

# MAGOS Y GUERREROS

The book cover features a vibrant 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 depicted. A yellow banner across the middle reads 'TÚ ERES EL PROTAGONISTA DE LA HISTORIA'. The main scene shows a wizard in a red and blue robe casting a spell, with a castle and a knight in the background.

TÚ ERES EL

PROTAGONISTA

DE LA HISTORIA

El Castillo del  
Cuervo Maldito

## **CRIATURAS SINIESTRAS CUSTODIAN LOS TESOROS DEL CASTILLO DEL CUERVO MALDITO.**

Deberás hacer frente a los horrores del Castillo del Cuervo Maldito... apoderarte del tesoro... ¡o morir en el intento!

### **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**.

**E**N LO ALTO DE UN ESCARPADO ACANTILADO se asienta un castillo antiguo, que se oculta tras la niebla. Sus muros de piedra, vestidos de musgo, parecen desmoronarse, y el único sonido que se escapa por sus altas y estrechas ventanas es el graznido siniestro de un cuervo.

Hace cientos de años, una senda subía hasta sus puertas, dibujando círculos cada vez menores, pero ya nada queda de ella. Ahora el único modo de llegar al castillo es escalando la pared vertical del acantilado, que parece de cristal. Según las viejas leyendas, lo guardan gnomos y también los fatales Cíclopes del Peñasco. Y así, aquellos aventureros o locos que osan acceder al castillo ponen sus vidas en manos de estas espantosas criaturas.

La audacia ha llevado al Mago y al Guerrero al pie del acantilado. Dirigen su mirada hacia arriba, al castillo, preguntándose qué les espera allí, y recuerdan el mal día en que fueron enviados a tan descabellada misión.



Tanto el Mago como el Guerrero se encontraban totalmente repuestos de su última gesta cuando se postraron ante el trono del rey Enrique. Pero no pudieron dejar de notar en el monarca una mirada cansada y triste.

—Oh, amigos —dijo el rey Enrique—, es mi deber hacerlos partícipes de un grave problema. Ya sabéis que nuestro reino ha padecido muchas guerras en los últimos años. Estas luchas han vaciado nuestras arcas y han dejado a mi gente empobrecida y desmoralizada. El tesoro real ya no es más que un buen recuerdo, y no puedo aumentar los impuestos, pues eso significaría condenar al hambre y a la miseria a mis súbditos. Sin embargo, es preciso fortificar las defensas y mantenerse prestos a rechazar a quien ose atacarnos.

—Siempre podréis contar con mi espada —dijo el Guerrero.

—Mi magia siempre está a vuestro servicio —dijo el Mago.

—Lo sé, amigos, y os estoy agradecido. Y por eso os pido que me ayudéis una vez más. Antes de que aceptéis, debo advertiros de que ésta puede ser la misión más peligrosa que hayáis llevado a cabo jamás. Los peligros son muchos y de naturaleza desconocida, reales e imaginarios, de este mundo y del otro. Pero la recompensa es grande. El tesoro podría llenar las arcas reales diez veces.

El rey tomó una caja negra de debajo de su trono. Grabada en su superficie se distinguía la imagen de un cuervo.

—Éste es el Cofre Coronado del Cuervo Maldito —explicó a los héroes—. Llegó a manos de mi familia hace un siglo. Nos lo trajo un esclavo de la antigua familia del Cuervo Maldito.

El rey Enrique suspiró y siguió:

—Esta familia, que habitaba un castillo cerca de la ciudad fortificada del Cuervo Maldito, fue famosa a lo largo de varias generaciones por su fabulosa riqueza... y por sus artes malignas. La crueldad de sus miembros era increíble.

La estirpe fue degenerando y produjo un monstruo final: Morwenna, la Alucinada, una hechicera versada en las artes más oscuras, de la que se decía que era la mujer más hermosa de aquellas tierras; impresionaban sus cabellos, tan negros como las alas de un cuervo. Pero un día enloqueció, y su demencia produjo monstruos que aniquilaron a toda su familia y a sus esclavos. Sólo uno escapó, y vino a nosotros con esta caja.

—¿Y qué le ocurrió a Morwenna, la Alucinada? —preguntó el Mago.

—Nadie lo sabe —respondió el rey—. Según la leyenda, nadie la vio después de aquella noche horrible. Nadie ha entrado en el castillo en los cien años que han transcurrido desde entonces. Se cuenta que maldijo a cuantos trataran de robar los tesoros del Castillo del Cuervo Maldito. Las criaturas diabólicas que ella invocó aquella noche viven allí todavía. Se dice que el fantasma de Morwenna deambula por los siniestros corredores del castillo.

Entonces el rey entregó la caja negra al Guerrero.

—Hay en este cofre un mapa que fue dibujado por el esclavo que escapó de aquel infierno. Muestra la parte del castillo que guarda los tesoros y da una ligera noticia acerca de los seres que, según parece, los protegen. Sed prudentes: el mapa es muy viejo, y el terror ofuscaba al esclavo cuando lo dibujó. Puede estar lleno de imprecisiones.

El Guerrero tomó el mapa y se lo enseñó al Mago. Fruncieron el ceño y estudiaron el viejo papiro.

—No puedo ordenaros que emprendáis tan peligrosa aventura —prosiguió el rey Enrique—. No me atrevería siquiera a pedíroslo, a no ser por la situación, casi insostenible, que atraviesa nuestro reino.

—No temáis —dijo el Guerrero—. Iremos juntos al Castillo del Cuervo Maldito. Con mis armas y la magia de mi amigo derrotaremos a Morwenna, la Alucinada, y volvemos cargados de tesoros.

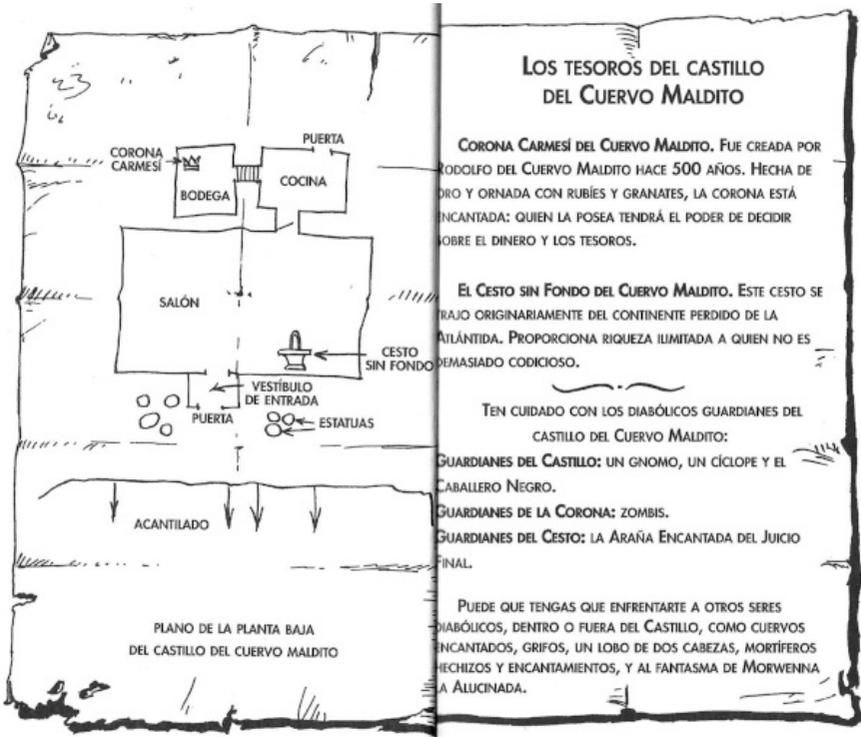
—Dadlo por hecho, Majestad —corroboró el Mago.

*Y así es como estos valientes amigos se encuentran aquí, en la falda de la montaña en cuya cumbre se alza el Castillo del Cuervo Maldito. La historia es ahora tuya. Dependerá de ti que logréis llegar al castillo, entrar en él y llevar sus tesoros al rey Enrique. Es el momento de escoger.*

*¿Serás el Mago o el Guerrero? Decídelo ahora, y entra en el mundo de «Magos, Guerreros y Tú».*

**Si vas a ser el Mago, pasa a la página 10.**

**Si prefieres ser el Guerrero, pasa a la página 9.**



Aumenta el calor conforme vais ascendiendo. El acantilado ya no es tan escarpado como antes. Pronto aparece la cima frente a vosotros. Un ruido extraño os llega inesperadamente, algo parecido a un millón de alas batiendo al mismo tiempo.

—¡Protégete! —grita el Mago.

Al mirar hacia arriba ves cientos de cuervos descendiendo en círculos, como buitres hambrientos. Son tantos que eclipsan el sol. Al observar que vuelan en formación, disciplinadamente, un escalofrío te recorre la espalda de arriba abajo. Como una enorme cortina oscura, se apartan un poco de la pared del acantilado y se detienen, flotando, con la vista fija en su presa. Es evidente que están a punto de atacar.

Tu amigo, que te sigue en la escalada, está agarrado de pies y manos a la pared del acantilado. No es una posición demasiado cómoda que digamos para intentar un hechizo. Repasas mentalmente tu arsenal... No hay ninguna arma que parezca especialmente efectiva para combatir cientos de pájaros, pero habrá que probar.

¿Cuál te irá mejor?

Con precaución, sacas de la funda una de las armas que has elegido. Y te dispones a defender tu vida y la del Mago de las garras de los cuervos.

Si elegiste el Mayal, la Estrella de la Mañana o la Maza, pasa a la página 21.

Si elegiste el Hacha de Guerra, la Lanza o la Triple Ballesta, pasa a la página 27.

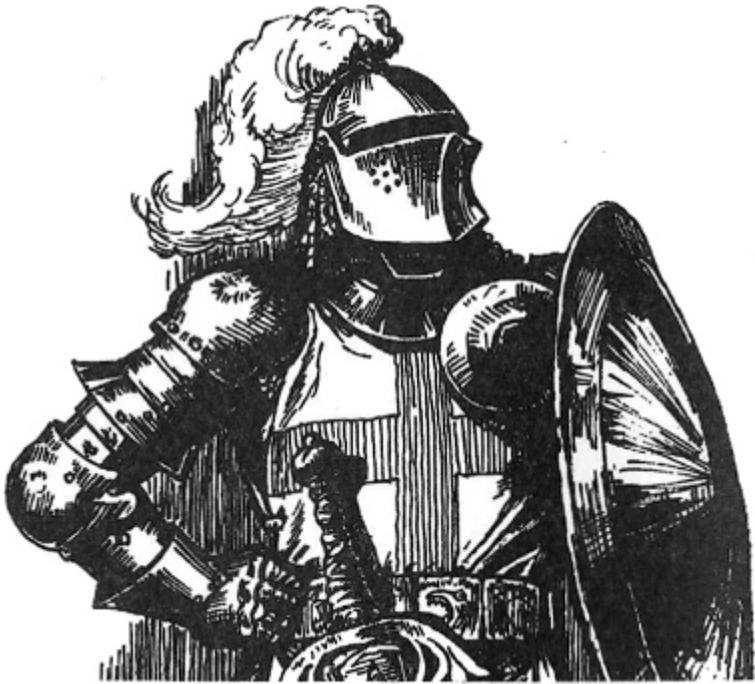
Si elegiste cualquier otra arma, pasa a la página 18.

**INSTRUCCIONES PARA EL GUERRERO:**

Mientras tú y tu camarada os preparáis para afrontar los terribles peligros que os aguardan en el Castillo Encantado del Cuervo Maldito, sabes que te harán falta toda tu fuerza y coraje... si quieres volver a ver a tu querido monarca. Aunque ignoras cómo serán los enemigos que deberás combatir, has aprendido en otras batallas que la elección de las armas convenientes es fundamental, ya que te va en ello el pellejo.

Al final de este libro encontrarás un librito donde se describen las armas que tienes a tu disposición. Además de la Espada del León de Oro, que siempre te acompaña, sólo puedes llevar contigo tres armas. Estudia el mapa del castillo, donde hay una lista de tus posibles enemigos, en la **página 6 y 7**. Luego elige con cuidado las tres armas en **«El Libro de las Armas»**.

Pasa a la **página 15** para comenzar esta arriesgada misión.



**INSTRUCCIONES PARA EL MAGO:**

No hay forma de saber con qué clase de sucios embrujos le enfrentarás en el Castillo Encantado del Cuervo Maldito. La magia negra manejada por una loca es algo imprevisible, y esto aumenta la peligrosidad de vuestra búsqueda.

Al final de este libro encontrarás un librito con todos los hechizos que conoces y dominas. Pasa ahora a **«El Libro de los Hechizos»**. Estúdialos con cuidado, para saber cuáles son tus poderes. Luego estudia el mapa y la descripción de tus enemigos, en las **páginas 6 y 7**.

Después pasa a la **página 14** para comenzar tu peligrosa jornada.