

MAGOS Y GUERREROS

TÚ ERES EL

PROTAGONISTA

DE LA HISTORIA

El Desafío
del Caballero
Lobo

AGETM

¡UN HORRIBLE HOMBRE LOBO AMENAZA EL REINO, EMBUTIDO EN UNA ARMADURA DE CABALLERO!

¡Sigue sus pasos, cázalo, dale muerte... y trata de olvidar, entre tanto, que tu sangre le vuelve loco!

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**.

HA DE SABERSE QUE LA HISTORIA de los combates que tuvieron lugar entre el Mago y el Guerrero con el Caballero Lobo empezó una fría mañana de noviembre, en el año noveno del reinado de Enrique de Silvergate.

Bajo una luna llena, entre las sombras del bosque situado al norte del castillo de Silvergate, un pescador caminaba hacia su choza. Algo resopló entre la maleza; y no era el viento.

Un débil lamento atraído por la brisa se transformó en un horroroso aullido. El pescador no tuvo tiempo para gritar. Retrocedió un paso cuando vio a aquella criatura —un hombre-lobo que vestía una armadura de Caballero— surgir de las sombras de un salto. Fue una escaramuza breve, pero fatal. El cuerpo mutilado del pescador quedó tirado en aquel camino sombrío, y el Caballero Lobo se alejó aullando.



Detrás de un árbol cercano, un hombre, testigo del violento ataque, temblaba de miedo e intentaba recobrar la calma. Se trataba de un mensajero que se dirigía al castillo del rey Enrique. Dudando todavía de lo que acababa de presenciar, reemprendió la marcha con paso inseguro y el brutal recuerdo del ataque grabado en su memoria para siempre.

Entre tanto, en la sala de audiencias del castillo de Silvergate, el rey había convocado en asamblea a sus Caballeros. El Mago y el Guerrero permanecieron de pie junto al calor de la chimenea mientras los Caballeros tomaban asiento alrededor de una mesa amplísima. El rey, que presidía la reunión, se levantó. Todos guardaron silencio.

—¿Dónde están Sir Malloy y Sir Walpole? —preguntó el rey, lleno de ira—. Ningún Caballero ha excusado su asistencia a esta asamblea.

Todas las miradas se centraron en los sitios vacantes de los Caballeros echados en falta, pero nadie supo responder sobre su paradero.

—Los dos me han sido muy leales en el pasado —continuó el rey Enrique, molesto por su ausencia—, pero últimamente están comportándose de un modo muy extraño.

Un leño se partió entre las llamas, y el eco del crujido se comunicó por los altos muros de la sala. Los Caballeros se arracimaron para escuchar al rey. Sir Malloy y Sir Walpole fueron olvidados; lo que el rey tenía que anunciarles centró su interés.

—El rey Francisco y su hija, la princesa Eleonor, me han comunicado su próxima visita —dijo el rey Enrique, más tranquilo—. En otros tiempos, más pacíficos, esto hubiera supuesto para mí motivo de infinita alegría. Hace ya demasiado tiempo que no veo a mi primo. El reino se hubiera volcado en festejos con él, mas ahora su anunciada visita no me deja dormir.

El rey se restregó los ojos y frunció el entrecejo.

—Dos crímenes brutales han roto la paz del reino en las últimas tres semanas. Dos súbditos muy queridos han sido asaltados y asesinados de un modo inhumano —el rostro siempre apacible de Enrique enrojeció de ira—. Hay que atrapar al malhechor. Debemos devolver al reino la seguridad antes de que lleguen mi primo y su hija a Silvergate.

El bravo Sir Madison se puso de pie con ímpetu, volcando su silla, y declaró:

—Ningún repugnante ser que se oculte en el bosque podrá derrotar a los Caballeros de Silvergate.

—¡Sí! ¡Bravo! —La habitación se estremeció con los entusiastas gritos de los Caballeros del rey Enrique.

Pero un silencio sepulcral se adueñó de la sala cuando el mensajero entró en ella y se acercó tropezando a la mesa.

—¡Un monstruo! ¡Un monstruo en el bosque! —gritó el joven, con el rostro desfigurado por el miedo.

—¡Dad vino a este joven! —ordenó el rey—. Cuéntanos tu historia, amigo.

El mensajero se las arregló como pudo para contar a los presentes lo que acababa de ver y seguiría viendo por bastante tiempo en muchas noches de pesadilla. Cuando terminó, el rey despidió a los Caballeros, pero llamó al Mago y al Guerrero a su cámara real.

—Tenemos que restaurar el orden en el reino —les dijo el rey, dirigiendo una mirada furibunda a los tapices que adornaban las paredes—. Sea el asesino humano o espíritu, hombre o bestia, debe ser destruido. Ésta es la misión que os asigno. Haced uso de toda vuestra fuerza, de toda vuestra sabiduría... pero librad a Silvergate de esta amenaza antes de que llegue mi primo.

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

—El bosque volverá a ser un lugar seguro —añadió el Mago solemnemente.

Y así comienza esta historia. Ahora la misión es tuya. Decide tus preferencias. ¿Te enfrentarás al Caballero Lobo como Mago o como Guerrero?

Si vas a ser el Mago, pasa a la página 8.

Si vas a ser el Guerrero, pasa a la página 10.

Al abrir los ojos ves que los lobos no se mueven. Están paralizados. Dos de ellos, que habían saltado antes de la orden, se han quedado congelados en el salto.

—¡Fantástico! —exclama el Guerrero, loco de contento.

Pero en eso los lobos recuperan su movimiento. Los dos que estaban parados en el aire completan su salto, que es mortal, sí..., pero para vosotros. Los demás les siguen, y entre todos os devoran; no dejan ni los huesos.

¡Qué poco duró la alegría! El hechizo funcionó, pero por un tiempo demasiado corto.

Y esta aventura ha acabado; también duró menos de lo que tú pensabas. Pero no te quedes ahí parado... sólo se trata de un alto en el camino. Cierra el libro. Luego, salta de nuevo y pasa a la acción por otro camino.

—FIN—

Has derrotado a estos demonios, pero no vas a tener tiempo para celebrarlo.

—¡Guerrero!

Por entre las ramas de los árboles ves a una criatura de pie sobre un peñasco de la montaña. La luna se está ocultando. En principio parece tratarse de un lobo. Pero el lobo lleva puesta una armadura, y pronto te percatas de que es la armadura de Sir Malloy.

—¡Guerrero! ¡Prepárate a morir!

—¡Malloy! —le dices, ignorando sus amenazas—. ¿Qué te ha sucedido, viejo amigo? ¿Eres realmente tú?

El Caballero Lobo aúlla, y parece un lamento dedicado a la luna llena. Luego contesta con una voz cargada de ferocidad animal y amargura humana:

—Ya no soy yo el Caballero que vosotros recordáis. El rey Enrique me envió a este bosque maldito, y aquí me mordió un hombre-lobo, una Criatura de la Luna Llena. Ahora soy uno de ellos. Corro a cuatro patas y mato para saciar mi sed de sangre cuando la luna me lo manda. He regresado aquí para vivir con otros seres de mi especie. Con ellos iré a Silvergate... y antes de que llegue la próxima luna llena, ¡me vengaré!

—¡No puedo permitirte, viejo amigo! —dices tranquilamente—. Quizá podamos ayudarte. El Mago conoce muchos ensalmos y hechizos que acaso puedan conjurar tu maldición. Quizá...

—¡Guerrero! ¡Tienes que pelear conmigo! ¡No hay otra opción!

¿Vas a luchar con tu viejo camarada? Pasa a la página 34.

¿O intentarás convencerle de que no pelee, con tal de ayudarle? Pasa a la página 19.

INSTRUCCIONES PARA EL MAGO:

Vas a tener que echar mano de tus mejores hechizos para enfrentarte al Caballero Lobo, cuya fuerza es sobrehumana. Toda tu ciencia mágica va a ser puesta a prueba en la búsqueda de esta criatura nocturna.

Al final de este libro encontrarás una lista donde se describe la naturaleza de cada uno de los encantamientos que tú dominas. Pasa ahora a **«El Libro de los Hechizos»**. Léelo con cuidado y hazte una idea de los hechizos que sabes conjurar.

Luego pasa a la **página 14** para empezar la busca del Caballero Lobo.

