

GUIÓN "LA BECARIA DEL MAGO"

(Continuación de la INTRO)

INT. TORRE HECHICERIA. SALA DE CONTROL.

(Gameplay)

BASILIAN:

¡DI QUE SI! Ahora tengo a una becaria desaparecida. Por dios que no toque nada de lo que quiero arrepentirme, o ella...

Basilian observa que, al no interactuar con la jaula mágica en ese instante, el espíritu intenta romperlo. Basilian vuelve a apañar la jaula para que no escape (*Con un rompecabezas sencillo y relajante*) mientras escucha diálogos aleatorios de Espíritu.

Después se oye un grito de auxilio de Aurea, muy lejano...

BASILIAN:

¡Sabía que iba a pasar! ¡Por eso no quiero tener becarias!

Basilian no tiene más opción que ir a una de las muchas salas que hay en la sala principal de control, donde deberá escuchar atentamente de donde proviene los gritos de ayuda. Nota Basilian que los gritos vienen desde la sala verde. Corre hacia allí.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA VERDE (A).

En esta sala de un tono verdoso, muestra en pantalla un montón de estanterías llenas de libros y pergaminos. Basilian empieza a investigar las estanterías, encontrando un "pergamino de curación". Sin mas que hacer en la sala, Basilian cruza a la siguiente sala verde.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA VERDE (B).

Basilian descubre que es una sala parecida a la anterior, pero con mesas. Cuando el mago da unos pocos pasos más adelante, se da cuenta de que en las paredes brotan fisuras moradas creciéndose lentamente, obra de Espíritu rebelándose contra él. Las fisuras moradas llegan a los muebles y hacen fusionarse entre ellas, convirtiéndose en una ballesta automática que dispara. La ballesta empieza a disparar a Basilian.

Basilian esquiva todas las flechas y lo derrota con una bola de fuego.

Después del combate, nota que contra mas avance el tiempo, más fisuras aparecen. Basilian pasa hacia la siguiente sala.

INT. TORRE HECHICERIA. HABITACION VERDE.

En pantalla se muestra una gran habitacion que se está llenándose de agua hasta el techo, y que mágicamente no se derrama a la anterior sala, formando así un muro de agua. Hay velas encendidas aun estando hundidas, diversas pociones por toda la zona y múltiples mesas de laboratorio flotando. Basilian observa que al otro extremo de la habitacion, esta Aurea conteniendo la respiración mientras sostiene su brazo una poción azul casi vacía.

Basilian entra en la zona de agua y corre a rescatarla. Mientras lo hace, unas fisuras moradas contagian las velas, y todas ellas se fusionan convirtiéndose en un humanoide hecho de velas que dispara bolas de fuego. Basilian dificultosamente consigue derrotarle. Rescata a Aurea llevándola al otro lado de la zona donde no hay agua. Sin pensárselo dos veces, coge la poción que sostenía Aurea y lo cierra con un tapón. Al hacerlo, la zona de agua se evapora al instante.

AUREA:

;Uff! ;Gracias por salvarme maestro! No sabía que esa poci...

BASILIAN:

No soy tu maestro. ;Te dije que no te movieras ni tocases nada!

AUREA:

Lo siento, solo quería probar pociones.

BASILIAN:

;Pues hoy no! Anda, volvamos a la sala antes de que Espíritu derrumbe todo.

(Basilian conversa con Aurea mientras regresa al siguiente pasillo.)

INT. TORRE HECHICERIA. SALA VERDE (B).

La sala esta llena de fisuras de Espíritu, multiples libros de las estanterías se comportan como aviones, cayendo al aire libre si hay un rival por debajo de él.

Aurea y Basilian luchan contra los libros. Saliendo victoriosos, van hacia la siguiente sala.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA VERDE (A) .

El suelo de la sala se ha convertido en pinchos de la misma piedra. Y las estanterías levitan rotando por la zona. Basilian recorre saltando de estantería en estantería hasta llegar al otro lado.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA DE CONTROL.

Llegan Basilian y Aurea a la zona de la jaula. Aurea vuelve a sentarse en la silla, mostrando desmotivación. Basilian intenta resolver el *rompecabezas* de la jaula para volver a la normalidad, aunque con el tiempo que ha pasado, le cuesta recuperar todas las roturas fácilmente.

BASILIAN:

Mira... lo siento mucho Aurea, pero hoy es un mal dia para aprender, ¿Va?

AUREA:

Pero te puedo ayudar en lo que necesites.

BASILIAN:

¡NO! Mira la que has montado. ¿No sabias que las pociones azules de toda la vida son de agua? Y encima cogistes la "Poción de Mar Profundo"

AUREA:

¡Anda! No sabia que era esa poción. Fue creada en el año 235 por Mark Quaman porque quería hacer piscinas en el desierto mientras se tomaba el sol.

BASILIAN:

Ui, pues si que sabes... ¡Eso es! Prefiero que estes ahí sentada y juguemos a preguntas y respuestas. ¿Vale?.

Basilian no obtiene respuesta, mira la silla de Aurea y no está la chica.

BASILIAN:

¿¡Pero que!? Donde esta ahora. Acabo de hablar hace un momento con ella y se ha ido corriendo como una liebre.

Basilian aún no sabe dónde podría estar Aurea, por lo que decide aun perfeccionar la jaula. Hasta llegar a oír unos cacareos. Por lo que se prepara para ir a la sala donde

proviene el cacareo, la entrada de la sala tiene un tono amarillo.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA AMARILLA (A) .

En pantalla, las paredes tienen tono amarillo. Hay un gran comedor repleto de mesas, sillas, cubiertos y platos. Basilian ignora la sala y se dirige a la siguiente.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA AMARILLA (B) .

En pantalla, hay una cocina con muchos hornos. Aparecen las fisuras moradas, contagiando a los hornos y estos se comportan como si fuesen cañones, disparando carbón ardiente a Basilian. Difícilmente consigue derrotar a los hornos destruyéndolos.

Por sus peleas anteriores, Basilian no le quedan fuerzas, por lo que usa su pergamo de curación. Pasa a la siguiente sala.

INT. TORRE HECHICERIA. HABITACION AMARILLA.

En pantalla hay una gran estantería de pociones ordenadas con etiquetas de animales, una de ellas está vacía: La etiqueta "Gallina". En medio de la habitación, hay una gallina saltando de un lado para otro sin parar. Y una poción vacía caída en el suelo. Basilian se da cuenta de que Aurea se ha convertido en gallina. Por lo que intentará atraparla, pero esta huye con rapidez, yendo a la anterior sala. Basilian intenta perseguirla.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA AMARILLA (B) .

La cocina se está llenando de fisuras, por lo que los hornos destruidos se han vuelto a contruirse. La gallina pasa a la siguiente sala. Basilian esquiva los proyectiles de los cañones y persigue a la gallina.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA AMARILLA (A) .

El comedor contagiado por la magia del espíritu, hace que todos los platos se fusionen a una armadura de cerámica y los cubiertos a una espada provisional, convirtiéndose en un gigante guerrero. Basilian lucha contra el monstruo, y con suerte acaba con él sin daño alguno. Basilian consigue pillar a la gallina y la lleva a la sala de control.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA DE CONTROL.

Basilian corre hacia la zona de jaula e intenta romper la maldición polimórfica de Aurea. Teniendo éxito, Basilian

empieza a arreglar la jaula. Ahora cuesta más arreglarlo por el tiempo que le ha llevado en pillar a la gallina.

(DIALOGO AUREA Y BASILIAN SOBRE EL TEMA "GALLINA")

Después del dialogo, se da cuenta Basilian que nuevamente no está la chica.

BASILIAN:

¡Y venga otra! ¡Y otra... Dios mío! ¡No aprende la niña!

Al no oír los gritos de Aurea, aprovecha en reparar más la jaula. Segundos después, Aurea grita, pidiendo socorro.

Desgraciadamente Basilian tendrá que decidir si jugársela en rescatar a Aurea antes de que la jaula llegue a romperse del todo o viceversa.

Decide dejar a medias la reparación de la jaula y va a la sala marrón, donde proviene los gritos.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA MARRÓN (A).

En pantalla muestra una sala de color marrón, con algunas estanterías de por medio y numerosas fisuras de Espíritu por la falta de reparación de la jaula. Basilian investiga las estanterías y encuentra un pergamo de "Lanza gélida". Pero Basilian a la mitad del camino, se sorprende al ver algunas zonas del suelo caerse a un vacío profundo. Teniendo éxito en no caerse por los agujeros, se dirige a la siguiente zona.

INT. TORRE HECHICERIA. HABITACION AMARILLA.

En pantalla se muestra múltiples jaulas de criaturas de diferentes tamaños y tipos. La única celda que está abierta pertenece a la de un dragón. Aurea está intentando sobrevivir como puede contra el dragón libre.

Basilian sin dudarlo ayuda a Aurea a luchar contra el dragón. Lo primero que hace Basilian es usar la lanza gélida, hiriendo al dragón, pero este sigue combatiendo. Los dos difícilmente consiguen acabar contra el dragón, aunque han tardado bastante en derrotarlo.

AUREA:

Perdona Maestro, estaba acariciando a las mascotas, y parecía que el dragón era pacífico.

BASILIAN:

Pacífico es donde debo estar de vacas, vamos...

Mientras van hacia la anterior sala, notan grandes temblores en la torre. Cayendo piedras del techo.

INT. TORRE HECHICERIA. SALA MARRÓN (A) .

Cada vez se desmorona mas el techo y partes de las paredes. Numerosas partes del suelo se han caído. Basilian salta con paciencia y despacio mientras esquiva las piedras que caen sobre él.

Justo antes de que llegue al otro extremo de la sala. La sala entera se derrumba, junto con la torre.

TRANSICION BLANCA

(FINAL "TORRE CAIDA")

EXT. REINO. ESCOMBROS DE LA TORRE. SOLEADO.

El lugar donde la torre se sostenía por la magia se ha derrumbado, creando un gran escombro que llena medio reino. En pantalla, en el cielo, un haz de luz morada sale disparada hasta salir de la pantalla. El Espíritu ha escapado.

Entre los escombros, aparece Basilian saliendo medio cuerpo. Suspirando profundamente y mostrando gran seriedad mientras se fija su vista al cielo. Segundos más tarde aparece Aurea de los escombros, tosiendo debido al polvo. Mira a Basilian con una pequeña sonrisa y mirada triste.

AUREA:

Bueno... Esta vez no he sido yo, ¿No? (Sube los hombros)
Basilian empieza a mirarla.

BASILIAN:

(Suspiro fuerte) No... claro que no has sido tú.
Basilian agacha su cabeza y entierra su cara con los escombros. Y empieza a gritar como un loco rabioso mientras mueve sus brazos espontáneamente a ningún rumbo.

Cuando hace eso Aurea mira de un lado para otro, asustada.