

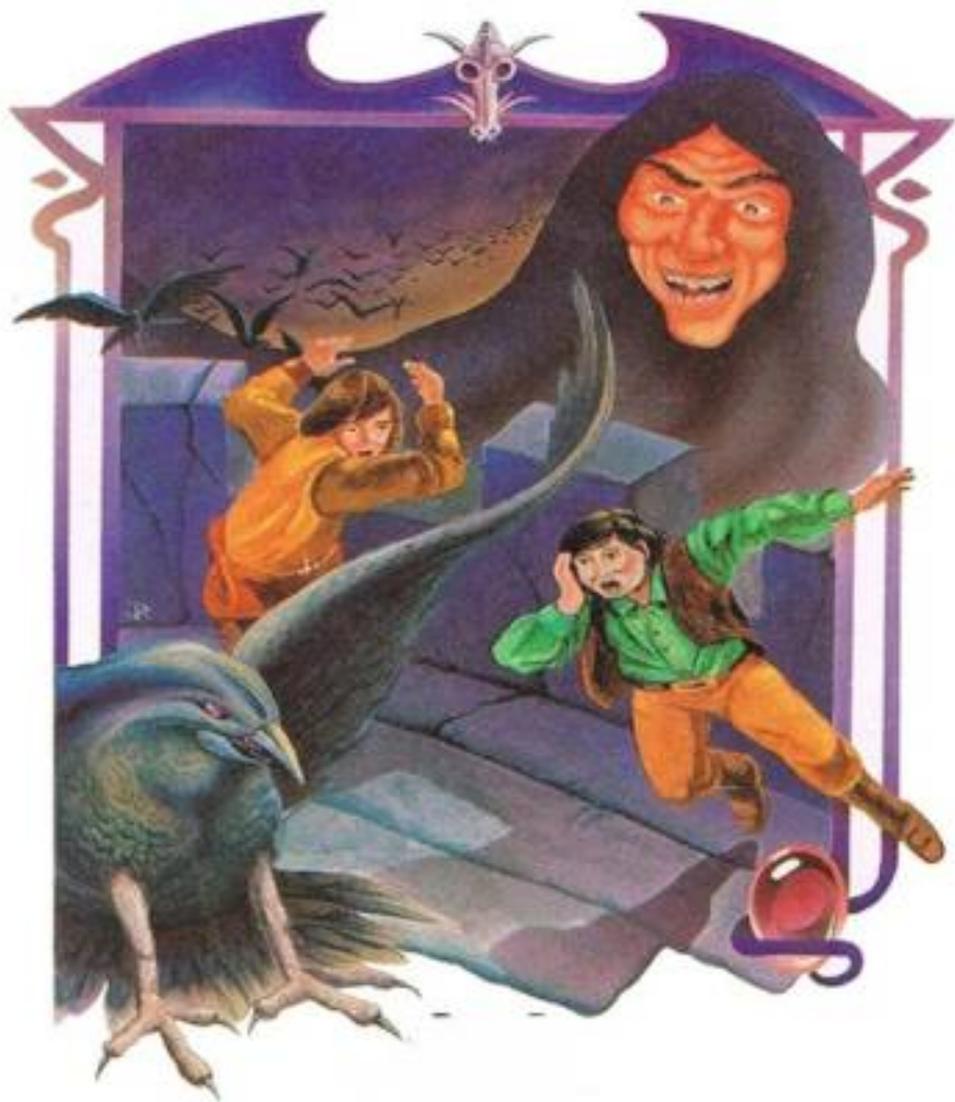
# DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

## AVENTURA SIN FIN

Tú eres el héroe de la aventura  
enfrentate con dragones y espíritus malignos.  
De tus decisiones depende tu supervivencia.

# La Torre de las Tinieblas

Regina Oehler Fultz



Tu nombre es Garan, un humilde y sencillo campesino. En tu aldea se yergue, majestuosa y enigmática, la llamada Torre de las Tinieblas. Todo el mundo afirma que está embrujada, pero nadie sabe a ciencia cierta qué misterios oculta en su interior. Lo que tú mismo has experimentado ya, es que tu propia madre ha desaparecido en ella.

Tú y tu amigo Derek decidís penetrar en la siniestra Torre y desvelar, de una vez por todas, sus secretos e intentar rescatar a tu madre, así como al padre de Derek que también desapareció tras sus muros.

¿Sobrevivirás a los poderes mágicos del perverso conde, amo y señor de la Torre de las Tinieblas?

¿Burlarás las trampas y los hechizos de la bruja Verbena, pérfida aliada del conde?

Para Jim, que comparte mis sueños.

## ¡ATENCIÓN!

Este libro pertenece a la colección «AVENTURA SIN FIN», de «DUNGEONS & DRAGONS». Entre sus páginas encontrarás la emoción de vivir muchas aventuras en tierras y reinos fantásticos, poblados de dragones, orcos, halflings, elfos, magos, etc.

Puedes leer el libro muchas veces y llegar a distintos finales, de modo que si tomas una decisión imprudente que te conduce a un fatal desenlace, retrocede al principio y comienza de nuevo.

Este relato contiene muchas elecciones: las hay sencillas, sensatas, temerarias... e incluso muy peligrosas. Estas elecciones las encontrarás siempre al final de las páginas.

Las páginas que no tengan elecciones debes leerlas normalmente, o sea, seguidas. Además, al final de cada libro encontrarás una relación y descripción de todos los seres extraños que aparecen en el relato.

Recuerda, tú eres quien toma las decisiones, tú eres el héroe y en tus manos está tu propia supervivencia.



eñalando con el dedo una antigua torre de vigilancia que se alza en medio del bosque, con su cima desnuda asomando entre los robles gigantes, Derek pregunta:

—¿Qué es aquello?

Derek es un muchacho pelirrojo y pecoso que acaba de trasladarse a vuestro pueblo. Acompañado por tu hermano menor, Jean, le estás ense-

ñando la vecindad.

—Es la Torre de las Tinieblas —respondes bajando la voz hasta convertirla en un susurro. Cruzas los dedos y lanzas una rápida mirada a la mole por encima de tu hombro. Se dice que la sola mención de la cara oculta de la magia puede atraer la temible atención del mal.

—¿Qué es la Torre de las Tinieblas? —inquire Derek.

—Nadie lo sabe —explicas—. La llaman la Torre de las Tinieblas porque si te asomas al interior de las ventanas no ves más que oscuridad. Está en ruinas desde tiempo inmemorial. Nadie recuerda haberla contemplado cuando estaba en su esplendor. Lo único que saben todos es que es peligrosa.

—¿Peligrosa? —repite Derek.

—Las piedras se están desmoronando, y la madera se ha podrido. Además... —titubeas un momento antes de proseguir—, además se oyen ruidos extraños en el interior.

—¿Qué clase de ruidos? —pregunta Derek abriendo mucho los ojos.

—Gemidos, gritos, y voces misteriosas —contestas tratando de ocultar tu creciente desasosiego con una fingida indiferencia.

No quieres contarle a este recién llegado que tu familia aprendió por una dolorosa experiencia lo peligrosa que puede ser la Torre. No quieres revelarles que tu madre desapareció entre sus muros hace dos años y nadie ha vuelto a verla desde entonces. Su recuerdo, aunque aliviado por el tiempo, aún te hace sufrir.

—Echémosle una mirada —sugiere Derek.

—No hay nada que ver. No es más que una vieja ruina —replicas, reticente a acercarte al lugar.

—No puede perjudicarnos darle un rápido vistazo —insiste Derek, escudriñándote—. ¿No estarás asustado, verdad?

—Por supuesto que no —mientes, temeroso de causar una mala impresión a tu nuevo amigo. Reflexionas unos momentos y añades—: Ya sé lo que haremos. Te mostraremos la casa de nuestra bruja local.

—No me interesan las brujas de pueblo —replica Derek con tono despectivo—. Sus conocimientos son limitados. En la ciudad de donde vengo vivía un auténtico mago; claro que eso no es nada comparado con la Torre de las Tinieblas.

—De acuerdo, un vistazo rápido —accedes al fin, incapaz de encontrar en tu pueblo algo que pueda impresionar a una persona que ha vivido en una ciudad con un mago genuino.

Derek y Jean te siguen por el sotobosque hasta el viejo camino que conduce a la Torre. La senda está cubierta de enredaderas y matorrales. Tu coleteo y tus botas de gastada gamuza te protegen del follaje, pero tu holgada camisa y tus pantalones se enzarzan en las espinas de los arbustos de frambuesas.

—¿Por qué tardas tanto? —pregunta Derek cuando te detienes para liberarte de una espina que se ha aferrado

persistentemente a tu manga.

Le miras con atención. Su ropa, que parecía nueva cuando iniciasteis la excursión, está ahora ajada. Su camisa, similar a la tuya pero de un algodón más fino, aparece surcada por jirones y agujeros. Su jubón y sus botas de piel presentan innumerables arañazos.

—Sólo intento tener cuidado —respondes, preguntándote qué se propone en realidad tu nuevo compañero. Sabes muy poco de él, sólo que hace pocos días vino a instalarse en el pueblo con su madre, que está muy enferma. Sumido en tus reflexiones, sigues avanzando hacia la Torre.

Poco después, estás al pie de la Torre, contemplándola y lamentando que Derek te haya convencido para guiarle hasta ella. Las sombras que proyecta el sol vespertino hacen que el lugar parezca más lóbrego e imponente que nunca. Tienes la incómoda sensación de que se avecinan problemas.

En realidad la Torre de las Tinieblas forma parte de un edificio rectangular que se ha desmoronado casi por completo. Su mole se yergue en un extremo, como una gigantesca chimenea negra. Sus dos puertas de acceso son unos enormes tablones carcomidos, que se balancean sobre oxidados goznes. Tras ellos se cierne la penumbra.

Los muros están contruidos con grandes piedras, alisadas por la acción del tiempo. El tejado de la sección rectangular desapareció hace ya muchos años, dejando tan sólo unas vigas resquebrajadas que apuntan hacia el cielo como garras negruzcas.

Lo que en su día fueron largos ventanucos con postigos se han convertido en impenetrables agujeros. El viento atraviesa con fantasmales silbidos las abandonadas ruinas, impregnando el ambiente de efluvios de corrupción y algo más que no identificas, pero que te resulta desagradable.

«Entra», parece susurrarte el viento con el tono agudo y cálido de una mujer. Su voz es seductora, y has de luchar contra el impulso de penetrar en el edificio.

—Examinemos el interior —sugiere Derek acercándose a las desvencijadas puertas.

—¡No! —exclamas, poniendo en esta única palabra más énfasis del que pretendías.

—¿Te asusta la oscuridad? —pregunta tu nuevo amigo deteniéndose y volviéndose hacia ti.

—En absoluto —respondes indignado—. Lo que ocurre es que el edificio está a punto de derrumbarse y podríamos lastimarnos si nos aventurásemos a entrar.

—Todo lo que tenía que caer ya ha caído —declara Derek—. Creo que estás asustado. ¡Garan el miedoso! —añade riendo.

Derek te está desafiando a penetrar en la Torre, pero no deseas hacer algo tan peligroso por un simple reto.

De pronto, empiezas a preguntarte por qué Derek quiere que entres en la Torre, por qué ha insistido tanto en venir a este lugar antes que nada. Quizá sabe algo sobre la peligrosa ruina, pero ¿qué puede ser?

Desconcertado, miras a Jean; pero tu hermano te evita. Ves en su rostro expresión de desencanto. Vuestro padre murió antes de que él naciera, y desde la desaparición de tu madre Jean ha acudido siempre a ti cuando necesitaba consejo y guía. Sabes que él piensa que tienes miedo. Sabes que opina que deberías aceptar el reto del recién llegado y hacer que se coma sus palabras.

El silencio se prolonga.

—¡Mi hermano no le tiene miedo a esa vieja Torre! —estalla de pronto Jean, clavando en Derek una fulgurante mirada—. ¡Mi hermano no teme a nada ni a nadie!

—¡Entonces, que lo demuestre! —responde Derek con un malicioso destello en sus ojos—. Veamos cómo entra en el edificio. No puede ser peligroso traspasar la puerta.

—Mi madre vino aquí hace dos años con otras mujeres del pueblo para coger bayas silvestres —explicas desviando la mirada—. Oyó un grito de socorro en la Torre y pene-

tró en ella sin pensarlo, aunque todas le aconsejaron que no lo hiciera. Nunca más volvimos a verla.

«Entra», vuelve a susurrar el viento en el silencio que sucede a tus palabras. «Ven...».

—¿No acudió tu padre en su busca? —pregunta Derek.

Clavas tu mirada en él, y ves que su maliciosa expresión se ha trocado en simpatía.

—Hace muchos años que murió —respondes bajando los ojos—. Entonces vivíamos con mi tío que, con el resto de los habitantes del pueblo, vino presto a la Torre. Pero nadie se atrevió a entrar.

—Si hubiese sido mi madre, yo mismo habría emprendido su búsqueda —afirma Derek.

—Antes o después, también yo pienso hacerlo —respondes con voz queda, elevando la vista y contemplando la desmoronada Torre.

Aunque has deseado rescatar a tu madre desde el momento en que desapareció, habías tomado la decisión de esperar. Querías ser lo bastante fuerte y maduro para derrotar al ser perverso que la mantiene apartada de su familia, en lugar de convertirte en otra víctima de la Torre.

—¿Qué te impide entrar ahora mismo y buscarla? —inquire Derek—. Yo te acompañaré. ¿No será que estás demasiado asustado?

Titubeas, pensando que quizá tenga razón. Es posible que sea el miedo, y no la precaución, lo que te impide internarte en las malignas tinieblas.

- Si decides que nunca estarás más dispuesto que ahora a entrar en busca de tu madre, pasa a la página 128.
- Si crees que necesitas más tiempo para prepararte como es debido y desafiar los peligros que te acechan

en la Torre, pasa a la página 41.

—¡No! ¡Suéltame! —El grito de terror de Derek resuena en toda la torre en el momento en que llegas a la entrada de la estancia donde se yergue el tablero de juego, a la luz de las velas. Vacilas y vuelves la mirada, pero no ves más que oscuridad... una penumbra sumida en el silencio.

Te da un vuelco el corazón al comprender que Derek ha sido capturado por la criatura que se oculta en la sala de la Torre. Oyes cómo desgarran una pieza de tela, y el eco de presurosas pisadas. Luego reina de nuevo el silencio.

Retrocediendo despacio hasta el tablero de juego, te preguntas si Derek habrá logrado escapar y el monstruo desconocido se dispondrá ahora a darte caza. Tu corazón late con violencia e impregna tus manos un sudor frío cuando penetras en la sala, sin apartar la vista de la entrada.

¿Dónde está Derek?

Tropiezas de espaldas con algo cálido, algo vivo.

Lanzando un grito de terror das media vuelta y encuentras ante ti el paje con la espada levantada. Su rostro, cubierto por una máscara de plata, se enfrenta al tuyo mientras deja caer el arma.

Detrás de él ves que la pieza del conde, un diablo con máscara negra yafiladísimas garras, avanza alzando las manos por encima de la cabeza del elfo. Intentas advertirle del peligro, pero no te salen las palabras.

De pronto, oyes de nuevo el fantasmal crujido de garras contra el pétreo suelo. Das media vuelta, esta vez para enfrentarte a un diablo verde de tres metros de altura con los ojos inflamados y penetrantes y una ristra de puntiagudos

dientes. Avanza hacia ti alargando la mano para clavarla en tu garganta.





—¡Garan, corre! —te ordena Derek con un grito que surge de la penumbra en la sala de la torre.

Sin titubear un segundo más corres hacia el tapiz del otro extremo de la estancia, el que hace unos momentos utilizó la bruja para salir. El monstruo te bloquea el paso hacia la sala de la Torre, de modo que tu única esperanza radica en lo que te aguarda detrás del tapiz.

[Pasa a la página 125.](#)