

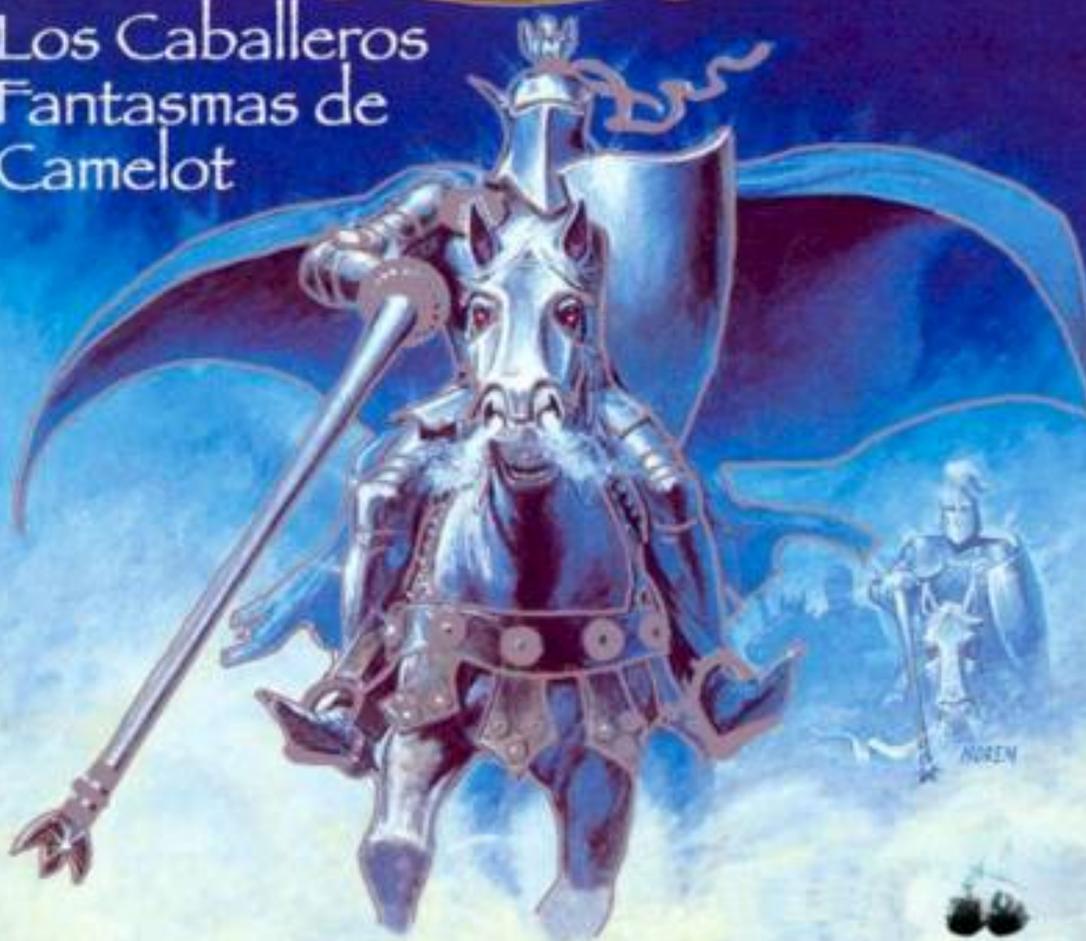
# MAGOS Y GUERREROS

TÚ ERES EL

PROTAGONISTA

DE LA HISTORIA

Los Caballeros  
Fantasmas de  
Camelot



**¡LOS ESPÍRITUS DE LOS LEGENDARIOS CABALLEROS DE CAMELOT HAN REGRESADO CON INTENCIONES ASESINAS!**

Tendrás que hacer frente a los famosos Caballeros de la Tabla Redonda y a la fuerza del mal que les ha invocado... ¡o la magia negra se adueñará del mundo!

**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**.

**T**ODO COMENZÓ UNA TARDE de verano, cuando la cálida brisa del estío esparcía la fragancia de las flores. Sobre los dominios del rey Enrique, la paz se extendía inmaculada como una sábana blanca de Holanda. Los granjeros trabajaban en los campos tarareando suaves melodías. Mercaderes y gentes de la villa regateaban en el mercado. Y, en el patio de armas del castillo de Silvergate, los Caballeros perfeccionaban sus artes guerreras desafiándose entre sí en improvisados torneos.

Más arriba, en la penumbra fresca de su cámara, en lo alto de una torre, el Mago roncaba sin hacer demasiado ruido. En tiempos tan tranquilos como éstos, el aprendizaje constante que exigía su ciencia podía sustituirse por una reconfortante siesta.

Pero la pausada respiración del Mago se vio alterada, porque una pesadilla alteró sus dulces sueños. Unos contornos sombríos, formas que de algún modo le eran familiares, fueron penetrando poco a poco en su mente. Fuerzas del mal se acercaban, enmascarando su identidad mediante siniestra hechicería. Eran espíritus, según se percató el Mago, espíritus de hombres muertos hacía mucho tiempo, que regresaban para conquistar el reino.

El Mago se despertó de un salto. Unas gotas de sudor frío resbalaban por su frente. Emergiendo del terror de la pesadilla, le tranquilizó comprobar que no era más que un sueño. Pero todo había sido demasiado real...



«Los duendecillos del mundo de los sueños están tratando de decirme algo», se dijo a sí mismo, «intentando avisarme de algún peligro que se cierne sobre el reino».

Se levantó del lecho de un salto como para escapar del mal que allí había intuido, y abandonó su cámara a toda carrera. ¡Había que avisar al rey Enrique en seguida!

Fuera, bajo el sol implacable de la tarde, el Guerrero estaba enzarzado en un combate singular con un oponente muy joven, un aprendiz en el manejo de las armas. En estas ocasiones usaban espadas de madera en lugar de las acedadas de los combates reales. ¡Afortunadamente!

A pesar de que el imberbe joven peleaba con una destreza insólita para sus años, sus ágiles movimientos y su estilo imprevisible no ponían en aprietos a la muy probada espada del Guerrero. Éste siempre llegaba un segundo antes que aquél, y adivinaba hacia dónde daría el joven el próximo paso, o si le iba a atacar arriba o abajo, a derecha o a izquierda.

Por fin sorprendió el joven al Guerrero con la guardia baja. Bueno, eso pensó. ¡Pero en cuanto levantó su espada, ésta se le escapó volando de entre las manos!

El Guerrero había ejecutado el movimiento con tal rapidez que la vista no pudo seguirlo. Sí, como más de un enemigo ha descubierto (demasiado tarde), la espada del campeón de Silvergate es más rápida que la vista.

En eso sonó la trompeta, y tocó unas notas que sólo se oían cuando el rey requería la presencia inmediata del Guerrero ante una emergencia.

—No puede ser —dijo el Guerrero—, tiene que tratarse de algún error. El reino goza de una paz que ya parece durar para siempre...

De todos modos, error o no, había que acudir a la llamada. Así que el Guerrero soltó la espada de madera y fue a por otra más efectiva...: la legendaria Espada del León de Oro. Luego entró en el castillo.

El rey esperaba en sus aposentos, sentado nerviosamente en su trono. Junto a él, el Mago parecía muy preocupado.

—¿Qué ocurre, señor? —preguntó el Guerrero.

—Me gustaría saberlo —dijo el rey Enrique, y la amargura quebraba su voz—. Si el Mago está en lo cierto, cosa que suele suceder, una grave amenaza se cierne sobre nosotros.

El Guerrero se volvió para estudiar el rostro del señor de las fuerzas ocultas, su compañero en tantas aventuras, y dijo:

—¡Pues acabaremos con ella sin más demora!

—¡Ay! —suspiró el Mago—. Percibo que una astuta mano se esconde detrás de todo esto. Una poderosa magia negra enmascara la verdadera naturaleza de lo que nos acecha...

—Quienquiera que sea nuestro desconocido enemigo —juró el Guerrero—, mi espada sedienta se verá saciada con su sangre. Os lo prometo, Majestad, pronto no serán sino fantasmas.

—¡Es que son fantasmas! —gimió de pronto un explorador herido que entraba en ese momento en la sala dando tumbos.

Se desplomó y dijo entre estertores de muerte:

—¡Los espíritus de los Caballeros de Camelot han venido a conquistar nuestro reino!

El rey Enrique saltó del trono como empujado por un muelle.

—Pero todo el mundo sabe que los Caballeros de Arturo, los de la Tabla Redonda, están muertos y sepultados desde hace más de cien años —repuso.

—Yo los vi con mis propios ojos, señor —dijo el moribundo con un hilo de voz—. Han jurado conquistar toda Europa... y el primer reino va a ser el *nuestro*.

El leal explorador exhaló el último suspiro. Había venido de muy lejos, a toda velocidad, y muy mal herido, y todo para advertir a su rey. Con lágrimas en los ojos, el rey Enrique le cubrió con su propio manto. El buen súbdito sería enterrado con los máximos honores.

Pero para que su muerte y heroicidad no hayan sido en vano, el reino tiene que sobrevivir. Enrique clavó su mirada en sus dos fieles campeones y habló así:

—La paz ha oxidado nuestra máquina de guerra, y no puedo enviar a la muerte a un ejército desentrenado. Necesitaré tiempo para desentumecer los músculos de mis soldados. Sólo vosotros dos podéis sacarnos de este aprieto. El destino del reino de Silvergate descansará sobre vuestros hombros. Tendréis que derrotar a esos espíritus y a quien se haya atrevido a invocarlos.

—Será una carga pesada, Majestad, pero muy querida —dijo el Mago.

—Ni hombres ni espíritus podrán con nosotros —añadió el Guerrero.

*Y así empieza la historia. Y la historia se convierte a partir de este momento en tu historia, y la misión, en tu misión. Ha llegado la hora de decidir si quieres ser el Mago o el Guerrero.*

**Si vas a ser el Mago, pasa a la página 7.**

**Si vas a ser el Guerrero, pasa a la página 8.**

El diabólico Caballero que se dispone a enfrentarse a ti viene a lomos de un caballo fantasmal. Es el mismísimo Lanzarote, que levanta la lanza y espolea al corcel. Si Lanzarote es un mito, se debe sobre todo a su habilidad con la lanza de tres metros.

¿Podrás vencer al más renombrado de los Caballeros de la Tabla Redonda con su arma favorita?

¿Será tu lanza la que atraviese su armadura y le devuelva a su descanso eterno? ¿O será la suya la que te ponga a dormir... para no levantarte más?

¿Es posible vencer a alguien que lleva muerto más de cien años?

Pronto encontrarás respuesta a todas estas preguntas.

Para averiguar el desenlace de este combate, echa dos monedas al aire al mismo tiempo.

Si obtienes dos caras, tu lanza se ha roto. Pasa a la página 21.

Si sacas dos cruces, es la suya la que se quiebra. Pasa a la página 87.

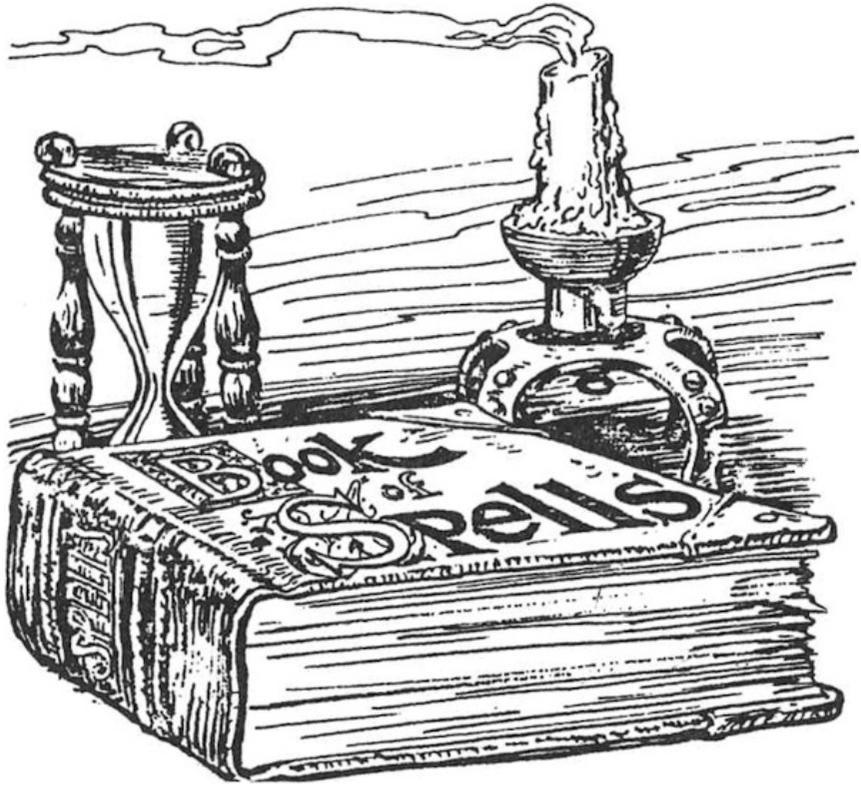
Si te sale una cara y una cruz, los dos habéis fallado. Repite la operación hasta que saques dos caras o dos cruces.

**INSTRUCCIONES PARA EL MAGO:**

Hacer frente a los espíritus de los Caballeros de Camelot, y a quien los haya invocado, requerirá aplicar con la mayor destreza tus extrañas habilidades mágicas. Si quieres sobrevivir, tendrás que tener presente lo aprendido durante tantos años, manteniéndote alerta ante lo nuevo y lo desconocido.

Al final de este libro encontrarás **«EL LIBRO DE LOS HECHIZOS»**. En él se describen los diversos poderes con que tu ciencia te ha investido. Léelos, pues del correcto conocimiento de tus facultades podría depender tu vida... y la de tantos otros.

Pasa a la página 11 y comienza tu aventura.



**INSTRUCCIONES PARA EL GUERRERO:**

Eres el campeón en estos momentos, pero estás a punto de enfrentarte en desafío mortal a los legendarios campeones del pasado. De vosotros hablarán los cantares de gesta de siglos futuros. Cantarán la batalla de los Caballeros Fantasmas contra un Guerrero que vivió un siglo después de que ellos hubieran muerto... Pero ¿narrarán cómo les derrotaste, o cómo te vencieron ellos?

Si estás dispuesto a entablar batalla contra tan famosos soldados, no te bastarán toda tu fuerza, toda tu destreza en el manejo de las armas y todos tus reflejos. Necesitarás tener a tu lado las armas oportunas.

Al final de este libro encontrarás **«EL LIBRO DE LAS ARMAS»**, donde se describen las armas con que cuentas. Escoge tres, y sólo tres, de esas armas, además de la Espada del León de Oro, que siempre llevas contigo. Y hazlo sabiamente, por la cuenta que te trae.

**Pasa a la página 16, y ¡que empiece la guerra!**

