

MAGOS Y GUERREROS

TÚ ERES EL

PROTAGONISTA

DE LA HISTORIA

La
Venganza
de la Reina
de Dragones

¡LA REINA DE DRAGONES HA REGRESADO!

¡Y BUSCA VENGANZA!

¡Tendrás que derrotar al ejército de la Reina de Dragones... antes de que ella conquiste el reino!

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**.

HABÉIS DE SABER QUE LA HISTORIA de la guerra del Mago y el Guerrero contra Ágata, la Reina de los Dragones, comenzó una agradable mañana de primavera, en el año duodécimo del reinado de Enrique de Silvergate.

Ignorando el destino que les esperaba, dos de los Caballeros del rey, Sir Warren y Sir Hauxhurst, cabalgaban por el Gran Bosque situado al este del castillo, disfrutando de las variadísimas tonalidades de las hojas de los árboles y del despertar de la naturaleza, que había permanecido alestargada durante el invierno. Iban contentos a lomos de sus caballos, arrullados por el ritmo de los cascos de los nobles animales y por el canto de un ruiseñor que parecía acompañarles.

—Yo diría que este pajarito está haciendo horas extras —comentó Sir Warren rompiendo el silencio—. ¿No es el ruiseñor un ave nocturna?

—Ciertamente —confirmó Sir Hauxhurst, frunciendo el ceño al mirar entre las ramas—. Algo habrá desquiciado a la pobre criatura. Me pregunto qué...

Sir Hauxhurst no tuvo que esperar demasiado para conocer la respuesta. Al llegar los Caballeros al extremo oriental del bosque, allí donde los árboles dejan paso a extensos prados y pastizales, sus caballos se pusieron a relinchar, aterrorizados, y piafaron violentamente.



Una gigantesca criatura, tan alta como los árboles, surgió ante ellos, levantando su cabeza de reptil y abriendo unas fauces que dejaban ver dos largas hileras de afiladísimos dientes. Abrió desmesuradamente sus terribles ojos amarillentos, que brillaban amenazadores, acomodó sus pesadas alas a la espalda y bajó la cabeza para devorar a la inesperada presa.

—¿Qué monstruos son éstos que invaden nuestras tierras? —exclamó Sir Warren, luchando por mantenerse firme en su montura. Pero perdió el equilibrio y cayó del caballo a la húmeda y mullida alfombra de hierba. El caballo, libre de su dueño pero presa del pánico, dio media vuelta y se alejó al galope.

El dragón (porque se trataba de un dragón guerrero, entrenado para el combate, una clase de dragón que no se había dejado ver en el reino desde que el abuelo del rey Enrique acabara con uno de su especie) bajó la cabeza rápidamente y atrapó a Sir Hauxhurst por la cintura. El valeroso Caballero usó su espada, pero en vano, ya que los mandobles sólo cortaron el aire; Sir Warren contempló, impotente, cómo se cerraban las fuertes mandíbulas del saurio, y escuchó entre escalofríos el último lamento de Sir Hauxhurst antes de la dentellada definitiva.

Sir Warren retrocedió angustiado y, cuando todavía no se había repuesto del macabro espectáculo, escuchó una carcajada... de mujer. Detrás del dragón, que aún estaba engullendo su almuerzo con armadura y todo, reía sin piedad, sobre una baja colina al extremo del prado, una mujer vestida de púrpura con los largos cabellos echados hacia atrás y las manos en jarras, desafiante.

—¡No tiembles de esa manera, Caballero! —le dijo a Sir Warren, que se había quedado boquiabierto por la sorpresa—. He decidido perdonarte la vida para que le lleves un mensaje a tu rey —prosiguió componiendo una mueca de odio frío y amargo.

Entonces la mujer levantó la mano derecha, hizo una V con los dedos índice y corazón (metidos en guante escarlata), y el dragón, después de haberse desayunado a Sir Hauhurst, retrocedió para unirse a unas cuantas decenas de repugnantes colegas que aguardaban en actitud tranquila detrás de la pelirroja.

Sir Warren tardó en reaccionar, aterrado por aquella visión. El cálido aliento de la multitud de dragones le llegó como un vendaval rugiente, alisando la hierba del prado y sacudiendo los árboles. Finalmente consiguió hablar.

—¿Qué mensaje deseas que lleve al rey Enrique? —preguntó mirando a la primera línea de dragones, que le dedicaron una mirada asesina, amarillenta, sin parpadear.

—Dile que Ágata ha regresado —ordenó la mujer—. ¡Dile que he vuelto a por lo que es mío!

Poco menos de una hora después, en la sala de audiencia del castillo de Silvergate, el rey Enrique recibía las noticias del desquiciado Caballero. Las mejillas del rey Enrique palidieron con las palabras de Sir Warren, y sus manos se apretaron a los brazos del trono hasta que se volvieron blancas. Pareció sumido en profundos pensamientos durante unos instantes, olvidando al tembloroso Caballero que tenía ante sí, quien no podía apartar la imagen de su amigo al ser devorado por el dragón, pero que esperaba instrucciones del monarca.

Por fin, miró el rey al Caballero y le dijo:

—Has sobrevivido a una dura experiencia, y es posible que tengas que afrontar otras similares antes de que nos hayamos librado de Ágata, así que es mejor que descanses y te tranquilices.

El Caballero hizo una reverencia y se retiró.

Luego el rey mandó llamar a los hombres que más admiraba y quería, el Mago y el Guerrero.

—Ágata ha vuelto —les dijo con un movimiento de cabeza, reflejando en su rostro la tristeza y el asombro que se habían apoderado de él.

—¿Ágata del Arroyo Dorado? —exclamó el Guerrero, sorprendido—. Pero si hace diez años...

—No traigas a la memoria hechos tan funestos —le interrumpió el rey con suavidad—. No hace falta que me lo recuerdes. Hace diez años, Ágata del Arroyo Dorado era mi prometida. Iba a ser mi esposa, y a gobernar este castillo y todo el reino junto a mí. Pero ella nunca pensó en el matrimonio. Lo que buscaba era convertirse en reina, pero prescindiendo de mí.

—Nosotros impedimos que acabara con vuestra vida, Majestad —recordó el Guerrero—. Y luego...

—Y luego me mostré débil —dijo Enrique, sacudiendo otra vez su real cabeza—. No actué con la fortaleza que se espera de un rey. No pude soportar la idea de mandarla ejecutar. Así que... la desterré.

—Nunca supimos qué fue de ella —intervino el Mago, abrigándose con el manto cuando un escalofrío atravesó la estancia vacía y silenciosa.

—La desterré a una isla desierta, en el Mar Oscuro, una isla que creí deshabitada, despoblada de animales y de bestias. Pero parece ser que cometí otro error, pues Ágata ha vuelto, y trae con ella todo un ejército...

—¿Cuántos soldados trae? —preguntó el impetuoso Guerrero asiendo la empuñadura de su espada—. No importa cuántos, pues ni todos los soldados del mundo podrán derrotar a vuestros Caballeros.

—No hay soldados —respondió el rey—. Al menos no hay soldados humanos. Ágata ha regresado con un ejército de dragones, y ha vuelto para quedarse con el Castillo de Silvergate y con el reino. Y vosotros tendréis que detenerla —ordenó el rey, lleno de ira, levantándose—. Habréis de encontrar el modo de vencer a su ejército y frenar a Ágata en su afán de conquista. Ésta es la misión que os asigno.

—Majestad —dijo el Guerrero—. No os fallaremos.

Así comienza la historia. Ahora la historia es vuestra historia; la misión, vuestra misión. Ha llegado el momento de escoger el papel que vais a desempeñar.

¿Serás el Mago o el Guerrero? Elige ahora.

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

Si vas a ser el Guerrero, pasa a la página 12.

Ya dentro de la cueva, entre tinieblas, cada ronquido del dragón produce una ola de aliento abrasador que os envuelve.

El Mago, por medio de un encantamiento, alumbra la cueva de modo que podáis ver. Jebbarra duerme bastante cerca de la entrada de la cueva. Contempláis el sueño plácido del dragón, su piel verdosa y arrugada que cae al suelo en pliegues superpuestos, las verrugas que cubren sus párpados cerrados, el cuerpo ajado y castigado de esta criatura milenaria.

—No te dejes engañar por la apariencia desvalida de Jebbarra —susurra el Mago—. Aunque dé la impresión de ser una criatura indefensa, su magia posee un poder formidable.

El murmullo despierta al dragón, que abre uno de los amarillentos ojos. Parpadea. Y dos criaturas que parecen ser hormigas... sólo que de más de tres metros... saltan desde detrás del dragón con las mandíbulas listas para la merienda.

Pasa a la página 27.

Apartas la cortina granate, dejando así al descubierto el pequeño espejo rectangular colgado de la pared de la cámara. Para los no iniciados, el Espejo del Oráculo aparenta ser un simple espejo. Pero para un mago diestro en su ciencia, el cristal no refleja la realidad... sino la verdad que se oculta detrás de la realidad aparente.

Ahí, ante el espejo, como en un susurro, entonas el canto que invocará al Oráculo. Al mirar en el espejo traspasarás las barreras temporales y podrás pedirle al Oráculo que te lleve hasta el corazón del misterio que has de resolver: las fuentes de la brujería de Ágata.

Si te descuidas, si tu mirada se entretiene más de la cuenta o no se concentra lo suficiente, podrías hundirte en el mundo espectral que has invocado... para nunca más volver.

No me extraña que te tiemblen las manos al inclinarte hacia el espejo para escudriñar sus secretos. ¿Verás allí reflejada la respuesta? Y, si lo consigues, ¿saldrás a tiempo, o te quedarás en aquel lado del espejo?

Escoge un número del 1 al 10.

Si has elegido el 1, el 7 o el 10, pasa a la página 24.

Si has elegido el 2, el 3, el 4, el 5, el 6, el 8 o el 9, pasa a la página 43.

Como bien sabes por «El Libro de las Armas», la Jabalina Voladora posee propiedades mágicas. Confías en que esas propiedades jugarán a tu favor... Te dispones a lanzársela a tu descomunal enemigo.

Echas el brazo hacia atrás y apuntas la Jabalina hacia la garganta de la criatura. Luego la lanzas con todas tus fuerzas. Mientras vuela rumbo a su objetivo, emite destellos plateados.

Fallas.

El dragón ruge, triunfante, echando la cabeza hacia atrás para reírse a gusto. Pero quizá se esté riendo antes de tiempo. La Jabalina maravillosa regresa volando a tu mano. Aún tendrás otra oportunidad para acabar con tu monstruoso adversario.

**Apunta bien, Guerrero, y escoge un número del 1 al 100.
Si has elegido un número par, pasa a la página 26.
Si has elegido un número impar, pasa a la página 82.**

INSTRUCCIONES PARA EL MAGO:

Para hacer frente al reto de Ágata y su ejército de dragones te hará falta una gran imaginación... y toda tu sabiduría de mago. Tendrás que echar mano a cuantos trucos has aprendido en tu insólito oficio.

Al final de este libro, en la **página 97**, hallarás «El Libro de los Hechizos», donde se detallan las cualidades de los encantamientos a los que podrás recurrir en caso de necesidad. Lee atentamente esa sección, pues del cuidado que pongas en la lectura depende tu vida, la del Guerrero y la de tu rey.

Luego pasa a la **página 14** y... mucha suerte en tus encuentros con la Reina de Dragones.