



MAGOS Y GUERREROS

TÚ ERES EL

PROTAGONISTA

DE LA HISTORIA



La Venganza
del Caballero
Halcón



SE ACUSA AL CABALLERO HALCÓN DE HABER INTENTADO ASESINAR AL REY ENRIQUE: ¿SERÁ CIERTO?

Eso te toca a ti averiguarlo... antes de que te toque a ti la triste suerte de convertirte en la siguiente víctima del traidor.

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 CUANTOS RECIBAN noticia de la asombrosa saga del Mago y del Guerrero sepan que son ciertas cada una de las palabras, y que esta insólita historia de intriga y terror comenzó una mañana en que no se supo nunca si la niebla trajo consigo la melancolía, o la melancolía, la niebla. En todo caso, fue el día más triste del largo y memorable reinado de Enrique.

Aquella mañana no había seres más desgraciados en el mundo que el Mago y el Guerrero. Acababan de regresar de combatir y vencer a los Demonios del Pantano de Sybaky cuando descubrieron que, durante su ausencia, su buen amigo Sir Ashley había sido acusado de alta traición al rey.

Confundidos por esta sorprendente noticia, el Mago y el Guerrero no pudieron sino asistir, estupefactos, a la ceremonia en la que Sir Ashley (conocido por todos como el Caballero Halcón, por su destreza en el oficio de halconero del rey) se arrodillaba ante el rey Enrique y entregaba al monarca su espada, en silencio.

—¡Confíe en ti, y me has traicionado! —bramó el rey, al tiempo que tomaba la espada dorada de las manos del Caballero.

—No es...

—¡Silencio! —rugió el rey Enrique—. Podrás hablar después de que yo haya pronunciado tu sentencia.

Ni el Mago ni el Guerrero podían soportar la expresión apenada de Sir Ashley. Se volvieron, y lo que vieron en los rostros que asistían al juicio les confundió más aún. El Guerrero sorprendió una sonrisa afectada en el rostro de Cimmerian, el Caballero de la Oscuridad, y el Mago alcanzó a ver una sombra de placer que cruzó un momento el sem-

blante de la bella Lady Radburn. Para algunos, según parecía, aquel no era un día tan triste. Tal actitud sembró la sospecha en los corazones de ambos amigos.

Recorrieron con la mirada la multitud, escudriñando sus ánimos, y su recelo creció. ¿Por qué Osgood, el escudero de Sir Ashley, parecía tan contento cuando su amo estaba siendo humillado en público? ¿Y por qué Canto, el bufón de la Corte, dirigía una mirada cómplice a un hombre extraño, acaso marino por su atuendo, al que ni el Mago ni el Guerrero habían visto antes?

—Desde aquí, desde el castillo de Silvergate, siempre he gobernado mi reino con justicia, y la justicia la he administrado con generosidad —proclamó el rey Enrique, y cuantos caballeros y habitantes del castillo había congregados atendieron respetuosamente a sus palabras—, y por ello no mandaré ejecutar a Sir Ashley por sus crímenes. No obstante, el perdón no está reñido con la prudencia, y, así, condeno a este desleal caballero al exilio.

Dicho esto, partió en dos la espada de Sir Ashley.

—Ahora —añadió el rey Enrique—, pronuncia tus últimas palabras antes de ser expulsado para siempre de mi reino.

Repetiré lo que ya he dicho —comenzó Sir Ashley solemnemente—. Me declaro inocente de los cargos de los que se me acusa. Y si vos no me creéis, mi señor —siguió valientemente, buscando entre los de la multitud los rostros de sus amigos, el Guerrero y el Mago—, hay, acaso, dos almas valerosas que sí que lo harán. Y a ellos ruego (no por mí, sino por el bien del reino) que busquen al traidor que ha arruinado mi vida y que puede estar planeando hacer lo mismo con nuestro noble rey.

Todos se volvieron a mirar al Mago y al Guerrero. Las palabras de Sir Ashley no podían tener otros destinatarios. Pero, ¿creyeron al Caballero Halcón sus viejos amigos?, ¿alcanzó su súplica sus corazones?

El Mago y el Guerrero intercambiaron miradas. Sabían que Sir Ashley no habría solicitado jamás su ayuda, caso de ser culpable. Y, sin necesidad de decirse nada, supieron que debían borrar la mancha que ensuciaba el nombre de su amigo o morir en el intento.

Así comienza la aventura. Pero a partir de ahora la historia es tuya, como tuya es la misión de desenmascarar al verdadero traidor. Ha llegado el momento de elegir tu papel. ¿Serás el Guerrero o el Mago? Toma ahora la decisión.

Si escoges ser el Mago, pasa a la página 10.
Si prefieres ser el Guerrero, pasa a la página 14.

5



QUIÉN ES QUIÉN EN EL CASTILLO DEL REY ENRIQUE:

CANTO, *el bufón de la Corte*. Su humor corta como el filo de una navaja, y todo el mundo sabe que aspira a más que a una simple carcajada.

HOWLAND, *el Caballero de los Lobos*. Un hombre pequeño pero musculoso, cuyo poder, se dice, proviene del hechizo de un lobo gigante.

JENOS, *el marino*. El enigmático superviviente de un terrible naufragio que tuvo lugar frente a la costa rocosa que protege el castillo de posibles invasores.

CIMMERIAN, *el Caballero de la Oscuridad*. Un antipático caballero, tan grande y robusto como un roble, endurecido en el curso de muchas batallas, que cree que el reino precisa de un monarca más implacable, y menos generoso.

LADY RADBURN. SU hermosura sin igual oculta una maldad investida de un poder desconocido que infesta los corredores del castillo, dejando tras de sí una macabra estela de muerte.

OSGOOD, *el escudero de Sir Ashley*. El rencor que anida en su corazón no presagia nada bueno para el reino y cuantos en él habitan.

FILOMENA, *camarera mayor del palacio*. Su oportunidad de vengarse ha tardado tanto en llegar... Ahora será implacable, caiga quien caiga.

TYBALT, *el Caballero del Veneno*. Es ambicioso y adulator. Sólo su ingenio perverso iguala a su falso y podrido corazón.

El Mago y tú os introducís con cuidado en la pequeña estancia sin ventanas donde guarda el rey las jaulas de sus halcones. Lo primero que ves es un hermoso halcón arreglándose las plumas con coquetería. Os mira a los ojos... luego agita sus alas y chilla, no por miedo, sino (esa impresión te da) ¡porque prevé su triunfo!

Súbitamente, la jaula que guardaba el halcón desaparece, y con ella todas las demás. Ahora el Mago y tú os encontráis en medio de un pantano, y tres caimanes os rodean; suman entre todos seis cabezas de reptiles, debido al curioso hecho de que cada uno de ellos tiene una cabeza donde corresponde a las bestias de su especie y otra donde debían tener la cola. Sus colosales mandíbulas os amenazan.

Allá arriba el halcón disfruta de vuestra confusión.

¿Qué haréis?

Si vas a intentar luchar contra los caimanes, pasa a la página 34.

Si prefieres evitarlos, para así perseguir al halcón sin más rodeos, pasa a la página 86.

Te reúnes con el Guerrero en una antecámara del castillo que ya nadie usa.

—Hemos de ser precavidos —dices—. Quienquiera que sea el que ha engañado al rey, convenciéndole de la traición de nuestro buen amigo Sir Ashley, va a estar observándonos de cerca..., es posible que cuando averigüemos su identidad, una daga envenenada clavada en nuestra espalda nos impida contarlo.

—Sí —dice el Guerrero, de acuerdo contigo—, pero, ¿cómo sabremos que el canalla anda cerca?

—Mi magia y tu instinto de soldado nos avisarán.

—¿Y si nos fallan? —replica tu amigo, que no parece muy confiado.

Tu contestación no se produce, porque alguien golpea la puerta de la antecámara, y una voz que no reconoces llama al Guerrero por su nombre.

—¿Dijiste a alguien que nos íbamos a encontrar aquí? —le preguntas. Él niega con la cabeza.

—Entonces tengo razón —dices en voz baja—. Alguien nos ha estado espiando. ¡No abras la puerta!

—¡Que no abra la puerta! —el Guerrero no puede ocultar su asombro—. No voy a esconderme detrás de una puerta. Si el peligro acecha al otro lado, le daré la bienvenida con esto —añade al tiempo que desenvaina su famosa espada.

¿Qué será mejor? ¿Dejarte llevar por la curiosidad..., con la esperanza de que se trate de alguien que quiere ayudar a Sir Ashley? ¿No será más inteligente no arriesgar el éxito de la misión cuando no habéis hecho más que empezar?

Si optas por abrir la puerta, pasa a la página 11.
Si no quieres arriesgarte, pasa a la página 8.

Intentas convencer al Guerrero del riesgo innecesario que supondría abrir la puerta.

—¡Qué tontería! —insiste él—. ¡Yo no he aprendido las artes de la guerra para tener que esconderme detrás de una puerta!

¡Ay! Discutir con el Guerrero no ha sido nunca tarea fácil; tendrás que rendirte a su tozudez. Además, sus palabras te hacen avergonzarte de tus cobardes intenciones.

—Haré frente a quienquiera que aceche al otro lado de la puerta —sigue tu amigo.

El martilleo de la puerta cesa justo un segundo antes de que el Guerrero la abra valientemente.

Uno de los mensajeros del rey se queda paralizado, con los ojos como platos por la sorpresa, mientras el Guerrero le mira con curiosidad.

—¿Qué ocurre? —reclama el Guerrero.

El mensajero no contesta. En lugar de eso, cae al suelo. Una flecha en la espalda le ha derribado para siempre. La fortuna acompaña al Guerrero, que, al agacharse para atender al pobre hombre, ha evitado que otra flecha le atravesara la garganta. El acero volador se clava en la puerta abierta.

Ve a la página 9.