



SINOPSIS

Diciembre de 1819. Eres el segundo de a bordo del navío español San Telmo. Lleváis meses atrapados en la isla de Livingstone, en la Antártida, después de que vuestro barco perdiese de vista al resto de la escuadra en su intento de doblar el cabo de Hornos. El capitán y casi todos los tripulantes han muerto en esta tierra inhóspita. Hace pocos días, uno de tus hombres encontró los restos de un extraño barco de donde obtuvo objetos valiosos. Desde entonces la tripulación asegura que hay alguien que os vigila más allá de las luces del campamento.

PERSONAJES SECUNDARIOS

- **Emilio Vázquez Rompemuelas**, el contraмаestre. Es el siguiente en el escalafón. Te lleva siempre la contraria. Cuenta con el apoyo de la tripulación. Lees la rebelión en sus ojos enfermizos.
- **Antonio Cardona**, el cirujano. Es tu persona de confianza. Está haciendo lo imposible por curar a los enfermos, pero está frustrado. Guarda una reserva de láudano como un tesoro, porque es un adicto.
- **Sargento Hoyos**, está al frente de la soldadesca. Lo soluciona todo con la violencia. Es el encargado de buscar algo de caza. Casi siempre regresa con las manos vacías, pero tiene buen aspecto.
- **María Expósito**, la mujer del capitán. Viajaba hasta Valparaíso. Casi todos los hombres la respetan, pero siempre va armada con una pistola. Estudia las cartas náuticas buscando una salida.

- **La tripulación**, hombres desnutridos, enfermos y desesperados. Diezmados, son una quinta parte de los que zarparon de Cádiz. El frío está acabando con ellos. Es difícil liderarlos. Tienen miedo.

PISTAS E INDICIOS

- Un viejo medallón con una runa.
- Dos cuervos sobrevuelan el campamento. No deberían de estar aquí.
- Restos de un barco, con un máscaron con forma de dragón.
- Huellas de enormes pies descalzos en la nieve.
- Un hacha enterrada en el suelo. Asoma su mango.
- Un guerrero vestido con armadura de pieles aparece congelado.
- Voces en la oscuridad en un idioma del norte de Europa.
- Un círculo de túmulos y piedras rúnicas.

OBSTÁCULOS DE ENTORNO

- Se acaban las provisiones.
- La niebla lo cubre todo.
- Se hunde el último bote.
- La temperatura baja aún más.
- No hay madera para el fuego.
- Pingüinos blancos enormes.
- La pólvora está inservible.
- El hielo se quiebra,

OBSTÁCULOS DE PERSONAJE

- Un personaje quiere el mando.
- Un personaje te ataca.
- Un personaje te roba la comida.
- Un personaje te reta en público.
- Un personaje te retiene.
- Un personaje te utiliza.
- Un personaje te acorrala.
- Un personaje te seduce.

TABLA DE TENSIÓN

Primera Dama Gris revelada

Uno de tus hombres ha desaparecido durante la noche y solo se han oído sus gritos. Al amanecer es descubierto desmembrado y con heridas de arma blanca pesada en su cuerpo.

Segunda Dama Gris revelada

La tripulación ha visto figuras gigantes surgir de la oscuridad y arrastrar a varios hombres más allá de la niebla. Iban armados con grandes hachas y escudos redondos. Hablaban un extraño idioma. Lo único que entiendes es la palabra Jul.

Tercera Dama Gris revelada

Los gigantes de la noche os rodean. Son espectros enfundados en lo que en un tiempo fueron cuerpos humanos. Murieron por el frío, y buscan un último combate para ganarse el paraíso. No pararán hasta conseguirlo.

TABLA DE ESPÍRITU - EPÍLOGO

Si quedan dos contadores de Espíritu o más, tras sobrevivir de forma milagrosa al ataque de los gigantes, reparáis un bote y os hacéis a la mar. Días después sois encontrados por un barco portugués. Nadie cree tu historia, pero al menos puedes contarla por tu propia voz.

Si queda un contador, escapas como puedes. Atrás queda la matanza. Eres el único superviviente de la tripulación del San Telmo. Pasarás el resto de los días pensando en tus errores y vigilando las sombras que rodean tu refugio en el hielo. Encontrarán tus restos un siglo después.

Si no queda ningún contador, la huida es imposible. Un gigante te atrapa. Te lanza una espada para que te defiendas, pero estás cansado y enfermo, no eres rival para él. Acaba contigo para ganarse el paraíso. Te sumes en las sombras. Quizás puedas descansar.