

DUNGEONS & DRAGONS®

AVENTURA SIN FIN

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

Retorno a Brookmere

Rose Estes



Eres Brion, un elfo guerrero que cumple una misión de reconocimiento en nombre del rey, tu padre. ¿Conseguirás aniquilar a los monstruos que invadieron Brookmere, el castillo de tu familia? Múltiples son las sendas que puedes escoger para recorrer Brookmere y sólo a ti te corresponde elegir y decidir si encuentras la verdad... ¡o el desastre!

¿Lucharás contra los monstruos que acechan desde los oscuros corredores del castillo?

¿Intentarás vencer al hombre-rata, el perverso dictador que controla el castillo de Brookmere?

¿O echarás a correr por otro pasillo hacia lo desconocido?

Sean cuales fueren tus elecciones, tendrás aventura y acción en los libros de «Aventura sin fin». Volverás repetidas veces al punto de partida para recorrer nuevas y emocionantes aventuras.

¿Te permitirán tus elecciones hallar el Retorno a Brookmere?

A mi madre,
que me enseñó a esforzarme

¡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.

En Retorno a Brookmere serás Brion, un elfo guerrero. Mides un metro cincuenta y dos; pesas cuarenta y cinco kilos. Tu pelo de color de miel te llega a los hombros; tienes orejas puntiagudas y brillantes ojos gris verdoso. La vista de elfo te permite ver objetos en la oscuridad hasta una distancia de veinte metros. Aunque los elfos no son tan fuertes

como los seres humanos, suelen ser más listos y veloces. Además conocen el idioma de los orcos, de los trasgos, de los grantrasgos, de los gnolls, y también el lenguaje «común» de los seres humanos.

Para esta aventura, el rey Cedrus, tu padre, te ha dado un atuendo magníficamente realizado en cota de malla plateada, que te cubre de la cabeza a la cintura. La cota de malla parece un suéter de punto grueso, pero está tejido en metal y no en lana. Es ligera, flexible, y te protegerá en el combate. Llevas tu cota de malla bajo una túnica de lana morada. Unos resistentes pantalones de cuero negro y botas altas del mismo color completan el conjunto. Vas armado con una espada y un puñal, y también tienes un escudo de brillante metal. Llevas atado a la cintura un morral de piel lleno de agua y alimentos.

Llevas alrededor del cuello una pesada cadena de oro de la que cuelga un amuleto del mismo metal, tallado con piedras preciosas y con forma de cabeza de león. Es el legendario amuleto conocido como Boca de Mímulus. Gracias al mágico collar podrás entenderte con cualquier criatura que encuentres en tu aventura.

Los peligros que te aguardan pondrán a prueba toda tu destreza. Aguza el ingenio, agarra la espada con firmeza, vuelve la página y da el primer paso hacia... ¡la aventura!

ENCABEZAS un grupo de cuatro elfos guerreros; vuestra misión consiste en explorar las ruinas de tu antiguo hogar, el Castillo de Brookmere. Antaño el magnífico castillo bullía de risas y canciones. Ahora todo eso ha desaparecido. Hace mucho, en tiempos de la Gran Hambre, los orcos, gigantes y otros monstruos llegados de las Lejanas Tierras Heladas cayeron sobre Brookmere en busca de comida y tesoros. Destruyeron todo lo que encontraron a su paso, incluido el castillo.

Los defensores de Brookmere, menos numerosos que los invasores, fueron atacados por sorpresa. No tuvieron tiempo de pedir ayuda a los reinos vecinos. Aunque lucharon valientemente, los elfos tenían muy pocas esperanzas de vencer a las hordas de monstruos. Tu padre, el rey Cedrus, ordenó pesaroso a tu pueblo que retrocediera, para evitar una aniquilación total.

Familia y amigos huyeron de Brookmere, salvando únicamente las pocas posesiones que pudieron cargar a sus espaldas. Tu último recuerdo del querido hogar corresponde a espantosos monstruos que os insultaban desde los muros del castillo. Abatido, tu padre los amenazó con el puño, jurando volver.

Ahora te ha enviado con cuatro elfos guerreros, a averiguar qué queda de su castillo y del tesoro oculto en sus sótanos.

Interrumpís la marcha en el linde del bosque que en otros tiempos rodeaba el castillo. Abres desmesuradamente los ojos, incrédulo, lo único que queda en pie es la estructura destrozada de una torre. El resto son ruinas. El terreno está salpicado de enormes montículos de piedra. El rasgo más destacado del desolador paisaje es un enorme hoyo negro en la superficie del castillo que ocupa toda la extensión de sus sótanos que en otros tiempos albergaron la cámara del tesoro.

Con la ayuda de tus amigos apartas algunas piedras y bajas por un serpenteante corredor que conduce al hoyo. Cuando estás a mitad de camino se derrumba la escalera y parte de las paredes. Caes en el vacío hasta desmayarte.

Recuperas el conocimiento en medio de una silenciosa oscuridad. Te parece que tienes todos los huesos rotos y sientes la boca seca. Te preguntas qué les habrá ocurrido a tus amigos. A lo lejos, muy por encima de tu cabeza, vislumbra una débil luz y el borde del hoyo. Debajo distingues el tenue contorno de un pasillo que lleva a los sótanos.

1. Si resuelves volver a buscar a tus amigos, pasa a la [página 93](#).
2. Si decides explorar el corredor, pasa a la [página 36](#).
3. Si prefieres repasar serenamente tus posibilidades antes de tomar una decisión, pasa a la [página 29](#).

Comprendes demasiado tarde que has elegido mal. Los grantrascos caen sobre ti, riendo perversamente. Aunque combates con gran valentía, no puedes ganar.

—No me merezco esto. Sólo soy un inocente espectador —chilla Mim.

Uno de los grantrascos te arranca a Mim y con él rodea su mugriento cuello. Baja a zancadas el corredor, tarareando desafinadamente una melodía.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)



Entras en la habitación con el disfraz puesto y finges ser un trago.

—¡De prisa! —dices con voz ronca—. Se han derribado las paredes de la sala de guardia de los orcos. ¡Necesitan ayuda!

Excepto los kobolds, los demás salen precipitadamente. Ries para tus adentros, pues Sissel dará buena cuenta de ellos en un instante.

Los otros dos permanecen en posición de firmes en medio de la habitación. Te miran fijamente, con cara de estúpidos.

—No podemos ir si no nos lo ordena Taurig. Tú no eres nuestro jefe. Taurig montará en cólera con los que se largaron —dice uno de ellos.

Desenvainas la espada, arremetes contra ellos y los matas. Pasas por encima de sus cadáveres y abres la puerta de la derecha.

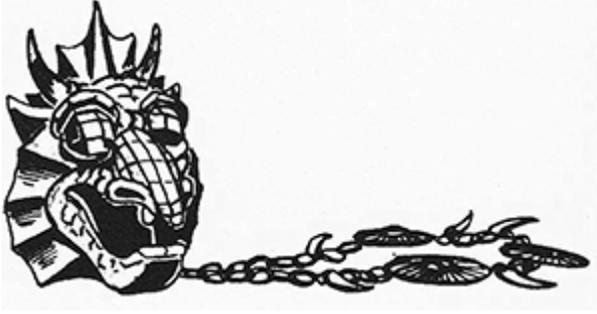
El aire fresco acaricia tu rostro. Sientes el aroma de los pinos y los prados. El amuleto empieza a cantar con voz profunda y retumbante:

—¡Bene Viburnum habitat esu, esqua, esqua, esqua!

Sabes que prácticamente ha concluido tu misión. Puedes volver y contarle a tu padre todo lo que sabes. Entre vuestras fuerzas y el ejército de comadreas de Sissel, destruiréis al enemigo. ¡Brookmere será vuestro otra vez!

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)



Trepas hasta la entrada y te sientas al sol, dichoso con sólo respirar el aire fresco. Después de descansar inicias el trayecto a casa. Le contarás todo a tu padre. Tal vez algún día otro grupo intente descubrir qué queda del castillo. Hasta entonces, tu familia y tus amigos tendrán que vivir en el exilio, conformándose con los recuerdos de Brookmere.

FIN

[Para vivir otra aventura, retorna al principio.](#)



Sacas una antorcha de la mochila y la enciendes. Su llama ilumina débilmente un pasillo polvoriento.

—Sospechaba que escogerías este camino —gruñe una voz.

Giras, sorprendido, empuñando la espada, listo para el combate. La voz prosigue:

—Sabes que por aquí tropezaremos con toda clase de monstruos. ¿No prefieres dar la vuelta y regresar a casa?

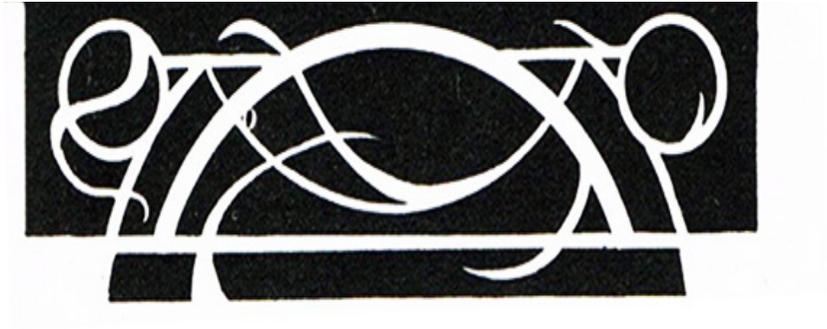
Bajas la vista hasta el pecho, desconcertado. El amuleto... la Boca de Mímulus te habla. Tu padre te advirtió que si lo llevabas puesto podrías entenderte con monstruos y animales, pero no te dijo que el amuleto supiese hablar.

Aunque te sientes un poco tonto charlando con un collar, lo levantas hasta tus ojos, lo miras y dices:

—Prometí a Padre que averiguaría qué quedaba de Brookmere y si toda nuestra familia podía retornar.

[Pasa a la página 15.](#)





—Bien, aquí estamos, probablemente camino de nuestra perdición —gruñe Mim—. Al menos podrías limpiarme. Gracias a la caída estoy lleno de polvo.

—Si eres capaz de hablar en cualquier momento, ¿por qué no dijiste algo antes? —preguntas.

—Sólo hablo cuando tengo algo que decir, jovenzuelo. Ocurre que hasta ahora no estaba preocupado. No importa, sigamos adelante. A propósito, por favor, llámame Mim. Detesto que me digan «tú».

—De acuerdo, Mim, así sea —dices y te encaminas pasillo abajo.

La caminata es difícil pues las paredes chorrean agua que cae sobre el suelo de piedra resbaladiza. El destello verde se abriga.

Exactamente delante de ti aparece un enorme canto rodado en cuya base se ha formado un profundo charco que ahora está lleno de pececillos ciegos y pálidas salamandras de ojos saltones.

Eludes el charco y te arrastras rodeando el canto rodado. El destello verde resulta especialmente brillante después de las penumbras del corredor.

Te encuentras en una pequeña habitación en ruinas, de cuya arcada del fondo rezuma un brillante hongo verde. Tus narices se impregnan de un olor acre a setas podridas. Poco a poco se desprenden y caen al suelo trozos del hongo, que forman un charco tornasolado.

—Te aconsejo que seas prudente —dice Mim. Esta puede ser una variedad de lodo verde. Si nos toca, no contaremos la aventura. Tu padre jamás me perdonaría que le permitiera disolvernó.

—A mí tampoco me gustaría —admites—. Confío en que sólo sea un hongo inofensivo, una especie de seta.

—Y yo abrigo la esperanza de que tengas razón —musita Mim.

—¡Allá vamos! —gritas.