

# EL ÁRBOL MISTERIOSO

## Información Básica

\* *Nivel:* Este módulo está diseñado para ser jugado por un grupo de 1-3 personajes de nivel 1-2. Puesto que no está centrado en el combate, puede ser un desafío interesante para personajes de mayor nivel (aunque sus objetivos y motivaciones pueden ya ser más relevantes que las cosas que suceden aquí) en algún momento de calma entre aventuras.

\* *Otros requisitos:* Tal como está escrito El árbol misterioso, los Personajes Jugadores son elfos que viven en una pequeña comunidad en el bosque y viven en un árbol. Desde luego, puede alterarse el texto para que esto no sea necesario.

\* *Estilo:* Resolución de misterios e interacción con PNJs. Es una aventura relativamente corta, y tiene un pequeño enigma que los PJs deben resolver. Al ser de nivel bajo, los jugadores probablemente sufran de "paranoia de nivel 1" de modo que piensen que hay más peligro del que realmente hay. Una vez el misterio es resuelto, el módulo pasa a ser de interacción social.

\* *Sinopsis:* Hay un ladrón en Dealoth (una pequeña comunidad élfica en el bosque). Los PJs deben descubrir quién es - eventualmente descubren que se trata de un pseudodragón ¡que vive precisamente en el mismo árbol que ellos! Tienen que tratar con la criatura y, posiblemente de manera pacífica, encontrar una solución al problema de los indignados elfos que han perdido parte de sus posesiones.

\* *Te van a hacer falta:* Ningún libro además de los básicos.

## 0. Ganchos

Dealoth, el pequeño pueblo de casas en los árboles, está conmocionado - hay un ladrón entre los elfos. Esto es una gran impresión y sorpresa para los elfos. Dealoth es tan pequeño que todo el mundo conoce a todo el mundo, y los elfos están acostumbrados a fiarse unos de otros sin barreras. Sin embargo, poco a poco ha ido creciendo la desconfianza en la comunidad. Ealan Syliwen, la hith (líder) de la aldea, pide a los leilir, la pequeña milicia (de la que los PJs, por supuesto, son parte) que lo encuentren.

## 1. Consiguiendo datos

Los PJs ya saben de que habla la hith, puesto que ellos mismos han sido víctimas de robos: los objetos que han desaparecido incluyen 1d8 mo que pertenecían a los PJs (determina uno al azar, o reparte la pérdida). Estas

monedas estaban en el interior de una pequeña caja junto con algunos papeles y una daga - sólo las monedas han desaparecido.

Ealan cuenta a los PJs lo que sabe del problema (probablemente ya habían oído rumores de la mayoría de estos puntos):

- \* Los objetos robados son siempre pequeños, y la mayor parte de las veces valiosos, pero no siempre.

- \* Los robos han sucedido todos las últimas dos semanas, pero han disminuído porque los elfos han empezado a ser muy cuidadosos con dónde guardan sus cosas.

- \* Ealan piensa que puede ser algún pájaro, como una urraca, pero no un elfo - no puede convencerse de que uno de ellos robe de los otros. Sin embargo, algunos objetos estaban dentro de cajas o saquillos, de modo que la Druida de la aldea (la hija de Ealan) piensa que un pájaro no ha podido ser (ni sabría que el objeto estaban dentro ni podría abrir un saco).

- \* Ealan está muy preocupada por el asunto: la confianza es la base de la comunidad élfica. Algunos de los elfos se conocen desde hace siglos (literalmente), de modo que una cosa puntual como ésta no va a cambiar nada entre ellos, pero algunos han llegado a la aldea recientemente y están empezando a ser “apartados”. No es nada muy explícito sino sutil todavía, pero la hith no quiere que vaya más allá.

- \* Hay tantos objetos desaparecidos que sería difícil listar todos. Sin embargo, los elfos más afectados emocionalmente son los que han perdido cosas muy valiosas. Son Ared Munas, el Hechicero, y Loelar Unnimar (hermano de Fingil, el jefe de los leilir), el herrero y joyero. Ealan quiere que los personajes hablen con ellos primero, para asegurarles que se están tomando medidas para que dejen de protestar en público.

Aunque éste es un asunto importante, Fingil Unnimar, el líder de la milicia, no puede ocuparse del problema porque no está en Dealoth. Hay problemas con los kobolds (como verás en algún módulo posterior, si continúas esta campaña) y Fingil lidera un grupo de caza que está tratando de descubrir cómo los kobolds han conseguido criar y domesticar krenshar. El resto de los leilir (Flechas de Plata, la milicia inter-comunitaria a la que pertenecen los PJs) están con él, de modo que los PJs, convenientemente, están solos.

Ealan no quiere que los PJs hagan nada, y se lo deja claro: tienen que recabar información y volver a hablar con ella cuando sepan algo. No quiere que vayan por ahí ofendiendo o arrestando a la gente ni nada parecido: al fin y al cabo, son elfos, y hermanos de cierto modo. Quiere que se ocupen del

tema tan discretamente como sea posible, de modo que ella pueda tomar una decisión cuando tenga todos los datos.

Si los PJs hablan con los dos elfos más enfadados, esto es lo que les cuentan:

\* Ared Munas, el Hechicero, había dejado un pequeño saquillo con varios componentes de hechizos sobre la mesa de su estudio (entre las ramas de un enorme árbol). Al volver al cabo de unas horas, el saquillo estaba abierto. Dentro había originalmente algo de musgo fosforescente, tres cristales de cuarzo y un rubí (comprado a un mercader de Olostir's Hold por una suma considerable). A la vuelta, sólo quedaba el musgo, que estaba fuera de la bolsa. Ared piensa que uno de los recién llegados (que llevan en Dealoth sólo un par de meses) lo ha hecho, y lo proclama abiertamente.

Para convencer a Ared de que deje de injuriar a los elfos recién llegados los PJs deben utilizar Diplomacia o Intimidación, con CD 15. Si tienen éxito, accede a dejar de hacerlo (y lo cumplirá durante un día por cada 2 puntos de éxito), mientras los PJs investigan. Si utilizan Intimidación, ocurre lo mismo pero a partir de ahora Ared será poco amistoso con ellos - realmente, no deberían usar esos métodos con otros elfos. Si fracasan en la tirada, seguirá hablando mal de los elfos recién llegados, lo cual continuará erosionando la confianza de la aldea (lee 3. Desconfianza).

\* Loelar Unnimar, el herrero, ha perdido varios objetos durante la última semana. Dos pepitas de plata, un brazalete de oro, varias piedras semipreciosas (ojo de tigre, ópalo y obsidiana) y varios trozos de carbón, lo cual es extraño. Loelar, como su hermano Fingil, es una persona muy afable que no tiene ninguna duda de que el responsable es un animal - ¿quién iba a robar carbón? Los robos de su taller (el único edificio construido en el suelo de toda la aldea) han sido todos de noche, cuando no está ahí. Loelar no está creando malos sentimientos en la aldea, de modo que los PJs probablemente no necesitan convencerlo de nada - decir que lo hizo un animal no perjudica las relaciones entre los elfos.

Es posible que los PJs quieran hablar con la druida, Senar Syliwen. Si lo hacen, Senar les informará de que duda mucho que se trate de un animal: ningún animal de este bosque abriría sacos para coger cosas de dentro. Un cuervo o una urraca (aunque no hay urracas tan al norte) tal vez podría coger objetos brillantes si son visibles, pero no los buscaría. Sin embargo, la druida ofrece su ayuda: si resulta que el responsable es un animal, usaría Hablar con animales o Encantar animal para ayudar a resolver el problema.

## 2. Investigación

Los PJs tienen varias opciones abiertas (y podrían muy bien hacer algo que no está descrito aquí, con lo que puedes tener que improvisar). Si piensan

que tal vez el ladrón sea un elfo, querrán interrogar a los recién llegados. Si piensan que lo hizo un animal (o tal vez ya se estén oliendo que ha sido algún tipo de monstruo inteligente) pueden querer observar lugares sospechosos cuando no haya nadie, o tal vez poner una trampa.

## 2.1 Los elfos recién llegados

Puesto que los elfos vienen y van con relativa frecuencia (en términos élficos) la comunidad ha ido cambiando con el tiempo. Sin embargo, los habitantes más recientes son un grupo de elfos que han llegado hace muy poco tiempo. Uno de los elfos de Dealoth (Lindol Faen) se enamoró y se casó con una elfa de otra región del bosque (Bethil Nuth-Faen) el año pasado. Dos de los familiares de Bethil (una hermana menor y su padre) están de visita durante unos años, y llegaron hace dos meses.

Si los PCs hablan con los recién llegados, los cuales ya están sensibles con todo el asunto (han oído los rumores de Ared de segunda mano) tendrán que ser cuidadosos o los Nuth pueden ofenderse muy rápido. También se ofendería entonces Lindol Faen, el cual por supuesto sabe que su familia política y su mujer nunca robarían ni harían nada de ese estilo.

En cuanto los PJs mencionen cualquier pista que ponga de manifiesto que están buscando información acerca de los robos, los Faen-Nuths muy probablemente se pongan a la defensiva, terminen la conversación o incluso se vayan directamente: para hablar con ellos del tema sin ofenderlos es necesaria una tirada de Diplomacia (CD 15), dando por sentado que en ningún momento se los pone bajo sospecha. Si se falla la tirada, los Faen-Nuths se ofenden y piden a los PJs que se vayan, y que si Ealan (la hith) tiene alguna sospecha sobre ellos, que se lo diga directamente y se irán de la aldea (en este momento, añade +2 a la Desconfianza; lee 3. Desconfianza). Si la tirada es una pifia, los elfos están tan ofendidos que se van de Dealoth a la mañana siguiente. Si esto ocurre, Ealan no va a estar muy contenta y puede exigir a los PJs que sigan a los Nuth-Faen por el bosque (bastante peligroso) y los convenzan de que vuelvan (bastante difícil).

Si los PJs consiguen hablar con los elfos sin ofenderlos, les contarán que ellos también han perdido varios objetos - uno de ellos muy valioso, un broche de mithral en forma de lila. No han protestado tanto ni tan alto como Ared ni Loelar porque saben que hay una sospecha de que ellos tienen algo que ver, pero están muy disgustados por la pérdida, pues la flor de mithral es una herencia familiar. Ahora guardan sus posesiones escondidas, y desde entonces no han perdido nada más. Si los PJs verifican esta información, otros habitantes de la aldea confirman que sí tenían un broche de esas características (la hermana menor lo llevaba cuando llegaron a la aldea, por ejemplo, y alguno de los PJs puede haberlo visto entonces).

Para darse cuenta de que los Faen-Nuth dicen la verdad, puedes hacer una tirada (oculta) de Detectar Motivo, CD 10. Si se realiza con éxito puedes decir a los jugadores que sus personajes piensan que los elfos están siendo honestos. Si se falla, no digas nada. Si es una pifia, puedes decirles que piensan que los elfos están ocultando algo.

## 2.2 Cazar al ladrón con las manos en la masa

El lugar más evidente para cazar al ladrón es en la herrería. Es uno de los lugares donde ha habido robos más frecuentemente, siempre está vacía de noche, y hay muchas cosas en ella que pueden dejarse “a la vista” a propósito para tentar al ladrón. Por supuesto, puedes modificar esta información si los jugadores deciden cambiar la localización de la emboscada: sin embargo, el pseudodragón no visita otros lugares tan a menudo, de modo que puede llevar más noches encontrarlo de esa manera.

Si los PJs se apostan en la herrería, el pseudodragón aparece la primera noche. Si es en algún otro lugar, tira 1d20+ 5/noche. Si obtienes 20+, el dragón aparece. Recuerda, sin embargo, que la Desconfianza seguirá aumentando cada día, de modo que si los jugadores dejan pasar demasiado tiempo (especialmente si Ared sigue lanzando rumores por ahí), la aventura puede acabar en fracaso. Lleva la cuenta con cuidado.

La noche en la que aparece, el pseudodragón hará acto de presencia 1d4 horas después de la medianoche. Lo primero que hará será apostarse en el alféizar de la ventana (siempre abierta) y examinar el interior del edificio - utilizará su Blindsense (lo siento, no sé cuál es la traducción que han elegido para eso) para detectar a cualquier persona en el interior, incluso si están escondidos (sin embargo, asegúrate de que tiran Escondite para que no lo sepan; puede que quieras también simular tiradas por parte del pseudodragón).

Hay una posibilidad de que cualquiera dentro de la herrería oiga a la criatura olfatear: con una tirada de Escuchar DC 15, el personaje en cuestión escucha un olfateo rasposo como de animal que proviene de la ventana. Una tirada de Avistar contra su Escondite permite ver al dragón contra el exterior (incluso si se falla la primera tirada para escuchar, aunque oír el olfateo permite un +4 a la tirada para verlo).

Una vez que el pseudodragón haya olfateado para detectar la presencia de gente, tiene dos opciones:

\* Si nota la presencia de alguien, se dará la vuelta y se irá. Haz una tirada de Moverse en Silencio contra Escuchar, y otra de Escondite contra Avistar para ver si los PJs se dan cuenta. Incluso si lo hacen, es difícil que puedan

cogerlo fuera (podrá esconderse mucho mejor) pero al menos pueden darse cuenta de que algo pequeño estuvo en la ventana, y no era una persona.

\* Si la criatura no detecta a nadie, entrará en el edificio. Una vez dentro, desactivará su habilidad de Camuflaje y se lo podrá ver con facilidad. Si no se le molesta, saltará a la mesa, olfateará y examinará los objetos que hay en ella, elegirá el que más le llame la atención (probablemente el más brillante) y volverá al alféizar. Allí volverá a activar su Camuflaje y volará a su guarida.

Es muy difícil cazar al pseudodragón de esta manera. Puede detectar la presencia de cualquiera con su habilidad a menos de 20 metros, y no entrará en una habitación con gente. Por lo tanto, esta táctica muy probablemente no funcione. La única manera probable de conseguirlo es esperar fuera del edificio, darse cuenta de que la criatura ha entrado, y entonces cerrar todos los accesos. Pero esto tampoco es fácil: además de las ventanas (que, como hemos dicho, suelen estar abiertas incluso de noche) está la chimenea, que sería difícil de bloquear. Si se encierra al pseudodragón en la forja, estará muy asustado y muy enfadado, y es probable que ataque a cualquiera que entre y trate de escapar volando.

Si el dragón escapa pero los PJs lo ven, pueden intentar seguirlo, pero una vez fuera (en el bosque) pudiendo volar y utilizar su Camuflaje, es muy difícil que no consiga escapar en el follaje.

### 2.3 Utilizar un “dispositivo de rastreo”

Una posible solución inteligente, sobre todo si los PJs se dan cuenta de lo difícil que es capturar al ladrón en el acto, es tentarlo con algún objeto fácil de rastrear. Esto puede lograrse de varias maneras:

\* Olor. Si los PJs consiguen impregnar algún objeto con un olor fuerte, podrían utilizar a un familiar o un animal (si alguno es un druida) para rastrear el olor. Incluso si no tienen animales, pueden pedir ayuda a la druida de la aldea, Senar. E incluso si esto no es posible, cada noche que duermen en su casa del árbol los PJs tienen una oportunidad de detectar el olor allí mismo - CD 15, Avistar. La razón - el pseudodragón tiene su guarida en el mismo árbol en el que viven ellos.

\* Luz. Es posible lanzar Luz sobre algún objeto - el brillo haría al pseudodragón definitivamente robarlo si puede. Una vez que lo haga, sería mucho más fácil seguirlo (es tan avaricioso que se arriesgará por algo tan brillante). Sin embargo, si se da cuenta de que alguien le sigue dejará caer el objeto y se esconderá.

\* Detectar magia. No hay muchos objetos mágicos en Dealoth - Ared tiene un anillo de protección +1 que el pseudodragón, si pudiera, robaría por su belleza. Sin embargo, convencer a Ared de poner en riesgo su anillo no es tarea fácil (Diplomacia, CD 20). Sin embargo, si se lo piden, Ealan ordenará al hechicero que colabore, lo cual resuelve el problema. Con paciencia, un PJ

o PNJ que tenga el hechizo detectar magia puede usarlo para “rastrear” la aldea hasta encontrar el anillo. Por supuesto, cuando las emanaciones mágicas se vean venir del árbol en el que viven los PJs, Ared muy probablemente sospeche de ellos.

### 3. Desconfianza

Éste es un atributo especial utilizado en este módulo. Cada mañana (la aventura empieza una tarde), añade 1 punto al atributo Desconfianza, que empieza con un valor de 0. Recuerda que, si Ared sigue lanzando rumores acerca de los recién llegados, debes añadir 2 puntos cada día en vez de 1. Si los PJs ofenden a los recién llegados, añade 2 puntos (una vez sólo).

Una vez que la Desconfianza alcanza determinados valores, las cosas empiezan a empeorar hasta que, eventualmente, los elfos recién llegados se sentirán presionados y se marcharán (lo cual es descorazonador, especialmente para Ealan). Cada mañana, después de actualizar la Desconfianza, comprueba la siguiente tabla para ver si ha alcanzado algún punto relevante:

\* Desconfianza 0-3: Nada especial. La aldea está nerviosa, pero no hay efectos en el juego.

\* Desconfianza 4: Ared y Lindol tienen una discusión pública en la que se acusan mutuamente. Las cosas se calman, pero todas las tiradas de Diplomacia a partir de ahora tienen una penalización de -2. En este momento Ealan habla con los PJs y les recuerda la gravedad de la situación.

\* Desconfianza 7: Varios habitantes de Dealoth se reúnen y van juntos a ver a Ealan para pedirle que eche a los Nuth de la aldea. Ealan se niega, pero informa a los PJs de que tienen tres días para resolver el problema (aunque podría ser menos si la Desconfianza sigue subiendo), o tendrá que acceder a la petición para mantener la paz.

\* Desconfianza 10: Los elfos Faen-Nuth abandonan la aldea. Incluso si los PJs eventualmente resuelven el misterio, la pérdida de Dealoth es grande.

### 3. Confrontación con el pseudodragón

Eventualmente, los PJs probablemente conseguirán encontrarse cara a cara con el dragón, ya sea atrapándolo o sorprendiéndolo fuera o dentro de su guarida. Sin embargo, cualquier encuentro que no sea en la guarida hará que la criatura trate de escabullirse, de modo que el lugar más probable para el encuentro será la madriguera del pseudodragón, que está precisamente en el árbol en el que vive uno o todos los PJs.

Encontrar la forma de entrar no es demasiado difícil una vez se sabe dónde buscar, pero entrar a través del hueco de la madriguera (un agujero abierto por un rayo a cierta altura en el árbol años atrás) requiere trepar.

Para encontrar el agujero si se examina el árbol hace falta una tirada de Trepar (CD 5) y Buscar La entrada de la guarida es muy pequeña

(CD 10, o 5 si los PJs han visto a la criatura entrar o salir del árbol). Si se falla la primera tirada hace falta un tiro de salvación de Reflejos (DC 15) para agarrar una rama. Cada fallo en esta tirada significa 1d4 puntos de daño y otra oportunidad. Una vez se acumulen 5d4 se ha llegado al suelo y no hace falta tirar más.

La entrada de la guarida es muy pequeña - una criatura Mediana tiene que encogerse mucho para lograr escurrirse dentro (ningún objeto grande puede introducirse y, por supuesto, no se puede llevar armadura). Una vez dentro el PJ en cuestión puede encontrarse (de día, seguro que lo hace) al pequeño dragón.

El pseudodragón no escapará de su madriguera salvo que sea atacado y herido (pérdida puntos de golpe). Entonces escapará a través de uno de los agujeros del tronco y nunca volverá. De alguna manera, esto resuelve la aventura, pero por otro lado los PJs tendrán una menor recompensa (menos xp y la pérdida de un posible aliado).

Si los PJs entran, el pseudodragón estará asustado, pero es avaricioso y tratará de defender sus "tesoros". Aunque no son muchos, ha conseguido un pequeño "tesoro dragonil" del que está bastante orgulloso:

- \* Varios objetos brillantes pero que no valen nada: alfileres, broches de latón, cristales de cuarzo, carbón...(Nadie en la aldea quiere ninguna de estas cosas, de modo que el dragoncillo podría quedárselos).

- \* Monedas, por valor de 34 mc, 128 mp y 73 mo. (La gente quiere su dinero y no aceptarán que el dragón se lo quede).

- \* Piedras semipreciosas (todas del herrero): ojo de tigre, ópalo y obsidiana. (Loelar quiere sus gemas, son bastante caras).

- \* Un rubí de Ared. (El hechicero exigirá que se le devuelva esta piedra preciosa).

- \* Un broche de mithral muy valioso, una herencia familiar de la familiar Nuth (que obviamente lo quieren de vuelta).

Una vez los PJs establezcan comunicación con la criatura (si no son violentos) el problema está claro: el pseudodragón, dentro de su cabecita, piensa que es un dragón y quiere tener un tesoro como cualquier otro dragón. Los elfos, por otro lado, quieren sus objetos robados de vuelta, aunque no les importan los objetos sin valor.

El pseudodragón se llama Chamelopyx, y habla de sí mismo, por supuesto, como un poderoso dragón. Cualquier risa o sugerencia de que no lo es lo pondrá furioso. Puedes utilizar su actitud para hacer reír más o menos, según exageres su pomposidad. En nuestra prueba, el dragoncillo se convirtió en una fuente de diversión bastante buena.

#### **4. Encontrar una solución**

No dejes que los jugadores traten de escabullirse de tomar una decisión - Ealan les dirá que confía en su juicio para encontrar una solución que deje el pueblo en paz. Pueden básicamente convencer a los elfos de que renuncien a sus propiedades, forzar al dragón a que devuelva los objetos (lo cual requiere luchar con él), o convencer al dragón de que devuelva los objetos valiosos (posiblemente "compensándolo" con objetos brillantes pero sin valor).

##### **4.1 Convencer a los elfos de que renuncien a sus objetos**

Esta solución simplemente no funciona. No hay tirada de Diplomacia que vaya a convencer a Ared de que olvide su rubí, o a los elfos Nuth de que olviden su herencia familiar. Además, el dragón continuaría robando cosas a los elfos, que no sólo deben aceptar la pérdida actual sino cualquiera en el futuro.

##### **4.2 Forzar al dragón a que suelte sus tesoros**

Esta solución si funciona, aunque acabará con la criatura muerta o con su huída de la aldea. Lee las Recompensas al final de la aventura para ver qué pasa.

##### **4.3 Convencer al pseudodragón**

Ésta es la solución óptima - la criatura no tiene ni idea de qué es valioso y qué no lo es. ¡Parte de su tesoro es carbón! Sin embargo, los PJs tendrían que ser bastante sibilinos para conseguir engañarlo - no es una urraca, es un dragón. No quiere objetos brillantes, quiere objetos valiosos. Simplemente, no sabe distinguir latón de oro.

El mejor aliado para esta solución es Loelar - el herrero tiene muchos objetos brillantes sin valor, como metales, cristales, etc. Otros elfos también pueden aceptar donar objetos sin mucho valor que puedan engañar al dragón. Si los

PJs ofrecen un "tesoro de sustitución" al dragoncillo que es suficientemente impresionante, no hace falta ninguna tirada: el pseudodragón acepta. De hecho estará muy orgulloso de sí mismo y de tener una aldea entera de elfos "rindiéndole tributo", y puede convertirse en un aliado muy valioso en el futuro (si se sabe tratarlo "con el debido respeto" a un dragón), tal vez incluso un familiar.

## **5. Recompensas**

No hay recompensas monetarias en esta aventura, pero varias pequeñas de experiencia y, tal vez, un aliado interesante (todas las recompensas son acumulativas):

- \* Resolver el misterio (el ladrón es el pseudodragón) - 50 px.
- \* Ared se convence de no propagar rumores sobre los nuevos elfos - 25 px.
- \* Resolver el misterio antes de que la Desconfianza alcance 10 - 100 px.
- \* Resolver el problema completo matando o haciendo huir al pseudodragón - 50 px.
- \* Resolver el problema convenciendo al pseudodragón - 200 px. Además, la criatura se convierte en un aliado.