

LANKHMAR

CANTOS DE SIRENA

Una aventura para *Lankhmar: La ciudad de los ladrones* de John M. Goff

Un mapa lleva hasta el lugar donde naufragó un barco lleno de tesoros en el Gran Pantano Salado. Tras un viaje por la espesura, los aventureros descubren que el barco transportaba algo más que riquezas.

UN TESORO SIN HUNDIR

Mientras toman algo en una mugrosa taberna, un marinero con pintas de haberse quedado sin blanca se acerca a nuestros pícaros. Se llama Kelt y relata toda una historia de penas y lágrimas sobre el barco en el que iba, el *Sirena*, que embarrancó en el Gran Pantano Salado durante una tormenta. Es el único superviviente de toda la tripulación, pues los que no perecieron durante el naufragio sufrieron los continuos ataques de las criaturas del pantano.

Kelt procede de las Ocho Ciudades y no tiene suficientes contactos locales para conseguir un trabajo a bordo de un barco local. Ya se ha gastado los pocos fondos con los que pudo escapar del *Sirena* y debe una cantidad importante a un prestamista local que pretende pasar la deuda a la Hermandad de Asesinos si le paga antes de que acabe la semana.

Sin embargo, añade en un tono conspiratorio, bajando el tono de voz: "*Se algo que podría hacernos a todos ricos...*".

EL CEBO

Kelt explica a los aventureros que el *Sirena* transportaba el cofre con la paga y sus contenidos ascienden a miles de agotes. La tripulación se vio obligada a abandonar el tesoro ante la necesidad de encontrar refugio frente a la tormenta. Las olas arrastraron bastante el barco al interior del pantano, de tal modo que está seguro que no se puede ver desde el mar. Y, dado que el resto de la tripulación falleció, es la única persona que conoce su localización...

Kelt ha improvisado un mapa para llegar al naufragio, con la esperanza de regresar a por el tesoro, pero ha pasado demasiado tiempo en el mar y no se encuentra cómodo ante la idea de regresar a ese lugar infestado de mosquitos y monstruos salvajes. Si los héroes insisten, afirmará que perdió a varios de sus mejores amigos en el viaje de regreso hasta Lankhmar y no quiere que nada de lo recuerde.

El hombre está en una situación financiera límite, de tal modo que está dispuesto a deshacerse del mapa por mucho menos de lo que vale: 50 rilks de oro. Kelt refunfuña y vacila ante el regateo. Una buena interpretación, acompañada de la victoria en una tirada opuesta de Persuadir contra Astucia, reduce el precio a los treinta rilks y el au-

mento a la ridícula cantidad de diez. Es el mínimo absoluto, pues Kelt insiste en que es toda su deuda con el prestamista.

PREPARAR LA CAÑA

La historia de Kelt es cierta... en su mayoría. Era marinero del Sirena y, en efecto, la nave embarrancó en el Gran Pantano Salado. También fue el único superviviente del viaje hasta Lankhmar..., ¡pero eso es porque asesinó por el camino a los otros dos que sobrevivieron al naufragio! El lado bueno es que el mapa que vende es bastante preciso.

Lo que Kelt ya no les cuenta es que pretende dejar que los personajes recuperen el tesoro y, después, asaltarles durante el camino de vuelta para quedárselo todo él. Tampoco comenta que la nave transportaba un cargamento bastante único para uno de los magos de Lankhmar, ni que dicha carga fue responsable de gran parte de las muertes que llevaron a la tripulación a huir del Sirena.

A MOJARSE LOS PIES

Tras un día siguiendo las indicaciones del mapa a lo largo de la carretera del origen en dirección este, los cazadores de tesoros deben girar e internarse en las profundidades del Gran Pantano Salado. A partir de ese momento el desplazamiento es mucho más costoso, pues los aventureros se ven obligados a atravesar vadeando grandes áreas de aguas salobres que, muchas veces, les llegan hasta la cintura (o más), junto con pequeños islotes empapados de hierba densa y árboles flacuchos.

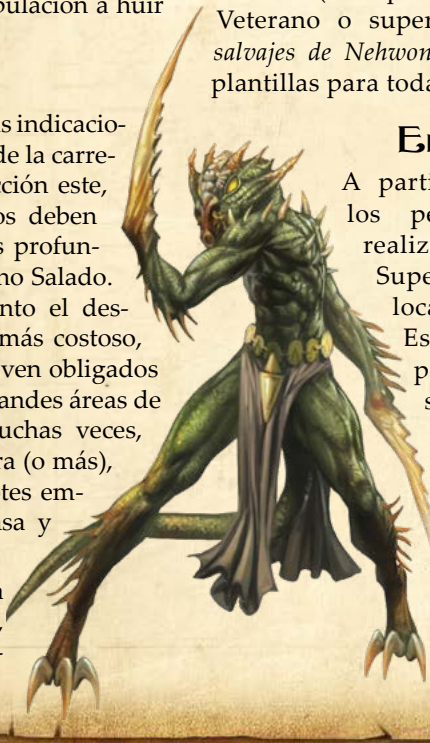
Es una empresa ardua y, en cada día de viaje, los héroes deben su-

perar una tirada de Vigor o sufrirán un nivel de fatiga por es esfuerzo de abrirse camino a través de un terreno inmisericorde. Esta fatiga no puede incapacitar y se recupera tras una noche de descanso en un terreno (relativamente) seco. Cualquiera pícaro con dominio de la naturaleza puede encontrar un lugar apropiado al finalizar la jornada con el éxito en una tirada de Supervivencia.

La banda sufrirá un encuentro "aleatorio" con uno de los habitantes de la región cada dos días que pasen en el Gran Pantano Salado. Puedes adaptar las reglas de encuentros del manual de *Savage Worlds* al rango del grupo de aventureros. Algunos de los encuentros más apropiados incluyen sanguijuelas gigantes (1 por héroe), una serpiente constrictora, un par de leopardos de pantano, anguilas venenosas (1 por héroe) o incluso un behemoth (solo para grupos de rango Veterano o superior). En *Enemigos salvajes de Nehwon* puedes encontrar plantillas para todas estas criaturas.

EL SIRENA

A partir del cuarto día, los personajes pueden realizar una tirada de Supervivencia (-2) para localizar el naufragio. Es una tirada cooperativa, pero solo se puede realizar una vez al día. El grupo encuentra el Sirena con el éxito en esta tirada, atrapado en un denso soto del árboles halcón-marino.



ALGO NO PARECE IR BIEN...

El barco se inclina pesadamente a estribor, escorándose en un ángulo de 30°. Está claro que parte de la bodega inferior parece inundada. Un árbol caído proporciona un fácil acceso a la cubierta superior. Una vez allí, los pícaros no podrán evitar detectar la media docena de espantapájaros contruidos sobre la cubierta... ¡Están contruidos con huesos humanos! Lo único que parece faltan son los cráneos, reemplazados por trabajadas esculturas de bronce.

La otra "carga" del barco, un pequeño grupo de lagartos gladiadores, ha creado su guarida en el pecio y contruido los espantapájaros tanto como trofeos como aviso para cualquier intruso que pretenda entrar en su nuevo territorio. Desafortunadamente para los héroes, ¡no es probable que entiendan el mensaje hasta que sea demasiado tarde!

Tan pronto como uno de los cazadores de tesoros aborden el *Sirena*, los lagartos gladiadores surgirán de sus castillos de proa y popa para atacar al intruso. Las extrañas criaturas luchan a muerte, intentando concentrar su número y ataques en un adversario a la vez.

- **Lagartos gladiadores:** Hay una de estas criaturas por héroe, más otra por cada rango que los aventureros hayan alcanzado de media (una a Novato, dos a Experimentado, etc.) y su artero líder, Tazk, que es Comodín.

LAGARTO GLADIADOR

«Las dos criaturas que emergieron en la oscuridad eran increíblemente monstruosas, incluso para la mente embotada del Ratonero. Se trataba de unos seres de paso lerdo, erectos como hombres pero más altos, con cabezas reptilianas, óseas y provistas de unas crestas a modo de yelmos,

los pies con garras como los de un lagarto, los hombros terminados en astas óseas y los miembros delanteros rematados por una sola garra de una vara de largo. En la semipenumbra parecían atroces caricaturas de luchadores, provistos de armadura y espada. La oscuridad no ocultaba el color amarillo de sus ojos parpadeantes.

Entonces la voz dijo de nuevo: "Para los guerreros, un sino de guerrero"».

-La costa sombría (1940).

Estas inusuales y letales criaturas solo se encuentran de forma natural en la Costa Sombría, lugar en donde nacen de huevos negros, similares a rocas. Son depredadores feroces. Tienen un extraño vínculo mental, permitiéndoles luchar juntos con precisión sobrenatural.

Atributos: Agilidad d10, Astucia d4 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d8.

Paso: 6; **Parada:** 7; **Dureza:** 9 (2).

Habilidades: Atletismo d6, Notar d6, Pelear d10, Sigilo d6.

Capacidades especiales:

- **Armadura +2:** Los lagartos gladiadores tienen cabezas crestadas y curtida piel gruesa.
- **Compañero de nidada:** Aumenta la bonificación por número de adversarios en +1 cuando varias de estas criaturas atacan al mismo oponente.
- **Garras:** FUE+d8.
- **Tamaño 1:** Miden en torno a los dos metros cuarenta de alto.

RETORNO AL HOGAR

Tras el combate, los pícaros descubrirán que el cofre de la paga está vacío. Las criaturas fundieron los agotes para crear sus trofeos. Cada uno de los seis malformados cráneos de bronce que adornan los espantapájaros puede venderse por treinta rilks, sin embargo.

Hay que seguir la misma mecánica anterior para determinar los

encuentros y la fatiga que se sufre en el camino de vuelta a Lankhmar. Poco después de que regresen a la carretera del origen, los héroes se toparán con Kelt, a la cabeza de un puñado de bandidos, quien les exigirá que le entreguen "su" tesoro. Los aventureros pueden combatir con él o intentar parlamentar para evitar el enfrentamiento.

Tres de los seis cráneos de bronce y el éxito en una tirada de Persuadir (-4) es suficiente para convencer a Kelt de dejarlos pasar, pero solo si juran guardar el secreto. Cada cráneo adicional que entreguen a Kelt proporcionará una bonificación de +1 a esta tirada. El fallo en la tirada (aunque los héroes entreguen los seis cráneos) significa que el sinvergüenza de Kelt quiere quedarse con sus armas y otros objetos de valor.

Kelt y los bandidos lucharán hasta que su número se reduzca a menos de la mitad o Kelt fallezca, momento en el que el resto de supervivientes huyen. Cada uno lleva 1d8 agotes de bronce en una bolsa y Kelt tiene seis rilks.

- **Bandidos (2 por héroe):** Usa la plantilla Bandido de *Lankhmar, la ciudad de los ladrones*.
- **Kelt:** Usa la plantilla Capitán de barco de *Lankhmar, la ciudad de los ladrones*. Es Comodín.

EL PECIO DEL SIRENA



PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

HT
PUBLISHERS

Savage Worlds, así como todos los personajes y criaturas únicos, lugares, imágenes, arte y el logo de Pinnacle son © 2018, 2020, 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.