

8 TESOROS

SENDEROS DE ARENA Y PEÑA

REGIÓN: Las Tierras Inertes

ISLA: La Estepa Desolada

TIPO DE TRAVESÍA: Exploración

TRIPULACIÓN: 4 grumetes

OBJETIVO DE LA TRAVESÍA: descubrir el destino de El Cruzado de la Noche y qué interés tienen en la isla.

PUNTOS DE AVENTURA:

- Hacer frente a la fauna local (Maña 4)
- Asaltar a los piratas del clan de las Sombras (Fuerza 5)
- Obtener colaboración de los Nómadas (Coco 4)
- Descubrir qué esconde Naran (Coco 5)
- Proteger el campamento nómada (Maña 6)

RECOMPENSAS: un Hueso de yak (+1 de Maña, único uso) y un Traje de Nómada de la Estepa (+1 de Coco. Los piratas creerán que eres un nómada).

✕ TRAVESÍA:

Había pasado una jornada desde el rescate de Venancio de Caspe, un antiguo miembro de la tripulación del barco conocido como El Cruzado de la Noche, cuando el vigía Astilla gritó desde lo alto de la cofa: “*¡Tierra a la vista, mi capitán!*”. Ningún barco se había cruzado con La Lejanía durante la travesía marítima. La Gran Dama Azul presentaba un estado calmo, apto para que la navegación fuese

fluida y sin sobresaltos. Según las indicaciones de Venancio, el cual se presentó como antiguo contramaestre del clan de las Sombras, el objetivo primordial de El Cruzado de la Noche era alcanzar la isla situada en la región de Las Tierras Inertes y llevar a cabo el plan. “*¿Qué plan?*”, había preguntado con insistencia la contramaestre Mesana, pero no había obtenido ninguna respuesta. Con el clima a favor y



evitando poner en riesgo a la totalidad de la tripulación del barco, el capitán Quinqué, acompañado del vigía Astilla y la contramaestre Mesana, procedió a desembarcar en el lugar, haciendo uso de dos barcasas y formando un pequeño equipo de grumetes para llevar a cabo las pesquisas que resolverían las dudas que se planteaban en su cabeza. Venancio también se ofreció a formar parte de la expedición, pero por su estado de salud, se le aconsejó que reposara en el barco.

La visión de este rincón del océano no será la más esperanzadora. Cabe recordar que esta región tiene una climatología bastante cruda y que complicará la situación a nuestro equipo de Grumetes. Antes de abandonar La Lejanía, Venancio de Caspe os entregará un pequeño mapa con algunas referencias sobre la zona suroeste de esta isla conocida como Punta de la Desolación. En este lugar destaca una gran elevación que contrasta con el resto de llanos que forman el lugar. La vegetación escasea y sentiréis el peso del calor sobre vuestras cabezas. En las indicaciones que habréis recibido y que ahora custodia el capitán Quinqué, descubriréis un pequeño trazado que recorre de sur a norte el plano y plantea algunas bifurcaciones. Con estas pocas indicaciones deberéis comenzar vuestra travesía, intentando descubrir si el clan de Las Sombras ha llegado o no a este lugar tan adverso.

La ruta por la Punta de la Desolación, sumada a la climatología adversa os resultará un gran inconveniente. La fauna salvaje que vive en el lugar, hará presencia en

forma de una colorida serpiente que se deslizará entre vuestros pies, justo antes de alcanzar la gran montaña que Venancio os ha señalado en el mapa. Comprobaréis que los colores de dicho reptil corresponden a los de una falsa coral, un tipo de serpiente no venenosa (**Coco 6**). Conocer el tipo de serpiente os hará más fácil el siguiente paso: deshaceros de ella (*en el caso de fallar la tirada, sumaréis un punto de dificultad a las siguientes acciones que decidáis hacer para solventar este punto de aventura*). La idea más sensata sería retirar la serpiente del camino para poder seguir avanzando, usando vuestros utensilios o vuestras prendas de vestir para cogerla minimizando los riesgos (**Maña 4**). Atacar al reptil también podría ser otra opción a tener en cuenta, pero debido a sus movimientos escurridizos y que estará situada sobre los pies de alguno de los Grumetes, la dificultad de la tirada será difícil (**Fuerza 7**).

Una vez esquivado el reptil, la travesía continuará siguiendo las indicaciones del plano. El capitán Quinqué manifestará sus dudas, mientras da vueltas al plano, una y otra vez. El vigía Astilla, acostumbrado a estar siempre en las alturas, os propondrá subir la montaña para otear el horizonte y comprobar si hay algo de interés por la zona. Tras alcanzar la cima, podréis comprobar (**Coco 3**) como a unos cuantos metros, por la senda que estabais recorriendo, un par de piratas están incor-diando a una persona vestida con telas oscuras, de cabeza a pies, y que va acompañado por un animal de carga, un yak. No



8 TESOROS

alcanzaréis a escuchar claramente lo que dicen, pero tendréis la sensación que están azuzando al pobre nómada e intentando robar su carga. Podréis comprobar que van armados con cachiporras de madera (**Coco 5**).

Descendiendo la montaña, optaréis por defender al pobre nómada y asaltar a los piratas para conseguir más información sobre el destino del navío desaparecido. Como comprobaréis, dichos piratas lucen el ojo característico de la bandera del clan de Las Sombras. Atacarles por la espalda será una tarea compleja, pero bastante asequible de conseguir (**Fuerza 5**). Intentarán escapar, pero el nómada les hará morder nuevamente el polvo y los inmovilizará. Se puede optar por hacer una emboscada más sigilosa, aprovechando los enseres que llevéis encima (**Maña 6**), aunque las cosas podrían tornarse algo complicadas.

El nómada que habréis rescatado se mostrará tan agradecido que os conducirá hasta su poblado, un campamento formado por yurtas que estará situado a un par de kilómetros del lugar. Podréis preguntarle sobre los piratas, si había tenido constancia antes de la presencia de estos y sobre la isla en sí, pero sus respuestas serán vagas y sin ningún tipo de información importante para vuestra causa (*Para obtener la información, deberéis comprobar vuestra capacidad de relacionaros con un desconocido (Coco).* En el caso que la tirada supere el umbral de 8 o más, las úni-

cas palabras que os comentará serán: “*Alguien del campamento sabe más que yo. Preguntar a Gantulga*”).

✕ CAMPAMENTO DE LOS NÓMADAS

El nómada os llevará hasta la entrada del campamento y os mostrará la tienda dónde podréis encontrar al jefe del poblado. Responde al nombre de Gantulga y lo encontraréis en la yurta situada a la izquierda, respeto la hoguera central. Gantulga os ofrecerá asiento en el interior de su tienda circular, mientras se presentará: “*Soy Gantulga, líder de este asentamiento nómada. Somos Nómadas de la Estepa. Mis antepasados ya moraban aquí cuando las tierras comenzaron a secarse y a perder su tono verde. Decidme, extranjeros, ¿qué os trae por este lugar?*”.

El capitán Quinqué explicará el motivo de vuestra ruta por este rincón de la isla. Gantulga se mostrará dubitativo. Su confianza en vosotros es muy baja y deberéis ganáros el respeto del jefe del poblado. Gantulga se levantará y cruzará la yurta para coger lo que parece un saco de cuero. En su interior, hay un montón de piedras planas, algunas marcadas, otras no. Os ofrecerá jugar contra él. Aceptando el reto, comprobaréis que el juego es bastante más complicado de lo que parece, pero sí mostráis constancia, se mostrará más comunicativo con vosotros (**Coco 4**, *para comprobar que la mecánica del juego es tan sencilla que seréis capaces de ganar al jefe de la tribu en un abrir y cerrar de*



ojos). Gantulga os describirá lo sucedido: ***“Desde hace semanas tengo la sensación que este lugar ya no es un rincón seguro para mi familia ni mis vecinos. Tuul, el mercader que os ha acompañado hasta aquí, me comentó esta mañana que había visto un barco bordeando este pedazo de tierra baldía. Poco después, en el horizonte contemplamos vuestra embarcación. ¡Dos barcos en el mismo día! Además, tengo sospechas que alguien de la tribu está haciendo tratos comerciales con esos forasteros. Ayudadme a localizar al traidor. Necesito poner paz en este pedazo de tierra. Es mi obligación. Visited la yurta de mi hija Naran. Es la tienda que hay aquí al lado, os proporcionará algunas prendas más discretas, así no llamaréis tanto la atención a los demás miembros”.***

Al abandonar la yurta de Gantulga, pondréis dirección a la de Naran, que está a pocos pasos de la de su padre. En la entrada de la tienda, una muchacha joven os dará la bienvenida y os entregará algunas prendas ligeras para que os podáis cambiar. A diferencia de su padre, Naran os hablará con más fluidez, pues parece que está acostumbrada a tratar con forasteros:

“Sed bienvenidos a nuestro poblado. Mi padre es algo recio, pero no temáis, yo estoy acostumbrada a tratar con marineros como vosotros. Las pieles que curtimos de los yaks son un buen reclamo para los mercaderes de la región vecina, de los puertos de La Veranda y de El Coto. Ahora mismo estaba preparando un

fardo para un grupo de marineros que necesitan botas nuevas”. Podréis preguntar a la joven si conoce algo sobre el clan de las Sombras o sobre los piratas que han atacado a Tuul en el sendero de camino al asentamiento (**Coco 3**). Notaréis que Naran os responde de forma vaga, casi buscando cambiar de tema, esquivando daros información relevante. Gantulga llamará a su hija al exterior y os dejará solos durante un breve espacio de tiempo en el interior de la yurta. Es la ocasión perfecta para aprovechar y registrar lo que hay en el interior. Además de la pila de pieles que estaba preparando, veréis algunas herramientas de trabajo y un gran pedazo de tela negra, claramente diferente al resto de contenido de la tienda. Analizándola al detalle, comprobaréis que tiene el mismo grabado que la bandera del clan de las Sombras (**Coco 5**). Justo en ese momento, Naran aparecerá en el interior de la yurta y os pedirá que la abandonéis, pues necesita acabar el pedido para los marineros. Al abandonar la yurta, veréis como Naran no os quita ojo de encima.

Preocupados por la situación, deberéis plantearos avisar a Gantulga del hallazgo en la tienda de su hija, pero una voz os reclamará desde el otro lado. Un chico grande y rudo os pedirá que os aproximéis a su yurta, que queda al frente de la de Gantulga. Accediendo al interior, el joven cerrará rápidamente y os pedirá silencio. Sentándose en el suelo, se presentará: ***“¡Silencio! No le digáis nada a mi padre. El viejo Gantulga no entendería que su ojito***



8 TESOROS

derecho estuviera traicionando a su pueblo. Para él, Naran es la firme heredera del liderazgo de la tribu y enterarse de que esta hace tratos con unos vulgares piratas, le partiría el corazón... y os causaría grandes problemas a vosotros, forasteros. Me llamó Tsolmon y soy el hermano de Naran. Esta mañana descubrí lo que mi hermana está tramando. La vi regresar de la otra costa con ese retal de tela negro. ¡Un barco atracado con bandera negra! ¡Mala señal! Esta isla dejó de ser atractiva, para el resto de habitantes de este océano, hace muchísimos años. ¡Se quiere ir con ellos! Traicionar sus raíces e irse con ellos. Son los que han atacado a dos pastores de nuestra tribu hace pocos días. Reconocería esos harapos a mucha distancia. Debemos impedirlo. Sé que esta noche será el momento en que Naran decida abandonar la aldea, pero no lo podemos consentir. Antes escuché que le confesaba a una de sus amigas que, si esta noche no marchaba, los piratas vendrían a por ella. Si es así, deberemos hacer frente. ¿Estáis conmigo o iréis a contárselo al viejo Gantulga?». Tomada la decisión de ayudar a Tsolmon, pues arriesgarse al enfado del viejo Gantulga os parecerá algo demasiado complicado de resolver, Tsolmon os ofrecerá su yurta para que recuperéis fuerzas.

Llegada la tarde y tras un gran almuerzo en la aldea, Tsolmon os convocará en su yurta nuevamente para formar una estrategia con la finalidad de evitar que su hermana se una al clan de las Sombras. No hay muchas opciones a la vista. La joven

Naran no se dejará convencer y negará rotundamente que sus intenciones sean unirse a un clan pirata (*usando Coco, la insistencia causará problemas con Gantulga, que provocarán vuestra huida y regreso a La Lejanía*). Otra de las opciones será intentar retener a la joven Naran en su yurta y hacer frente al pequeño grupo de piratas que se acercarán por la noche al campamento para recoger a la joven nómada (*Fuerza 5*). La última de las opciones será preparar el campamento para el posible asalto del clan de Las Sombras al caer el sol, creando una serie de trampas en los alrededores del mismo, ayudados por Tsolmon y por Tuul, conocedores de los alrededores de la zona (*Maña 6, para crear trampas lo suficientemente efectivas para no tener que hacer frente a ningún pirata*). La noche caerá en la Punta de la Desolación y esperaréis junto a la hoguera la visita del clan de las Sombras (*o alguna señal de su presencia, como los gritos al caer en las trampas*).

Gantulga aparecerá ante la hoguera y preguntará por lo sucedido. El capitán Quinqué será quien explique lo de su hija Naran, apoyado por Tsolmon y Tuul, que intentaran consolar al líder del campamento nómada. Casi todos los residentes se han reunido alrededor del fuego del campamento, pero desde la yurta de Naran no os llegará nada. Ni ruidos, ni movimientos. Al acercaros a la yurta, vuestras peores predicciones se cumplirán. Naran habrá escapado de su yurta. Podréis comprobar que lo hizo a través de un gran agujero detrás de un fardo de pieles (*Coco 5*), en algún momento del atardecer.



SENDEROS DE AREÑA Y PEÑA

Gantulga estará realmente preocupado y os pedirá vuestra ayuda. Tsolmon y Tuul también se ofrecerán como ayudantes. En mitad de la noche, se oirán pasos que vienen del sendero principal. Cargados con dos grandes toneles, el sobrecargo Barrilete y Venancio de Caspe aparecerán en el campamento nómada y os preguntarán por el clan de Las Sombras. Nuevamente, el líder de la tribu os pedirá vuestra ayuda y os ofrecerá comida, herramientas y ropajes para poder rescatar a su hija Naran. La noche avanza y al calor del fuego, decidiréis si queréis ayudar o no, pero en el campamento nómada, hoy sienten que nuevos amigos se han sumado a su gran familia.

(Esta travesía continua con Los vendedores de humo).

TRAVESÍA ESCRITA POR:

DAVID DÍAZ GRACIA.

MÁS CONTENIDO DE 8 TESOROS

EN:

WWW.DETECTIVEPAPAYA.BLOG

