

MAGOS Y GUERREROS

TÚ ERES EL

PROTAGONISTA

DE LA HISTORIA

El Bosque de los Sueños
que Desorientan

UNA HORDA DE GIGANTES HA ROBADO EL YELMO MÁGICO DE CORNWALL.

Tendrás que atravesar el terrible Bosque de los Sueños que Desorientan y recobrarlo... o los Gigantes aprovecharán los poderes que de él emanan para destruir el reino.

ELIGE AHORA... ¿SERÁS EL MAGO O EL GUERRERO?

Como MAGO, llevarás contigo «El libro de los Hechizos», y serás señor de la magia misteriosa que contiene.

Como GUERRERO, tomarás «El Libro de las Armas». Todo su arsenal estará a tu disposición, para que lo uses con tu habilidad legendaria.

¿LA MAGIA O LA ESPADA?

Elijas lo que elijas, participa en el juego con sabiduría y, de ese modo, la leyenda gloriosa del Mago y del Guerrero vivirá para siempre.

MAGOS Y GUERREROS

Tú eres el protagonista

No es simplemente un libro. También es un juego fantástico donde el lector ha de asumir el papel principal.

En cada aventura tendrás que decidir si quieres participar en el juego como Mago o como Guerrero. Como Mago, serás un experto en el uso de hechizos con los que defenderte de tus enemigos. Con la espada del Guerrero en tu mano, usarás tu destreza en la batalla para enfrentarte a quien se atreva contigo.

Si prefieres el papel de Mago, todos los misterios de «EL LIBRO DE LOS HECHIZOS» estarán a tu disposición. Utilízalos para sobrevivir a cuantos peligros te acechen.

Después cierra el libro y vuelve a comenzar, esta vez como Guerrero. Prueba tu habilidad con las armas que aparecen en «EL LIBRO DE LAS ARMAS».

Ambos libros se encuentran en las últimas páginas.

¡Seas mago o guerrero, afrontarás nuevos desafíos, lucharás contra sorprendentes enemigos y tomarás decisiones de vida o muerte en cada página!

INTRODUCCIÓN

MÁS ALLÁ DEL CASTILLO DE PIEDRA donde gobierna el rey Enrique, más allá del patio de armas donde los caballeros de la corte ejercitan sus diversas habilidades y se enfrentan en las justas, más allá de las praderas donde pastan las vacas del rey, más allá del mercado, más allá de las posadas del pueblo, más allá de las granjas, varios cientos de metros más allá de la pequeña muralla que señala la mismísima frontera del dominio real, hay una roca grande y plana.

Esta roca, grande y plana, se yergue frente a un acantilado de afiladas escarpaduras, y a sus espaldas se extiende un océano púrpura embravecido. Es en esta roca donde el Mago y el Guerrero se reúnen para recordar aventuras del pasado y soñar futuras hazañas.

Tienen mucho de que hablar.

Unidos, este equipo legendario (el señor de las fuerzas mágicas y el campeón de la espada relampagueante) han derrotado al mal en éste y en otros ámbitos. Han vencido a enemigos a los que nadie osó enfrentarse jamás, en castillos y torneos, y en las montañas y bosques que circundan el universo medieval.

Numerosos son los desafíos de su existencia. Porque siempre hay seres, humanos o no, dispuestos a destruir al Mago y al Guerrero y al mundo que ellos protegen.

Con este libro compartirás el destino imprevisible del Mago y del Guerrero. Entrarás en él... y llegarás a formar parte de él.

Si tomas decisiones acertadas, el Mago y el Guerrero triunfarán en sus gestas, y su mítico prestigio permanecerá. Si te equivocas, su brillante leyenda se derrumbará y te encontrarás atrapado en un infierno de inimaginables horrores.

Las aventuras de este libro empiezan en la **PÁGINA 1**.

QUE TODOS LO SEPAN: las terribles historias que acontecieron al Mago y al Guerrero en el Bosque de los Sueños que Desorientan son ciertas... La aventura comenzó un día de otoño, en el año octavo del reinado de Enrique, en el patio de armas de su castillo de Silvergate.

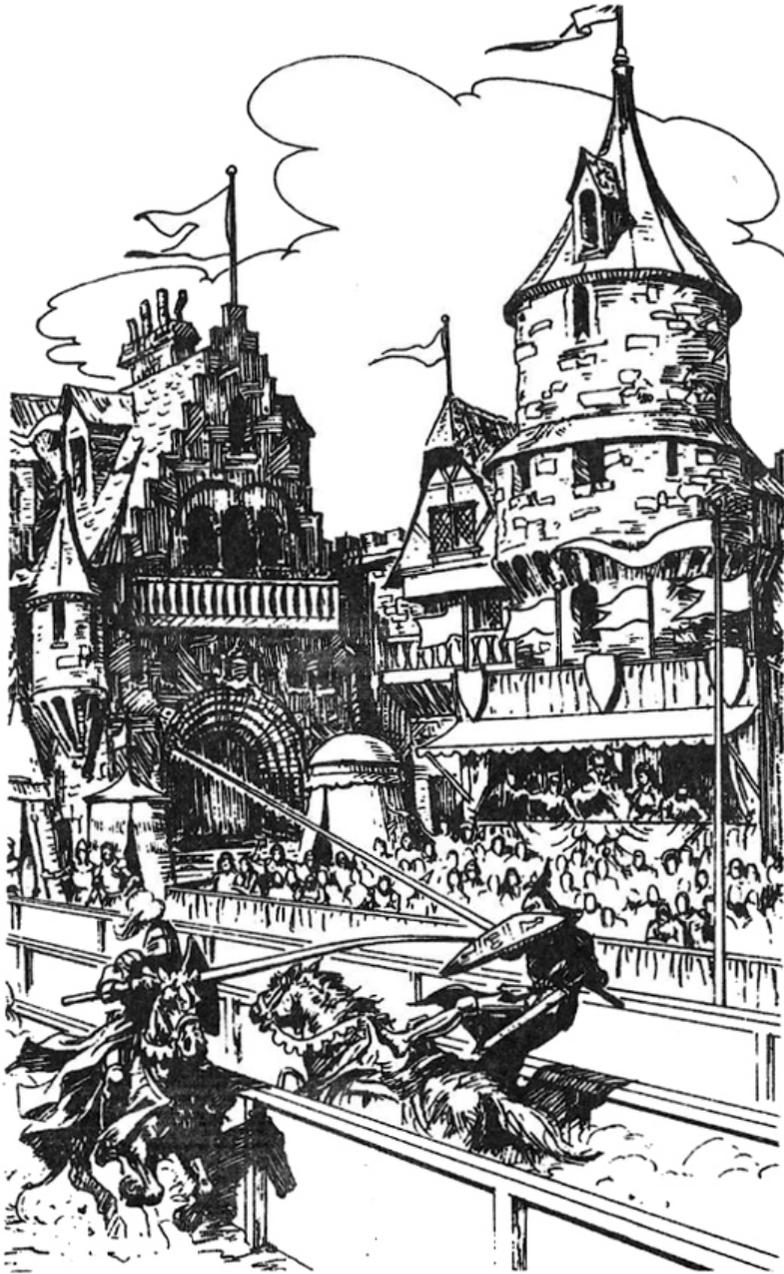
El Mago y el Guerrero eran dos espectadores más, en medio de la multitud de caballeros y habitantes del castillo, en aquel día de torneos que se adivinaba largo. Llevados por los golpes de lanzas contra escudos, aplaudían y animaban como los demás. No sospechaban que sus días tranquilos estaban contados.

Llegó un viento fuerte del norte, que agitó los banderines izados por encima del patio de armas del castillo. Pero los gritos y el jaleo de la multitud ahogaban el sonido del viento. El Mago y el Guerrero se abrieron paso a través de la gente para poder ver mejor los lances de la competición.

—¡Aaaayyy!

Sir Madigan dio un grito y cayó de su caballo. Sir Dawkins, victorioso, levantó su lanza. El escudero de Sir Madigan acudió corriendo en auxilio de su señor caído.

—Para esta noche ya se habrá recuperado —dijo el Guerrero al Mago, y al decirlo una sonrisa irrumpió en su semblante, normalmente sombrío—. Sir Madigan no se perdería un festín por nada del mundo.



La multitud se rio de las dificultades con que el pobre escudero arrastraba al corpulento Sir Madigan. Entonces el rey Enrique se levantó, y hubo silencio.

—El torneo ha concluido, pero nuestra celebración acaba de empezar —anunció. Luego sostuvo en sus manos un objeto envuelto en una piel preciosa—. He aquí, y a la vista de todos vosotros, el tesoro ganado durante la guerra de los Tres Años —siguió.

La voz del rey era firme y orgullosa, pero todos los presentes percibieron la tristeza que le embargaba al pensar en los hombres perdidos en la guerra. Volvió a hablar:

—Os lo muestro ahora porque os pertenece a todos: el Yelmo Mágico de Cornwall, del que muchos aseguran que fue forjado por la mismísima mano de Merlín, y que ahora es propiedad del reino.

El rey Enrique apartó el velo del yelmo y lo sostuvo en alto, por encima de su cabeza. Lanzó unos destellos dorados al ser expuesto al sol otoñal. El patio de armas estaba en silencio.

En silencio... excepto un rumor lejano de cascos de caballos. El rumor se transformó pronto en un gran estruendo.

—¿Qué jinetes osan interrumpir nuestra ceremonia? —gritó el rey Enrique, furioso.

Pero no fueron jinetes corrientes los que interrumpieron la ceremonia real ese día.

Venían del Reino de los Gigantes: hombres que doblaban en tamaño a cualquiera, que montaban caballos descomunales y empuñaban espadas gigantescas, con las que podrían partir en dos a un caballero embutido en su armadura con la misma facilidad con que un cuchillo corta un trozo de pan.

—¡Detenedlos! —gritó Sir Dawkins, todavía arrogante por su reciente triunfo sobre Sir Madigan—. ¡Detenedlos antes de que roben el Yelmo Mágico!

Pero muy pocos alcanzaron a oír su orden. Segundos después se le echó encima un enorme caballo negro, el hombre enmudeció y su lanza de plata quedó inútil para siempre.

Los caballeros del rey Enrique estaban aquel día prestos para los juegos, no para la batalla. No supusieron un obstáculo para los Gigantes, que arrebataron el preciado yelmo al rey, giraron sus monstruosos corceles y regresaron a su reino en medio de un estruendo de cascos y relinchos.

Avanzada la noche, el patio de armas seguía envuelto en la oscuridad y el silencio. La llamada de un halcón solitario lo rasgó, gélida como una cuchillada, pero en seguida se la llevó un golpe de viento. El enorme comedor estaba vacío. El banquete había sido cancelado. Los caballeros, enfurecidos, en sus aposentos, parecían osos enjaulados; afilaban sus armas, preparando la inevitable batalla que se avecinaba.

Pero ellos no iban a luchar contra los Gigantes invasores. Tal y como cuenta la leyenda, fue la batalla del Mago y del Guerrero.

Llamados a los aposentos del rey Enrique, fueron recibidos por el entristecido soberano.

—No hay ejército capaz de derrotar a estos Gigantes —les dijo el rey con voz quebrada por la amargura—. Ningún ejército ha podido jamás entrar en el Reino de los Gigantes. Son enemigos que sólo pueden ser vencidos por medio del ingenio, del engaño y de la magia.

Los ojos tristes del rey se endurecieron:

—Os encomiendo esta misión —dijo al Mago y al Guerrero—. Debéis entrar en el Reino de los Gigantes, recuperar el Yelmo Mágico de Cornwall y devolvérmelo.

—Su Excelencia —dijo el Guerrero sin asomo de duda—, no os fallaremos.

El Mago asintió en silencio con la cabeza, solemnemente.

El cuento empieza así. Ahora, la historia pasa a ser tu historia; la misión, tu misión. Ha llegado la hora de que elijas el papel que quieres asumir.

¿Serás el Mago o el Guerrero? ¡Decídelo ahora mismo!

Si decides ser el Mago, pasa a la página 8.

Si decides ser el Guerrero, pasa a la página 10.

Si elegiste el 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9 o 10, pasa a la página 48.
Si elegiste el 4 o el 7, sigue leyendo esta página.

Los caballos siguen olfateando el aire y dando coces. Se mueven lentamente y en círculo, y sus confundidos jinetes tratan de explicarse lo sucedido.

De improviso, un Mandróceo grita:

—¡Ahí están!

Se vuelven hacia vosotros y os plantan cara. Las bestias se disponen a volver al ataque.

—Me temo que mi hechizo duró muy poco —dice el Mago. Ya no sois invisibles. Tu espada ha de ponerse a trabajar otra vez.

¿O no?

—Abandonemos este lugar —grita un Mandróceo. Hace sitio para dos de sus hombres, que habían perdido a sus caballos—. Ya nos hemos ganado el sueldo. Los Gigantes no pueden obligarnos a pelear contra hombres que aparecen y desaparecen a placer ante nuestros ojos.

—¡Fuera! —y este grito se repite como un eco entre los Mandróceos, que se dan la vuelta y regresan al bosque.

Habéis superado este primer desafío. Ahora, cabalgad rumbo al bosque.

Pasa a la página 50.

¡FLASH!

El cielo se vuelve rojo. Se hace el silencio.

¿Ha funcionado tu hechizo? ¿Has conseguido provocar una alucinación al Mago de lo Indómito? ¿Os verá a ti y al Guerrero ante él, a pesar de que estaréis lejos de allí?

Te vuelves hacia el Guerrero.

—Sólo hay un modo de saber si el encantamiento ha surtido efecto. ¡Corramos!

—Aprenderéis a amar las cosas y los seres de este bosque —decía el nigromante a nadie—. Y aprenderéis a obedecer mis órdenes con placer.

—¡Sigue corriendo! —le dices al Guerrero.

¡Un buen hechizo! Los ojos sin pupilas del mal brujo dirigen su mirada perdida al lugar donde estabais hace un momento.

—¡Démonos prisa! —le dices al Guerrero—. Quién sabe cuánto durará el encantamiento.

Te apoyas un momento contra el tronco de un árbol para reemprender la carrera.

Tu mano palpa la madera sólida. ¡El árbol es real!

Te agachas, y ahí están: la hierba, la tierra, una rama, otro árbol...

Tu hechizo te ha ayudado más de lo que suponías. Como el Mago de lo Indómito ha dejado de concentrarse en lo real... pues su mente se encuentra ofuscada por *tu* ilusión... *su* ilusión se ha borrado.

Ahora puedes ir al Reino de los Gigantes, en la página 80.

INSTRUCCIONES PARA EL MAGO:

Combatir a los ladrones del Reino de los Gigantes requerirá tus hechizos mágicos más poderosos y asombrosos. Tendrás que poner a prueba todo cuanto has aprendido en tus largos años de brujerías al enfrentarte a estos enemigos inhumanos.

Al final de este libro, en la **página 97**, encontrarás un librito con todos los encantamientos que tus artes te han enseñado a manejar. Así que lee por encima «El Libro de los Hechizos» para hacerte una idea de los poderes que tienes.

Luego pasa a la **página 16** para emprender un viaje donde reinará la confusión.



El arco y las flechas envenenadas pueden constituir unas armas eficientes contra estos Mandróceos... pero ¡apunta bien! Un fallo, y estas bestias se echarán sobre ti y te devorarán.

Con dos o tres aciertos más, atemorizarás a estos asesinos de seis patas, que te darán la espalda y huirán con sus dueños cargados sobre los lomos.

Lanza una moneda al aire cuatro veces. Si sale cara tres veces, habrás empleado bien tu arco y tus flechas: habrás matado tres caballos. Los Mandróceos habrán huido. Sigue adelante con tu aventura en la página 50.

Si sale cruz tres veces, también habrás acertado sobre tres caballos, y los Mandróceos habrán emprendido la huida. Así que, como antes, continúa tu aventura en la página 50.

De modo que has de obtener tres cruces o tres caras. En caso contrario, tu arco te ha traicionado. ¡Pero todavía tienes una oportunidad!

Si también has traído la triple ballesta, y aún no la has utilizado, pasa a la página 34 a continuar la lucha.

Si llevas también la maza de doble hoja, y no has hecho uso de ella todavía, pasa a la página 46 y sigue combatiendo por el Yelmo Mágico de Cornwall.

Si no te decides por ninguna de estas armas, o si ya has fracasado con ellas, los Mandróceos podrán cobrar una buena recompensa de los Gigantes por haberos liquidado. Cierra el libro. Vuelve a comenzar cuando te sientas preparado para entrar otra vez en el mundo de «Magos, Guerreros y Tú».