

# LANKHMAR

## TRIPLE TRAICIÓN EN LANKHMAR

Con el objetivo de probar el juego usando nuestras *Reglas de prueba*, hemos creado una nueva y exclusiva historia de traiciones y perfidias ambientada en el **Lankhmar de Fritz Leiber**. Encontrarás toda una línea de juego dedicada a Lankhmar en [www.htpublishers.es](http://www.htpublishers.es) y las mejores tiendas especializadas en juegos de todo el mundo. Sin embargo, todo lo que necesitas para jugar esta aventura se encuentra aquí, junto con el libreto gratuito de nuestras *Reglas de Prueba*. Encontrarás personajes pregenerados, listos para saltar a la acción, tras la aventura.

### LA TRAICIÓN

Esta aventura tiene lugar justo antes de la historia *Aciago encuentro en Lankhmar*, cuando el gran maestro Krovas y su hechicero, Hristomilo, aún gobernaban el poderoso Gremio de Ladrones de la ciudad.

El astuto Krovas descubrió que un mago local llamado Velas había entrado en posesión de una misteriosa calavera negra, de la cual se decía que emanaba un desconocido poder. Los espías de Krovas informaron al maestro gremial de que Velas no era especialmente poderoso y tenía una especial debilidad por las bebidas fuertes y las apuestas.

Krovas decidió hacerse cargo del trabajo él mismo; al fin y al cabo no es buena idea que el maestro del gremio de ladrones se oxide sin practicar... Al menos si quiere seguir conservando la vida.

Así pues, se disfrazó como mercader de grano y se ganó la amistad de Velas, dejándose ganar unas cuantas manos a las cartas en la Anguila de Plata, tras lo cual le retó a ver quién podía beber más en su apartamento alquilado, que no quedaba demasiado lejos.

Pero Velas no estaba desprotegido. Dos fornidos hermanos, Kreshmar y Skel, estaban a su servicio, vigilando en todo momento los tesoros que el mago había conseguido en sus viajes. Por ello, Krovas contrató a varios miembros de la Hermandad de Asesinos para que esperasen en las cercanías del alojamiento de Krovas, guardando su huida mientras él emborrachaba al viejo lelo y robaba la calavera.

### LA SEGUNDA TRAICIÓN

Los asesinos no notaron que, quien les había contratado era el mismísimo maestro del Gremio de Ladrones. Traicionaron al “mercader”, llevándose consigo la calavera. Algo achispado tras la competición de bebidas con Velas, Krovas a regañadientes les dejó salirse con la suya.

Horas más tarde, y ya sobrio, Krovas hace reunir a un grupo de novatos para que encuentren a los asesinos y recuperen su ilícito botín. Y aquí es donde nuestros granujas entran en la historia.

### LA TAREA

Krovas, esta vez sin disfrazarse, ordena a los personajes que acudan a la *Anguila de Plata*, una taberna bien



conocida de la ciudad, donde les estará esperando. Estos saben quién es, conocimiento además que es una persona que no conviene enfadar.

Hace tiempo ya que ha pasado la hora bruja cuando finalmente todo el mundo se reúne. Krovas mira a los ojos a cada uno, como sopesándolos, antes de continuar:

*He sido traicionado por hombres de la Hermandad de Asesinos. Es una mancha que recaerá sobre su gremio, pero no deseo llamar la atención sobre ellos de sus superiores. Eso podría provocar que la propiedad que me quitaron cayese en las manos equivocadas.*

*Quiero que encontréis a estos tres asesinos, que se llaman Tanowyn, Smald y Guilford. Sé de buena tinta que no andan muy lejos, pero no deseo que se me vea preguntando por su escondrijo.*

*Encontradlos y recuperar un cráneo negro. Sabréis lo qué buscáis en cuanto lo veáis.*

*Os pagaré a cada uno veinte rilks de oro, más otros diez si les enseñáis tal lección que sirva de aviso para terceros en el futuro.*

*Estaré esperando aquí, en la Anguila de Plata, a que regreséis.*

### **COTILLEANDO EN LA ANGUILA**

Lo cierto es que encontrar a los tres asesinos no es demasiado difícil. Un poco de interpretación con el resto de clientes y una tirada de Callejear es suficiente para descubrir que los tres comparten un piso de alquiler justo a un par de manzanas de distancia.

El piso es un desvencijado apartamento, situado en un quinto piso, en la Calle de la Pacotilla. A estas horas de la noche el lugar es una zona bastante tranquila, aunque ratas y otros ojos legañosos observan impasibles desde los callejones oscuros más cercanos.



Proporciona a tus sinvergüenzas tiempo para diseñar el plan que consideren más apropiado. Hay una pasarela sobre la calle (tal y como se muestra en la ilustración), desvencijadas escaleras que llegan hasta el descansillo trasero y, por supuesto, suficientes balcones o tejados en las cercanías como para trepar hasta él.

Con una tirada de Callejear a -2, uno de los jugadores conocerá la disposición general del apartamento: es un diseño común en la ciudad. En este caso, hazles entrega del mapa que está en la página 5 y que planeen con él su ataque.

En el interior están los tres traicioneros asesinos. Están muy nerviosos después de su traición y hay algo en el cráneo que les impide conciliar el sueño. Desafortunadamente, eso significa que están despiertos y alertas durante toda la noche.

Asumiendo que los personajes jugadores sean suficientemente silenciosos o preparen una artimaña convincente, aún es posible tomarlos por sorpresa: esto significa que se perderán la primera ronda de combate.

Su apartamento es una desordenada colección de muebles baratos, jarras de vino vacías y pedazos sueltos de cuero (han estado remendando sus armaduras). En un saco de tela, tirado sin ninguna ceremonia sobre el suelo, se encuentra en cráneo negro.

### LOS TRES ASESINOS

En realidad no se trata de auténticos miembros de la Hermandad de Asesinos. Los expulsaron porque sus habilidades dejaban bastante que desear; sin embargo, se siguen haciendo pasar como tales.

Ninguno de ellos es un suicida. Si queda claro que van a ser derrotados, intentarán rendirse o huir, dejando tras ellos la calavera robada.

**Atributos:** AGI d6, AST d4, ESP d6, FUE d6, VIG d6.

**Carisma:** -2; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 7 (1).

**Habilidades:** Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Provocar d4.

**Desventajas:** Analfabeto, Canalla, Despidado.

**Ventajas:** Fornido.

**Equipo:** Porra (FUE+d4), justillo de cuero (+1), siete smerduks de plata entre los tres.

## LA TERCERA TRAICIÓN

Justo cuando tus sinvergüenzas emerjan del piso con el cráneo negro, se encontrarán con Krovas esperándoles entre las sombras. Saldrá de su escondite, sonriendo, pensando que ya se ha hecho con la calavera... para detenerse en seco cuando otro grupo de figuras entra en escena.

Krovas ya se disponía a hablar, cuando Velas, el mago, y sus dos guardaespaldas, Kreshmar y Skel, entran en el callejón corriendo. —“¿Qué está pasando aquí?”— grita el hechicero cuando observa sus posesiones robadas. Krovas es quien responde:

*¡Velas! ¡Amigo mío! Estos ladrones se colaron en tu casa durante nuestros festejos de anoche, llevándose consigo tu extraña bagatela. Mis hombres los han rastreado hasta aquí y estaba exigiendo su rendición.*

*Pero ya veo que has traído a tus propios hombres, así que dejaré que te hagas tú mismo cargo de todo el asunto. ¡Buenas noches, amigo mío!*

Y, con eso, Krovas, rápidamente se desvanece entre las sombras del cercano callejón del que salió. Los personajes jugadores pueden intentar echar a correr detrás de él y seguirlo, pero el maestro ladrón es demasiado astuto como para que le atrapen.

Velas y los hermanos sonríen, ansiosos de pelea.

## ✠ KRESHMAR Y SKEL

Estos dos hermanos gemelos tienen muy mala fama, pues sus principales blancos son los pobres, los débiles y los indefensos de Lankhmar.

En las novelas de Fafhrd y el Ratonero Gris acabarán encontrándose con el destino en la Nube del Odio, pero ese suceso aún está por llegar.

**Atributos:** AGI d8, AST d4, ESP d4, FUE d8, VIG d10.

**Carisma:** -4; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 8 (1).

**Habilidades:** Callejear d4, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6.

**Desventajas:** Arrogante, Sanguinario.

**Ventajas:** Ataque Repentino, Fuga, Rápido.

**Equipo:** Espada larga (FUE+d8), daga (FUE+d4) y justillo de cuero (+1).

## ✠ VELAS, EL MAGO

**Atributos:** AGI d4, AST d8, ESP d8, FUE d4, VIG d6.

**Carisma:** -1; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Conocimiento (Arcano) d8, Hechicería d8, Intimidar d6, Notar d4, Pelear d4, Provocar d6.

**Desventajas:** Exceso de Confianza, Hábito (Mayor, beber, apostar e irse de juerga).

**Ventajas:** Trasfondo Arcano (Magia Negra), Mago.

**Poderes:** *Mejora/Reducción de Rasgo, Proyectil.*

**Equipo:** Daga (FUE+d4), bolsa con ingredientes para rituales.

## EPÍLOGO

Los jugadores (y sus personajes) deberían saber que Krovas no es un hombre al que se deba tomar a la ligera. Si se enfrentan a él, su hechicero (Hristomilo) y los muchos criminales del gremio de ladrones se encargan de que nadie vuelva a saber de estos alborotadores.

Por otro lado, si son lo suficientemente astutos como para suplicar una audiencia y, educadamente, pedir su pago, Krovas les hará entrega a cada uno de veinte rilks, siempre que prometan no hablar jamás de este incidente. Es un buen precio por mantener la boca callada.

¿Qué pasa con el cráneo negro? ¿Es una escultura? ¿Es una auténtica calavera? ¿Quizás de uno de los Siete Sacerdotes Negros que viven en los Huesos de los Antiguos? ¿Pertenebió a un ser humano o a algún ser primigenio de gran poder? Dejamos todas estas cuestiones en tus manos, querido DJ, para que puedas planear más aventuras de tus picaros y sinvergüenzas.



Savage Worlds, así como todos los personajes y criaturas únicos, lugares, imágenes, arte y el logo de Pinnacle son © 2015, Great White Games, LLC; DBA Pinnacle Entertainment Group. Lankhmar, Nehwon, Fafhrd, el Ratonero Gris y todos los lugares y personajes asociados con ellos son marcas registradas en nombre de Fritz Leiber. Todos los derechos reservados. Producido bajo licencia por HT Publishers.



# EL APARTAMENTO



# PERSONAJES

En las siguientes páginas encontrarás un grupo completo de personajes, listos para jugar *Triple traición en Lankhmar*. También podrás encontrar nuestras *Reglas de prueba* y numeroso material gratuito en nuestra [página web](#), o adquirir el libro de ambientación *Lankhmar: La ciudad de los ladrones* y construir vosotros mismos vuestros propios pícaros y sinvergüenzas.

## ✂ MAGNUS EL RÁPIDO

Poco después de llegar a la ciudad, un grupo de rufianes ansiosos de aliviarle de su bolsa le salieron al paso. Magnus luchó con valor, aunque le superaban ampliamente en número. Si no hubiera sido por Kort, quien salió a grandes trancos desde uno de los callejones cercanos y se unió al fregado, el resultado del encontronazo hubiera sido muy distinto. Desde ese encuentro, ambos hombres forjaron una gran amistad y empezaron a viajar juntos.

Aunque intenta aparentar la dura fachada exterior de un criminal peligroso, en su interior Magnus tiene un huequecito en su corazón para aquellos que no pueden apañárselas solos y, a menudo, acaba intercediendo por ellos.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 8; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Callejear d6, Forzar Cerraduras d6, Lanzar d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Sigilo d8, Tregar d6.

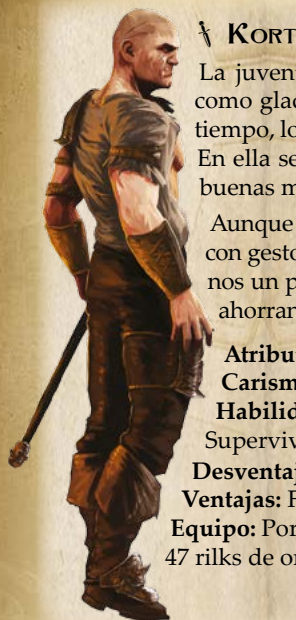
**Desventajas:** Heroico, Leal, Manía (actúa sin pensar).

**Ventajas:** Ambidextro, Pies Ligeros.

**Equipo:** Cuatro dagas (FUE+d4 de daño, puedes arrojarlas con distancia 3/6/12 y CdF 1), ganzúas, capa de rufián, gancho y cuerda de escalada (3/6/12, capaz de sostener cien kilogramos), 20 rilks de oro.







## ✂ KORT

La juventud de Kort se pierde entre las brumas de su entrenamiento como gladiador. Su brutal amo hizo que le arrancaran la lengua. Con el tiempo, logró ganar su libertad, viajando hasta la Ciudad de los Ladrones. En ella se encontró con Magnus el Rápido, con quien hizo rápidamente buenas migas. Desde entonces Kort y Magnus son inseparables.

Aunque Kort no puede hablar, es un maestro a la hora de comunicarse con gestos y gruñidos. Quienes viajan con Kort durante un tiempo (al menos un par de semanas) aprenden con rapidez su forma de comunicarse, ahorrando la necesidad de realizar una tirada de AST para entenderlo.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

**Carisma:** -2; **Paso:** 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 7.

**Habilidades:** Intimidar d10, Notar d6, Pelear d10, Reparar d4, Sanar d4, Supervivencia d4.

**Desventajas:** Analfabeto, Despistado, Feo.

**Ventajas:** Fornido, Nervios de Acero.

**Equipo:** Porra con refuerzos metálicos (FUE+d6), muda de ropa desgastada, 47 rilks de oro y 1 smerduk de plata.

## ✂ TREENA "LA RATONA"

Treena se unió a una troupe de acróbatas ambulantes después de ver una de sus actuaciones callejeras en Lankhmar. Durante varios años estuvo con ellos, aprendiendo las artes de la actuación y a moverse sin ser notada entre el público, ayudándoles a perder sus bolsas.

Gracias a lo que aprendió durante sus viajes, regresó a Lankhmar siendo una experta reventadora de pisos. Sus actividades, sin embargo, han provocado una indeseada atención del Gremio de Ladrones, aunque hasta ahora ha conseguido borrar sus huellas.

A pesar de su modo de vida, Treena es una amiga de confianza.

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Callejear d6, Disparar d6, Forzar Cerraduras d8, Notar d6, Pelear d4, Reparar d6, Sigilo d8, Tregar d6.

**Desventajas:** Buscado (mayor, Gremio de Ladrones), Cauto, Leal.

**Ventajas:** Acróbata, Ladrón.

**Equipo:** Espada corta (FUE+d6), daga (FUE+d4), honda (distancia 4/8/16, FUE+d4, Cdf 1), 20 piedras de honda, ganzúas, 16 rilks de oro y 1 smerduk de plata.





## ✠ NIMERIA, LA HECHICERA DEL FUEGO



Nimeria es una misteriosa mujer, procedente del Gran Desierto Oriental. Ha viajado a la ciudad de los ladrones en busca de aventuras y conocimientos.

Combinando las costumbres de su pueblo con los de la gran ciudad, viste con una gruesa toga negra, que la cubre desde la cabeza hasta los tobillos, dejando ver únicamente sus ojos. Bajo las pesadas ropas hay una bella mujer, de cabellos como el cuervo y complexión esbelta. Su ardiente temperamento es lo único que marra su belleza.

Nimeria encuentra a los habitantes de Lankhmar y sus costumbres muy extrañas; aún no ha aprendido a desenvolverse en la sociedad lankhmariana y eso se nota.

**Atributos:** Agilidad d6, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d6.

**Carisma:** 0; **Paso:** 6; **Parada:** 5; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Cabalgar d4, Conocimiento (Arcano) d8, Hechicería d8, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Provocar d6.

**Desventajas:** Exceso de Confianza, Fobia (menor, grandes cuerpos de agua), Forastero.

**Ventajas:** Afortunado, Atractivo, Trasfondo Arcano (Magia).

**Poderes:** *Castigo, Desvío, Proyectil*

**Equipo:** Toga negra, vara (FUE+d4, Parada +1, dos manos), 10 rilks en componentes para rituales, 39 rilks de oro.

## ✠ DON LUCAS

Nacido en una familia noble menor (su padre es un importante prestamista), Lucas tiene una doble vida que muchos lankhmarianos desconocen. Creció estudiando con los mejores tutores y maestros de esgrima que el dinero pudo pagar y posee un talento natural para la espada.

Durante el día, Lucas atiende los negocios familiares, encargándose del transporte de los préstamos y su recuperación. Sin embargo, durante la noche, se hace pasar por otra persona distinta, afrontando los peligros de los barrios bajos en busca de mujeres, vino y aventuras. Prefiere depender de su propia habilidad con las armas que de su posición social para escapar a los problemas que genere.

Hasta ahora, Lucas ha conseguido mantener esta doble vida a escondidas de su familia. ¡Si su padre llegase a descubrirle, entonces sí que sabrá lo que son los auténticos problemas!

**Atributos:** Agilidad d8, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

**Carisma:** +2; **Paso:** 6; **Parada:** 6; **Dureza:** 5.

**Habilidades:** Apostar d6, Cabalgar d4, Conocimiento (Oficio) d6, Intimidar d4, Notar d6, Pelear d8, Provocar d8.

**Desventajas:** Arrogante, Avaricia (menor), Manía (Mujeres y el buen vino).

**Ventajas:** Alerta, Hastiado (reduce penalización de miedo en 2), Noble.

**Equipo:** Espada ropera (FUE+d6, Parada +1), daga (FUE+d4), muda de ropa a medida, 107 rilks de oro y 1 smerduk de plata.

