



UNA MUERTE SIN IMPORTANCIA

Rocavalle - parte 4

Resumen

Una prostituta del barrio bárbaro de Rocavalle aparece asesinada. Los PJs deben descubrir al culpable, que es un nigromante que se oculta en el pueblo.

El asesinato de Marsa

La aventura se inicia una mañana del largo invierno que está sufriendo la región. De pronto, unos gritos se oyen desde el barrio bárbaro; Han encontrado un cadáver en el río. Al momento, una multitud se congrega en la orilla, mientras que dos soldados y el propio capitán Ulkir entran en las frías aguas y sacan el cuerpo. Se trata de Marsa, una mujer bárbara.

En aquellos momentos, se crea un gran revuelo, en que se cruzan informaciones contradictorias. El líder de los bárbaros, Olmak, mantiene que alguien ha ahogado a la chica. Por el contrario, Vuras, el posadero del Carnero del cielo, afirma que la chica iba ayer por la noche borracha y que probablemente se había caído al agua. Al final, Ulkir pone orden, obliga a la gente a volver a sus casas, y lleva el cuerpo de la bárbara a la iglesia, para que lo examine la abadesa Ruala.

Si los PJs no muestran interés en investigar esta muerte, Holga, la mujer de Olmak, va a verles, y les dice que algo se oculta tras la muerte de la chica. La bárbara cree que algo maligno está pasando en el mismo pueblo, aunque no es más que un presentimiento.

Investigando en el pueblo

La muerte de la mujer será el tema de conversación en el pueblo. Si los PJs preguntan pueden obtener la siguiente información (Recabar información CD 15):

- El posadero Vuras explica que la mujer estuvo bebiendo en la taberna por la tarde. Estaba muy triste y no paraba de repetir que los hombres eran todos unos mentirosos. Al caer la noche, dijo que había quedado con alguien y salió tambaleándose. Seguramente debió caerse al cruzar el puente de vuelta a su casa.
- Si preguntan a los lugareños, pueden descubrir que Marsa era conocida por no poner remilgos a acostarse con los hombres del pueblo, por un precio. Era discreta y los hombres iban a su cabaña entre la niebla.
- Si hablan con Murna de la posada, o con alguna de las mujeres bárbaras, como Holga, se enteran de que el capitán Ulkir era uno de los clientes de Marsa, y que la mujer estaba muy emocionada con alguna promesa que le había hecho el hombre.
- Si investigan la orilla del río donde apareció el cadáver, un Buscar CD 15 permite encontrar unas huellas recientes en el lado oriental. Un Rastrear CD 20 permite saber que alguien arrastró un cuerpo hasta el agua. Si siguen las pisadas por la orilla, les lleva hasta un camino, donde se paró un caballo.

Lo que ha pasado en realidad

El asesinato de Marsa no se produjo en el pueblo de Rocavalle, si no en una cabaña que hay en un

bosquecillo al este. Allí tiene su estudio y laboratorio el elfo Elnar, que experimenta y realiza ensayos. Sin embargo, sus estudios van más allá de la simple magia, pues encontró un libro de conjuros en que se describía un poderoso ritual de magia negra.

El problema que tenía Elnar es que no tenía nadie con quien experimentar, razón por la que contactó con la prostituta Marsa. Fue una noche a ver a la mujer a su cabaña, pero en vez de los servicios habituales, le pidió que fuera con ella a la cabaña del bosque. Marsa, que ese mismo día había tenido una discusión con Ulkir, aceptó y quedó con él a medianoche a las afueras del pueblo. Una vez en la cabaña, Elnar le explicó lo que pretendía hacer. Marsa se negó y se disponía a huir, pero Elnar la mató y pasó la noche practicando el ritual. Una vez finalizado su experimento, cargó el cadáver en su caballo y, antes de que amaneciera, lo llevó hasta la orilla, para simular que la chica murió ahogada.

Satisfecho, pues había conseguido obtener el conocimiento que deseaba sobre nigromancia, el elfo volvió a su casa y se acostó, sin hacer caso del revuelo que se montó a la mañana al descubrirse el cadáver.

El cadáver de la chica

El cuerpo de Marsa es llevado a la iglesia, donde Ruala lo examina durante la mañana. La mujer comprueba que la mujer murió de un golpe en la cabeza. También descubre una serie de símbolos arañados en los brazos de la prostituta. Sin embargo, no saben qué significan.

Si los PJs van a la iglesia y piden ver el cadáver, la abadesa les deja entrar, pues necesita alguien que le indique qué son los símbolos. Un Saber (Arcano) CD 15 permite reconocer los símbolos como marcas de un ritual de magia negra. Si superan en 5 la tirada, además, descubren que se trata de un sortilegio de resurrección. Si examinan el golpe de la cabeza, un Medicina (CD 15) permite saber que la chica murió de ese golpe de bastón o similar. Por lo demás, el cadáver no ofrece más pistas.

La casa de la prostituta

Otro de los puntos que los PJs pueden visitar es la cabaña junto al río donde vivía Marsa. La casa ahora está cerrada y sellada por los hombres de Ulkir, así que para colarse en el interior deben forzar un candado sin ser vistos (Inutilizar mecanismo CD 20). Si fracasan entrando en la casa, los bárbaros llaman a los guardias para que los detengan.

Una vez en el interior, comprueban que se trata de una ruinoso cabaña, con un catre al fondo y un armario con ropas vulgares. Sobre la mesa, hay un par de cuencos y una botella de vino (Marsa y Elnar tomaron una copa de vino mientras el elfo le ofrecía el trabajo). El suelo de madera de la cabaña está cubierto de polvo y suciedad. Un Buscar CD 15, además de descubrir restos húmedos en las sábanas, permite encontrar unas pisadas junto a la ventana. Un Rastrear CD 20 permite saber que se trata huellas de botas élficas.

Si los PJs no lo han conocido con anterioridad, un Saber (Local) les indica que sólo hay un elfo en Rocavalle, y es el supuesto sabio Elnar.

La casa de Elnar

Las investigaciones de los PJs deberían llevarles a la casa que Elnar tiene en Rocavalle. Sin embargo, nadie responde a la puerta, y el establo de la parte trasera está vacío, aunque había un caballo esa mañana.

Elnar ha dejado el pueblo a medio día y ha marchado hacia su cabaña en el bosque, para quitarse de enmedio durante el tumulto de la muerte de la prostituta y para seguir trabajando en sus experimentos.

Si los PJs preguntan a los vecinos, un viejo que vive al final de la calle les explica que vio al elfo llegar de madrugada, montado a caballo. Si preguntan por donde puede estar el elfo, los vecinos no saben nada, aunque una mujer le vio salir al mediodía montado a caballo.

Nadie en el pueblo sabe que el elfo tiene una cabaña en el bosque. Para descubrirlo, los PJs deben colarse en el interior de la casa. Sin embargo, el mago ha puesto una serie de defensas y trampas.

Puerta: Un *Trabar portal* mantiene la puerta cerrada. Además, la cerradura tiene una trampa de aguja, impregnada de veneno de araña. Atención CD 20. Inutilizar: CD 20. Fortaleza CD 14 o daño de 1d4 FUE.

Ventanas: Están cerradas, pero se pueden abrir con Inutilizar mecanismo CD 15 o por la fuerza.

Comedor: Se trata de un salón, con chimenea y sillones, en que un conjuro de *Alarma* emite un sonido si alguien entra, que atraerá a los guardias de la ciudad.

Estudio: Más allá del comedor, el estudio del mago consta de una biblioteca y un laboratorio de alquimia. Elnar colocó un *Glifo custodio* en el suelo de la sala (leer magia y saber Arcano CD 13 o Buscar CD 28 para descubrirlo, Inutilizar mecanismo 28 para eliminarlo).

Si el glifo estalla, causa 2d8+3 de daño (Reflejos CD 16 para mitad de daño) y destruye todos los materiales de la sala (el mago no quiere que caigan en malas manos), además de atraer a la guardia de la ciudad. Si logran que no estalle, en el estudio hay varios libros técnicos (valorados en total en 20 mp) y diversas pócimas (Don de lenguas, Tregar cual arácnico, Vestidura mágica +3).

Dormitorio: Es la sala del fondo de la casa, después del estudio. Aquí descansa Elnar y tiene una mesilla en que guarda algunos documentos. Entre ellos está el pergamino de registro de la cabaña en el bosque que le compró a un leñador hace un año. En el documento se especifica donde está la cabaña.

Si los PJs no logran obtener esta información, un DJ benevolente puede hacer que encuentren al leñador que le vendió la cabaña al mago. El hombre les explica que se la vendió al elfo a muy buen precio, a pesar de que esa cabaña está en medio de la nada y no tiene demasiado valor.

La cabaña del bosque

A una hora de viaje hacia el sur hay un bosquecillo de pinos, en cuyo interior se oculta la cabaña que compró Elnar y donde realiza sus experimentos. Se trata de una simple edificación de madera, en cuyo interior Elnar tiene una mesa y un laboratorio donde realiza sus experimentos más peligrosos.

Los PJs no deben tener problemas en encontrar la cabaña, que aparece como una simple choza, con el

caballo atado a un poste fuera.

A pesar de su simple apariencia, Elnar ha puesto una serie de protecciones para no ser pillado por sorpresa. Así, un *Alarma* le alerta de que alguien se acerca, momento en que el mago saldrá y esperará tranquilamente en la puerta de la cabaña. Al llegar los PJs, Elnar les pregunta qué quieren, y trata de librarse de ellos con rapidez. Sin embargo, a la menor señal de peligro, lanza un *Reanimar* a los muertos y alza 5 zombis de entre la nieves (son los restos de varios experimentos anteriores). Elnar ataca con sus conjuros mientras los zombis le protegen.



ZOMBI, Muerto viviente mediano (20 Puntos)

Rasgos: Ausencia de CON e INT, Dureza, Inmunidad a Nigromancia, Vulnerable al daño (Sagrado).

Bonif: Ataque +1, Fortaleza -, Reflejos +2, Volunt +3.

Combate: Iniciativa +2, Velocidad 6 m, Defensa 12, Armadura natural (RD 3), Golpe +1 (1d6+2), Derribar/Presa +4.

Salud: Puntos Resistencia 45, Umbral herida grave 17.

Finalizando la aventura

Una vez derroten a Elnar, en el interior de la cabaña encuentran las pruebas que confirman que el elfo mató a la prostituta bárbara, como es el bastón que lleva el mago, o ropas de ella que han quedado dentro. Un Saber (Arcano) CD 10 también indica que realizaba experimentos en esta cabaña.

Una vez resuelto el misterio, los PJs pueden regresar a Rocavalle y explicar la verdad.

ELNAR, elfo mago nigromante, (55 puntos)

Descripción: Se trata de un elfo de cabello oscuro, piel pálida y gesto serio, que viste ropas de cuero.

Historia: Llegó a Rocavalle después de ser expulsado de Liriam por practicar la nigromancia.

Personalidad: Carente de cualquier empatía, Elnar desea obtener poder con el que alterar las fuerzas de la naturaleza, la vida y la muerte.

Habilidades: Artesanía (Alquimia) +7, Atención +6, Atletismo +2, Buscar +5, Concentración +9, Idiomas (lirith, orkan, stumlades), Saber (Arcano) +6, Saber (Subterráneo) +8, Saber (Naturaleza) +8.

Dotes: Especialidad en ataque (+2 al ataque con bastón), Entorno predilecto (bosque), Infravisión 1 (Ver en luz tenue), Inmunidad a dormir, Competencia armas (sencillas), Memoria eidética.

Bonif: Ataque +3, Fortaleza +1, Reflejos +5, Volunt +7.

Aptitudes sobrenaturales: Aptitud mágica 8, Reserva de esencia 15. **Conjuros:** (*Magnitud 0*) Detectar auras mágicas, Leer magia, Prestidigitación, Resistencia (*Magnitud 1*) Alarma, Proyecto mágico, Trabar portal, Dormir (*Magnitud 2*) Cerradura arcana, Oscuridad, (*Magnitud 3*) Bola de fuego, Desplazamiento, Glifo custodio, (*Magnitud 4*) Reanimar muertos vivientes.

Combate: Iniciativa +5, Velocidad 9 m, Defensa 15 (desprevenido 14), Ataque desarmado +3 (1d3), Bastón +5 (1d6, 20), Presa +3.

Salud: Puntos resistencia 27, Umbral herida grave 10.

Equipo: Ropas de cuero, Bastón.