

The book cover features a central illustration. At the top, a yellow banner with a sword and lightning bolts contains the title 'MAGOS Y GUERREROS'. Below the banner, a wizard in a yellow robe and a knight in full plate armor are shown. A yellow banner below them reads 'TÚ ERES EL PROTAGONISTA DE LA HISTORIA'. The main illustration shows a wizard in a black and red robe with a black hood, holding a glowing orb, and a princess with long red hair and a crown, looking towards the viewer. The background is a blue and green landscape with a large shadow of the wizard. The text '¿Quién secuestró a la Princesa Saralinda?' is at the bottom.

MAGOS Y GUERREROS

TÚ ERES EL

PROTAGONISTA

DE LA HISTORIA

¿Quién secuestró
a la Princesa Saralinda?

¡LA PRINCESA SARALINDA HA SIDO SECUESTRADA!

Tendréis que encontrarla, porque en ello le va la vida a la hija del rey Enrique, y la paz al reino de Silvergate...

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**.

EL PERFIL DEL CASTILLO DE SILVERGATE, visto desde lejos, daba aquella noche la impresión de haberse hinchado, y es que la felicidad no cabía encerrada dentro de sus muros, y estaba a punto de explotar... En el Gran Salón resonaban las risas y los vítores. Tocaban los músicos, y una compañía de comediantes hacía las delicias de cuantos asistían a la celebración. Los Caballeros del rey Enrique bebían con alegre semblante y brindaban a la salud de Enrique y de su hija, la princesa Saralinda, que iba a casarse al amanecer.

—Dime, hermanito, ¿acaso no te parezco el hombre más feliz del mundo, el más agasajado por la diosa Fortuna? —preguntó Sir Marlayne, que estaba sentado entre su hermano pequeño, Balfore, y el rey Enrique—. Mañana me casaré con la mujer más hermosa que he conocido.

—Puede que tú seas el que más suerte tiene, hermano. Pero yo soy el más feliz —dijo Balfore—. Esto de verte por fin casado, de saber que al fin te has decidido a sentar la cabeza, es algo que nuestro padre y yo pensábamos que nunca llegaría. Y ahora, no solamente vas a casarte, sino que además un día ¡lucirás el anillo real, con el león grabado en la esmeralda!

—Siempre serás el mismo —dijo Marlayne, levantando su copa de vino y brindando a la salud de su hermano—. Y, como siempre, me tomas el pelo. Todo el mundo sabe que es un diamante, y no una esmeralda.

El rey se levantó y dirigió la palabra al joven y apuesto Marlayne, y a todos aquellos que quisieran escucharle.

—¡Un brindis por el novio! —invitó el rey—. ¿Quién se iba a imaginar que entregaría a mi única hija en matrimonio al hijo de mi enemigo? Pero lo hago de buena gana.

—Majestad —intervino entonces Marlayne—, mi boda con la princesa Saralinda me proporcionará una dicha infinita, y también hará que cicatricen antiguas heridas que han mantenido separadas a nuestras dos familias. Vos y mi padre, el rey Brookhaven, os abrazaréis mañana al tiempo que vuestros hijos sellen su unión sagrada.

Justo entonces el Cimeriano, uno de los Caballeros más bravos de Enrique, se levantó y habló así:

—¡A fe mía que deberíamos haber borrado al maldito Brookhaven de la faz de la tierra!

Se produjo un tenso murmullo difícil de silenciar en la sala.

—Cimeriano —dijo el rey—, eres un buen soldado, pero tienes la sangre demasiado caliente. Tú nunca has estado enamorado. El joven Marlayne tiene metido en su puño el corazón de mi hija. Y antes me dejaría matar que negarle su mano.

Todos los presentes mostraron su aprobación, cada uno a su manera.

Al otro extremo de la mesa real se hallaban el Mago y el Guerrero. El Guerrero sostenía una chuleta de cordero en una mano y una copa de vino en la otra. El Mago regaba con polvos mágicos de los más variados colores su copa de vino, y observaba concienzudamente los resultados de su experimento.

—Son muchos los que están de acuerdo con el Cimeriano —dijo el Mago, y todos callaron, porque no había en el reino mejor consejero—. La incertidumbre recorre el reino de Silvergate como un león hambriento. Hay quien piensa que el rey Enrique se ha vuelto viejo y que tiene miedo de pelear.

—Le arrancaré la lengua al desgraciado que se atreva a contradecir al rey —dijo el Guerrero impetuosamente, golpeando la mesa con su copa de plata.

—Es posible que te veas obligado a hacerlo... y esta misma noche, amigo —dijo el Mago, estudiando aún los

extraños dibujos que formaba el humo al salir de la copa.

—Pero ¿dónde está la novia? —preguntó de repente el rey Enrique—. Ya hace una hora que tenía que haberse mostrado.

—Espero que no haya cambiado de opinión respecto a ti, hermano —dijo Balfore. Y la sala se rió al unísono.

—Paje, di a las doncellas de la princesa Saralinda que la acompañen hasta aquí. Todos deseamos brindar por su belleza y juventud —ordenó el rey, que estaba de buen humor.

El paje salió del Gran Salón, y el Guerrero se llevó la copa de vino a sus labios una vez más. Pero el Mago le detuvo.

—No bebas más, amigo. Me temo que esta noche nada debe enturbiar el buen funcionamiento de nuestra mente y de nuestro cuerpo.

Poco después regresó el paje, pálido, como muerto, casi sin respiración.

—Majestad —musitó al oído del rey—, ¡la princesa Saralinda ha sido secuestrada!

La desgraciada noticia ensombreció el rostro de Enrique, y fue él quien marchó a las habitaciones de su hija con el corazón destrozado.

A los pocos minutos, llamó al Mago y al Guerrero, y les dijo:

—Mi hija no está. Hay sillas y mesas volcadas en su habitación. Han encontrado su anillo en el suelo. Desde luego, no se ha ido de buena gana. ¡Se la han llevado! Tenéis que devolvérmela —dijo, con lágrimas en los ojos.

—Lo haremos, Majestad —prometió el Guerrero.

En eso uno de los centinelas del castillo entró sin llamar, acalorado.

—Majestad —dijo el centinela—, nadie ha sido visto entrando o saliendo del castillo después del ocaso, según el testimonio de toda la guardia.

—Eso significa que la princesa se encuentra aún en el castillo —dedujo el Mago.

—Hay partes de este castillo donde no ha puesto el pie mortal alguno desde hace varias generaciones. Y existen partes del castillo que *no deben* ser visitadas —dijo el rey.

—Registraremos cada rincón de este castillo hasta encontrarla, Majestad —juraron a un tiempo el Mago y el Guerrero.

—Y tendréis que hacerlo pronto, mis leales amigos. Porque si la boda entre Saralinda y el hijo de Brookhaven se pospone un solo minuto después del amanecer, temo que la cólera del pueblo se vuelva incontrolable. Ello confirmaría sus peores sospechas... ¡que Marlayne no ha venido aquí a casarse con Saralinda, sino para cometer alta traición!

—Y aún hay algo más —añadió el rey, apesadumbrado—. Si mi hija no vuelve a mi lado, me volveré loco de pena... Ahora, cumplid con vuestra misión. Yo regresaré al Gran Salón, y la fiesta continuará como si nada hubiese ocurrido.

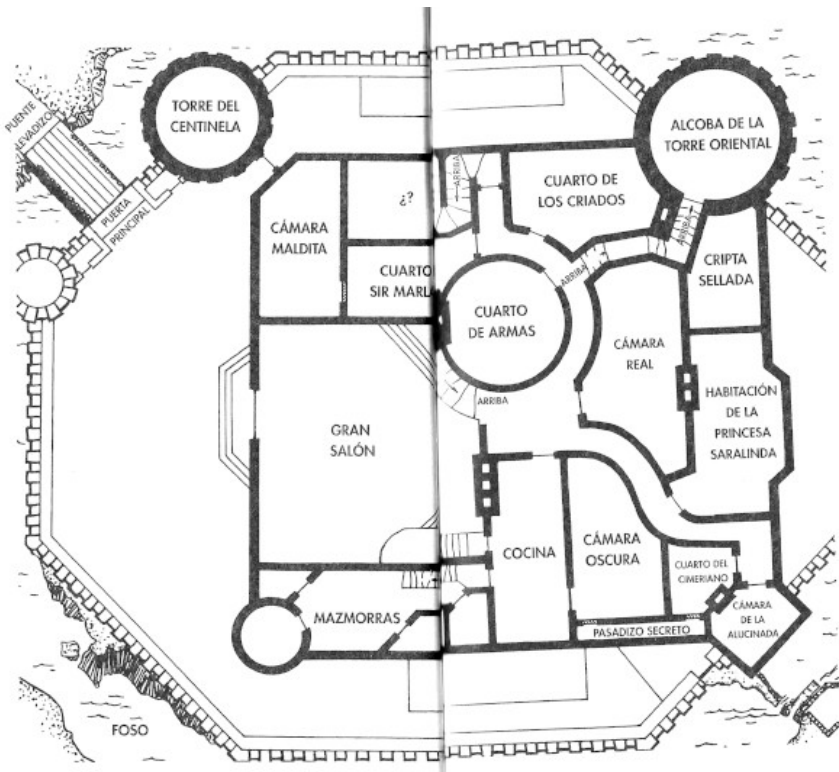
Dicho lo cual el Mago y el Guerrero se despidieron de Enrique con una reverencia e iniciaron la búsqueda de la princesa Saralinda... y de sus secuestradores.

Pasa a la página 5

Ahora la misión es tuya. Te toca a ti asumir el papel de Mago o de Guerrero. ¿Cómo te las arreglarás para resolver el misterio?

Si vas a ser el Mago, pasa a la página 11.

Si vas a ser el Guerrero, pasa a la página 9.



Pocos candiles alumbran este apartado rincón del castillo, porque muy pocos hombres se aventuran a llegar hasta él.

Al final de este corredor vive una loca, en una cámara pequeña cuya gruesa puerta siempre está cerrada... por dentro. Esta mujer lunática es prima de Enrique. Es ella quien no quiere salir de su cámara, pues cree que los que habitan del otro lado son tipejos peligrosos, y algunos de ellos tienen en la cabeza pájaros...

—¿Para qué hemos venido aquí? —te pregunta el Guerrero—. Todo el mundo sabe que Marta cree ser una ardilla la mitad del tiempo.

—Lo sé. Su locura es tal que normalmente cuanto dice no tiene ningún sentido. Pero de vez en cuando es interesante escucharla porque no tiene prejuicios e intuye cosas inaccesibles para un entendimiento cuerdo —le explicas—. Su aposento está próximo al de la princesa. Es posible que viera u oyera algo...

Llamas a la puerta, y la loca responde:

—¡Largo! Tengo que recoger bellotas y raíces para el crudo invierno que se avecina.

Insistes, diciendo:

—Marta, soy yo.

Una vieja de pelo cano se asoma a través de la ventanuca enrejada de su puerta de roble.

—Necesito tu ayuda —dices—. Déjanos entrar.

Mira al Guerrero con desconfianza y dice:

—Si queréis entrar, el Guerrero tendrá que dejarme su espada.

El Guerrero agarra con fuerza, instintivamente, la empuñadura de su espada, y da un paso atrás.

Si crees posible convencer al Guerrero para que le preste su preciada espada a Marta, pasa a la página 24.
Si no, pasa a la página 13.

SI ERES EL GUERRERO:

En tiempos pasados has derrotado a adversarios humanos y sobrehumanos. En esta ocasión, aquello que hace más difícil este desafío es el tiempo, la urgencia del caso. Cada segundo que pasa, cada grano de arena que cae de una parte a otra del reloj son heridas que recibes en la batalla, en esta guerra contra el reloj.

Gracias al cielo, dispones de un arsenal que puede ayudarte a solucionar el misterio certera y prontamente: las armas más eficaces del reino de Enrique.

Al final de este libro encontrarás **«EL LIBRO DE LAS ARMAS»**, donde se describe las características de cada una de ellas. Léelo, y escoge, además de la Espada del León de Oro, que siempre te acompaña, *otras tres armas*. Elige bien, porque en ello te va la vida... y la de Saralinda.

Una vez hayas escogido tus armas, ve al Cuarto de Armas, en la página 10, y comienza tu aventura.

