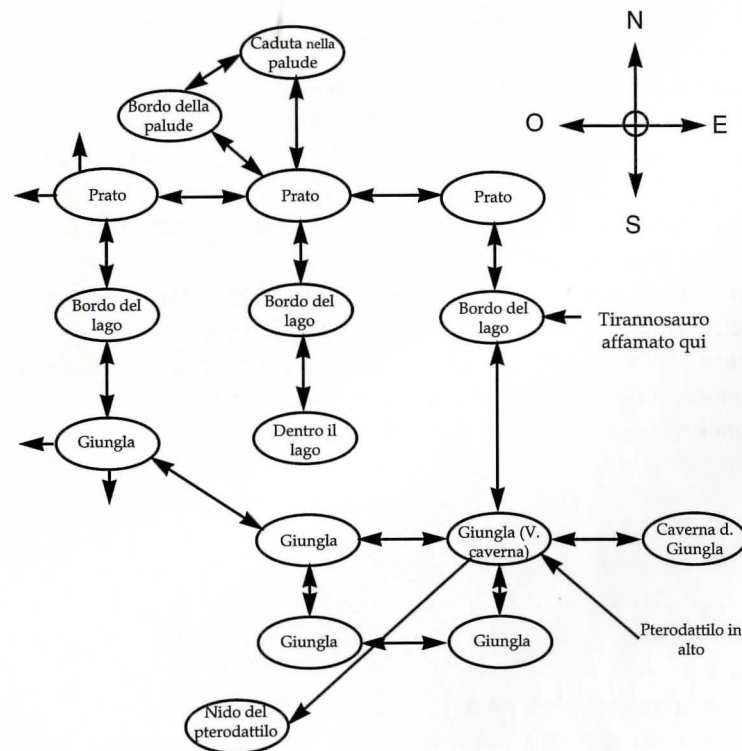
È possibile trovare ogni chiave attraverso diversi percorsi. Più le vostre soluzioni saranno creative, maggiore sarà la ricompensa.

Studiate tutte le antiche credenze per trovare indizi. Lungo la strada, raccogliete il maggior numero di tesori possibile, tesori adatti a una regina.

Mappa dei progressi

Voi e Sir Graham non potrete realizzare la profezia senza creare una mappa dei vostri progressi. Create una mappa che mostra i luoghi ai quali portano diversi percorsi, gli oggetti trovati, le zone pericolose e i punti di riferimento che vedete lungo la strada. E non pensate che una zona che avete già attraversato rimanga sempre uguale. Non si può proprio dire che la popolazione di Kolyma sia stabile!

Ecco una mappa tipica:



Soprattutto, provate ogni direzione e tracciate una mappa delle diverse possibilità. Se dimenticate una zona, potreste perdere un indizio importante o uno strumento necessario al completamento della missione.

La strada che dovete percorrere è lunga e pericolosa; è assediata da molti esseri pericolosi, mitici e magici. Dovete essere abbastanza saggi da sapere quando è il caso di fermarvi e combattere e quando occorre fuggire da nemici più forti di voi. Ma fatevi coraggio, potreste ricevere aiuto in luoghi inaspettati.

Andate ora, e ricordate che il Vero Amore vince sempre!

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.

ALTERNATIVELY

If you want to access our
automated HINTS and TIPS line, call:

0839 993302*

Available 24 hours a day, seven days a week.



KIXX, Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX, England.

Tel: 021 625 3311.

*Calls are charged at 36p per minute cheap rate, 48p per minute at all other times. (Correct at time of going to press November 1993). If you are under 18 years of age please get permission from the person who pays the phone bill before calling. Service provided by U.S. Gold Ltd. If you need technical assistance, call our product support staff on 021 326 6418. (The maximum cost of a call is £2.40. This service is available only in the UK).