

8 TESOROS

LOS VENDEDORES DE HUMO

REGIÓN: Las Tierras Inertes

ISLA: La Estepa Desolada

TIPO DE TRAVESÍA: Rescate

TRIPULACIÓN: 4 grumetes

OBJETIVO DE LA TRAVESÍA:

rescatar a Naran antes que huya con el clan de Las Sombras.

PUNTOS DE AVENTURA:

- Infiltrarse entre los marineros del clan (Maña 5)
- Acceder a la cubierta del barco (Fuerza 4)
- Crear el caos en la cubierta (Maña 4)
- Derrotar al contramaestre Fez (Fuerza 5)
- Huir de “El Cruzado de la Noche” (Fuerza 4 / Maña 6)

RECOMPENSAS: un Parche de cuero básico (sin bonificación), un Sombrero de ala ancha, para protegeros del sol (sin bonificación) y unos Colmillos de Serpiente de Arena (protegen de un Mal Rato, una vez por travesía, en la región de Las Tierras Inertes)

✕ TRAVESÍA:

(Esta travesía es la continuación de Senderos de arena y pena).

Naran había desaparecido sin dejar rastro al caer el sol en la Punta de la Desolación. El jefe de la tribu de los Nómadas, Gan-

tulga os convocará a todos alrededor del fuego. Junto a él, Tuul el mercader y Tsolmon, el hijo de Gantulga. El capitán Quinqué aprovechará la reunión para explicar los motivos que han llevado a Naran a huir de la aldea. ***“Honorable Gantulga, su hija abandonó esta idea con la idea de***



LOS VENDEDORES DE HUMO

convertirse en una pirata y poder navegar libremente por las aguas de la Gran Dama Azul, pero desgraciadamente la compañía que ha escogido para dicho viaje no ha resultado ser la más acertada. Desde hace algunas jornadas, venimos persiguiendo a un barco fugitivo, El Cruzado de la Noche. La antigua capitana del clan, la temible capitana Sombra, fue atrapada en el puerto de La Veranda. Ahora, desconocemos quién está capitaneando dicho clan, pero sus piratas siguen activos, tal como hemos comprobado esta mañana. Queremos ayudarle a recuperar a su hija.” Gantulga os ofrecerá todo lo que tenga en su mano para poder llevar a cabo el rescate. Tuul y Tsolmon se ofrecerán a acompañaros, junto a los miembros de la tripulación de La Lejanía. Quinqué, Barrilete, Astilla, Mesana y Venancio os acompañarán hasta la Costa del Yermo, lugar donde se sospecha que la joven Naran se reencontrará con el clan de Las Sombras. Bajo una noche estrellada y con el contraste de las bajas temperaturas, emprenderéis el viaje, siguiendo los pasos de los dos nómadas que os acompañan.

Una vez llegados a la Costa del Yermo, podréis echar un vistazo hacia la zona donde se encuentra “El Cruzado de la Noche” (**Coco 4**) para comprobar que, entre los piratas del clan de Las Sombras, también hay algunos miembros del campamento de los Nómadas de la Estepa. Tsolmon y Tuul reconocerán a algunos de ellos y también a Naran, que está cargando con varios fardos de pieles. Descubrir lo que

están tramando será vuestro próximo objetivo. Con las prendas de ropa que os ofrecieron en el campamento, podréis intentar infiltraros entre los nómadas y descubrir qué están tramando (**Maña 5**). Parece que la nueva capitania del clan se está estableciendo en una nueva base cerca de la Isla del Tuerto, en la región de Las Islas Saladas. También comprobaréis que hay varias cajas de madera repartidas por la arena de la playa, que podrían contener mercancías interesantes (**Coco 4** para examinar las cajas. En su interior, una gran cantidad de comida y algunas armas). Al superar la tirada, un grupo de dos miembros del clan de Las Sombras se acercarán hasta las cajas y se pondrán a hablar sobre los planes futuros del clan, entre los que se rumorea tomar el control de la región de Las Islas Saladas y asaltar la isla de El Polvorín (**Coco 6**, para obtener toda esta información).

Cuando la mayoría de provisiones ya están cargadas en la cubierta del barco, veréis como muchos de los nómadas comienzan a embarcar, entre ellos, Naran. La pasarela de acceso al barco está custodiada por dos guardias, armados y con cara de pocos amigos. Deberéis buscar la manera de acceder a la cubierta. Siendo un grupo tan grande, no debería resultaros complicado incapacitar a los guardias (**Fuerza 4**), aunque también podréis sabotear el barco, provocando alguna vía de agua, usando un objeto adecuado para cortar o astillar la madera (**Maña 6**, en caso de no tener el objeto adecuado, **Maña 9**). Negociar con los guardias no es una opción sencilla, pues



8 TESOROS

no reconocerán vuestras caras y sospecharán de la insistencia al subir en el barco, cosa que podría complicar las cosas (**Coco 8**).

Una vez superada la complicación para acceder a “El Cruzado de la Noche”, podréis avanzar en el rescate de Naran. La cubierta del navío está llena de gente y mercancía para almacenar. En la arena, todavía se ven algunos materiales por cargar. Echando un vistazo rápido (**Coco 4**), podréis ver que la persona al cargo, es un chico de melena castaña y un afilado bigote. Es el contraмаestre Fez, actual mano derecha de la nueva capitania al cargo y que estará gestionando la recepción de las mercancías negociadas con Naran. La hermana de Tsolmon estará hablando con él y comprobando las cantidades de mercancías acordadas. Quedarse en mitad de la cubierta no será una buena opción y, por tanto, podréis buscar refugio entre los barriles de las mercancías (**Maña 5**).

Hay demasiada gente para intentar rescatar a Naran y llevarla de regreso al campamento junto a Gantulga. Tsolmon, su hermano, os ofrecerá un zurrón lleno de serpientes. *“Nuestro pueblo está acostumbrado a vivir entre serpientes y otros reptiles. No sé si estos marineros, lo estarán. Quizás sepáis encontrar un buen uso”*. La primera idea que se os vendrá a la cabeza es utilizarlas para crear el caos sobre la cubierta, soltándolas en mitad de la cubierta (**Fuerza 5**, para hacerlo con total discreción y sin ser detectado) o aprovechar la presencia de mercancías en la cubierta,

para ocultar las serpientes en el interior de los barriles (**Maña 4**). Los miembros del clan de Las Sombras acudirán a los barriles para coger algo para paliar el hambre y se toparán con las serpientes, que comenzarán a correr por la cubierta, sucumbiendo el caos entre la tripulación.

El contraмаestre Fez se temerá que esto es un sabotaje cometido por los nómadas que se han sumado a la expedición gracias a la intervención de Naran y se abalanzará sobre la muchacha para pedirle explicaciones. Al ver a su hermana en peligro, Tsolmon llamará la atención del contraмаestre Fez. *“¡Oiga! ¡Suelta a mi hermana!”*. El contraмаestre reaccionará al grito del nómada, mostrando el filo de su espada y amenazará a la nómada. La situación se complicará ante la presencia de las serpientes en la cubierta del barco. Acabar con el contraмаestre no será tarea rápida. Podréis aprovechar el caos en la cubierta para crear una distracción arrojando algún pequeño objeto que tengáis al alcance (**Maña 6**), esto hará que el contraмаestre baje la guardia y podréis embestirle con todas vuestras energías (**Fuerza 5**). Una vez en el suelo de la cubierta, podréis inmovilizarle siempre que dispongáis de alguna cuerda o algún trozo de tejido lo suficientemente largo para realizar un buen nudo marino (**Maña 5**).

Con Naran a salvo, podréis explicarle el pasado del clan de Las Sombras y que las intenciones del clan pirata y que solo buscaban el beneficio a costa de venderles humo y mentirles con promesas que no se van a cumplir. Vuestra mayor preocupación será regresar a tierra firme y la única



LOS VENDEDORES DE HUMO

manera que encontraréis será utilizando una de las barcas amarradas al barco. La tripulación de El Cruzado de la Noche se estará recuperando de la distracción de las serpientes y no tardarán mucho en liberar al contramaestre Fez. La barca estará amarrada al barco y deberéis liberarla para poder regresar a la Costa del Yermo, pero los nudos son de gran calidad. Solo tendréis dos opciones: o usar algo cortante que pueda destrozar los nudos (**Fuerza 4**) o intentar deshacer los nudos a mano, uno a uno (**Maña 6**). Tras liberar la barca, remaréis con todas vuestras fuerzas, en mitad de la noche y con el cielo estrellado como compañía hasta la arena de la Costa del Yermo. El Cruzado de la Noche se perderá en la infinidad de la noche. ¿Qué ocurrirá con el resto de nómadas que se unieron gracias al convencimiento de Naran? Eso no lo podéis saber ahora. Naran, más tranquila, hablará con vosotros. *“No entendí cuál era la necesidad de evitar que me fuera con los piratas hasta que el barco zarpó. Tanta gente sobre una cubierta tan pequeña. El contramaestre Fez siempre se mostró cordial conmigo, pero cuando vino y me amenazó con su espada, sentí que me habían engañado. Me sabe mal por nuestros amigos que se han quedado en el barco. Sé que se dirigen al sur, a la zona de Las Islas Saladas, pero no sé concretamente el lugar. Me gustaría poner a salvo a mis allegados, pues si les pasase algo, no me lo perdonaría. Gracias capitán. Gracias compañía. Espero que mi padre comprenda que yo fui engañada, pero la vida aquí no es fácil y quería ver mundo”*.

Al amanecer, de regreso en el campamento de los Nómadas de los Estepas, Gantulga se abrazará a su hija. No estará enfadado ni disgustado. Simplemente, repetirá la misma frase, una y otra vez. *“No lo vuelvas a hacer, pequeña Naran”*. Gantulga estará muy agradecido por el esfuerzo realizado y os recompensará con algunos presentes de cuero y un amuleto especial, para que recordéis al pueblo nómada de La Estepa Desolada. Ante los últimos brillos del fuego del campamento, Gantulga se despedirá con Naran a su lado. Tuul y Tsolmon os acompañarán hasta La Lejanía y se ofrecerán a acompañaros para rescatar a sus compañeros y compañeras nómadas. Será la decisión de los integrantes de la Tripulación, la que condicionará vuestra próxima travesía: perseguir y encontrar el barco del clan de Las Sombras o seguir buscando fortuna para seguir creciendo vuestra reputación como miembros de la Compañía del Pez Globo. En vuestras manos está el rumbo de vuestra próxima aventura en la Gran Dama Azul.

TRAVESÍA ESCRITA POR:

DAVID DÍAZ GRACIA.

MÁS CONTENIDO DE 8 TESOROS

EN:

WWW.DETECTIVEPAPAYA.BLOG

