

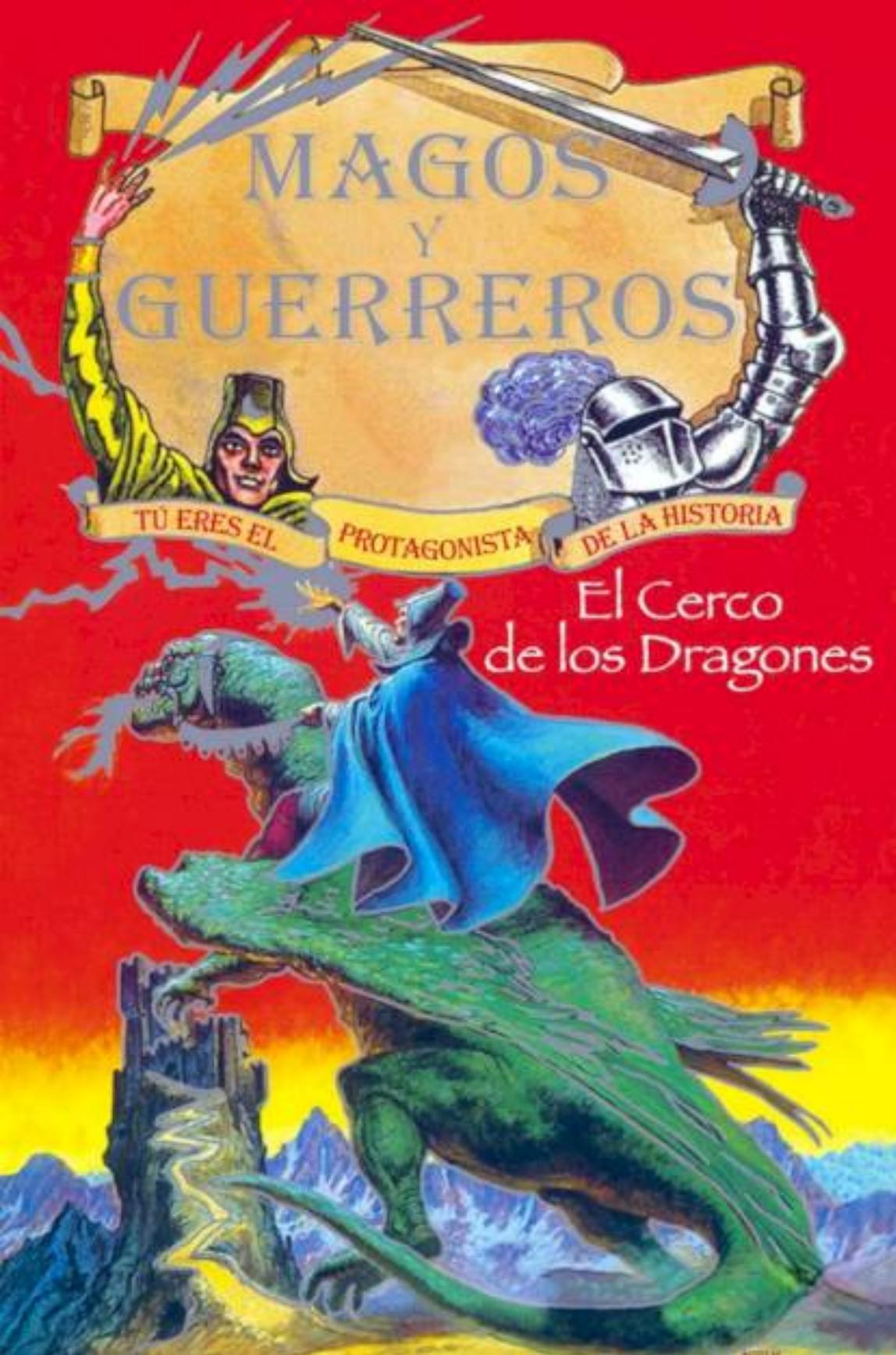
# MAGOS Y GUERREROS

TÚ ERES EL

PROTAGONISTA

DE LA HISTORIA

El Cerco  
de los Dragones



**UN EJÉRCITO DE SOLDADOS, A LOMOS DE DRAGONES, ESTÁ ARRASANDO EL REINO DE SILVERGATE.**

Tendrás que derrotar, bien como Mago, bien como Guerrero, a estos monstruos legendarios cuyo aliento de fuego podría convertir vuestra leyenda en cenizas, y a sus jinetes en los nuevos dueños del 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

**M**ÁS 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**.

**Q**UE NADIE DUDE DE LA VERDAD de cuanto se narra en este libro, pues la feroz batalla que el Mago y el Guerrero libraron contra los jinetes de dragones tuvo lugar tal y como aquí se cuenta. Todo comenzó un frío día de otoño, en el año décimo del reinado de Enrique de Silvergate, en el prado que hay más allá de las murallas del castillo.

El viento helado doblaba las crecidas hierbas del prado mientras el Mago y el Guerrero lo cruzaban camino del castillo, con la intención de unirse a los demás súbditos del rey, pues era tiempo de recolección de la cosecha, y esto venía precedido de unas oraciones de agradecimiento al Señor por los frutos de la tierra y de unas alegres fiestas.

Llegaban los dos amigos tarde a las plegarias, pues podían oír los cánticos religiosos traídos por el viento. Una nube eclipsaba el sol, lo que aumentaba la sensación de frío.

—Si llueve, la recolección tendrá que retrasarse —comentó el Mago a su compañero, escudriñando el cielo.

—Pero aun así tenemos muchos motivos para estar agradecidos —contestó el Guerrero, a quien no parecía afectarle el viento helado que se metía por las rendijas de su armadura de gala—. La cosecha es abundante este año, y no habrá hambre; al contrario, echaremos tripa, ya lo verás.

El Mago vio los enormes barriles de vino que habían sido dejados en el prado, listos para alegrar la fiesta que tendría lugar después de la misa.

—Y supongo que tampoco habrá nadie que pase sed —dijo, y una sonrisa le alegró el semblante, de ordinario grave y serio.

El sacerdote acabó de bendecir la cosecha, y luego retrocedió un paso, para dejar que el rey lo celebrara con un

breve discurso. Saludó a su pueblo, elevando los brazos, pero no llegó a decir palabra.

Y es que la oscuridad creció, y arreció el viento, y las nubes parecieron enloquecer, ondulantes, veloces.

Todas las miradas se dirigieron al cielo. ¿Qué tormenta amenazaba arruinar una cosecha mimada durante todo el año con tanto esmero?

—¡Mira! ¡Hay alguien montado sobre las nubes! —gritó un granjero, y abrazó con fuerza a su asustada esposa.

Y sí, había figuras sobre cada una de las nubes... figuras gigantes que parecían humanas, luego monstruos... y finalmente monstruos a lomos de otros monstruos.

—¿Qué clase de monstruos son éstos? —preguntó el Guerrero, al tiempo que desenvainaba la Espada del León de Oro, que siempre le acompañaba.

Mas las figuras seguían acercándose, sombras contra las sombras de las nubes, y el cielo rugió, y el tronar del firmamento hizo temblar la tierra.

—¡Dragones! —aullaron a un tiempo varios entre las aterrorizadas gentes.

Y había motivo para ello, pues no eran nubes lo que oscurecía el reino, sino un ejército de dragones alados, y a lomos de cada dragón había un soldado embutido en negra armadura, y con una lanza negra en la mano.

—¡Jinetes de dragones! —exclamó el Mago—. ¿Qué clase de magia es ésta? ¿Me ha nublado el entendimiento algún hechicero?



Por desgracia, la respuesta a su pregunta no se hizo esperar. Los dragones tomaron tierra muy cerca del prado y se pusieron a dar unos alaridos amenazantes.

El rey Enrique y sus súbditos contemplaron con horror cómo las bestias arruinaban los frutos maduros de la cosecha. Guiados por sus peculiares jinetes, quemaron con su aliento o pisotearon con sus enormes garras los frutos de la tierra, con una saña odiosa.

Los Caballeros del rey no supieron reaccionar ante la destrucción implacable de los campos del norte.

—¡Volveremos! —gritó uno de los extraños jinetes, elevando su voz por encima del rugido de los dragones—. ¡Este reino... y todos los reinos serán nuestros!

Los jinetes hicieron girar a sus bestias y se alejaron al trote, sin forzar el paso ni volar, como retando a los hombres de Silvergate a que los siguieran, en dirección a los bosques que se extendían más allá de las tierras de cultivo.

Los hombres regresaron a sus casas desolados, obsesionados con la cosecha perdida, pensando en el hambre que pasarían aquel invierno. El prado se quedó desierto, poblado sólo por los toneles de vino que nadie bebió esa noche.

Poco después el rey llamó a su presencia al Mago y al Guerrero.

—¡Hombres capaces de domar dragones alados! —dijo el monarca tristemente, sacudiendo la cabeza—. ¡Nunca había visto ni oído nada semejante en todos los días de mi vida!

—Si hay hombres capaces de domar a esos dragones, entonces *nosotros* también podremos —dijo el Guerrero firmemente—. Y una vez que los dragones hayan sido derrotados, sus jinetes correrán su misma *mala* suerte.

El Mago asintió con la cabeza.

—Confío en vosotros —dijo el rey—. Si arrasan también los campos del sur, moriremos todos de hambre este invierno. Seguid a esos dragones, y a sus jinetes. Descubrid

su secreto y pensad el modo de terminar con esta pesadilla. Y hacedlo antes de que reemprendan su ataque.

—Majestad —dijo el Guerrero—, no os fallaremos.

*Así empieza la historia. Y la historia es a partir de ahora tu historia, y la misión es tu misión. Ha llegado la hora de decidir el papel que deseas asumir en esta aventura.*

*¿Serás el MAGO o el GUERRERO? Elige ahora.*

**Si vas a ser el Mago, pasa a la página 15.**

**Si vas a ser el Guerrero, pasa a la página 17.**

Te ciñes las vestiduras y entonas el cántico (que a ti te resulta familiar, pero que a alguien que no esté familiarizado con el mundo de la magia le pondría los pelos de punta), cántico que os trasladará al pasado. Los animales del bosque callan, respetuosos.

¡FLASH!

Abres los ojos, a tiempo de ver descender el ejército alado.

El encantamiento ha funcionado. Los dragones toman tierra, bufando y echando fuego por la boca.

—Tenemos que montarnos a lomos de alguno de ellos, pero... ¿cómo vamos a arrimarnos lo suficiente? —pregunta el Guerrero.

—Apagaremos las luces un momento —bromeas, pensando en el hechizo de la Oscuridad Momentánea—. Así tendremos tiempo para subirnos encima de uno de ellos sin que se den cuenta.

—¿Y si te falla el encantamiento? —insiste el preguntón de tu amigo.

—Gozaremos de una vida breve pero llena de emociones —le aseguras.

Sonríes, te envuelves entre los amplios ropajes y recitas las arcanas palabras que lo teñirán todo de negro (eso esperas).

**Echa al aire dos monedas.**

**Si sacas dos caras o dos cruces, pasa a la página 91.**

**Si obtienes una cara y una cruz, pasa a la página 57.**

Entonas el cántico solemne que atraerá las fuerzas de otros mundos, fuerzas que acudirán en tu ayuda para combatir el hechizo de los jinetes dragones. Concéntrate, reúne toda tu energía mental... porque si fracasas vuestra misión habrá sido la más breve de vuestra carrera.

¿Te saldrá bien? El Desencantamiento es un hechizo de resultados imprevisibles. La suerte tiene la última palabra.

Echa una moneda al aire tres veces.

Si obtienes 2 o 3 caras, pasa a la página 48.

Si no sacas dos caras o más, pasa a la página 16.



No duermes muy bien la víspera de tu misión. Desgastas la alfombra de tu aposento, porque combates el insomnio que te produce el recuerdo de los dragones andando de un lado a otro, como un oso enjaulado.

Llega por fin la mañana, fría y húmeda. El Mago y tú montáis sobre vuestros caballos en silencio. La recolección de la cosecha de los campos del sur ha comenzado. Cuando el Mago y tú pasáis por ahí, los campesinos sueltan sus capazos y sus azadas para deseáros la mejor suerte. Sus palabras están llenas de esperanza, y contrastan con sus rostros temerosos.

Al dejar atrás las murallas del castillo, el Mago rompe finalmente el silencio.

—Nunca olvidaré el modo en que esas bestias bajaron del cielo —dice con tristeza.

—Pues seguramente no sea más que el primero de los muchos horrores que nos aguardan —replicas gravemente.

Los caballos parecen remisos a abandonar la seguridad del reino y os veis obligados a espolearlos.

Bueno, tendrás que pensar en algún plan de acción... alguna estrategia a seguir...

—Al menos será fácil seguirles el rastro —dice el Mago, señalando la senda de destrucción que han dejado los dragones a su paso.

—No creo que debamos seguir inocentemente un rastro que no se han preocupado de borrar —respondes desconfiado.

—Pero ¿qué otra forma tenemos de seguirles? —replica el Mago.

—Hay otra posibilidad —dices—. Jebbarra.

**Pasa a la página 9.**