

MAGOS Y GUERREROS

The book cover features a vibrant yellow background. At the top, a large, stylized banner is held up by a wizard on the left and a knight's gauntlet on the right. The wizard, wearing a yellow robe and a pointed hat, has his right arm raised. The knight's gauntlet is part of a full suit of armor, holding a sword. The banner contains the title 'MAGOS Y GUERREROS' in large, blue, serif capital letters. Below the banner, a smaller banner reads 'TÚ ERES EL PROTAGONISTA DE LA HISTORIA' in red capital letters. In the center, a wizard in a red robe and blue cape stands on a rocky outcrop, holding a sword. To his right, a knight in full armor is also on the rock, holding a sword. In the background, a large green T-Rex dinosaur is roaring. The artist's signature 'NOREM' is visible on the left side of the rock.

TÚ ERES EL PROTAGONISTA DE LA HISTORIA

La Amenaza
del Dueño del Tiempo

LA HIJA DEL REY ENRIQUE SE HA PERDIDO EN LAS ENTRAÑAS DE LAS CAVERNAS DEL TIEMPO.

Ahora tendrás que emprender un largo viaje por el Tiempo... hacia el pasado o hacia el futuro, y procurar rescatarla, pues se halla prisionera del temible Dueño del Tiempo.

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**.

ERA UN HERMOSO DÍA DE VERANO. El Mago y el Guerrero se estaban tomando un muy merecido descanso en el lago de Lombardía. El Guerrero estaba probando una nueva espada, curva, mientras el Mago pescaba con un hilo de pescar «trucado». Ambas actividades se vieron interrumpidas de golpe cuando un mensajero llegó hasta ellos a galope.

—El rey Enrique os manda saludos —dijo el mensajero—, y os pide que acudáis a la Corte en seguida. ¡Es urgente!

Aquella noche, cuando los dos amigos entraron en la Cámara Real, el Guerrero se quedó paralizado junto a la puerta, perplejo ante el panorama.

—¿Qué habrá sucedido? —le susurró al Mago—. El rey ha perdido el color. Deben de ser noticias muy malas.

El Mago se limitó a sacudir la cabeza.

—Lamento haberos hecho llamar —comenzó el rey Enrique—. Pero algo terrible ha ocurrido. Os acordaréis de que la semana pasada mi hija, la princesa Saralinda, salió del reino para visitar a su prima, la princesa Gwendolyn.

Los amigos asintieron con la cabeza. El Mago había colocado un amuleto de la buena suerte en la primera carroza de la caravana que iba a conducir a la princesa y a su séquito hasta el pequeño reino de Runningmede.



—Ayer vino un mensajero de Runningmede —prosiguió el rey—. Nos trajo noticias que desearía no haber recibido nunca. La caravana jamás llegó a su destino.

El Mago y el Guerrero se miraron, horrorizados. La princesa Saralinda no era tan sólo la muchacha más hermosa del reino; era la adorada hija única del rey Enrique. No podía imaginarse mayor desastre... para el monarca y para todo el reino.

—Envié una expedición inmediatamente —añadió el rey— y os mandé llamar en seguida, queridos amigos. No sé qué...

En ese momento el paje del rey anunció el regreso de los expedicionarios. Su líder, el bravo Sir Elwyn, entró en el salón. Resultaba fácil leer en sus ojos el triste hecho: la princesa no había sido encontrada.

—Hemos registrado la región que separa nuestro reino del de Runningmede, señor —dijo al rey—. Y ¡ay!, no había rastro ni de la caravana ni de la princesa... excepto esto.

El Caballero se acercó al trono y entregó al rey Enrique un trozo de tela blanca.

El rey lo estudió un momento y la pena, que ya se veía reflejada en su rostro, pareció quedar esculpida en él con trazos marmóreos.

—¡Es el pañuelo de la princesa Saralinda! —exclamó—. ¿Dónde lo encontrasteis?

—Seguíamos el camino real —respondió Sir Elwyn—. Como sabéis, hay varios lugares donde se bifurca. Según parece, la caravana equivocó el rumbo durante una tormenta. Seguimos el rastro por un camino estrecho y medio abandonado. Y, de repente, nos hallamos ante la entrada de una cueva inmensa. Las huellas de las carrozas no se metían en la cueva. Simplemente desaparecían allí. Lo único que encontramos fue el pañuelo.

Al oír hablar de una cueva, el Mago y el Guerrero intercambiaron una mirada de angustia.

—¿Estaba esta cueva en el sudeste del reino? —preguntó el Mago, temiendo una contestación afirmativa.

—Sí —respondió el afligido Caballero—. Justo detrás de las Montañas de Hierro.

—Parece ser, Majestad, que la princesa Saralinda y su séquito han caído en las Cavernas del Tiempo —declaró el Guerrero gravemente.

—¿Las Cavernas del Tiempo? —repitió el rey Enrique—. Siempre creí que sólo existían en las leyendas.

—Son mucho más que una leyenda, señor —intervino el Mago—. Fueron creadas hace muchísimos siglos por un hechicero que se hacía llamar a sí mismo «El Dueño del Tiempo». Se sabe poco de las cavernas, porque los insensatos que se aventuraron a entrar no han regresado nunca. En su oscuridad encantada, el pasado y el futuro se funden con el presente. ¡Quienquiera que entre allí se arriesga a verse preso del tiempo para siempre!

—¿Insinúas que nunca más volveré a ver a mi querida hija? —se descompuso el rey, con la voz quebrada—. Si al menos...

—De acuerdo, Majestad —le interrumpió el Mago—. Que nadie haya conseguido derrotar al Dueño del Tiempo no quiere decir que sea una tarea imposible. Confío en que con mi compañero, el Guerrero, lograremos rescatar a la princesa.

—Mago, si esas cuevas están encantadas, quizá tu magia no sirva allí —se lamentó el rey.

—Ni todos los hechizos del mundo impedirán que nos pongamos a vuestro servicio, Alteza —dijo el Guerrero—. Iremos, porque, de no ser así, puede que hayamos perdido a la princesa Saralinda para siempre.

—Es la única posibilidad de rescatarla, Majestad —añadió el Mago.

El rey no podía negarse. La vida de su hija era más importante para él que cualquier otra cosa en el mundo. Pero

ahora corría el peligro de quedarse sin su hija y sin sus dos mejores paladines.

Y así, los dos valientes camaradas partieron rumbo a las Cavernas del Tiempo, en el sudeste de los dominios del rey Enrique, justo detrás de las Montañas de Hierro. Su historia es ahora tu historia. Dependerá de ti el combatir con éxito el caos y el mal que os aguardan en las Cavernas del Tiempo y rescatar a la princesa Saralinda. Ha llegado la hora de tomar la primera decisión.

¿Serás el Mago o el Guerrero?

Si emprendes esta aventura como Mago, pasa a la página 10.

Si lo haces como Guerrero, pasa a la página 8.

El Guerrero y tú os encontráis ante las Cavernas del Tiempo. El viaje a través de las imprevisibles Montañas de Hierro os ha dejado agotados. La entrada a las cavernas está rodeada de rocas puntiagudas. Dentro, según puedes percibir, hay una especie de fuente. Por las huellas de las ruedas de las carrozas, marcadas en el barro, no os cabe la menor duda: la princesa Saralinda tiene que estar dentro de las Cavernas.

—¿Qué clase de enemigo es el Dueño del Tiempo? —te pregunta el Guerrero.

—Mucho más poderoso de lo que nos gustaría —respondes—. Jamás subestimes sus recursos.

Al recordar lo que cuentan las leyendas, un escalofrío recorre tu espalda. Se dice que quien se atreva a entrar en estas cavernas podría tener que enfrentarse a enemigos insospechados del pasado o del futuro. También se rumorea que el Dueño del Tiempo es capaz de convertir a un hombre con toda la barba en un bebé llorón... o al joven en anciano. El Guerrero y tú tendréis que hallar el modo de evitar esos peligros y rescatar a la linda Saralinda.

En cuanto os metéis en la boca de las Cavernas, te asalta una sensación de mareo. Se oye algo así como una cascada, y en seguida un viento huracanado se levanta. El Guerrero y tú tenéis que agarraros el uno al otro para no salir volando.

De pronto, súbitamente, el viento cesa. Miráis a vuestro alrededor llenos de asombro. Os encontráis en una cámara circular, cuyas paredes están llenas de espejos. Una voz hueca dice así:

Pasa a la página 7.

—¡Bienvenidos, viajeros! —os saluda—. Aquí podréis encontrar todas las cosas del pasado y del futuro. Para viajar por el tiempo, sólo tenéis que encontrar un espejo. Si lo que veis en el espejo es vuestra propia imagen, significa que ese camino os está vedado. Si no os veis reflejados, podéis entrar en otro tiempo.

—Hemos venido en busca de la princesa Saralinda —dices—. Deseamos llevarla al lado de su padre, el rey Enrique.

—Quizá halléis a la princesa —responde la voz—. Pero ni ella ni vosotros volveréis a ver al rey Enrique. Muchos se han metido en estas cavernas, pero ninguno, Mago, ha salido jamás de ellas. Y ahora, a menos que os dé lo mismo uno que otro, elegid un tiempo y emprended vuestra búsqueda.

El ruido de la cascada y el silbido del viento vuelven. El Guerrero y tú os cansáis de ver vuestras imágenes reflejadas en tantos y tantos espejos. Solamente tres de ellos reflejan otras escenas.

Uno muestra lo que parece ser un pacífico prado poblado de altas hierbas.

En el segundo espejo contempláis un barco atrapado en medio de una tempestad.

Y una niebla oscura y cambiante aparece tras el tercero.

¿En qué espejo os meteréis? ¿Dónde crees que estará la princesa Saralinda?

Si decides entrar en el primer espejo, en el prado, pasa a la página 71.

Si prefieres explorar el barco del segundo espejo, pasa a la página 18.

Si optas por perderte en las nieblas del tercero, pasa a la página 57.

INSTRUCCIONES PARA EL GUERRERO:

Eres consciente de que afrontar con éxito el desafío que supone meterse en las Cavernas del Tiempo requerirá toda la fuerza y el coraje que posees. Ignoras si tus adversarios pertenecerán al futuro o al pasado. Pero sabes perfectamente que el hecho de empuñar el arma apropiada en el momento apropiado te valdrá tanto como tu destreza.

Al final de este libro encontrarás **«EL LIBRO DE LAS ARMAS»**, donde se describe las características de tu arsenal. Escoge, además de la Espada del León de Oro, que siempre te acompaña, otras tres armas, teniendo en cuenta los peligros que te pueden aguardar en las Cavernas del Tiempo.

Luego pasa a la página 14 y que comience la búsqueda de la princesa Saralinda.