

## LA CASA DEL ÁRBOL

### Introducción.

Esto es solo un pequeño episodio para meter en medio de alguna campaña, más que nada esta creado para alguna situación en la que tus Pj's estén deshechos moral y físicamente y necesiten obtener alguna información vital. Debe realizarse cerca de algún pueblo muy pequeño, en la que haya una parada de postas o una taberna.

¿Habéis oído eso?

En la parada de postas, mientras los Pj's se toman una refrescante cerveza, escuchan a un hombre de unos 60 años sentado en una mesa decir a otros dos viejos corvados hacía su sopa:

*-Sí, sí. Cómo lo oís, el endemoniado hechicero que fue desterrado de la ciudad hace ¡doscientos años! Todavía vive en su asa de las afueras de la ciudad. Hace ya algún tiempo mi nieto me contó que buscando setas por un claro del bosque encontró una casa que se sostiene mágicamente encima de un árbol. Está por la zona de las afueras del pueblo hacía el norte.*

Si a tus Pj's no les entra el gusanillo y todavía no les interesa el tema uno de los viejos puede continuar diciendo, algo como lo que a continuación sigue:

*-Pues creo que desde que el cazabrujas que llevo al pueblo está dispuesto a pagar sustancialmente por la cabeza del endemoniado.*

Si tus Pj's investigan sobre donde está la casa del cazabrujas muy pronto conseguirán la información, y al llegar a la casa descubrirán a un hombre atlético que les dirá que está dispuesto a pagar hasta 30 CO's por la cabeza del endemoniado, también les explicará que viste con una túnica oscura y tiene el traje lleno de calaveras y serpientes amaestradas por él. Si alguno de los Pj's le pregunta el motivo por el cual, quiere que lo atrapen, el cazador de brujas, se limitara a decirles que no es asunto suyo.

Buscando al viejo.

Por lo demás los Pj's son libres de parar en el pueblo a recoger todo el material que necesiten, aunque lo más probable es que les parezca una tarea tan sencilla que no tomen excesivas precauciones. Después de buscar durante muchas horas, mientras el sol se empezaba esconder:

*De entre los árboles del bosque una luz relumbra al final de la tarde, es un claro. El suelo es todo de una hierba muy fresca y húmeda, absolutamente verde y sana. Justo en medio del claro hay un árbol más pequeño que el resto en altura. Esta totalmente seco, pero alrededor de él tiene muchas flores silvestres violetas y amarillas. Encima del gordo tronco de alzan dos pisos (hechos de madera) no muy grandes. Están hechos de una madera que es como compuesta de ramitas parecida al mimbre pero de aspecto más recio, estas ramitas están entrelazadas muy cuidadosamente pero al mismo tiempo de una forma que le da gran consistencia a la casa. Para acceder al interior de la casa no hay una escalerilla vertical, sino que hay muchos escalones colgantes atados a las ramas de forma que dan una vuelta al árbol.*

El aspecto de la escalera no es muy sólido, sin embargo resistirá el peso de los Pj's sin ningún problema, aunque estos pueden decidir tomar precauciones innecesarias, tu déjales que se tomen su tiempo si quieren. Después de subir la escalera:

*Llegáis hasta una puerta verde con ramitas secas entretrojadas que hacen la forma de una hoja, al parecer tiene la función de hacer de aldaba.*

*Nada más tocarla la puerta se abre y un aire cálido escapa del interior de la estancia. Por dentro es tremendamente espaciosa, una gran chimenea con forma de semicírculo domina la sala. La estancia esta compuesta por la sala central y dos alas, una este y otra oeste. Delante de los grandes muñones de leña que arden en el fuego, se encuentra sentado encima de la alfombra a un hombre alto un poco corvado y de aspecto muy viejo; se mesa la larga barba mientras despide gruesos anillos de su pipa, esta leyendo un libro enorme de tapas de viejo cuero. De repente la puerta que habíais abierto se cierra, el sabio de la barba canosa saca con tranquilidad un pequeño saco de sus ropas y mete la mano, después saca la mano llena de una especie de arena y la lanza a la lumbre, durante unos instantes un resplandor os ciega y cuando volvéis a poder ver el sabio anciano ha desaparecido. Entonces una voz muy melodiosa y agradable os dice:*

*- Caminantes errantes, ¿desde qué tierras emergéis y cuales son vuestros nombres?*

### **La paciencia será la recompensa.**

Este momento inicial en el cual se produce el primer encuentro entre los PJ's y el hechicero es un momento crítico, puesto que es muy probable que los Pj's estén preparados para atrapar al viejo y puede que interpreten los hechos de forma hostil, siendo poco probable que adopten una actitud amistosa. Sin embargo si deciden ser cautelosos, pueden obtener grandes beneficios. Si tus Pj's son muy agresivos y no son un poco meditativos, este no es su lugar, y por mucho que busquen no encontrarán al viejo, ni nada de interés (incluso aunque decidan hacer guardia al pie del árbol no encontrarán al viejo). En este caso además en cuanto bajen del árbol, se verán atacados por tres gatos salvajes (ver "Insensatos" más adelante). Si los PJ's mantienen la calma y continúan la conversación, léeles lo siguiente:

*- ¿Cuáles son vuestras intenciones al acudir a la casa del árbol, acaso estáis buscando consejo?.- Magníficos anillos de humo de distintos colores que salen de la nada flotan por el aire, se introducen los unos en los otros formando espléndidas figuras.*

*- Si los pj's dicen que están buscando consejo:*

*De repente veis al anciano erudito metiendo el grueso libro en una de las enormes estanterías de la biblioteca que hay en el ala oeste. En esa biblioteca hay cientos de libros acumulando capas de polvo y antiguas telarañas ¿Qué cuantiosos conocimientos se guardarán en la biblioteca?*

*¿Cuántos sabios habrán vertido su sabiduría sobre las amarillentas páginas de esos libros centenarios?,-8interrumpiendo vuestros pensamientos el anciano os dice:*

*- En estos parajes soy llamado simplemente como el señor de la casa del árbol como ya habréis descubierto, pero los que realmente me conocen me llaman Aenarion, de la familia Aëons.- Mientras os habla coloca una tetera llena de agua al fuego.- Seguro que habéis estando caminando durante largas horas, estaréis muy agotados, ¡adelante! Sentaros en mis cómodas butacas, para eso están ahí.- Realmente la comodidad de las butacas es abrumadora, tanto que después del largo camino la posibilidad de disfrutar de un profundo sueño es increíblemente tentadora. Justo antes de que cayerais rendidos ante vuestro propio cansancio Aenarion os ofrece una taza de té caliente, y coloca delante de la mesita que está enfrente de vuestros sillones una fuente llena de amplias hogazas de pan con deliciosa mantequilla. Después de la pequeña cena y sin poderlo remediar penetráis en un gran reino de fantasía, el reino de los sueños. Pero el sueño de esta noche es totalmente diferente a cualquiera que hubierais tenido antes, el sueño de esta noche es absolutamente dulce y fabuloso.*

*Al despertar de vuestro profundo sueño os encontráis intensamente refortalecidos, con una enorme energía y también un enorme apetito. Un fuerte olor bizcocho recién hecho y otras cosas dulces y calientes os nubla la mente. Para vuestro deleite y satisfacción, como si vuestro deseo se*

*hubiera cumplido veis que delante de vosotros ya no está la mesita si no que hay una gran mesa redonda llena de todo tipo de delicias: tostadas de crujiente pan, bollos, bizcochos de diferentes clases (todo recién horneado), confituras de frutos del bosque, frescos quesos tiernos, mantequilla muy dulce, miel de abeja, manteca de cerdo, panceta de Jabalí, crujientes cortadas de beacon y jugosas frutas de todo tipo de colores y formas; y para beber hay tres jarras distintas en una té de hierbas, en otra leche fresca, y en la otra hidromiel. Al terminar el grandioso desayuno notáis que Aenarion no se encuentra en la casa. Después de asomaros por la transparente cristalera veis que viene cargado de hierbas de distintos colores en capazos diferentes. Oís como sube las escaleras y abre la puerta y entonces os dais realmente cuenta de lo acogedora que es su casa, después de saludaros sube las escaleras y deja las plantas en frascos. Vuelve a bajar las escaleras, lleva unas ropas muy parecidas a las de ayer pero están ligeramente manchadas de sabia, entonces deja su pequeña hoz encima de la chimenea y os dice: - Espero que hayáis disfrutado de un agradable desayuno y un placentero sueño. Debéis saber que las comidas que os he preparado son muy nutritivas y no notaréis ningún tipo de cansancio aunque no comáis nada en los próximos dos días. Bueno dejémonos de preámbulos, preguntarme lo que necesitéis, pero antes debo advertiros de que solo responderé a tres preguntas, después os ruego que os marchéis ya que tengo muchas tareas que realizar.*

-Realmente la comida que les han preparado tiene gran cantidad de sustancias nutritivas, por lo que aunque no coman nada en dos días su cuerpo no se resentirá nada. No importa cuanto se cansen, eso si han de dormir un mínimo de ocho horas.

-El sueño también les ha refortalecido mucho, en todo lo que queda de día tendrán +1 en fuerza y +1 en movimiento.

-Aenarion responderá a las tres preguntas de los Pj's con total claridad. Pero se limitará a responder a las preguntas, es decir, si la respuesta exige otra pregunta el no la responderá si no le formulan la pregunta nueva.

Ej:

Pj's -¿El conde nos quiere matar?

Aenarion -No, solo cumple ordenes

Ej incorrecto:

Pj's -¿El conde nos quiere matar?

Aenarion -No, solo cumple las ordenes de Friederich Gustav

### **Insensatos.**

Si los PJ's dan muestras de sus verdaderas intenciones Aenarion simplemente no dejará rastro alguno, y les preparará una sorpresa desagradable a los Pj's y lo mismo ocurrirá si los Pj's no le dan las gracias a Aenarion al despedirse de él. Si ocurre uno de estos dos casos Aenarion no volverá admitirlos nunca más en su casa, y al salir tendrán que luchar contra 3 gatos salvajes que aparecen al salir del claro (pag 235 WFJR). Los gatos salvajes huirán antes de morir.

### **Conclusiones.**

El encuentro con Aenarion puede ser muy útil para los PJ's, y es que en realidad esta pensado para que estos obtengan algo de información, que probablemente necesiten en la campaña que estén jugando. Debe quedar claro que de ninguna forma Aenarion podrá ser capturado por los Pj's y que si estos lo intentan, serán intentos en vano únicamente. En definitiva, con esta aventura dispondrás de un medio estupendo para proporcionarles información a los PJ's (siempre y cuando hagan preguntas adecuadas) de una forma muy interesante.

### **Aenarion de la familia de Aëons**

Aenarion es un Sacerdote druídico de nivel 4. Sus conocimientos mágicos son muy extensos, lo cual le permite tener los siguientes hechizos:

- Todos los hechizos de nivel 1
- De nivel dos: Todos los hechizos menos el de “cambiar de forma”
- Todos los hechizos de nivel 3
- Todas los hechizos de nivel 4

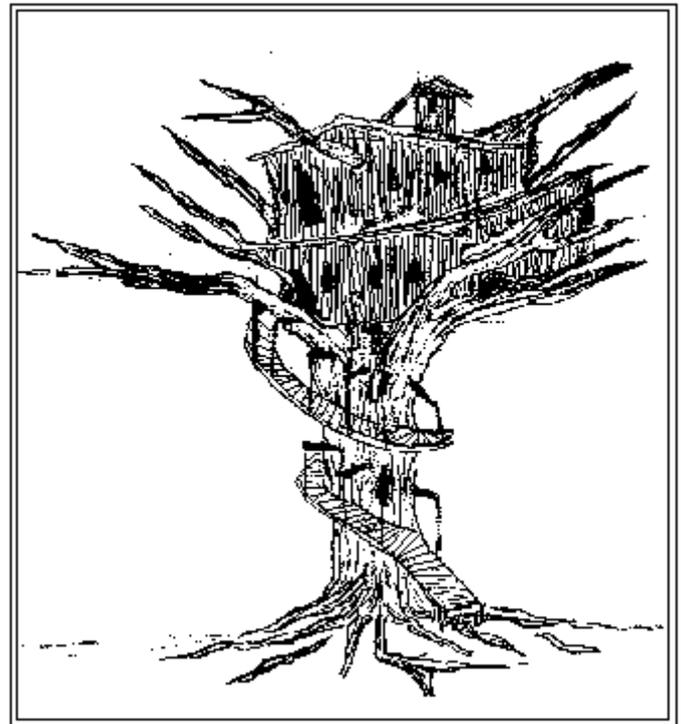
En total tiene 44 puntos de magia.

### **Perfil**

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Des	Ld	Int	Fr	FV	Em
3	45	50	3	3	12	85	1	70	54	64	54	80	70

### **Habilidades:**

Curar heridas  
Equitación  
Herbolaria  
Idioma arcano druídico  
Meditación  
Adivinación  
Curar enfermedades  
Encanto con los animales  
Elaborar pociones  
Saber rúnico  
Lanzar hechizos - Druídicos de Nivel 1, 2, 3, 4



### **Historia del hechicero Aënarion:**

El hechicero Aënarion fue en un tiempo un demonologista, pero justo antes de caer para siempre en las oscuras telarañas del caos cambió de religión al observar la paz interior que se conseguía con ello, aunque de todas formas fue desterrado del pueblo, pero no hace doscientos años sino tan solo 120. Desde entonces cree en la vieja fe y tiene una vida dedicada a la meditación. Como habréis supuesto el lugar sobre el que se asienta la casa de Aënarion es una arboleda sagrada. Si vuestros Pj's entablan una lucha con él sabed que Aënarion tiene casi todos los ingredientes para sus hechizos de magia druídica.

Material proporcionado por IGARol <http://www.edgeent.com/igarol>  
**Autor:** AlexCaotico **Adaptación:** Igest.

Si queréis opinar sobre la mini-aventura  
[alexcaotico@yahoo.es](mailto:alexcaotico@yahoo.es)