



Relatos

366

140

LA CONQUISTA DE LA COLINA DE LA NIEBLA

PARA JUGAR NECESITARÁS UN DADO DE SEIS CARAS O EN SU DEFECTO SEIS MONEDAS QUE PODRAS LANZAR. LOS ACIERTOS SERÁN LAS CARAS

Eres un peleado coronel escocés. Nacido de familia humilde tu ira ha sido siempre temida por tus enemigos y admirada y respetada por tus pocos amigos. Tu carácter rocoso siempre ha sido puesto de manifiesto en los numerosos informes sobre tus misiones.

Los tiempos han ido cambiando, pero tú no lo has hecho. Los periodistas te odian pero tus superiores te consideran imprescindible por tu capacidad para resolver sus problemas y limpiar lo que no gusta.

Ésta mañana te han puesto sobre la mesa un caso que te ha llamado la atención. De entre los cinco montones de papeles que tenías lo has agarrado sin dudar. Ya estás cansado de silenciar a jóvenes chicas embarazadas. No te gusta acompañar a familias enteras a un final de dudoso honor entre tierra y piedra.

“Su misión es detectar y exterminar la anomalía que está causando una extraña niebla en las Harrows. Si es posible obtenga información, pero no pierda demasiado tiempo” reza el informe.

Los Harrows son antiguas colonias de indios en territorio americano. La historia dice que aquellos navajos se fueron por su propia voluntad convencidos por el hombre blanco, pero tú sabes bien que aquellos indios fueron asesinados sin piedad.

Tus superiores te han dejado 30 soldados para una rápida y sigilosa incursión en los Harrows.

Tu contador de miedo -situado en la hoja anterior del relato- empieza en 0.

MIEDO: 0

SOLDADOS: 30

INICIO

Si tu contador de miedo es igual o superior a 5 ponlo de nuevo a 0 y pasa a HUYE

Tira 1D6

Si obtienes de 1 a 3 pasa a TUMBA. Si obtienes de 4 a 6 pasa a NIEBLA

HUYE

Uno de tus soldados huye despavorido y rápidamente se pierde entre la extraña niebla. Escuchas sus gritos mientras sigues caminando entre la niebla.

Tacha TRES de los soldados de la primera hoja de este relato

Vuelve a INICIO

TUMBA

Entre la bruma uno de tus hombres ve algo a lo lejos. Tu chico tiene buena vista, pues al acercarte tocas una fría y húmeda lápida gris.

Sin embargo en ella no hay grabado nombre alguno. Los chicos comienzan a ponerse nerviosos. El frío húmedo y la espesa niebla hace crecer en ellos la incertidumbre y la duda. A uno de tus gritos tus soldados se muestran firmes y enérgicos de nuevo, evitando el miedo.

Tira 1D6

Si lanzando un dado de seis obtienes entre 1 y 4 pasa a CAVA

Si lanzando un dado de seis obtienes 6 pasa a FINAL

Si lanzando un dado de seis obtienes 5 pasa a ESCRIBE

ESCRIBE

Varios de tus soldados se acercan a la fría tumba. El nerviosismo y la falta de órdenes hacen que los chicos toquen la tumba.

En la tumba algunos nombres comienzan a ser esculpidos. Un invisible cincel parece golpear fuertemente la piedra escupiendo pequeños guijarros de piedra.

El nombre de tus muchachos está grabado en la lápida.

De la húmeda y brumosa tierra aparecen dos esqueléticas manos. Una histérica risa te congela el alma. Las dos manos agarran a tus soldados con tal fuerza que éstos desaparecen en la tierra.

Tacha DOS de los soldados de la hoja anterior

Vuelve a INICIO

CAVA

Con un nudo en el estómago intentas disimular el miedo que te atenaza para evitar que tus obedientes chicos lo noten.

Sin saber bien qué hacer elevas la voz para que los muchachos te escuchen.

“Es una broma. Una maldita broma” exclamas. “No hemos venido aquí a que nos tomen el pelo señoritas” bramas.

“Coged los picos y las palas del equipo. Quiero ver quién ha pertrechado esto” ordenas.

La mirada de tus muchachos es de un miedo contenido. Eleva en 1 el marcador de miedo.

Palada a palada los muchachos remueven la tierra húmeda y blanda sin mucho esfuerzo. De repente un pico provoca un golpe seco.

ii Cloc !!

“Qué ha sido eso” murmuras.

Mientras refunfuñas un montón de carne podrida y huesos agarran todos los muchachos que cavaban.

Elimina 1D6 soldados

Vuelve a INICIO

NIEBLA

El camino es largo. Siempre es igual. La niebla lo ha devorado por entero. Ni tú ni tus chicos veis dos palmos más allá. La humedad de la niebla os mantiene alerta y...asustados, i muy asustados !

Eleva el marcador de miedo 2 unidades.

Vuelve a INICIO

FINAL

Tras una larga caminata ascendente en la que la fatiga comienza a hacerse presente en vuestra expedición uno de tus chicos comienza a gritar.

ii Allá, a lo lejos !! ii Acaba éste infierno !! señor. ii Viviremos para contarlo !! gritan tus muchachos mientras aprietan el paso.

En lo más interno de tu agrietado corazón te alegras. Una débil lágrima te recorre el rostro. Tus chicos no se dan cuenta, pues la humedad de la niebla tapa tus emociones.

¿ Cuántos soldados has perdido ? ¿ Cuántos te quedan ?