



CAPÍTULO 9
- LA FORMACIÓN DE JACK -



ÍNDICE

La formación de Jack	3
- <i>La destilería</i>	3
- <i>La prueba del tigre</i>	4
- <i>El carrito de la compra</i>	5
- <i>Jack Keane, el iniciado</i>	6
- <i>El salvoconducto</i>	6
- <i>Vincent</i>	7
- <i>Operación parejita</i>	7
- <i>La farmacia</i>	8
- <i>El traje de novia</i>	9
- <i>El pequeño Jack</i>	9
- <i>La ventana</i>	10





LA FORMACIÓN DE JACK

Armado de valor y dispuesto a enfrentarme a mi sino, cogí el camino de la derecha y me dirigí al templo. En el mostrador me esperaba un sacerdote; hablé con él y me dijo que para empezar mi formación tenía que superar unas pruebas. La primera de ellas era la prueba del espacio.



Fui hacia la izquierda y me subí a un pedestal; ¡estaba chupado! Con sólo quedarme quieto ya había superado la prueba; luego me encaramé a la estatua colocada al lado del mostrador y desde allí pude coger una **sombrilla**, una **flauta** y un **bate de críquet**. Volví a hablar con el sacerdote, quien me indicó que tenía que dirigirme hacia el pasillo de la izquierda, y así lo hice.

- La destilería

Llegué a una destilería, donde otro sacerdote me presentó la segunda prueba: arreglar la máquina que utilizaban para destilar. Pensé que tenía que conseguir unos cuantos objetos que me pudieran valer para labores de fontanería. Fui hacia la izquierda y recogí una **tubería mugrienta** que, a su vez, colgaba de otra tubería. Utilicé la flauta para conectar una **tubería corroída** con otra **tubería arañada**.





Luego me dirigí a la plataforma para echar un vistazo y recogí un tubo **abollado**. Este tubo lo usé con la toma superior del sistema neumático que había en la parte derecha de la habitación. Allí mismo cogí un tubo **oxidado** que encontré encima de un artefacto un poco curioso. Este tubo lo puse en la tubería desgastada de la plataforma.

Volví a la zona del sistema neumático y en su toma inferior puse la tubería mugrienta, mientras que en la cinta transportadora encaqueté la sombrilla. ¡Qué genio soy! ¡Eso funcionó de maravilla! Ahora tenía que encender la máquina, así que volví a la plataforma y con el bate de críquet le pegué unos golpecitos a la válvula central... ¡Como nueva!



- La prueba del tigre

Ya estaba preparado para la tercera prueba: la prueba del tigre, que consistía en conseguir sacar al simpático gatito de la cueva y hacer que rugiera delante de los sacerdotes.



Fui hacia la izquierda y, tras cruzar el puente de madera, accedí al interior de la cueva. Nada más entrar cogí una **antorcha** de la pared y seguí adelante. Llegué a una zona marcada por enormes telarañas y su araña correspondiente cortándome el paso.



De la telaraña de la izquierda cogí una **botella de licor vacía** y la apliqué en la telaraña logrando que el bicho fuera a por ella, dejándome pasar. Más adelante divisé un carrito de la compra colgando, ¡qué cosas! Seguí un poco más y llegué a un precipicio, pero al otro lado una enorme estalactita colgaba del techo y no me dejaba avanzar... Me quedé mirándola un rato y observé que, al hablar, el eco de mi voz la hacía vibrar. Así conseguí que se desprendiera y pude pasar al otro lado.

Salté y, en mi aproximación al tigre, recogí un **equipamiento antivampiros** y un **barril de licor**. ¡Ostras! ¡El gatito estaba tieso! Y a su lado estaba el presuntuoso agente Montgomery, el culpable de su muerte. Pensé que nunca conseguiría superar la prueba, pero luego se me ocurrió una solución.



- El carrito de la compra

Cogí otro **barril de licor** que había junto a Montgomery y volví a la zona de la araña. Coloqué un barril en cada telaraña. El arácnido acudió enseguida para llevarse la compra a su carrito y yo aproveché: me subí al saliente y puse el **chelín** que tenía en el carrito, para que cayera.



Con el **carrito** en mi poder, bajé por el saliente para recoger los restos de un barril roto, los combiné con el equipamiento antivampiro y obtuve unos **discos con agujero incluido**. Ya lo tenía...



El caso es que monté el cadáver del tigre en el carrito y empleé los discos como ruedas. Perfecto, ahora sólo faltaba enseñárselo a los sacerdotes... ¡Sí que parecía vivo, sí! ¡Prueba superada!

- Jack Keane, el iniciado

Tras haber superado con valentía todas las pruebas, por fin pude hablar con el Sumo Sacerdote, quien me entregó la **llave** de la sala del trono y me explicó lo que tenía que hacer.

Me dirigí hacia el templo, crucé el puente y entré: llegué a la habitación donde realicé mi primera prueba, y, justo al lado del pedestal, encontré una puerta secreta, que abrí con la llave que acababa de recibir. Accedí a la sala del trono y, avanzando hacia el centro de la habitación, volví a toparme con el Sumo Sacerdote.



- El salvoconducto

Tras hablar con él, recibí el **certificado** de afiliación nada menos que a la casta de los Kshatriya. Me fui hacia la izquierda y llegué a un patio interior. Luego giré a la derecha y alcancé la aldea. A la izquierda me encontré una verja con un cerrojo envejecido y utilizándolo pude alcanzar la selva.



Llegué otra vez a la aldea y fui directamente al puesto de guardia. Tras hablar con los agentes, me acerqué a la plaza del mercado y le entregué mi certificado a Rupiah. Por fin podía acceder a la parte alta de la aldea.



- Vincent

Al llegar arriba me encontré a Gopesh degustando un té en una bonita taza de porcelana que intenté llevarme. Tras agotar nuestra conversación, Gopesh se fue a ver a Vincent, su supuesto futuro yerno, a quien le pegó una buena paliza para ver si así recuperaba el juicio.



Subí las escaleras y fui a charlar con Vincent. Encima de la tumbona de la derecha había unas **vendas**, que recogí. Volví abajo y hablé con Louise quien, tras algo de insistencia por mi parte, me habló del poema hindú "Kela Tara", la única forma de reconciliar a Shari con Vincent.

- Operación Parejita

Bueno, tenía que unir a los dos tórtolos, así que me puse en marcha: crucé el puente y descendí por las escaleras de la torre hasta la parte baja de la aldea. Cogí el **folleto** que quedaba junto al puesto de Rupiah y fui al carnicero. Yo sabía que en realidad era un poeta, sólo tenía que sacárselo. Lo conseguí mostrándole el folleto. Volví a hablar con él acerca de ese poema hindú, y tras reconocer que era suyo, me dio la **autorización** para usarlo.

Regresé al templo por el pantano y atravesando la sala llegué al vestíbulo, donde le entregué al sacerdote la autorización del carnicero. A cambio, él me dejó el dichoso **poema**. Volví a la aldea y accedí a la parte alta subiendo por las escaleras que había al lado del puesto de Rupiah.





Una vez superado el puente, giré hacia la derecha y subí por unas escaleras que había junto a Murphy. Al fondo de una terracita intenté coger un **coco**, pero se cayó partiéndose en dos. Volví a bajar y crucé el puente de piedra, pero en vez de bajar a la aldea, seguí adelante alcanzando la terraza de la derecha. Allí estaba Shari y por fin pude entregarle el poema.

Como el ritual decía que Shari no podía escuchar su propia voz al leer los versos, utilicé las vendas con el coco partido para crear una protección para sus oídos. Desgraciadamente, durante la lectura se le cayó uno y la cosa se lió.



Observé que Gopesh estaba entretenido hablando con Rupiah, así que aproveché y cogí la preciosa **taza de porcelana** del comerciante. Hacia la izquierda de la terraza recogí el **traje de novia** que la loca de Shari se había quitado y me dirigí a las escaleras situadas al otro extremo para entrar en la farmacia.

- La farmacia

Le pedí a la farmacéutica una poción mágica, pero como no tenía dinero para comprarla, me fijé en el póster colgado junto a la puerta y comprendí que la mujer estaba interesada en plantas raras...

Me dirigí hacia la izquierda, pasando por la puerta que da a la terraza superior y me topé con Rupiah, a quien entregué la bonita taza. En la barandilla encontré una **planta extraña**, pero como a veces soy algo torpe (sólo a veces), se me cayó y tuve que bajar a recogerla.





Con la planta en mis manos, volví a la farmacia y se la entregué a la farmacéutica. Aproveché para preguntarle por la **poción de amor** y me la dio. También me ayudó a ponerme el traje de novia... ¡Sí, a veces uno tiene que hacer el ridículo, ¿qué pasa?!

- El traje de novia

Vestido de mujer fui a ver a Vincent, utilicé la poción y fingí ser Shari... ¡Mis encantos son muchos! Volví a la farmacia y la chica me ayudó a quitarme el traje de novia. Salí y bajé las escaleras de la derecha donde me encontré a Murphy; éste me dejó coger una **sartén** que tenía en la mochila y, tras cruzar el puente de piedra, volví a Shari y utilicé ese objeto de la cocina con ella de manera poco ortodoxa. ¡Funcionó!



Tras entrar en el templo, en el centro de la sala me encontré con el Sumo Sacerdote, quien me dejó una extraña **poción** para recuperar la memoria. Volví otra vez al patio y crucé la puerta que da acceso al laboratorio viejo, justo al lado de la puerta que conduce a la aldea.

- El pequeño Jack

De repente, sin saber muy bien cómo, regresé a mi infancia... Estaba en mi cuarto, ¡haciendo travesuras como siempre! Intenté subirme al taburete para asomarme a la ventana pero no llegaba. Entonces abrí el armario y cogí un **cubo de juguete**. De la estantería de la derecha cogí otro **cubo de juguete**, un **cofre cerrado con llave** y un **lazo** y, justo enfrente, me hice con una **caja de sorpresas**.





Fui hacia la derecha y del suelo me llevé otro **cubo de juguete**. Apilé todos los cubos sobre el taburete y coloqué encima la caja de sorpresas. Me subí, pero la ventana estaba cerrada y no podía salir por allí.

Así que me acerqué a la cuna y arranqué dos **barrotes**. También cogí el **libro de cuentos** que había en el suelo, a la derecha. Me subí a la silla y desde ella a la mesa, y me llevé la **escopeta de juguete**. Introduje los barrotes en los agujeros del perchero y puse como apoyo el libro de cuentos. Me subí encima hasta alcanzar la parte superior del armario, de donde cogí el **barco pirata**.

- La ventana

Combiné el chupete que tenía con el lazo para obtener... ¡un lazo con chupete! Después combiné el lazo con el barco pirata y a continuación con la escopeta. El lazo resultante lo usé con el **candelabro** que había frente a mí... Por último, utilicé el barco pirata para romper la ventana.



Volví a subirme al taburete y me asomé por la ventana, pero el barco se había quedado incrustado en el agujero del cristal y tenía que quitarlo de ahí. Bajé otra vez y fui hacia el caballito. Debajo de él coloqué el cofre para romperlo y así pude hacerme con mi **navaja**, el utensilio que me sirvió para dejar libre el paso a través del cristal de la ventana...

¡Por fin estaba fuera!