

EL NOVENO PASAJERO

Esta aventura está inspirada en el hundimiento de la goleta l'm Alone en 1929 frente a la costa de Méjico por un buque de la guardia costera de los estados unidos cuando huía llevando contrabando de ron.

HECHOS HISTÓRICOS

El l'm Alone fue un barco canadiense utilizado como traficante de ron durante la Prohibición en los Estados Unidos que durante seis años había transportado alcohol de contrabando. Estaba comandado por el capitán Jack Randell, un veterano condecorado de la guerra de los bóers y que más tarde había hundido dos barcos frente a las costas de Noruega que transportaban mercancías de guerra al ejército alemán durante la Primera Guerra Mundial.

Fue interceptado en el Golfo de México frente a la costa de Luisiana por **USCGC Wolcott** el 22 de marzo de 1929, cuando la goleta regresaba de Belice con licor.

La tripulación del l'm Alone desobedeció las órdenes de detenerse y huyó. Más tarde, ya en aguas internacionales, fue alcanzada bombardeada y hundida por el **USCGC Dexter**, bajo el mando del capitán **Alfred Powell**, después de repetidos requerimientos para que se rindiera.

Siete de los ocho tripulantes del barco fueron rescatados. El octavo, un contraamaestre francocanadiense, Leon Mainguy, murió. Los tripulantes sobrevivientes, incluido el capitán John "Jack" Randell, fueron arrestados y encarcelados en Nueva Orleans.

El hundimiento provocó tensiones en las relaciones entre Canadá y Estados Unidos, y el embajador, Vincent Massey, criticó las acciones de los estadounidenses. El gobierno canadiense demandó por daños y perjuicios.

El personal de inteligencia de la Guardia Costera, dirigido por **Elizbeth Friedman**, pudo demostrar en un arbitraje internacional que los propietarios del l'm Alone eran estadounidenses, a pesar del registro canadiense del barco. Como resultado, EE. UU. pagó una multa mucho menor que la cantidad solicitada inicialmente por Canadá.

El capitán Randell y Amanda Mainguy, la viuda del miembro de la tripulación que murió, recibieron una compensación económica. La viuda del marinero muerto recibió 16.000 dólares, mientras que el capitán Randall recibió 7.000 dólares. Los propietarios del l'm Alone no recibieron nada.



TRIPULACIÓN DEL l'M ALONE



GOLETA I'M ALONE

LA AVENTURA

En esta aventura se asume que los personajes son amigos del multimillonario **George Fabyan** y de **Elizabeth Friedman** (ver Personalidades) y que han sido invitados por el magnate para que los acompañen a una importante reunión de la **Antigua y Mística Orden de la Rosae Crucis** (AMORC). Los personajes pueden pertenecer o no a la orden, pero sin duda habrán oído hablar de ella (ver cuadro adjunto).

Fabyan ha incluido en su invitación un pequeño viaje en el yate de su propiedad para el día después de la invitación. El yate se llama "Francis Bacon", y en él irán de Luisiana hasta Florida.

El señor Fabyan habrá reservado habitaciones para los jugadores y la señora Friedman en el hotel **Hotel Monteleón**, donde él tiene la suite Vieux Carré (la más cara).

Al inicio de la aventura los personajes se encontrarán con Fabyan y Friedman al menos durante la cena en el hotel. Allí hablarán sobre la reunión de la orden a la mañana siguiente donde se espera con ansia el discurso del señor Nikolái Roerich (ver apéndice de pnjs).

También comentarán los trabajos que el sr. Fabyan encargó a Friedman hace muchos años: demostrar que Sir Francis Bacon había escrito las obras de teatro y los sonetos de Shakespeare.

El trabajo implicaría descifrar mensajes cifrados que se suponía que estaban contenidos en las obras de teatro y los poemas. Pero después de un intenso análisis

AMORC

La Antigua y Mística Orden de la Rosa-Cruz es una organización iniciática y fraternal de carácter rosacruz, fundada en 1915 por Harvey Spencer Lewis.



Está formada por hombres y mujeres que se dedican a la investigación, estudio y aplicación práctica de enseñanzas espirituales, esotéricas y místicas.

En 1930 la AMORC se dotó de un Consejo Internacional integrado por dignatarios de todas las jurisdicciones del mundo. Entre esos dignatarios figura el pintor y experto en cultura tibetana Nicolás Roerich, que fue nombrado Legado Supremo de AMORC para el Tíbet



FRIEDMAN Y FABYAN

la conclusión de Friedman fue que no había mensajes cifrados.

Después hablarán sobre el trabajo que Friedman hizo en la primera guerra mundial descifrando mensajes de los alemanes. Y acabarán comentando su trabajo actual: descifrar los mensajes de los contrabandistas que intentan saltarse la prohibición.

Los contrabandistas utilizaban ampliamente mensajes de radio encriptados para realizar sus operaciones. Por ello la Guardia Costera contrató a Elizebeth Friedman para descifrar la gran acumulación

de mensajes que recibían (al estar encriptados no era problema que fueran interceptados por cualquiera).

Friedman esta ahora liderando un pequeño equipo de criptoanalistas que ha entrenado.

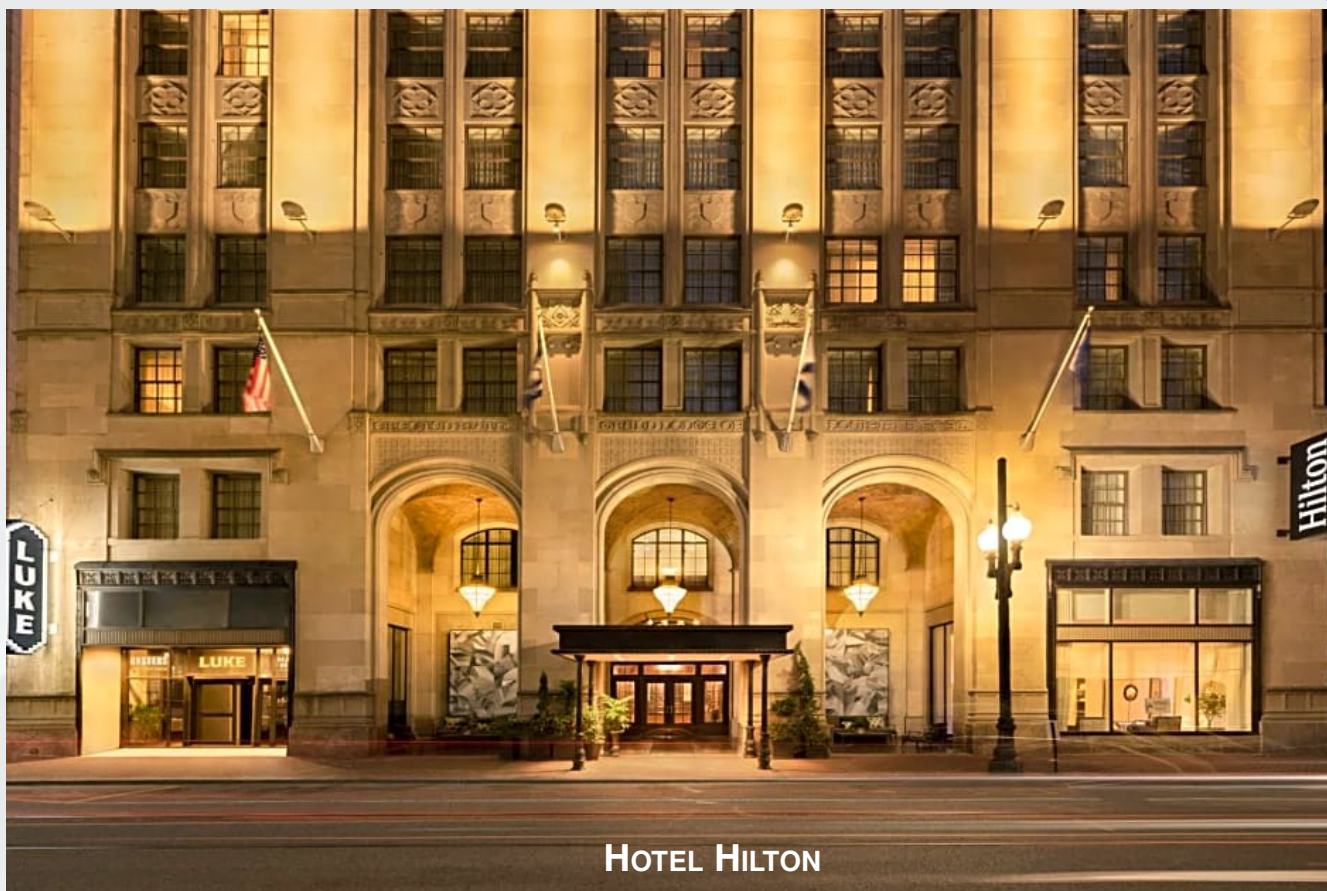
Para esta aventura, Friedman actualmente está descifrando los mensajes del I'm Alone que partió de Belice hace ya unos días. Pero como no quería perderse el discurso de Roerich, aceptó la invitación a pesar de todo con la condición de poder llevar consigo una radio portátil que le comunica con su equipo todos los días.

Después de la comida podrían ir a un bar o club nocturno. El Napoleón House es un lugar adecuado, con su interior lleno de cuadros y fotos antiguas en las paredes y su jardín interior.

Podrán así disfrutar de la música de jazz al estilo Luisiana y quizás conocer a un joven artista de los incipientes dibujos animados que también va a la reunión de AMORC: **Walter Elías Disney** al que aquí supondremos que es un viejo conocido de Fabyan.



HOTEL MONTELEONE



LA REUNIÓN DE AMORC

Los personajes acuden a la reunión que se celebra en el hotel Hilton donde les reciben con un aperitivo de ostras con cava en la sala de recepción y registro para luego pasar a una magnífica sala de conferencias con capacidad para 120 personas. Dada la importancia del sr. Fabyan (y sus generosas aportaciones) él y sus acompañantes están en la primera fila.

En esta primera fila hay también un personaje curioso: el profesor **Meyer** (ver Enemigos), que viste con un traje de seda blanco al estilo sureño. Tiene perilla y mirada mefistofélica. Él y Fabián se conocen, pero no parece que sean amigos, aunque se tratan con exquisita fingida cordialidad.

En realidad, Meyer consiguió mediante métodos fraudulentos unos objetos mayas y aztecas que quería Fabyan para su colección. Si hablan con él más tarde será muy amable, pero verán que es una persona fría y calculadora, aunque de modales exquisitos. Puede que conozca algunos detalles de los investigadores si tienen relación con el mundo oculto.

La reunión tiene una primera parte en donde se explica las funciones de la orden en el mundo moderno como baluarte de la espiritualidad en el mundo moderno. Finalizando con su nueva estructura de gobierno para luego pasar a las conferencias:

- **La Gran Hermandad Blanca en el antiguo Egipto:** En donde se explica el origen mítico de la orden a partir del antiguo Egipto, fundada por Tutmosis III. Se supone que, poco después, en la época de Akenatón se fundó una hermandad de místicos cuya labor era velar por la humanidad y la preservación de los conocimientos ancestrales.
- **Las bodas alquímicas de Christian Rosacruz:** Se explica por encima el romance alegórico dividido en siete días, o siete viajes, como el Génesis, y relata cómo Christian Rosacruz fue invitado a ir a un maravilloso castillo lleno de milagros, para asistir a la boda alquímica del rey y la reina, es decir, el esposo y la esposa. Se explica el significado del relato donde se refiere a la alquimia como un medio para el Matrimonio Sagrado y al ritual de iniciación con procesiones de pruebas, purificaciones, muerte, resurrección y ascensión como una fuerza para ascender.

• **La maldición de la tumba de Tutankamón:**

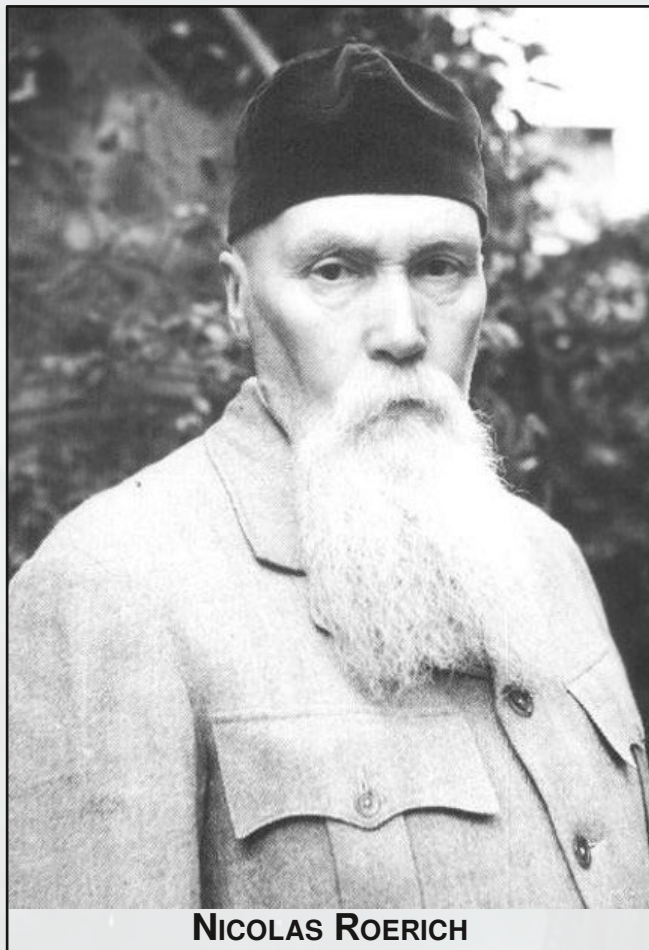
En marzo de 1923, cuatro meses después de abrir la tumba, Lord Carnarvon fue picado por un mosquito y murió la noche del 5 de abril. Se cuenta que a la misma hora de su muerte la perra de Lord Carnarvon, Susie, aulló y cayó fulminada en Londres. También se cuenta que cuando Lord Carnarvon murió, en El Cairo hubo un gran apagón que dejó a oscuras la ciudad. Se sabe que en un muro de las antecámaras estaba escrito: «la muerte vendrá sobre alas ligeras al que estorbe la paz del faraón». Pero la cosa no acabó allí: A la muerte de Lord Carnarvon siguieron varias más.

1. Su hermano Audrey Herbert, que estuvo en la apertura de la cámara real, murió inexplicablemente en cuanto volvió a Londres.
2. Arthur Mace, el hombre que dio el último golpe al muro para entrar en la cámara real, murió en El Cairo poco después, sin ninguna explicación médica.
3. Sir Douglas Reid, que radiografió la momia de Tutankamón, enfermó y volvió a Suiza donde murió dos meses después.
4. La secretaria de Carter murió de un ataque al corazón, y su padre se suicidó al enterarse de la noticia.
5. Un profesor canadiense que estudió la tumba con Carter murió de un ataque cerebral al volver a El Cairo
6. En total se contabilizan hasta 30 muertes derivadas de la maldición.

• **Nueva tumba Maya descubierta en Belice:**

La tumba ha sido excavada en Xunantunich. En la base de la escalinata de la pirámide se han descubierto dos escondrijos con ofrendas, entre ellas numerosos artefactos tallados, tanto de obsidiana como de sílex. A mitad de la escalera se encontraba el féretro de piedra con los restos de un individuo alto. Estaba acompañado de 36 vasijas de cerámica, un collar con seis cuentas de jade, trece cuchillas de obsidiana y huesos de jaguar. La tumba fue construida hacia el año 600.

• **Sobre el Arte (Nicolas Roerich):** Roerich espera a que haya sielcio en la sala y explica con voz suave pero firme: El arte unirá a la Humanidad. El arte es uno e irrepetible. El arte tiene muchas ramas y una sola raíz... Cada uno percibe la verdad de la belleza. En la



NICOLAS ROERICH

belleza estamos unidos, por la belleza oramos, Con la belleza conquistaremos. Para todos deben ser accesibles y abiertas las puertas de la fuente sagrada. La luz del arte iluminará los innumerables corazones con un amor nuevo. En un principio, este sentido vendrá desapercibido, pero más tarde este sentido limpiará toda la conciencia humana. Cuántos corazones jóvenes están buscando algo bello y auténtico. dádsele, pues. Dadle el arte al pueblo, ya que el arte le pertenece. ¡La belleza salvará al mundo!

Después de la reunión podrán hablar con Nicolas Roerich si quieren. El que seguro lo hará será el sr. Fabián que se interesará en la compra de alguno de sus cuadros. Durante la conversación Roerich estará comunicativo y jovial, aunque con una tranquilidad espiritual que emana de su persona.

En un momento dado Roerich parecerá entrar en trance, su expresión afable se tornará una de preocupación mirando a los personajes. Entonces dirá. Hay una sombra en su futuro, es un ser que perdió su camino hace mucho tiempo, cuídense de él, la luz y el mar serán su salvaguarda.

Pasados unos segundos, Roerich volverá en sí, pero sin recordar nada de lo sucedido. Parecerá algo perdido y comentará que a veces tiene momentos de pérdida. Se disculpará con todo el mundo y se retirará alegando encontrarse fatigado.

EL VIAJE EN EL FRANCIS BACON

Al día siguiente se dirigirán hacia el muelle de New Orleans donde se encuentra el yate del sr. Fabyan. Una vez allí les presentará a la tripulación: El capitán Denis Delacroix, de 42 años, y su mujer, Margaret, que hace de cocinera, con sus dos hijos de 22 y 19 años, Alfred y Jonas, que hacen de marineros en el barco.

El yate mide 35m de largo por 6,7m de ancho y tiene un calado de 4m. Consulta el diagrama del barco en la imagen adjunta. Éstas están bajo cubierta y se accede por una escalera desde la parte de popa. Los jugadores pueden acomodarse en las dos habitaciones dobles y la señora Friedman en la Vip. Fabyan tiene la Master.

En su habitación, la señora Friedman ha instalado su radio, para poder seguir haciendo el trabajo encargado por la guardia costera.

El barco zarpa hacia las 10 de la mañana y avanza a una velocidad lenta de diez nudos siguiendo la costa americana.

Mensaje del 1 de junio

Salimos de Belice con el cargamento. Los tripulantes tienen curiosidad por la caja, pero ya les he disuadido.

Mensaje del 2 de junio

Mañana llegaremos al punto de encuentro. He tenido un enfrentamiento con Mainguy. El muy terco sigue queriendo abrir la caja. He tenido que sacar la pistola, pero creo que ha entendido el mensaje.

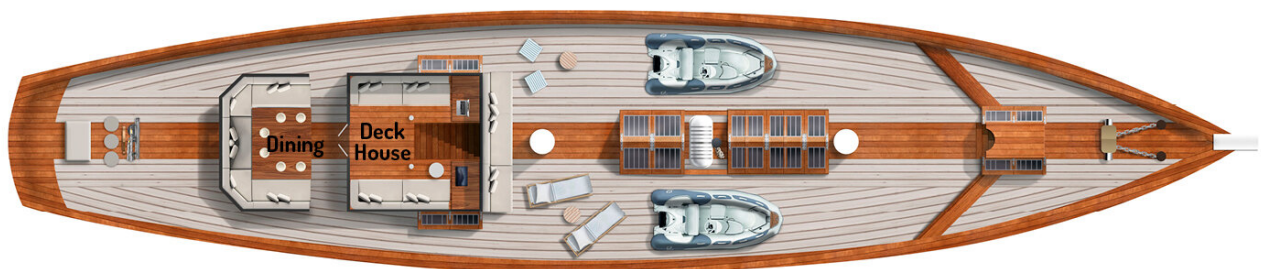
Mensaje de la madrugada del 3 de junio

He oído un tiro abajo. Los muy imbéciles deben haber abierto la caja. Espero que no hayan abierto el interior. Voy abajo a solucionar el tema. Informo en breve.

MENSAJES DESENCRIPTADOS

Cuando estén en el comedor de cubierta, tomando el típico brunch, hacia las 12, con una variada combinación de marisco, platos criollos y comida mejicana preparados de forma exquisita por Margaret, que es una excelente cocinera, aparecerá corriendo la señorita Friedman con un papel en la mano.

Dice muy nerviosa que acaba de descifrar un mensaje de la goleta l'm alone y que contiene una información muy preocupante. Les tiende el papel donde ha escrito el mensaje descifrado (ver imagen adjunta).



YATE DE GEORGE FABYAN

A pesar de que en el mensaje dice que informará en breve no hay más mensajes. Friedman tiene una idea bastante aproximada de la posición del barco según la ruta habitual que seguían los contrabandistas. Saca un mapa y dibuja la línea de la ruta (ver mapa).

Teniendo en cuenta la hora en que sucedieron los hechos tendrían que estar a unas 40 millas de la costa de Luisiana. No sabe el sitio exacto, pero no puede estar lejos. Ha dibujado un círculo en el mapa donde supone estaba la goleta cuando emitió el mensaje.

Espero que los jugadores decidan investigar (si no, no se para que juegan). Si es así Fabyan estará entusiasmado con la idea de ir a husmear. Siempre pueden mantener la distancia. Su barco es muy rápido y está en perfecto estado.

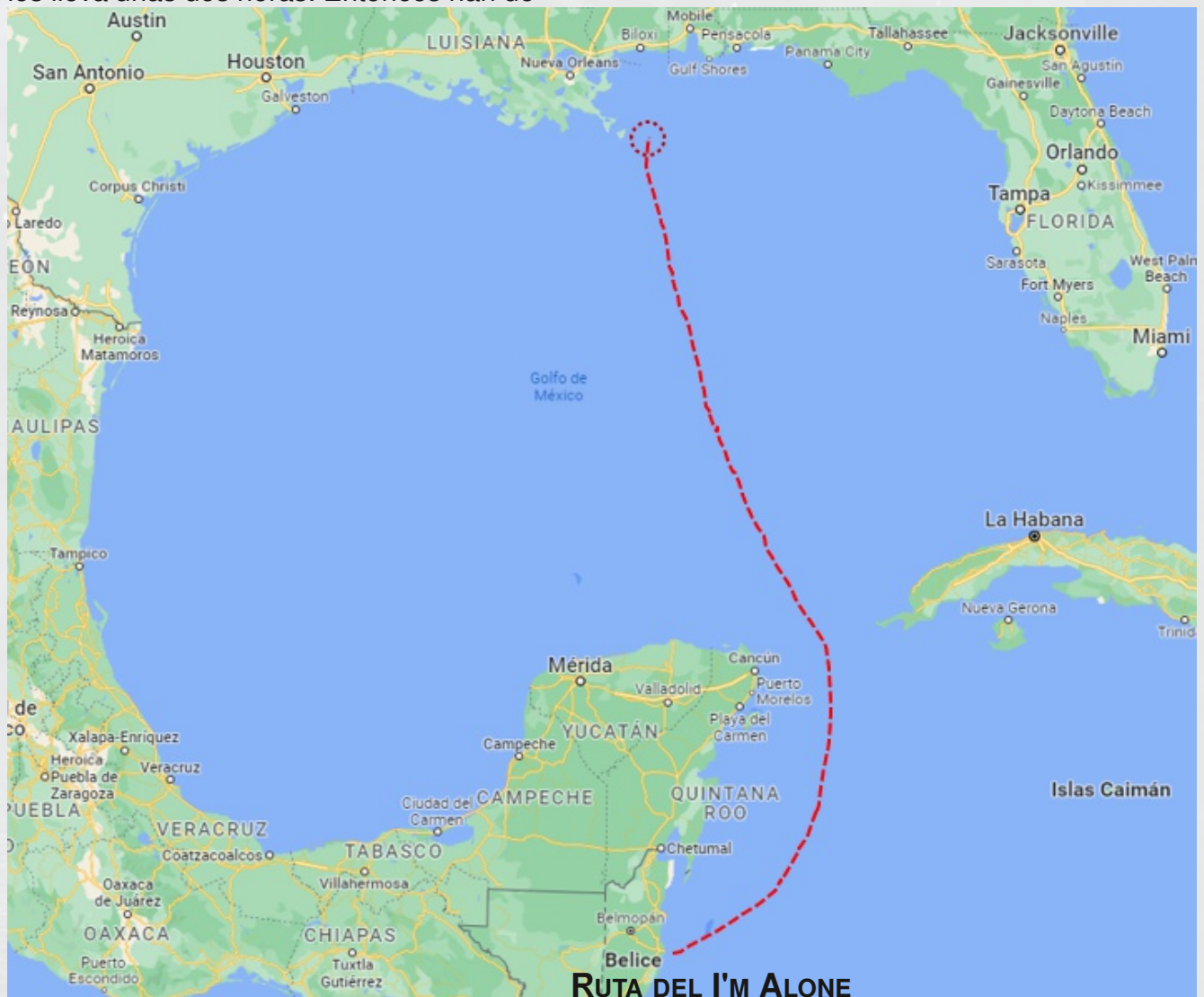
Parten hacia el punto indicado lo que les lleva unas dos horas. Entonces han de

empezar la búsqueda, cosa que no es fácil teniendo en cuenta los escasos datos que tienen. Para simular el proceso se hace una tirada por Inteligencia. La primera tirada se hace a las 14h:

- Fallo: Añade 1 hora y vuelve a tirar
- Acierto normal: Añade 1 hora y tira por la tabla de encuentro
- Acierto a mitad: Añade 1 hora y tira por encuentro con un +10%
- Acierto crítico: Añade 1 hora y tira por encuentro con un +20%

El porcentaje inicial de encuentro es del 10% y se añade un 10% más por cada hora buscando.

Cuando pasen la tirada se habrán acercado a unas 12 millas de la goleta y verán que el cielo está encapotado. Además, hay



una ligera neblina y parece que va a llover (aunque según el parte meteorológico habría de ser un día soleado).

Pueden hacer ahora tiradas de percepción a mitad de porcentaje debido a la nubosidad y la niebla. Si las pasan podrán ver en la lejanía a la goleta. Si fallan darán vueltas en medio de la niebla y pasará otra hora.

Cuando vean la goleta podrán acercarse y, al llegar a una distancia de unos 100 metros, empezará a llover. Entonces podrán hacer tiradas de percepción a porcentaje normal. Si las pasan verán que la nave navega a la deriva y no se ve a nadie en cubierta. El silencio es absoluto menos por el ruido de la lluvia y los truenos.

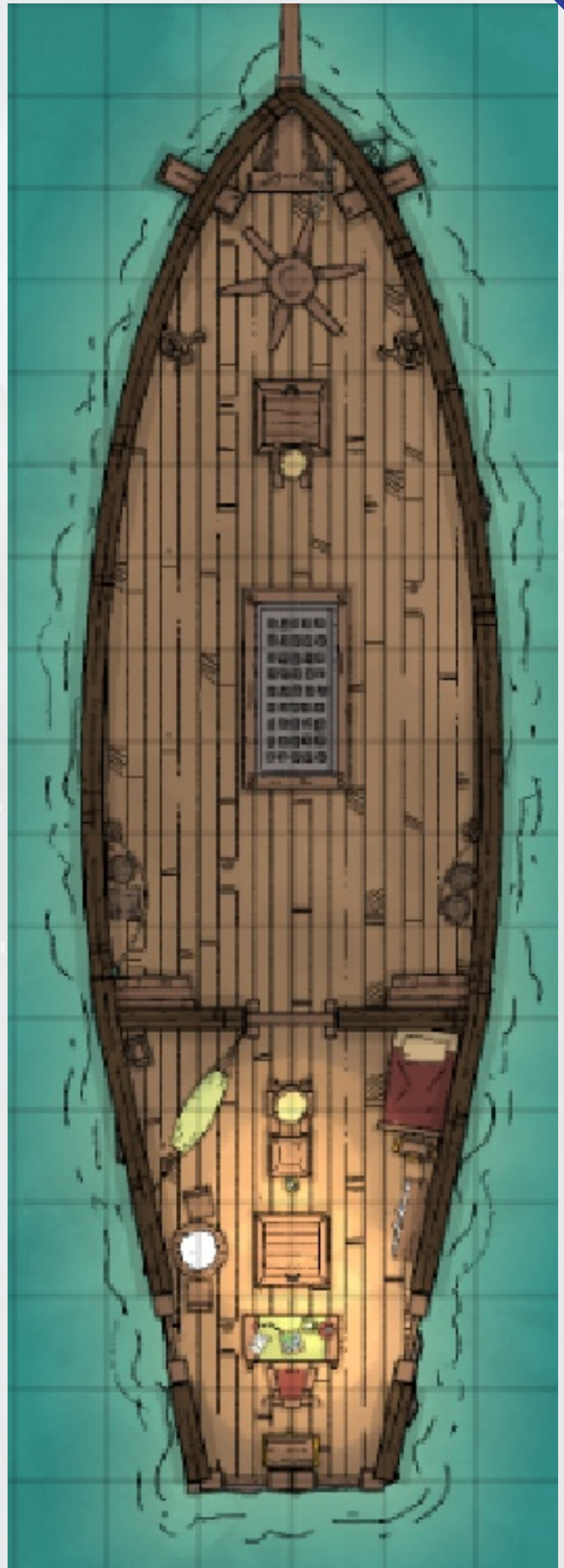
Habrán de decidir si se acercan con una barca o con el yate. De una manera u otra Fabián insiste en que la señora Friedman se quede en la nave. Solo irá él, los jugadores, si quieren y el hijo mayor del capitán. Fabián proporciona escopetas o rifles a quien vaya.

LO QUE HA SUCEDIDO EN EL I'M ALONE

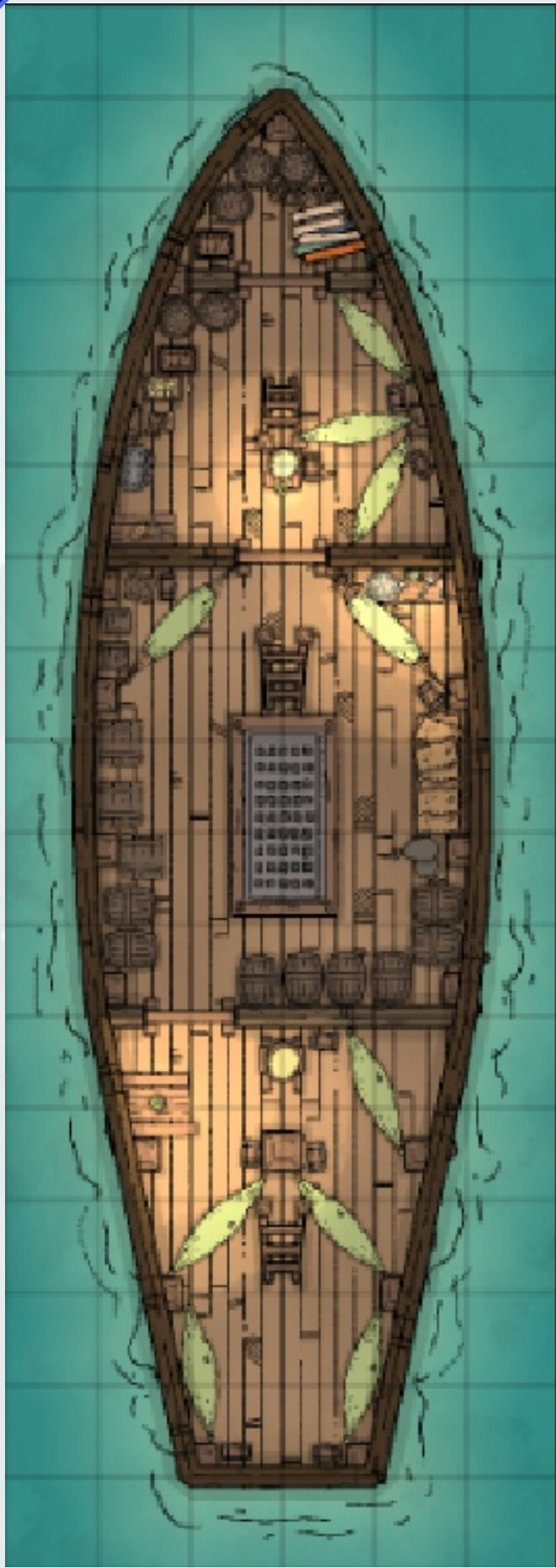
La nave salió de Belice el 1 de abril con su cargamento habitual de ron. Pero esta vez llevaba además una caja enorme por encargo del profesor Fritz Meyer (ver pnjs) cuyos contactos con la mafia le consiguieron este transporte. Meyer consiguió hacerse con el féretro de la tumba maya en Belice (encargó su robo a la mafia local).

Meyer está interesado en la tumba ya que, según sus estudios, la momia es un Nahual, y quiere estudiarlo. Lo que no sabe es que este Nahual no es uno cualquiera, sino que se trata de un poderoso sacerdote de Tlaltecuhтли en su forma más oscura que, en su época, fue traicionado por su gente a la que esclavizaba y aterrorizaba, haciendo numerosos sacrificios humanos para conseguir poder.

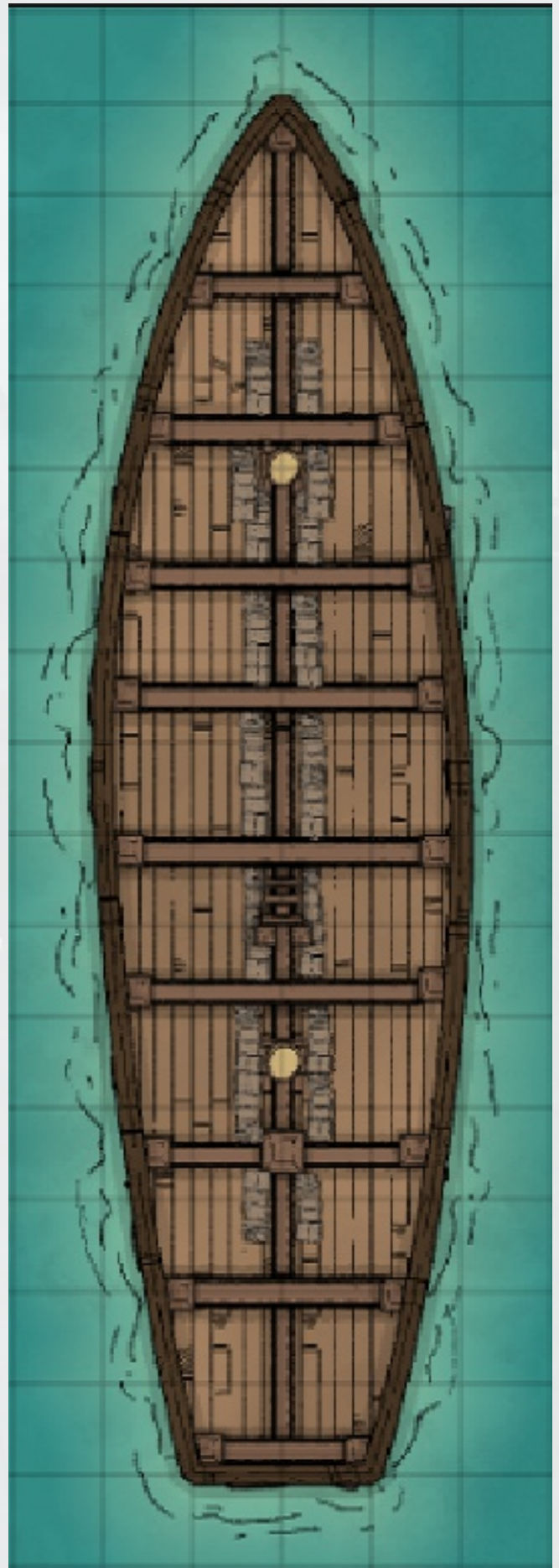
No lo consiguieron matar, pero sí encerrar en un sudario especial con símbolos mágicos que lo paralizaron. De hecho, la tumba se construyó para encerrarlo de forma



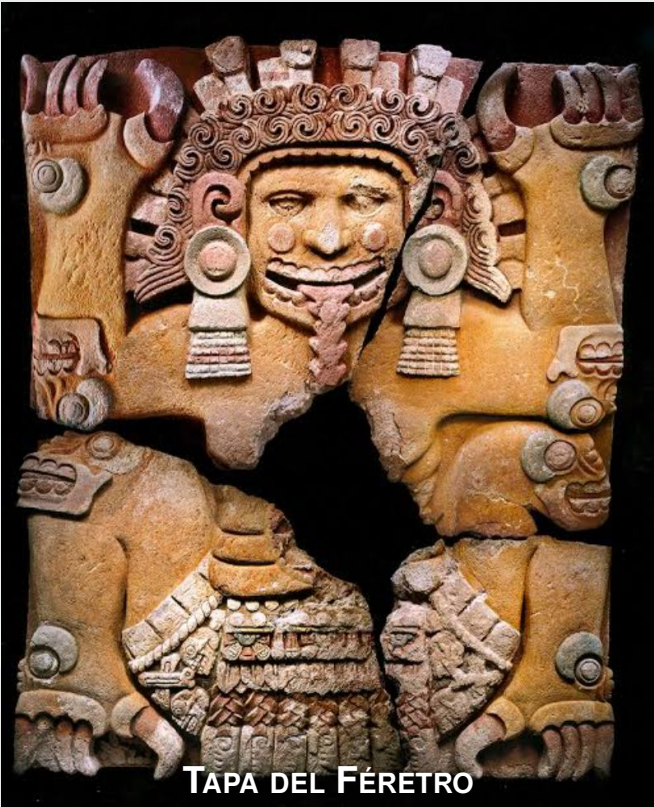
CUBIERTA



CARGO



SENTINA



TAPA DEL FÉRETRO

permanente. Por eso está llena de advertencias de que no se abra escritas en maya.

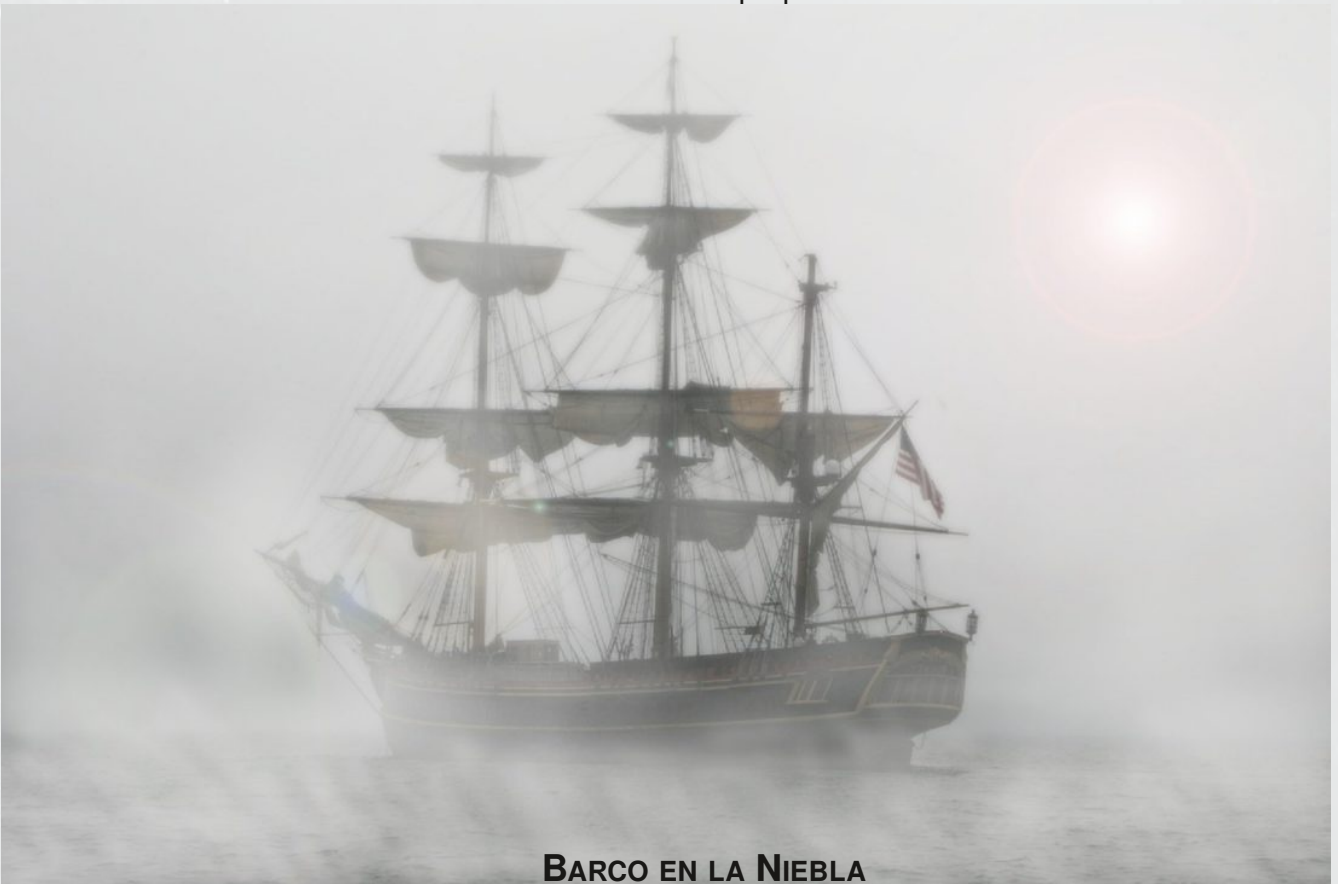
Aunque ignorante de estos detalles, un Nahual es muy peligroso así que Meyer advirtió a sus amigos mafiosos que era muy

importante no abrir la caja bajo ningún concepto.

Durante la travesía, algunos tripulantes liderados por León Mainguy querían abrir la caja porque pensaban que habría un tesoro dentro. Las advertencias del capitán, Jack Randell, sólo consiguieron avivar más esa sospecha. Así que al final, hacia las cuatro de la madrugada del 3 de abril, aprovechando que uno de los secuaces de Mainguy estaba de guardia y el resto de la tripulación estaba durmiendo, fueron hacia el depósito de carga y abrieron la enorme caja donde encontraron el sarcófago de piedra.

Con la convicción de que encontrarían un enorme tesoro en joyas dentro del sarcófago lo abrieron rápidamente dejando al descubierto la momia envuelta en su mortaja. Como allí no parecía que hubiera nada de valor, rasgaron la mortaja para coger las joyas que tuviera la momia.

Lo que sucedió a continuación os lo podéis imaginar. El sacerdote se transformó en Nahual (ver apéndice enemigos). Mató fácilmente a los tres confabulados a pesar de sus disparos pasando a comerse partes de su cuerpo para restaurar sus fuerzas.



BARCO EN LA NIEBLA



CUBIERTA

En eso estaba cuando llegó el capitán con los otros tres marineros y vieron la escena. El capitán llevaba su pistola y uno de los marineros una escopeta. Dos de los marineros quedaron fuera de combate por la pérdida de cordura y el capitán y el marinero restante se enfrentaron al monstruo.

En la lucha que siguió, el Nahual mató de un tremendo golpe al marinero e hirió de gravedad al capitán. Éste, en un arranque de rabia producida por su desesperación, le lanzó la lámpara de queroseno que llevaba con la fortuna de que se rompió impregnando al Nahual que prendió en llamas.

El Nahual huyó intentando apagar las llamas. El capitán entonces aprovecho la circunstancia para esconderse y entró en la sala de suministros. Apenas podía moverse, pero consiguió meterse dentro de un barril con arenque que estaba medio vacío.

Cuando el Nahual apagó las llamas volvió enfurecido buscando al capitán, pero el olor del arenque evitó que lo pudiera localizar y sólo encontró a los desafortunados marineros que habían huido a los que prácticamente destrozó. Como ya estaba a punto de amanecer se escondió en la sentina y lanzó el hechizo de la tormenta.

LA LLEGADA AL I'M ALONE

Lo que sigue depende de si aún no es de noche (antes de la puesta del sol). Si es de noche, el Nahual les atacará en cualquier momento a discreción del máster. Si aún es de día, permanecerá oculto esperando la noche a menos que entren en la sentina.

Cuando los personajes aborden el barco todo estará en silencio salvo por el sonido de la lluvia y los truenos cuyo estruendo se oye de tanto en tanto. Nadie responderá a sus gritos, en la oscuridad sólo rota por la luz de los eventuales relámpagos, podrán ver que la cubierta está despejada. Una puerta conduce al camarote del capitán vacío.

Se asume que llevarán linternas. A su tenue luz podrán ver allí la radio, la libreta de códigos y las copias de los últimos mensajes. Las posesiones personales del capitán están en un arcón grande al lado de su cama. Podrán encontrar algo de dinero y varias botellas de ron. Un botiquín de primeros auxilios y una pistola de bengalas con 4 cargas.

Allí hay uno de los dos accesos que descienden hasta la bodega de carga: una trampilla en el suelo que conduce a una escalera. La otra forma de acceso es la gran compuerta del centro del barco, pensada para ser abierta sólo cuando se cargan las mercancías con una grúa y que ahora permanece cerrada y sellada.

CUBIERTA INFERIOR

Si bajan por la trampilla del camarote del capitán llegarán al dormitorio de la tripulación. Allí, la luz de sus linternas iluminará un espectáculo dantesco. El cuerpo desmembrado de un hombre cuya cabeza yace en un rincón de la sala. La sangre cubre más de la mitad del suelo y se pueden ver con dificultad el rastro de unos pies extraños (la mezcla de hombre y jaguar). Ésta será la primera señal de que aquí ha ocurrido algo más espantoso que un simple crimen de contrabando.

Si bajan por la otra trampilla o abren la puerta del camarote de la tripulación, llegarán a la bodega de carga. Aquí, esparcidos de cualquier manera en el suelo hay los cadáveres de tres hombres.

Si los examinan verán que tienen heridas terribles (producidas por las garras de jaguar con una fuerza inhumana) y, si pasan una tirada de descubrir, lo que sin duda son mordiscos hechos por alguna clase de animal grande que ha devorado algunas partes de los cuerpos.

También verán una pistola que se ha disparado y un candil roto alrededor del cual hay quemaduras en el suelo y algunas cosas quemadas.

La bodega está rellena de barriles y en un lateral hay una gran caja abierta en cuyo interior hay un sarcófago de piedra de tamaño humano, con la tapa tirada al lado en el suelo. Ésta tiene un bajorrelieve de estilo maya (ver imagen).

Cuando Fabián vea la tapa reconocerá que se corresponde con el folleto que había en la reunión de AORC y lo sacará de su bolsillo (apéndice: La Tumba maya). También se dará cuenta cualquier personaje que mostrase interés en la conferencia de la tumba maya descubierta en Belice.

La puerta que conduce al almacén de suministros de proa está destrozada. Así como la del pequeño armario de proa que esta en su interior, al fondo. En este armario verán otra sangrienta escena: el cadáver destrozado del hombre que huyó enloquecido. El cuerpo ha sido desmembrado y su cabeza se halla encima de una de las hamacas. Su escopeta está en el suelo, sin disparar.

En esta sala se haya el barril donde se oculta el capitán. Éste perdió la consciencia debido a sus heridas, pero ahora se despierta al oír las voces de los personajes. Está demasiado débil para moverse y lo único que alcanza a hacer es emitir un apagado sollozo, difícil de oír a través de la tapa del barril.



CUBIERTA INFERIOR



CUARTO DE PROA

Los personajes pueden hacer una tirada de escuchar. La dificultad será mayor cuanto más lejos estén del barril. Si están al lado la dificultad es normal. Si están en la habitación van a mitad de porcentaje y si están en la bodega es necesario un especial.

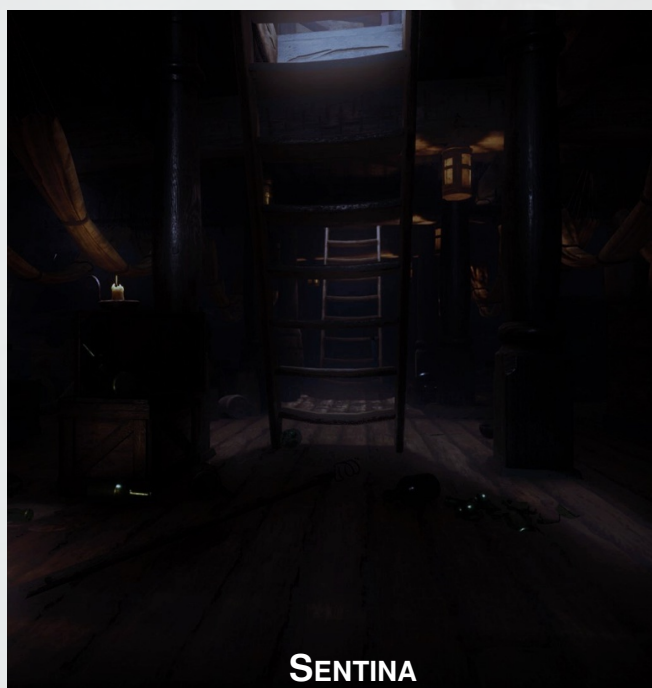
Si lo oyen y lo sacan del barril verán que tiene una gran herida, similar a las producidas en el resto de cadáveres. El pobre hombre, que aún tiene su pistola agarrada a la mano, estará demasiado débil y trastocado para comunicarse con claridad.

Baluceará algunas palabras casi ininteligibles. Cosas como que el monstruo oscuro, la caja, etc. También gritará: ¡está aquí!, golpeando con la mano el suelo de madera (su mente enloquecida intenta explicar que está abajo, en la sentina).

Si en algún momento los personajes intentan abrir la compuerta que baja a la sentina cuando aún es de día, el sacerdote lanzará el hechizo de controlar cuerpos y animará a los tres cuerpos de los que devoró algo de su carne. Los tres se alzarán como zombis y atacarán a los personajes.

SENTINA

Tiene una altura de un metro y medio y está inundada con un palmo de una mezcla de agua y aceite. Está muy oscura y huele de forma asquerosa. Si los personajes bajan a la sentina, el sacerdote se transformará en Nahual y les atacará. Si aún es de día será al coste de 1 PM por min. Se podría negociar con él, pero solo habla maya...



SENTINA

OTROS EVENTOS

Hay una serie de eventos que puede ocurrir a gusto del máster. En el caso de que haya salido un barco en busca del l'm alone deja que lleguen primero los personajes jugadores. Es mejor también que si alguien llega sea ya de noche.

GUARDIA COSTERA

Los jugadores puede que intenten contactar con la guardia costera en algún momento. Si eso sucede pasadas las cinco de la tarde sólo habrá una persona de guardia. El resto de personal se habrá ido a casa.

El encargado de guardia es muy reacio a hacer cosas como avisar a sus compañeros o a su oficial para que envíen una lancha. Insistirá que hay que esperar a las seis de la mañana para poder hacer algo así.

LOS MAFIOSOS

Los mafiosos puede que decidan ir a ver que le ha pasado a su barco. Si es así, tomarán el "servicio" de un pescador para que los lleve con su barco en busca del l'm Alone. Ellos también tienen una idea de su posición aproximada.

EL PROFESOR MEYER

El que es probable que actúe es el Profesor Meyer ya que tiene un interés personal y se imagina lo que puede haber sucedido por lo que irá con su yate y un grupo de hombres armados en busca del l'm Alone. Habrá conseguido la posición aproximada de sus amigos mafiosos.

También puede que lo busque cuando los personajes hayan vuelto a puerto. En ese caso enviará a sus hombres a robar el cadáver. Y si no funciona puede que se acerque a ellos para hablar. Se puede negociar con él, aunque es peligroso. Se mostrará amable y hasta cordial, seguro de sí mismo, y no cederá en su exigencia de llevarse el cuerpo del sacerdote (o lo que quede de él).

LA JUGADA FINAL

Si los personajes consiguen reducir al Nahual, éste cambiará a forma humana, pero, aunque esté técnicamente muerto seguirá regenerando. La única forma de contener a esta criatura es encerrándolo en la mortaja de hilos de plata o algún sistema similar. Por tanto, si los personajes no tienen cuidado puede que el Nahual vuelva a la vida en busca de venganza...



USCGC DEXTER

ENEMIGOS

NAHUAL DE JAGUAR OSCURO

Similar a un licántropo, más fuerte, alto y con una alta inteligencia, hechizos y demás. No es inmune a las armas normales, pero le hacen el mínimo daño.

CARACTERÍSTICAS

	Nahual	Humano
FUE:	130	80
CON:	90	70
TAMAÑO	90	70
DEX:	90	70
INT:	80	80
POD:	90	90

FORMA NAHUAL

HP: 18; Bonus daño: +2D6; Corpulencia: 3

Las armas normales le hacen el mínimo daño. Visión en la oscuridad.

FORMA HUMANA

HP: 14; Bonus daño: +1D4; Corpulencia: 1; Puntos magia: 18; Movimiento: 12

ATAQUES (NAHUAL)

Ataques C/C (2 por turno): Mordisco 40% 1D8+2D6, Arañazo con garra 60% 3D6.

Habilidades: Rastrear (por el olfato) 90%, Sigilo 60%, Esquivar 45%

Armadura: 1 punto (piel); regeneración: 1 punto/turno. Resistencia a armas normales (mínimo daño).

Pérdida de cordura: 0/1D8 puntos de cordura para verlo. 0/1D3 para ver su cambio de forma.

LIMITACIONES

- Para mantener la forma Nahual de día ha de gastar 1 PM por min. Además, la luz de sol evita su regeneración y le hace 1 PV/minuto



- No puede cruzar superficies de agua en movimiento.

INMORTALIDAD

El sacerdote/Nahual no puede ser destruido porque así lo establece su pacto con Tlaltecuhltli. Esto le concede un poder de regeneración especial:

a) Si muere seguirá regenerando lentamente desde los negativos que tuviera a razón de 1 punto por noche (2 si es de luna llena, 0 si es de luna nueva)

b) Si es destruido quemándolo hasta las cenizas, entonces el polvo se reunirá mágicamente en la primera luna llena posterior formando un cuerpo quemado y, a partir de entonces, regenerará como se ha explicado antes empezando desde los -18 puntos.

La regeneración se para si su cuerpo está en contacto constante con plata (como cuando está dentro de la mortaja).

HECHIZOS (SOLO LOS ÚTILES AHORA)

Alterar el clima: 10 PM; 5 min de canto; 2 millas de radio. Esta versión dura 12h y las condiciones empeoran desde el borde al centro donde hay nubosidad espesa con tormenta a nivel 5.

Desviar daño (solo en forma humana): Instantáneo. Esta versión desvía 2 puntos de daño por MP y es usado como reacción.

Controlar cuerpos (solo en forma humana): 1 PM por min hasta 5 min de canto. Puede controlar los muertos de los que ha consumido carne en un radio de 50 m. Se levantan como zombis y les puede dar órdenes mentales sencillas.

Destrozar (solo en forma humana): 3 MP, POD enfrentado. Incapacita al objetivo con dolor y ceguera durante 1D6 turnos, aunque la víctima tarda 3D10 min para estar del todo recuperada.

PROFESOR FRITZ MEYER

CARACTERÍSTICAS

FUE: 60
CON: 70
TAMAÑO 70
DEX: 70
INT: 90
POD: 90

HP: 14; Bonus daño: +1D4, Corpulencia: 1

Puntos magia: 18; Mov: 8

ATAQUES

Pistola 70% 1D10; Esquivar 35%; Esgrima: 70% 1D6+1D4 (con el bastón estoque se drena tantos PM como daño si éste no está lleno)

HABILIDADES

Antropología: 80%; Arqueología: 80%; Ciencias Ocultas: 90%; Crédito: 90%; Mitos de Cthulhu: 20%; Medicina: 60%; Naturaleza: 80%; Persuadir: 70%; Psicología: 70%.



PROFESOR MEYER

HECHIZOS

Encantar bastón estoque (variante): 30 POD. Crea un bastón estoque que se considera mágico capaz de drenar tantos PM como daño producido a las criaturas heridas por él, almacenándolos para ser usados hasta un máximo de 30 PM.

El ritual requiere una semana de trabajo y un sacrificio humano. La persona que pierde los puntos mágicos se siente mareada e inquieta.

Encantar cuchillo: 1 POD Para un (+2); Lanzamiento: 2 horas. Un cuchillo encantado da un +10% al lanzar hechizos, además de actuar como un arma mágica (+2). Además, puede almacenar PM o POD de las víctimas que se han sacrificado con él hasta un máximo de 30.

Flesh Ward: Otorga protección contra ataques físicos. Cada punto de magia gastado proporciona al lanzador (o al objetivo elegido) 1D6 puntos de armadura contra ataques no mágicos. Esta protección desaparece a medida que bloquea el daño. El hechizo dura 24 horas y se lo tira cada mañana con 5 puntos (20 puntos de armadura).

Food of Life: 10 PM. Prolonga cruel y antinaturalmente la duración de la vida de un individuo. Una fiesta caníbal de 3 días de duración añade una semana de vida por cada 5 puntos TAM de carne humana que consume.

Por ejemplo: Si se come un cuerpo de TAM 80 al día se rejuvenece un año. Haciendo el ritual una vez al año se mantiene sin envejecer.

Furia: 5+ PM. Lanzamiento: 1 turno. Induce una rabia furiosa y enloquecida en el objetivo, haciéndolo luchar imprudentemente y con un abandono salvaje.

Se aumenta el número de ataques a 2 y se reduce el instinto natural de autoconservación.

Se ignora cualquier inconsciencia derivada de una herida importante y con una herida fatal ataca hasta el final del turno en que muere.

Dura tantos turnos como PM empleados.

Gran Rito del Sacrificio: 1 PM; Lanzamiento: 2 horas. Una ceremonia utilizada para matar ritualmente a alguien con el fin de proporcionar puntos mágicos o POD al lanzador, o como regalo de sacrificio a una deidad.

Se realiza una serie compleja de rituales centrados en un sacrificio humano y luego, usando un cuchillo encantado, se asesina a la víctima. Tiene dos posibilidades:

- Drenar PM: No se puede drenar más que el máximo del Lanzador. Si no se utilizan dentro de 24 horas, se perderán.
- Drenar POD: Se drena hasta la mitad del valor de POD de la víctima. Este POD debe gastarse dentro de una hora.

Portal + Vanish: Lleva un anillo ligado al portal. Le transporta a su sanctasanctórum (hasta 1000 millas) por 1 PM.

Puño de Yog-Shogoth (mejorado): Instantáneo. Por cada PM se obtienen 20 p de FUE que produce el empuje correspondiente.

Si supera el TAM empujará al objetivo 1m por cada 5 de TAM superado por la FUE derribándolo. El daño producido es de 1D6 por cada 5 px.

Sugestión mental: PM variables. Lanzamiento: 3 turnos. POD enfrentado. El hechizo permite al lanzador comandar a cualquier ser con sangre humana en sus venas.

Un solo objetivo, visible a simple vista del hechicero, se ve afectado.

El objetivo lleva a cabo todas las tareas que le ordena el lanzador, incluso la autodestrucción.

El lanzador entona el hechizo y relaciona la sugerencia con el objetivo. Las sugerencias extremas requieren una segunda tirada enfrentada de POD justo antes de que se realice la acción.

El costo del hechizo varía según el comando. Para sugerencias ordinarias (dejar caer el arma, entregar el dinero, marcharse, etc.), el coste es de 5 PM. Las sugerencias arriesgadas cuestan 10 PM. Las sugerencias peligrosas o suicidas cuestan 15 PM.

HISTORIA

Nacido sobre 1800, es un Mago originario de Alemania que emigró a los EEUU en 1850 donde compró una plantación con sus esclavosincluidos por una fortuna.

A pesar de los años transcurridos no ha envejecido nada gracias al hechizo Food of Live que hace una vez al año empezando en la noche de Walpurgis. Evidentemente los sacrificados pñrovinieron de sus esclavos mientras pudo. Cuando eso no fue posible, continuó de forma más discreta pero siempre con con gente negra.

PERSONALIDADES

EL "CORONEL" GEORGE FABYAN (1867 - 1936)

Fue un empresario millonario. Se fue de casa a los 17 años pero finalmente terminó en Chicago, donde dirigió la oficina del negocio textil de su padre. El gobernador de Illinois, Richard Yates, le nombró para su guardia militar en 1901, otorgándole el título honorífico de Coronel, por el que más tarde sería conocido.

Fue designado como enlace del general Kuroki Tamemoto durante las negociaciones de paz ruso-japonesas en 1905. Entre 1907 y 1910, sirvió como anfitrión del general Kuroki, el barón Komura y el príncipe Fushimi durante su visitas a Chicago. El gobierno japonés concedió a Fabyan la Orden del Sol Naciente por sus servicios.

Fabyan apoyaba la teoría baconiana de que las obras de Shakespeare fueron escritas por Francis Bacon. Para demostrarlo estableció un grupo de investigación criptológica que estudió los supuestos cifrados en la obra de Shakespeare, el Riverbank Laboratories, que fue el primer



GEORGE FABYAN

centro de investigación privado de este tipo en los Estados Unidos. Este centro fue pionero en la criptografía moderna, aunque sus hallazgos refutaron la teoría de que Francis Bacon escribió las obras de Shakespeare.



ELISABETH FRIEDMAN

ELIZABETH SMITH FRIEDMAN (1892 - 1980)

Fue una criptoanalista y autora estadounidense que descifró códigos enemigos en ambas guerras mundiales y ayudó a resolver casos de contrabando internacional durante la Prohibición.

Como erudita de Shakespeare, fue contratada por Fabyan para trabajar en la empresa donde se unió al esfuerzo de criptografía y se convirtió en la jefa del departamento de Códigos y cifrados.

Durante la guerra desarrolló muchos de los principios de la criptología moderna. A lo largo de su carrera, trabajó para el Tesoro de los Estados Unidos, la Guardia Costera, la Armada, el Ejército, y el Fondo Monetario Internacional. Su trabajo se convirtió en la base de lo que más tarde se convirtió en la NSA.

TUMBA MAYA EN BELICE



La tumba regia ha sido encontrada en Xunantunich. Dentro de la pirámide conocida como el templo del jaguar.

A mitad de la escalera se descubrió un sello de piedra con un símbolo de protección. Se decidió removerlo y así quedó descubierta la entrada a la cámara interior (con los típicos mensajes de advertencia) donde reposaba el féretro de piedra con los restos de un individuo alto, de entre 20 y 30 años de edad, en aparente excelente estado de conservación. Estaba envuelto en una mortaja semitransparente hecha de tejido fino de hilos de plata con símbolos de protección.

Estaba acompañado de 36 vasijas de cerámica, un collar con seis cuentas de jade, trece cuchillas de obsidiana y huesos de jaguar.

El Templo del Jaguar, donde está la tumba, fue construido hacia el año 600. Una característica única de la tumba es que fue construida a la vez que la pirámide en una única fase constructiva. Por tanto, el templo

fue erigido a propósito para cubrir la tumba, una práctica más habitual en los egipcios, pero totalmente inusual en la arquitectura maya.

