

## El monolito en el hielo

Una aventura de Francesc Montserrat

### **Introducción**

Una aventura de terror para OCYO, ambientada en una estación climatológica en Alaska.

Los personajes deberán crearse teniendo en cuenta un trasfondo científico. Arqueólogos, climatólogos, antropólogos, geógrafos e incluso geólogos serán de lo más apropiados como personajes. Todo lo que saben es que han encontrado restos arqueológicos de gran antigüedad, y precisan un equipo con urgencia, antes que llegue el invierno y no se pueda trabajar en la zona.

La base se halla en las montañas Revelation, en el oeste de Alaska, una zona conocida por su constante mal tiempo y su dificultad de acceso. En condiciones normales alberga a un equipo científico de cuatro personas, las cuales no pasan nunca más de un mes en la base, pero tiene sitio para hasta quince personas. El acceso solo es viable con helicóptero, puesto que no hay espacio suficiente para una pista, ni hay ninguna carretera en unos 200 kilómetros a la redonda.

### **La llegada a la base.**

Apretados en un helicóptero de cinco plazas, los personajes tendrán algo más de tres horas para conversar desde su salida del helipuerto de Anchorage. A todos y cada uno se les ha reclutado como refuerzo para una misión especial fuera de las tareas rutinarias de la base, dirigida por el doctor Samuel Henderson, del departamento de antropología de la universidad de Boston, y que ha llegado al lugar una semana antes.

Al llegar a la base el tiempo es infernal, y el piloto a duras penas podrá posar el helicóptero, todos los personajes deberán pasar una tirada de cuerpo o recibirán un punto de daño debido al intenso zarandeo y al impacto del aparato contra el pequeño helipuerto.

Una vez ha aterrizado, el piloto les gritará a los personajes que se muevan, para hacerse oír por encima del intenso vendaval, y les señalará una construcción apenas visible entre la nieve que lleva el viento. Al llegar a la construcción, de inmediato se abrirá la puerta para que puedan entrar.

El comité de recepción está formado únicamente por Albert Collins, que es el meteorólogo especialista en la toma de datos de los instrumentos de observación. Collins se presentará sin mucha ceremonia y les comentará que entren hasta el comedor, que es el punto más cálido, dicho esto, se calará bien la capucha del anorak que lleva y saldrá a ayudar a asegurar el helicóptero.

Cuando todo el mundo esté dentro del comedor, el doctor Henderson les dará la bienvenida cordialmente y les presentará al resto de personal: Veronica Palmer, bióloga, Thor Johansson, climatólogo, y Vincent Sokolowski, cartógrafo. Todos ellos forman parte de la dotación de la base, y colaborarán con ellos mientras dure su trabajo, pero no se moverán de la base.

Como es tarde y el tiempo parece empeorar, después de una frugal cena todo el personal se retirará a dormir a sus habitaciones privadas. El dormitorio de los personajes consta de tres habitaciones con dos camas en litera en cada una de ellas, una mesa plegable adosada a la pared, una silla metálica y un armario para guardar sus pertenencias.

### **El monolito.**

Aun no habrá despuntado el día cuando el doctor Henderson en persona despertará a los personajes, haciendo hincapié en que hay que aprovechar el buen tiempo.

Si aguzan el oído se darán cuenta que las paredes ya no crujen por efecto del viento, y que hay una frenética actividad por toda la base.

Aproximadamente en una hora, Collins estará detallando la previsión meteorológica a Henderson, quien manosea nerviosamente unos planos. Cuando termine esta conversación, Henderson, visiblemente ilusionado comentará en voz alta: “Esplendido, el sol acaba de salir y no se pone hasta las 17:26, esto nos da 9 horas para trabajar hoy, y más con el buen tiempo previsto para todo el día”.

Acto seguido, azuzará a los personajes para que se equipen para salir en diez minutos. Pues hay un par de horas de camino hasta el lugar de la excavación.

Durante la ruta hacia la excavación los personajes se encontrarán con un sendero, que si bien es transitable, resulta traicionero debido al hielo que lo cubre. Todos los personajes van encordados unos a otros y con crampones para poder desplazarse con mayor seguridad. Para poder llegar sin contratiempos será necesario que cada personaje pase dos tiradas de atléticas y una de vigor a nivel 4. El fallo en cualquiera de estas tiradas implica un punto de daño debido a golpes y contusiones y el master debería indicar que por poco no se han precipitado barranco abajo, muriendo aplastados contra el fondo. Es importante, que pese al sol, y la ausencia de viento, exista una sensación de intenso peligro acerca del entorno.

Hacia las ocho de la mañana, la expedición llegará a un ensanchamiento del sendero, cualquiera que pase una tirada de percepción de dificultad 6, podrá distinguir debajo del hielo, una calzada de piedra muy deteriorada. Si se comunica el hallazgo a Henderson, este prorrumpirá en un ataque de júbilo, gritando alegremente que es infinitamente mejor de lo que le habían contado.

Media hora más tarde, y tras haber fotografiado adecuadamente el descubrimiento, llegarán a un ensanchamiento que marca el final del sendero, y frente a ellos, una pared de hielo perfectamente vertical indica un descorazonador final del camino.

Serán necesarias tiradas de percepción de dificultad 5 para darse cuenta, que tras el hielo, hay una pieza rectangular de color oscuro, demasiado regular para formar parte de la montaña de forma natural. Tras esto, Henderson ordenará a los personajes que empiecen a cortar el hielo a nivel del suelo, para poder acceder al descubrimiento. Cortar el hielo necesario para poder acabar el trabajo picando con los piolets, llevará unas dos horas de arduo trabajo. Cualquiera que lleve a cabo esto, podrá ver como la superficie del monolito está cubierta de un tipo de escritura similar al cuneiforme, pero que ninguno de ellos podrá interpretar.

Una vez terminado el agujero, el profesor Henderson mandará a todos los personajes a hacer una batida de los alrededores en busca de más restos. Mientras el, completamente solo empezará a fotografiar y tomar notas del monolito, mientras murmura datos técnicos en voz muy baja.

### **Empiezan los problemas.**

Mientras Henderson se encuentra ensimismado en su trabajo, los personajes podrán notar cómo se levanta algo de viento, y nubes negras se acercan desde el horizonte. Si tienen el suficiente sentido común como para ponerse en marcha de inmediato, llegarán a la base sin problemas. En caso contrario, el tiempo empeorará hasta tal punto, que volver a la base les costará el doble de tiempo y 1d6 puntos de daño por congelación a cada uno. Si alguno de los personajes recibe 6 puntos de daño, deberá ser atendido en un hospital en menos de cinco días, o la gangrena fruto de la congelación acabará por matarle.

Una vez en la base, Henderson reprenderá severamente a Collins por su “descuidada predicción meteorológica”, llegando a insultarle, para luego encerrarse en su habitación privada.

Collins pasará buena parte del resto del día revisando lecturas de aparatos, predicciones, cambios de temperatura y otros datos, para finalmente no encontrar sentido al repentino cambio de tiempo y a la violenta tormenta que se ha desatado sobre las Revelation en un lapso tan breve. Mientras el resto del equipo se va a dormir, Collins seguirá en su sitio, haciendo comentarios de incredulidad cada cierto tiempo.

A la mañana siguiente, despertados por el intenso frío, encontrarán la puerta del edificio abierta. Aparentemente Collins ha salido al exterior durante la noche, y lo que es más alarmante, sin nada de abrigo ni equipo adecuado. El shock será completo entre sus compañeros, que confirmarán que era un hombre muy equilibrado, incapaz de semejante locura, y que como ellos había pasado un severo control de pruebas psicológicas antes de ser asignado a este puesto. Si alguno de los personajes se quedó despierto en compañía de Collins, lo único que podrá decir es que este se levantó sin más, se dirigió a la puerta, la abrió y salió corriendo hacia la oscuridad.

Si nadie lo propone, Johansson sugerirá montar patrullas de búsqueda, quizá hace poco que salió y puedan encontrarlo con vida. La propuesta es montar equipos de dos

personas y llevarse los equipos de radio portátil. De este modo, Moss podría acudir con el helicóptero donde fuera necesario. Henderson se negará a salir por semejante loco, puntualizando que el tiempo no mejora y que en vez de uno solo se podría acabar con varios muertos. Hagan lo que hagan los personajes, Johansson, Palmer y Sokolowski saldrán en busca de su desaparecido compañero.

Si los personajes se unen o montan grupos de búsqueda propios, aun con planos, GPS y otro material de orientación, el terreno es altamente peligroso, así que cada hora deberán pasar tiradas de supervivencia y vigor de dificultad 4. Fallar una tirada de supervivencia implica perderse, y perder al menos una hora antes de poder realizar una tirada de supervivencia de dificultad 5 para encontrar el camino. Fallar una tirada de vigor implica un punto de daño temporal. Asimismo, el master es libre de imponerles tiradas de la dificultad que crea oportuna de atléticas por lo abrupto del paisaje.

### **La cosa en la nieve**

Llegados a este punto, cuando todavía queden dos horas de luz, se recibirá una comunicación de radio del equipo de Palmer y Sokolowski (Johansson, estará o bien con los personajes o bien explorando en solitario), el mensaje es abierto en todas las frecuencias y será oído tanto en la base, como por cualquier equipo con receptor. Se oirá a la angustiada diciendo lo siguiente:

*“Ha salido de la nieve, de debajo de la nieve, esa cosa estaba ahí esperándonos, sabía que veníamos, nos esperaba, quería atraparnos, QUIERE atraparnos ¡oh dios, oh dios! ALBEEEEEEEEEEEEERT”*

Seguido de un crujido de estática nada tranquilizador. A partir de aquí, los personajes están solos. En la base nadie contesta a las llamadas de radio, y cualquier otro equipo será inalcanzable por esta vía.

Si los personajes vuelven a la base, encontrarán la puerta abierta y a Moss tendido bocabajo en un charco congelado de su propia sangre. Un examen rápido revelara que le apuñalaron por la espalda repetidas veces con un cuchillo de la cocina de la base. Henderson no está en ningún lugar de la base y el helicóptero ha sido sabotado y no puede ser reparado con las herramientas que hay. Si intentan usar el equipo de radio de largo alcance o el teléfono vía satélite de la base, descubrirán que han corrido la misma suerte.

A partir de aquí, pueden optar por varias vías de acción:

Opción 1: Intentar huir de las montañas por sus propios medios. Altamente letal y poco recomendable. Si lo intentan, deberán pasar a diario tiradas de Supervivencia de dificultad 6 y de vigor de dificultad 8. Fallar las tiradas de supervivencia implica una pérdida de un día entero. Fallar una tirada de vigor implica un punto de daño por congelación que no se curará hasta que estén en un lugar cálido y seguro.

Opción 2: Quedarse donde están y hacerse fuertes en la base a la espera de ayuda. Si se quedan en la base, una tormenta de fuerza inusitada la golpeará durante un par de días. La noche del tercero, las criaturas que habían sido Collins, Palmer y Sokolowski atacarán el edificio para intentar matarlos (ver características de estas criaturas en el *dramatis personae*) Si Johansson había ido por libre, también formará parte de este grupo, así como Moss si su cadáver estaba en el exterior. Si sobreviven al ataque, por la mañana el tiempo seguirá extraño, y una terrorífica risotada reverberará en las montañas, cualquiera que salga al exterior podrá ver en la lejanía una figura que recuerda a Henderson, que se aleja a gran velocidad de allí, como transportada por el viento. Y sabrán que algo antiguo y malvado esta de nuevo suelto en nuestro mundo.

Opción 3: Ir al lugar de la excavación. Esta es de las tres la única opción para detener lo que está sucediendo. Henderson ha sido poseído por una entidad que mora en el monolito, que lo está consumiendo lentamente. Según vayan acercándose al lugar, con una tirada de percepción de dificultad 5, podrán oír el grito agónico de Johansson, abatido por los que fueran sus compañeros. En cuanto lleguen a la explanada, podrán ver la figura de Henderson arrodillada frente al monolito, dentro del pasillo excavado en el hielo y a las criaturas que fueron Collins, Palmer y Sokolowski golpeando brutalmente el cadáver de Johansson.

En cuanto los personajes revelen su presencia, el que fuera Henderson, con una voz profunda y malvada, con un vago resto de la que fuera su voz, ordenará que los maten. Si los personajes vencen a las criaturas y se aproximan al Henderson, sufrirán un punto de daño por congelación por cada turno que pasen a menos de cinco metros de él (el master debería advertirles del intenso frío que emana de su figura). Si en diez turnos desde que llegan no consiguen apartar a Henderson del monolito o matarlo, la entidad que moraba en él, se apoderará de la forma física de Henderson de forma permanente, y con una sonrisa sardónica y una carcajada saldrá volando del lugar, mientras se desata la tormenta más grande que hayan visto nunca los personajes. Si intentan volver a la base, morirán sin remedio, pero si se acurrucan junto al ya inerte monolito, en el pasillo de hielo que hay ellos mismos hicieron, podrán sobrevivir. Para ello tienen que pasar una tirada de vigor cada quince minutos durante dos horas, momento en el cual la tormenta amainará. Fallar una tirada de vigor implica un punto de daño por congelación. Después de esto, obviamente, aún deberían volver a la base. Si por el contrario consiguen apartar a Henderson, este morirá con una mirada de gratitud en los ojos, y nada de esto sucederá. El mismo resultado obtendrán si le matan con cualquier arma de que dispongan.

### **Recompensas**

Por sobrevivir, 1 punto de experiencia.

Por salvar al mundo de una entidad antigua y malvada encerrada en un monolito, 2 puntos de experiencia.

Por interpretación o como premio a una buena partida, a discreción del master, 1 punto de experiencia.

**Dramatis Personae**

Doctor Samuel Henderson, antropólogo

Un hombre sobre 1,75 m de estatura y unos 85 Kg. de peso, con una incipiente calva, siempre bien afeitado y con unas gafas redondas de cristales gruesos. Aparenta ser mayor de los 50 años que tiene.

Cuerpo d6, atléticas 2, vigor 2

Mente d10, burocracia 2, idiomas 5, leer/escribir 5, tecnología 2, Antropología 6, Arqueología 6, Historia 6

Espíritu d8, percepción 3, psicología 2, voluntad 4

Miles Moss, Piloto

Nativo de Anchorage, esta acostumbrado al mal tiempo de Alaska y es el piloto habitual de la zona para desplazarse a terreno abrupto. Viste una camisa de estampado hawaiano bajo sus ropas de abrigo. Un tipo de 1,90 m de altura y pasados de largo los 100 Kg. de peso, fofo y poco amigo del ejercicio físico.

Cuerpo d8, atléticas 2, armas de proyectil 2, vigor 3

Mente d10, idiomas 2, navegación 3, pilotar 5, tecnología 4

Espíritu d6, iniciativa 2, percepción 2

Albert Collins, meteorólogo

Un hombre de 36 años, 1,80 m y 70 Kg., le gusta la música country y lleva el pelo largo suelto. No se afeita a menudo pero tampoco luce barba.

Cuerpo d8, atléticas 2

Mente d10, idiomas 3, tecnología 4, Meteorología 4

Espíritu d6, iniciativa 2, percepción 2, voluntad 2

Veronica Palmer, bióloga

Una mujer rechoncha y bajita, tremendamente vivaz y muy activa, hace poco que ha terminado sus estudios y este es su primer trabajo serio sobre la vida microbiana en climas subárticos.

Cuerpo d6, atléticas 2

Mente d10, idiomas 3, tecnología 2, biología 4

Espíritu d8, iniciativa 2, percepción 2, psicología 2

Thor Johansson, climatólogo

Un impresionante espécimen nórdico, nativo de la ciudad de Bergen, su estatura y su volumen le convierten en una presencia intimidatorio (1,98 m y 130 Kg.). Sus 40 años no le han restado un ápice de vigor. Añadiendo a esto su excelente estado de forma física y que es un experto escalador, se trata del miembro mas preparado de toda la base.

Cuerpo d10, atléticas 4, pelea 2, vigor 4

Mente d8, idiomas 3, supervivencia 4, tecnología 4, Meteorología 2, Climatología 4

Espíritu d6, iniciativa 2, percepción 3, voluntad 2

Vincent Sokolowski, cartógrafo

Tímido y callado, odia el frío, pero le gusta su trabajo. Su aspecto de empollón, unido a su enclenque físico, hacen que más de uno se pregunte como consigue llevar a cabo su trabajo sobre el terreno. Se siente intimidado por el entusiasmo de Palmer, asó como por la imponente presencia de Johansson y tampoco se fía demasiado de Collins. Aún así es un excelente trabajador y todos lo consideran un buen compañero, aunque un poco callado.

Cuerpo d6, atléticas 2

Mente d8, idiomas 3, navegación 2, tecnología 3, geografía 4, geología 2, cartografía 4

Espíritu d10, percepción 2, psicología 4

Criaturas de la nieve

Estas criaturas tendrán las mismas estadísticas que la persona que fueran originalmente, de forma adicional, contarán con una protección de 2d6 de tipo antiguo y sus ataques físicos causan 1d6 de daño normal.

Equipo específico para la excavación

Dos sierras mecánicas para cortar hielo

Crampones

Piolets

Ropa de abrigo impermeable

Cámaras de fotos digitales

Cuerda de escalada

Un fusil de caza y una caja de cartuchos (una unidad, no uno para cada personaje).

...y lo que el master estime necesario o algún personaje tenga el sentido común de pedir.