

MAGOS Y GUERREROS

TÚ ERES EL

PROTAGONISTA

DE LA HISTORIA

Torneo de Terror

¡EL TESORO REAL HA SIDO ROBADO Y LOS CABALLEROS DEL REY HAN SUFRIDO UNA HUMILLANTE DERROTA!

¡Debes impedir que el poderoso hechicero, que tanto mal ha provocado, lleve a cabo la venganza que planea contra tu rey!

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**.

TODOS LOS AÑOS, EL PRIMER DÍA de primavera, el rey Enrique abría las puertas del inaccesible castillo de Silvergate para que el pueblo acudiera a presenciar el Torneo Real. Desde el alba hasta el ocaso, los mejores Caballeros de Enrique ponían a prueba su indiscutible destreza y su escalofriante coraje. Y las justas venían siempre acompañadas de los vítores y ovaciones de los súbditos del rey, que en estas fiestas solían empinar el codo con los vinos de las bodegas reales hasta que éstas quedaban vacías o hasta que ellos cogían una borrachera de campeonato.

Este año, como siempre, el Guerrero, el temible campeón del rey Enrique, cosechó más aplausos y más rosas que ninguno de los otros contendientes. Sin embargo, mientras se preparaba para las justas, observó en el Mago una expresión más seria que de costumbre, cosa que le preocupó.

—Dime, Mago —dijo el Guerrero—, ¿por qué tu rostro contrasta con el cielo primaveral, alegre y soleado?

—No sé... Intuyo que algo sucede —respondió el Mago.

En cuanto hubo hablado el Mago, unos gritos de asombro les llegaron desde las gradas. El Mago y el Guerrero fueron hacia la arena, donde un Caballero que llevaba puesta una armadura de oro y montaba un corcel blanco acababa de irrumpir sin haber sido invitado. Una sola lanza bastó al Caballero Dorado para derribar al fortísimo Sir Dwayne.



La multitud allí congregada aclamó y ovacionó la acción del intruso, y el Caballero Dorado, por toda respuesta, embistió al joven Sir Gallard, que era quien tenía que haberse enfrentado a Sir Dwayne.

—¿Quién es este extranjero cuya armadura reluce como el mismo sol? —se preguntaba la gente.

—¿Y cómo se atreve a venir a ofender el honor de nuestros juegos y del rey? —inquirían otros, descontentos.

Sir Gallard corrió la misma mala suerte de Sir Dwayne, y la caída fue tan dura que más de un hueso quedó fuera de su sitio. El desconocido jinete blandió su lanza, retando a la muy asombrada multitud, en espera de nuevos rivales.

El público enmudeció. Sólo se escuchaban los quejidos de los dos Caballeros heridos y el resoplar del semental del Caballero Dorado.

—Percibo fuerzas malignas por el aire —avisó el Mago—. Debemos tener cuidado.

—Intruso, ahora vas a aprender una lección que jamás podrás olvidar —exclamó el rey Enrique—. Todavía te falta desafiar a un hombre que no ha sido vencido nunca ni en torneo ni en batalla.

El Guerrero montó su caballo y se volvió para arremeter contra el Caballero Dorado. Luego los dos corceles avanzaron al trote, y el trote fue pronto galope, y su velocidad y el peso de sus monturas hicieron que sus cascos levantaran el polvo y estremecieran la tierra. La progresiva cercanía de las dos bestias fue celebrada con gritos de ánimo, pero la tremenda colisión los hizo callar. Y no era para menos: fue el Guerrero quien mordió el polvo, y el peto de su armadura el que paró el golpe de la lanza del Caballero Dorado.

El desasosiego de la sorprendida multitud dio paso al horror cuando el Caballero Dorado desmontó rápidamente y fue corriendo hacia el Caballero caído... y no para ofrecerle generosamente su mano victoriosa, sino para partir en dos al guerrero con un hacha de guerra que surgió en su mano como por ensalmo.

Dando muestras de rápidos reflejos, el Guerrero esquivó el golpe rodando hacia un lado y se quitó el yelmo.

—¡Villano! ¡Necio ignorante de las leyes de la Caballería, deja que vea tu maldito rostro! —gritó el Guerrero. Con un movimiento rápido le arrancó el yelmo de oro. Guiado por el instinto, el Guerrero dio un salto hacia atrás, al tiempo que desenvainaba la Espada del León de Oro.

El espectáculo asombró al gentío, y era para asombrarse, ya que el yelmo no ocultaba rostro alguno. En lugar de ello, un águila salió volando de la armadura decapitada. Se abalanzó sobre el Guerrero con las garras extendidas, y faltó poco para que la espada reluciente de aquél no la desplumara. Después voló un momento en círculos cada vez más abiertos por encima del rey Enrique y se perdió por los aires.

—¿Qué brujería es ésta? —exclamó el Guerrero—. Mi señor, la armadura está vacía. ¡Nadie la ocupaba!

Cuando la sorprendida multitud se marchó, Rey, Mago y Guerrero se reunieron.

No era de cólera la expresión del monarca, sino de inmenso desasosiego, más profundo y preocupante cuando miraba el hacha de oro que el Guerrero sostenía entre las manos. Su afilada hoja en forma de luna en cuarto menguante llevaba grabadas unas águilas, portadoras de espadas en sus garras. Y un águila similar adornaba el peto de la extraña armadura vacía.

—Fue forjada en la isla de Vulcano —concluyó el Mago rozando con un dedo el filo del hacha sin derramar gota de sangre.

—Una isla de hechiceros y enigmas, Majestad —añadió el Guerrero.

El rey Enrique miró a sus dos leales servidores sin decir palabra. Por fin, la llegada de Malcolm y de Drayden, dos de los centinelas del castillo de Silvergate, rompió el silencio. Inmediatamente se arrojaron a los pies del rey Enrique.

—Majestad, os pedimos clemencia, pero tenemos que confesaros algo —dijo Malcolm.

—Cuando estábamos en nuestros puestos guardando el tesoro del castillo, escuchamos el ruido de muchos pasos que se acercaban. Entonces sentimos que todo giraba a nuestro alrededor y nos dormimos sin remedio. Es evidente que sufrimos los efectos de algún encantamiento —dijo Drayden, y el temblor de su voz seguía el ritmo del de sus manos—. Nos acabamos de despertar, y hemos hallado la cámara del tesoro de su Majestad completamente vacía. ¡Os han robado!

—¿Unos brujos me roban el tesoro mientras otro derrota a mis mejores Caballeros? No puede tratarse de una coincidencia —dijo el rey al Mago.

—No, evidentemente —respondió el Mago—. El Caballero Dorado se dedicó a distraernos... Por culpa de esa argucia no pudimos descubrir el robo.

—¡Nos engañó y nos humilló! —dijo el Guerrero.

—En tal caso, no queda más remedio que ir ahora mismo a la isla de Vulcano y recuperar el tesoro y el honor —sentenció el rey Enrique.

—Así lo haremos cueste lo que cueste, Majestad —le aseguró el Guerrero.

—¡No! —le interrumpió el monarca, con tal brusquedad que el Mago se quedó estupefacto—. No os extralimitéis. Que se haga justicia, pero sin saña; no quiero venganzas. No quiero que causéis daño alguno al hechicero que lleva puesta la armadura de oro. Traed de vuelta mi tesoro y mi honor. Nada más. Y ahora, partid de inmediato. He dicho.

El rey Enrique regresó al castillo y las gentes se dispersaron para comentar los asombrosos acontecimientos de la jornada. También el Mago y el Guerrero encontraron tiempo para discutir los extraños sucesos mientras se preparaban para el viaje.

—Los hechiceros de la isla de Vulcano han vivido siempre en paz durante el reinado de Enrique —dijo el Guerrero

—. ¿Qué les habrá hecho cambiar repentinamente de actitud, qué habrá provocado una intromisión tan caprichosa en nuestros asuntos?

—Sólo los mismos hechiceros podrán decírnoslo, una vez que los encontremos —dijo el Mago—. Pero me da la impresión de que hay otra persona que está en el secreto de este misterio.

—¿El rey Enrique? —preguntó innecesariamente el Guerrero, porque la pregunta llevaba implícita la respuesta. Y es que el Guerrero también había notado el insólito comportamiento del monarca.

—Como rey, nos ordenó traer el tesoro —dijo el Mago—. Pero nos ocultó algo cuando advirtió que el hechicero no debía sufrir daño alguno.

—Reconozco que para mí será una orden difícil de obedecer —dijo el Guerrero, subiéndose a su caballo.

Ahora la misión es tu misión. ¿La llevarás a cabo como Mago, o como Guerrero? ¿Qué harás y qué no harás para devolverle a tu rey su honor y su tesoro?

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

Si quieres ponerte la armadura del Guerrero y manejar su formidable espada, pasa a la página 12.

Marquith intenta embestirte con el caballo, pero tú lo esquivas y de un salto te montas detrás del hechicero. Antes de que Marquith pueda defenderse, le enroscas el cuello con tu fiel Mayal y aprietas. Él comienza a pronunciar sonidos la mar de extraños. Seguramente está tratando de hechizarte, pero en esas condiciones las palabras mágicas se transforman en quejidos agónicos.

Desesperado, Marquith se revuelve e intenta sacarse el Yelmo de Oro. Tú sabes lo que pretende; ya le has visto hacer el mismo truco antes. Cuando le quitaste el Yelmo, en el Torneo Real, escapó convertido en águila.

—¡Esta vez no! —le gritas al brujo, que sigue forcejeando—. ¡Ríndete, y acepta tu derrota como un hombre!

Marquith suelta las riendas del caballo y los dos os veis dando saltos y manteniendo un difícil equilibrio a lomos de un corcel desbocado. El caballo está aterrorizado. Marquith también, pero su pánico sólo logra aumentar su resistencia y tu esfuerzo. De pronto, recuerdas que el rey Enrique te mandó que no hicieses daño a este brujo. Pero el único modo de evitar que huya es apretar aún más el Mayal.

¿Obedecerás a tu rey?

Si decides impedir la huida de Marquith, pasa a la página 74.

Si te resignas a obedecer el mandato de tu rey, pasa a la página 70.

Una choza de barro y paja es algo muy normal. Pero no es tan normal ver cómo dos hechiceros salen de una choza así y se esfuman tras una cortina de humo. Pese a que su aparición ha sido muy breve, les reconoces: son Norris y Bezeuth, cómplices de Marquith.

El Guerrero da un paso hacia la puerta, pero Barkan, que había estado observando la escena desde detrás de un árbol, se da la vuelta y no para de correr hasta llegar otra vez a la orilla del lago.

El Guerrero echa abajo la puerta de la choza de una patada. Pero quien quiso sorprender se ve sorprendido. Marquith está sentado con las piernas cruzadas en el suelo, sobre un lecho de paja. Increíblemente, no lleva puesta la armadura, ni la capa de mago, ni tampoco va armado. De hecho, unos pantalones de lana son su único vestido.

—¡Ah! ¡Señores! Estoy encantado de verles, aunque debo admitir que no esperaba su visita —dice Marquith—. Bolas de fuego caen sobre nuestras posadas aterrizando a cuantos allí se encuentran; llueve barro, un barro que envenena la tierra... Así no resulta muy seguro viajar hoy en día. ¿O fueron ustedes lo bastante listos para evitar semejantes catástrofes?

—No hemos venido a por nota, como escolares empollones —gruñe el Guerrero—. Venimos a por el tesoro del rey Enrique.

—Adelante, pues. Es vuestro —dice Marquith, dando unas palmaditas al colchón de paja que le sirve de asiento—. Estoy sentado justo encima de él. Sólo tenéis que quitarme de aquí... si podéis.

Pasa a la página 15.

Con facilidad rompes el candado metálico, viejo y oxidado. Pero abrir la pesada puerta de hierro va a requerir tu último aliento... y el del Mago, que también empuja. Hombro con hombro... así es como siempre habéis trabajado, y así es como vais a morir...

Porque detrás de la puerta os aguarda el monstruo más grande, más feroz y más hambriento que puebla los mares y los lagos. Unos largos tentáculos salen de su cabeza y se enredan en vuestros brazos y piernas. Le tienen sin cuidado espadas, hechiceros, encantamientos y las leyendas que se cuentan de ti y de tu amigo. Sólo le importa a la bestia una cosa: engulliros de un bocado.

El encuentro en la isla de Vulcano con un hechicero llamado Marquith tendrá que esperar la llegada de otro guerrero que sea lo bastante listo como para no meterse a la hora de la cena en el estanque de un pez.

—FIN—