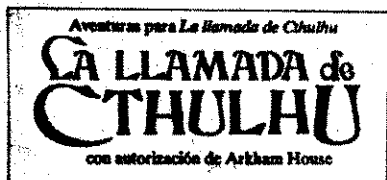


# MALDICION MILENARIA



autores

**Luis Fernando Giménez Marco**  
**Jordi Zamarrefio Rodea**



## sumario

El Guardián de los Arcanos .....	I-IV
(pantalla)	
Maldición milenaria .....	1

## Información para el guardián

El escenario puede desarrollarse en cualquier año entre 1925 y 1933, comenzando la aventura el 6 de Junio (Es importante controlar el tiempo que pasa, puesto que el clímax de la aventura tiene fecha fija y hay muchos viajes que requieren invertir tiempo). Se recomienda utilizar personajes avezados, o si se crean 'ex novo', que se refuercen los puntos de creación, se les conceda algún conocimiento de los Mitos de Cthulhu o tengan acceso a algún libro de saber arcano.

En el lejano siglo XVIII, durante el final de la colonización española de las Islas Canarias, el gobierno insular tuvo que hacer frente a una de las más peligrosas rebeliones guanches de la historia del archipiélago, dirigida por el mencey Gaón el Fronterizo, quien consiguió reunir en torno suyo a lo más florido de la hechicería guanche con vistas a organizar una férrea resistencia. El brujo Toxoquio, depositario de ciertos conocimientos arcanos y nefandos (procedentes del primigenio desembarco en las islas de algunos sabios atlantes, supervivientes de la catástrofe que sumergió su continente natal) se hizo en poco tiempo con el liderazgo espiritual de la revuelta. Toxoquio aterrorizaba a sus coetáneos con un arma terrible, una estatua de Ghatanothoa de 1'60 m de altura, con cuya visión castigaba sin piedad a débiles, tibios y traidores, llenando de momias correosas una gruta secreta, emplazada en el interior de uno de los volcanes apagados de Tenerife.

En 1763 la rebelión se extinguió por sí sola, para sorpresa (ciertamente agradable) del gobernador de la provincia. Lo cierto es que un intrépido agente de la corona española, llamado Aguirre, consiguió infiltrarse en el volcán durante una ceremonia y destapó violenta e inadvertidamente la estatua, causando la momificación fulminante del mencey Gaón, de Toxoquio, de docenas de seguidores de éstos y del propio agente. Desde entonces los cerebros de todos los presentes laten aún, conscientes, en el interior de las respectivas momias.

Hacia 1865, una expedición arqueológica encontró por azar la entrada de la gruta, llevándose la desagradable sorpresa de ver la gran sala repleta de momias, y de cómo los miembros de la expedición se iban momificando con rapidez entre terribles sufrimientos. Tan solo pudo salvarse uno de sus miembros (quien accidentalmente se hallaba tras una barrera opaca), que enloqueció ante la tremenda escena pudiendo, en un arrebato de inspiración, cubrir la estatua de Ghatanothoa con un lienzo (aunque ya era demasiado tarde para salvar a sus compañeros), antes de coger una de las momias (la del mencey Gaón) y salir huyendo. Cuando se le encontró, vagaba por los desiertos basálticos del Sur de Tenerife, con la momia a cuestas, y jamás pudo dar razón de dónde la había encontrado, muriendo poco después. La momia fue depositada en el Museo Canario de Las Palmas de Gran Canaria, en una de cuyas salas se exhibe en el momento de iniciarse la aventura.

En 1921, el industrial metalúrgico guipuzcoano Juan José Etxebeste, en uno de sus frecuentes viajes a Inglaterra (donde mantiene relaciones industriales con empresas del carbón y del acero) entra en contacto con miembros de una sociedad ocultista. Interesado desde pequeño por el mundo de la brujería (su familia cuenta con un buen número de brujas euskaldunes), vuelve de Gran Bretaña con un ejemplar del *Unausprechlichen kulten* de von Junzt, edición inglesa de Bridewell. Gracias a su lectura, y a practicar las artes prohibidas, lo cual le ha llevado a la locura total, ha conseguido vislumbrar el auténtico origen de las momias de Gran Canaria. Por otra par-

te, en otros libros ha leído que la cultura atlante poseía el secreto de la aleación de un acero con sorprendentes propiedades: Su densidad era la mitad de la usual, y la resistencia el doble. Concibe entonces la enloquecida idea de despertar a alguna de esas momias guanches para obligarla a revelar la antiquísima técnica metalúrgica. Comentado el plan con su tía Maruja de San Telmo, muy versada en las artes mágicas, ésta le remite a un clan de brujas habitantes de la falda del Moncayo, quienes le refieren que existe un antiguo libro de brujería hispánica, no conocido por la ortodoxia lovecraftiana, denominado *Ciprianillo*, o *Libro de San Cipriano*, en el que podría figurar un hechizo que sirviera para despertar a las momias. Las brujas prometen buscar el libro a través de sus contactos y avisarle cuando lo tengan.

Etxebeste planea, una vez disponga del *Ciprianillo*, sustraer la momia del Museo Canario, sujetarla firmemente con cadenas, despertarla y conminarla, bajo amenaza de remomificación, a que le desvele el modo de acceder a los secretos de la metalurgia atlante.

Lo que Etxebeste ignora es que existe un culto cthulhoideo en las islas, que intenta reconstruir el antiguo esplendor del reino guanche. Dicho culto, secreto por supuesto, pretende resucitar todo un ejército de momias (algunas de las cuales son de gigantes de casi 5 m de altura) para sembrar el terror en las islas, domeñar a sus habitantes con el inmundo culto a Ghatanothoa, y lograr la independencia de España.

Lo que nadie sabe tampoco es lo que piensa la momia del museo.

Los investigadores deberán ser capaces de comprender el peligro que encierran las acciones de Etxebeste, y sobre todo la repercusión de la entrada en escena del culto canario.



## Información para los jugadores

Existen dos maneras de involucrar a los personajes en la intriga. La primera de ellas es mediante su contratación por Sir Geoffrey Powell, director ejecutivo de una industria del acero de Manchester quien, atraído por su reputación aventurera, les va a proponer un trabajito de espionaje industrial. En el transcurso de una fiesta en Londres, pudo oír hablar a un empresario español (Etxebeste) quien, bajo los efectos de una generosa cantidad de whisky escocés, desvariaba sobre un secreto industrial que en breve iba a poner en marcha: Se trataba de una fórmula revolucionaria de alear Hierro y Carbono para obtener, según él, un acero superior a todos los conocidos. Powell no puede estar seguro de que no se trate de una fanfarronada, pero no está dispuesto a correr riesgos. A la industria británica, en plena recuperación tras la Gran Guerra, no le interesa en absoluto un despegue brutal de la industria pesada española. Por tanto, está dispuesto a pagar a los investigadores el viaje a Donosti (San Sebastián), la estancia en hotel en pensión completa y 50 \$ diarios como honorarios. Así, cada lunes durante su estancia en España, cada investigador recibirá un giro telegráfico de 350 \$. Su misión consiste en enterarse de qué se trae entre manos el industrial Juan José Etxebeste, cuya empresa radica en Tolosa, a unos 25 Km al Sur de Donosti.

Powell entregará a los investigadores documentación falsa que les acredita como inspectores de seguridad de Lloyd's, agencia de seguros británica con la que la empresa de Etxebeste mantiene una póliza. Bajo esta cobertura, podrán investigar libremente en la acería y entrevistarse con Etxebeste sin despertar sospechas. Powell ha pensado en todo y ha sobornado a la telefonista de Lloyd's para que vehicule todas las llamadas procedentes de España a un agente propio, también empleado de Lloyd's, quien confirmará la cobertura de los investigadores. Si aceptan la misión, les concierta una cita con Etxebeste para el 11 de Junio.

Otra manera de interesarse por el tema, simultánea o alternativamente a lo expuesto más arriba, es el hecho de que la sociedad secreta británica Golden Dawn, conocedora de las habilidades de los investigadores, desea hacerles una oferta bibliográfica. Si son capaces de conseguirles un ejemplar del *Ciprianiillo*, antiguo libro ritual de la brujería española, están dispuestos a entregarles un ejemplar inglés del *Necronomicón* del Dr. John Dee (que ellos poseen por duplicado). Para todo investigador que se precie, el premio es lo suficientemente apetitoso como para justificar un viaje a España, para lo cual la Golden Dawn les proporciona un contacto: Hace tiempo que mantienen una correspondencia irregular con una bruja que vive cerca de la Peña Gorbea, que está a unos 30 Km de Bilbo (Bilbao), y que se llama Maruja de San Telmo.

La Golden Dawn carece de medios para subvencionar el viaje, por lo que el guardián deberá persuadir a los jugadores de que los personajes tienen suficiente motivación como para gastarse los ahorros acumulados en anteriores aventuras.

Si la situación económica de los investigadores no les permite afrontar el viaje (En barco 100 \$ ida y vuelta por persona, en tren unos 25 \$) y la estancia (7 \$ diarios por persona entre hotel y comidas), se les puede dirigir hacia Sir Geoffrey Powell, o ver cómo se las arreglan por su cuenta.

Nótese que las dos ofertas no son excluyentes, y que pueden utilizarse juntas o por separado. Si algún personaje consigue una tirada de Ciencias Ocultas al mencionarse el nombre de Etxebeste, recordará que es un alto cargo de la masonería española.

## Investigaciones en Inglaterra

Los investigadores disponen de tres días antes de tomar el barco para España, donde deben estar el día 10 de Junio (a más tardar).

### Bibliotecas

- Sobre el *Libro de San Cipriano*: En ninguna biblioteca del Reino Unido hay información alguna sobre el *Ciprianiillo* (ni en las americanas, ni en las europeas en general). Los investigadores deberán reanudar las investigaciones en suelo hispano.

- Sobre la masonería española: Al menos tres días de consultas y entrevistas en colecciones privadas de Londres, permitirán obtener los siguientes datos (delante, y entre paréntesis, figura la tirada a realizar). Una tirada de Ciencias Ocultas al contactar con los masones británicos permitirá aumentar en 20 puntos porcentuales la probabilidad de acertar cualquiera de las tiradas que siguen.

\* (Buscar libros): En España hay dos grandes logias, el Grande Oriente Nacional, y el Gran Oriente de España.

\* (Discusión): Ambas logias son rivales.

\* (Crédito + Discusión): Un contacto con el Gran Oriente de España es un tal Eustaquio Ledazábal, que vive en Donosti.

\* (Charlatanería + Suerte): Etxebeste es un alto cargo del Grande Oriente Nacional. Ultimamente se le ha visto en Londres en compañía de algunos miembros de una tenebrosa secta luciferina, de la que nadie parece conocer muchos detalles.

### Mundo del acero

Si algún personaje posee familia relacionada con estos ambientes, o ha trabajado en esta industria, los contactos son automáticos. Si no, hay que tirar Suerte.

\* Etxebeste viaja a menudo a Inglaterra. Es conocida su anglofilia, así como su odio visceral a lo norteamericano (y a los norteamericanos).

\* Mantiene amistades en el terreno de la industria pesada.

\* Este año ha estado tres veces en Londres, concretamente en Febrero, en Abril y a finales de Mayo.

\* (Tirada de Suerte adicional) Altos Hornos Etxebeste S.L. ha estado un par de días cerrada, hace unas tres o cuatro semanas. La policía investigaba la desaparición de cinco jóvenes obreras en circunstancias misteriosas.

## Investigaciones en España

(Recordemos que alguien del grupo deberá hablar y/o leer bastante bien el español para obtener la mayoría de las informaciones, que no están disponibles en inglés).

### Bibliotecas y hemerotecas

\* (Buscar libros) Sobre el asunto de Altos Hornos Etxebeste, cinco jóvenes obreras desaparecieron el 1º de Mayo en el interior de la acería sin dejar rastro. Nadie afirma haberlas visto salir, mientras que diversos testigos

afirman haberlas visto entrar. Las investigaciones exigieron parar el horno alto en busca de los cuerpos. El comisario Loperena, encargado de la investigación, tuvo que cerrar el caso por falta de pruebas. La hipótesis oficial es que las chicas huyeron a Francia, escapando de sus familias. Una tirada adicional de INTx2 seguida de otra de Conocimientos permiten recordar que el 1º de Mayo coincide con la antigua fiesta pagana de Beltane (la noche anterior al primero de Mayo es la noche de Walpurgis).

\* (Buscar libros, pero solamente en Deusto) El *Cipriano* pasa por ser un tratado de magia demoníaca escrito hacia el año 1001 por un monje alemán llamado Jonás Sulfurino, que supuestamente hizo un pacto con el diablo, quien le entregó un tratado escrito en hebreo, el mismo que poseyera el gran Cipriano el mago (posteriormente San Cipriano), cuyo título auténtico era: *Tratado completo de verdadera magia o Tesoro del hechicero*.

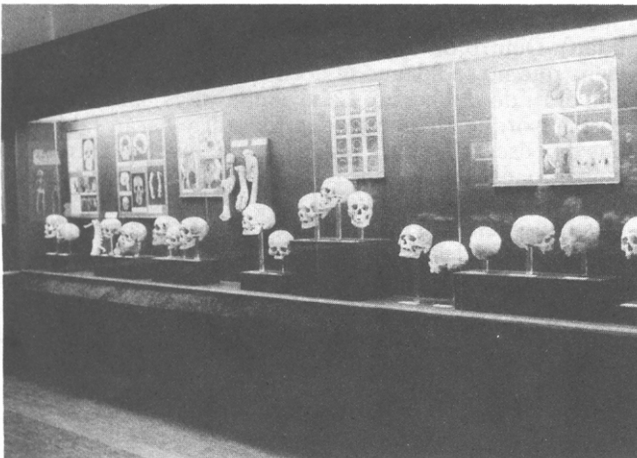
### Jefatura Superior de Policía de Donosti

\* (Elocuencia y/o Crédito) El comisario Loperena, encargado de investigar la desaparición de las cinco muchachas, acaecida el 1º de Mayo, sospecha de la familia Etxebeste pero como se trata de gente rica y respetable prefiere no mover el asunto. Sólo proporcionará pistas a los personajes si cree que éstos van a ser capaces de encontrar algo interesante, y en ese caso mencionará de pasada la condición brujesca de las mujeres de la familia y podrá citar a Eustaquio Ledazábal como experto en Ciencias Ocultas.

### Eustaquio Ledazábal

Sólo se entrevistará con personajes que vengan recomendados por la Golden Dawn u otra sociedad secreta de prestigio (acreditación por medio de contraseñas u otros signos mímicos); también les recibirá, pero menos efusivamente, si van de parte del comisario Loperena.

Ledazábal sabe que desde hace algún tiempo, Etxebeste anda buscando libros secretos y blasfemos, y que en cierta ocasión reprochó al Gran Oriente que no realizaba investigaciones positivas para el progreso de la humanidad (pasándose después a la otra rama). Posteriormente anunció que en breve iba a hacer un descubrimiento que revolucionaría la industria de todo el país, enriqueciendo de paso las arcas del Grande Oriente Nacional. Los agentes del Gran Oriente le han seguido desde entonces en algunas ocasiones, y parece ser que lo único extraño que ha hecho, aparte sus viajes a Londres



por negocios, han sido dos viajes a las Islas Canarias. Una tirada de Suerte permitirá que Ledazábal recuerde un detalle. Sus agentes le informaron de que pasó más de una hora observando una de las momias que se exponen en el Museo Canario de Las Palmas de Gran Canaria.



### La entrevista con Etxebeste

Sea como agentes de Lloyd's o por otro conducto, los investigadores tendrán que entrevistarse con Juan José Etxebeste. En principio, les recibirá amablemente, en su oficina de la acería, aunque algo tenso, y a la menor oportunidad aprovechará para excusarse diez minutos y comprobar su cobertura mediante una llamada telefónica a Londres. Hay una probabilidad del 7% de que el plan de Powell falle (por indisposición de la telefonista o del contacto de Lloyd's). En ese caso, se puede determinar su reacción a voluntad o mediante una tirada de porcentaje: 1-60, denuncia a los personajes a la policía; 61-85, llama a su capataz, Josechu Cestona y a sus muchachos para que den una paliza a los personajes y digan para quién trabajan; 86-00, escribe una carta a su tía Maruja, pidiéndole ayuda.

Durante la ausencia de Etxebeste, los investigadores pueden aprovechar para registrar la oficina, en la que un Descubrir permite localizar una trampilla en el suelo. Es obvio que no hay tiempo de bajar por allí, pero ello puede espolear a los investigadores para realizar una visita nocturna al complejo. Una inspección rápida permite determinar que de la trampilla arranca un pasadizo subterráneo que va hacia el Este, en dirección a la vivienda de Etxebeste, edificio que dista unos 200 m.

### Josechu Cestona

40 años. Lleva siempre una navaja, y por la tarde y por la noche hay un 33% de probabilidades de que lleve además una pistola de 9 mm. Inicialmente siempre las peleas a puñetazos, si ve que lleva las de perder sacará la navaja y sólo utilizará la pistola como último recurso. Suele seguir a rajatabla las órdenes de Etxebeste.

FUE 16	CON 16	TAM 10	INT 6	POD 9
DES 10	APA 6	EDU 5	COR 0	PV 13

**Habilidades:** Castellano (hablar/leer y escribir) 90%/15%, Inglés (id.) 15%/0%, Euskera (id.) 60%/5%, Conducir automóvil 30%, Descubrir 50%, Ocultarse 25%, Camuflaje 30%, Seguir rastros 60%, Lanzar 54%, Mitos de Cthulhu 5%.

**Armas:** Pistola 9 mm 36%, daño 1D10.  
Rifle .22 70%, daño 1D6 + 2.  
Puñetazo 80%, daño 1D3 + 1D4.

### Empleados de Etxebeste

A efectos del escenario, todos tienen las mismas características y su función es apoyar numéricamente a Cestona. Pueden ir armados de porras o navajas si el guardián ve que no son enemigo para los investigadores. Huirán en cuanto haya algún muerto (tanto por su parte como por la del contrario, ya que no quieren líos con la Guardia Civil por delitos de sangre).

FUE 14    CON 10    TAM 11    INT 5    POD 8  
DES 10    APA 6    EDU 5    COR 40    PV 11

**Habilidades:** Castellano (hablar/leer y escribir) 80%/5%, Euskera (id.) 60%/5%, Descubrir 50%, Ocultarse 15%, Camuflaje 20%, Seguir rastros 10%, Lanzar 40%.

**Armas:** Puñetazo 50%, daño 1D3 + 1D4.  
Porra 75%, daño 1D6 + 1D4.

Si la entrevista transcurre con normalidad, y antes de realizar la inspección de la acería, los investigadores podrán intentar sonsacar al empresario. Concretamente, podrán realizar una serie de tiradas de resistencia de la INT de alguno de los investigadores contra la INT de Etxebeste, y cada vez que consigan vencerla, a éste se le escapará alguna fanfarronada. Las informaciones a obtener son las siguientes (el orden es lo de menos).

\* "Esta fábrica pronto va a prosperar. Ya verán de lo que es capaz el genio español."

\* "Tiene gracia que hayan sido ustedes, los ingleses, los que me hayan dado la pista de lo que va a ser el descubrimiento industrial del siglo."

\* "El progreso no lo es todo. He leído (y tengo alguna constancia de ello) que los antiguos conocían aleaciones hoy olvidadas. Con esos metales podríamos construir barcos fuertes y baratos con los que devolver lo de Cuba a los malditos yanquis." (ríe a carcajadas y guiña un ojo, suponiendo complicidad)

\* Ustedes los de Lloyd's son demasiado quisquillosos. Aquí no hay problemas de seguridad, ni ha habido nunca incidentes graves. Aquí hasta los que desaparecen ..." (enrojece y calla durante algunos angustiosos segundos, tras los cuales cambia de conversación)

\* (Mirando al vacío y pareciendo hablar consigo mismo) "El libro lo dice bien claro. Sólo me falta hacerle hablar, hacerle que despierte." (y luego mira a los investigadores con aire misterioso)

\* "Mis parientes de Aragón conocen ciertas tradiciones, técnicas artesanas, que harían palidecer a estos modernos y orgullosos médicos ignorantes ..."

\* "El progreso no existe. Más valdría que los investigadores científicos se ocuparan de desentrañar los tesoros aún ignotos que yacen en nuestros museos."

\* (Mira al vacío y parece hablar consigo mismo entre suspiros) "¡Hacer hablar a un muerto! ¡Qué gracia! ¡Realmente eso sí que tiene gracia!" (ríe estruendosamente)

\* "Deberían leer algún libro antiguo, amigos. Están demasiado ciegos con sus pólizas y contratos. Les aseguro que pronto conocerían el verdadero valor de la vida y de la muerte."

\* "Pronto iré a ver a mis tías de Aragón, a los pies del Moncayo. Busco un antiguo libro, y se asombrarían de las cosas que ese libro me permitirá conocer."

El guardián deberá esforzarse para impedir que los investigadores extraigan más información que ésta. Si presionan a Etxebeste, se dedicará a tejer embustes sin preocuparse de las contradicciones en que pueda incurrir. Si los personajes le reprochan estas contradicciones o suscitan el tema de las empleadas desaparecidas, les retirará automáticamente su confianza, dejará de conversar con ellos y les urgirá para que terminen cuanto antes su inspección. Si se ponen pesados, amenazará con rescindir la póliza de Lloyd's.

### Juan José Etxebeste

Tiene 56 años. No suele ir armado, pero si se ve en peligro acudirá a su casa, donde guarda una pistola calibre 9 mm (en el dormitorio).

FUE 10    CON 9    TAM 9    INT 16    POD 12  
DES 9    APA 8    EDU 15    COR 0    PV 10

**Habilidades:** Antropología 65%, Arqueología 20%, Historia 45%, Psicología 35%, Ciencias Ocultas 80%, Contabilidad 70%, Castellano (hablar/leer y escribir) 99%/75%, Inglés (id.) 80%/70%, Euskera (id.) 50%/50%, Francés (id.) 75%/80%, Charlatanería 36%, Discusión 40%, Buscar libros 74%, Conducir automóvil 48%, Descubrir 64%, Ocultarse 38%, Camuflaje 44%, Mitos de Cthulhu 20%.

**Armas:** Pistola 9 mm 55%, daño 1D10.  
Rifle .22 60%, daño 1D6 + 2.  
Puñetazo 35%, daño 1D3.

**Hechizos:** Símbolo arcano (después de leer el *Cipriano*, también Revivir momia).

### El complejo Altos Hornos Etxebeste S.L.

La visita 'oficial' no arrojará ningún resultado digno de mención, pero en ella los investigadores podrán conocer al encargado de Etxebeste, Josechu Cestona. Este se expresa francamente mal en inglés, pero se hace entender.

Lo único que puede aportar más datos es una visita nocturna al complejo, que consta de la nave principal de la acería y una vivienda de una sola planta, a unos 200 m, en la que reside Etxebeste. Hay un guarda, viejo y algo sordo, que no se mueve de la garita en toda la noche, por lo que será relativamente sencillo entrar y salir del complejo (requerirá una tirada de Discreción por parte del investigador que peor porcentaje tenga en esta habilidad). Dentro de la nave principal está el calderero que vigila que no se apague el horno alto, y que no oye nada con el ruido del horno. La vivienda ya es harina de otro costal, porque Etxebeste duerme allí y harán falta tiradas de Discreción para todos los que quieran entrar. Sin embargo, éste suele salir todas las noches (va al Casino) y volver tarde por lo que, si se le vigila, se puede entrar en su ausencia. De día trabaja en la casa una mujer de la limpieza, que llega sobre las 8 de la mañana y se va sobre las 6 de la tarde. Si los investigadores se ponen pesados queriendo entrar en ausencia de Etxebeste avisará a la Guardia Civil.

**Oficina de Etxebeste:** De aquí arranca un pasaje subterráneo que, tras unos 200 m, desemboca en el escondrijo secreto.

**Pasaje subterráneo:** Excavado en tierra blanda y apuntalado con vigas de madera. El suelo es de tierra apisonada. Se ve en bastante buen estado y llevará construido unos cuantos años.

**Escondrijo secreto:** Aquí hay pruebas abundantes de que se ha retenido gente contra su voluntad. Hay grilletes en las paredes, rastros de sangre y de cabellos, jirones de ropa femenina, cuerdas, etc. Tirada de COR, 0/1D2.

**Bodega:** Unas escaleras conducen al despacho de Etxebeste en la vivienda. Además, hay una excelente colección de vinos.

**Despacho de Etxebeste:** Sendas tiradas de Descubrir permiten encontrar, primero y entre los demás volúmenes de la librería, un librito titulado *Ars Magna et ultima*, de Ramón Llull, y después, en el doble fondo de un armario, una estatuilla primitiva, construida en un extraño metal. Una tirada de Conocimientos revelará que el metal parece acero, pero si lo es, pesa la mitad que el acero normal. Etxebeste no echará en falta el libro ni la estatuilla puesto que ya ha extraído todo el jugo posible del primero, y no necesita la segunda, al haberla hecho analizar.

### *Ars magna et Ultima*

Ramón Llull, edición anónima en catalán antiguo, con numerosas adiciones y notas manuscritas.  
+ 3 a Mitos, multiplicador de hechizos x2, -1D3 COR

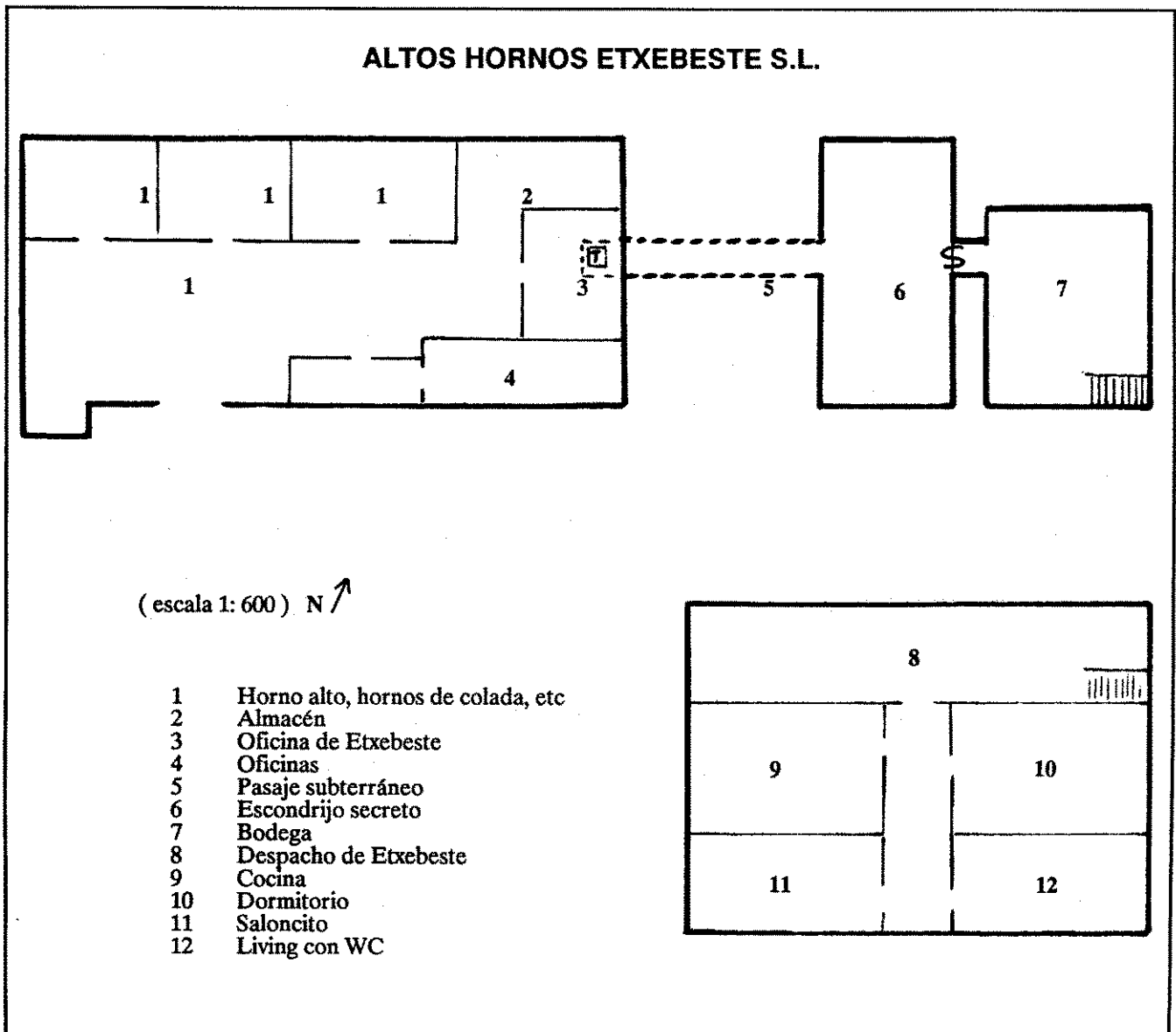
**Hechizos:** Símbolo arcano.

En los demás puntos del diagrama no hay nada de interés para la aventura, y el guardián puede improvisar a su aire si los jugadores insisten en saber qué hay en cada lugar.

### Cómo actúa Maruja de San Telmo

En principio no tiene nada en contra de los investigadores, pero si recibe una petición de ayuda de su sobrino, puede enviarles un mensaje a su hotel, para que acudan a la Peña Gorbea con la excusa de asesorarles sobre temas de brujería. Una vez éstos en su cueva, convocará a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath para que se las entienda con ellos.

Si los investigadores no acuden, será ella quien irá a buscarlos (no llegará más lejos de Aragón), y cuando les tenga delante les echará el mal de ojo.



Si los investigadores se presentan en la cueva de Peña Gorbea por las buenas, pueden ocurrir varias cosas, entre las cuales puede el guardián elegir a voluntad, dependiendo de las acciones de los investigadores, o tirar 1D10 y consultar la tabla que viene a continuación.

1-3: Maruja está drogada con hongos alucinógenos. Responderá a cualquier pregunta de los investigadores a poco que éstos se hagan pasar por seres sobrenaturales (tiradas de Charlatanería o Elocuencia).

4-5: Cocinando potajes. Está de buen humor.

6-7: Está ausente. Volverá 1D100 horas más tarde y mientras tanto los investigadores pueden registrar a placer (aunque ellos no tienen por qué saberlo).

8-9: Está tramando algo y no quiere que la molesten. Les recibirá de pésimo humor.

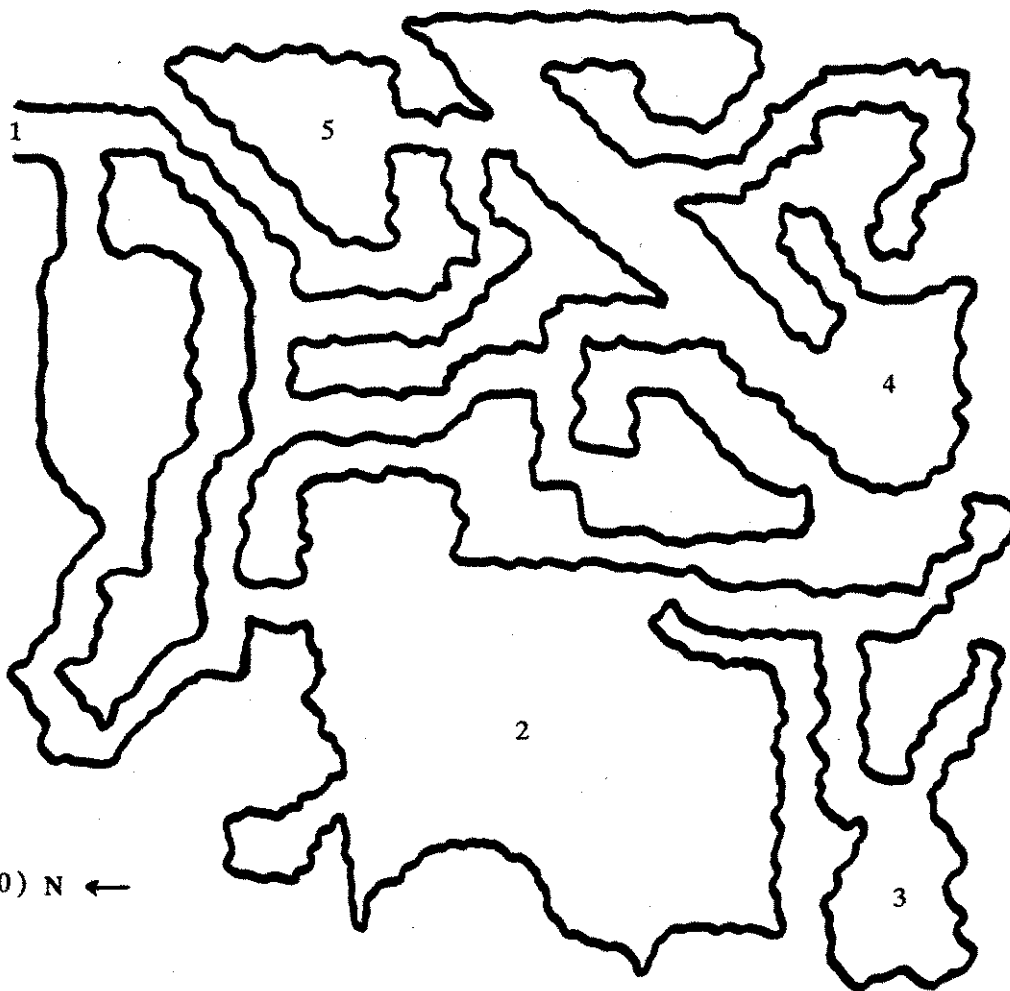
10: Ha conseguido reducir a una joven con sus malas artes. La víctima está atada, desnuda y drogada. Maruja se halla en una fase más o menos avanzada del ritual de invocación de la mismísima Shub-Niggurath, a quien ella confunde con Satán. ¿Lograrán impedirlo los personajes?

### Maruja de San Telmo

68 años. Arrugada, esperpéntica y de muy mal talante.

FUE 6	CON 7	TAM 5	INT 15	POD 18
DES 14	APA 3	EDU 12	COR 0	PV 6

### CAVERNA DE MARUJA DE SAN TELMO



(escala 1: 300) N ←

- 1 Entrada
- 2 Vivienda
- 3 Despensa
- 4 Laboratorio
- 5 Invocatorio

**Habilidades:** Antropología 10%, Psicología 50%, Ciencias Ocultas 49%, Botánica 86%, Castellano (hablar/leer y escribir) 100%/10%, Euskera (id.) 80%/20%, Francés (id.) 30%/15%, Charlatanería 60%, Discusión 75%, Buscar libros 30%, Descubrir 55%, Ocultarse 75%, Camuflaje 20%, Seguir rastros 38%, Escuchar 80%, Primeros auxilios 78%, Tratar enfermedades 40%, Discreción 90%, Mitos de Cthulhu 10%.

**Armas:** Cayado 30%, daño 1D6 + 1.

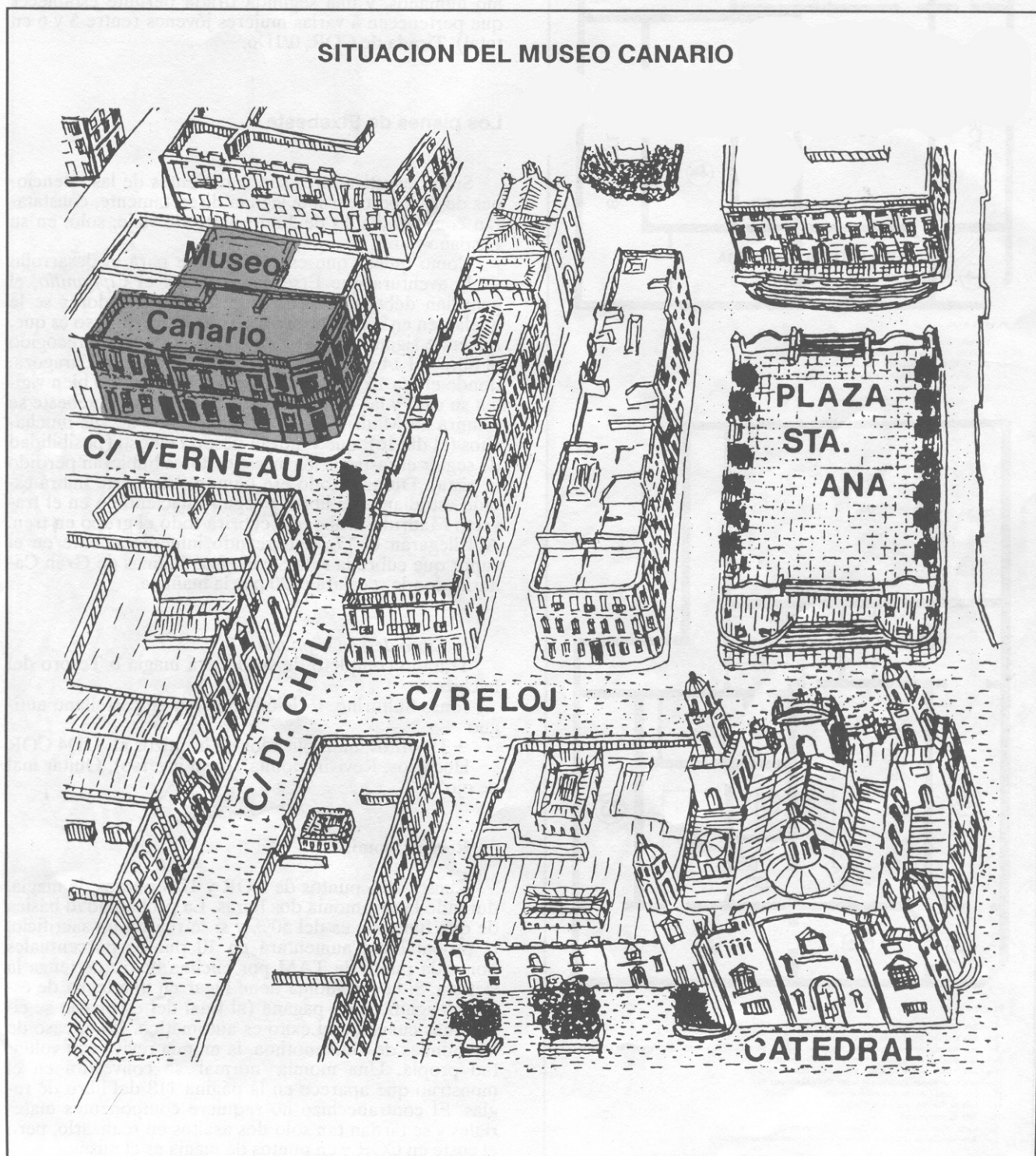
**Hechizos:** Echar/quitar mal de ojo\*, Convocar a un Retoño oscuro de Shub-Niggurath, Llamar a Shub-Niggurath ('el Diablo').

\* Maruja puede intentar echar el mal de ojo una vez por asalto, lo cual obliga a una tirada de resistencia de POD contra POD. Si ella vence, todas las habilidades del personaje afectado ven reducido su porcentaje a la mitad, y los efectos sólo se disipan si se realiza el contrahechizo oportuno, por lo que eliminar a Maruja no resuelve la papeleta, teniendo en cuenta además que no hay mucha gente que conozca el citado contrahechizo.

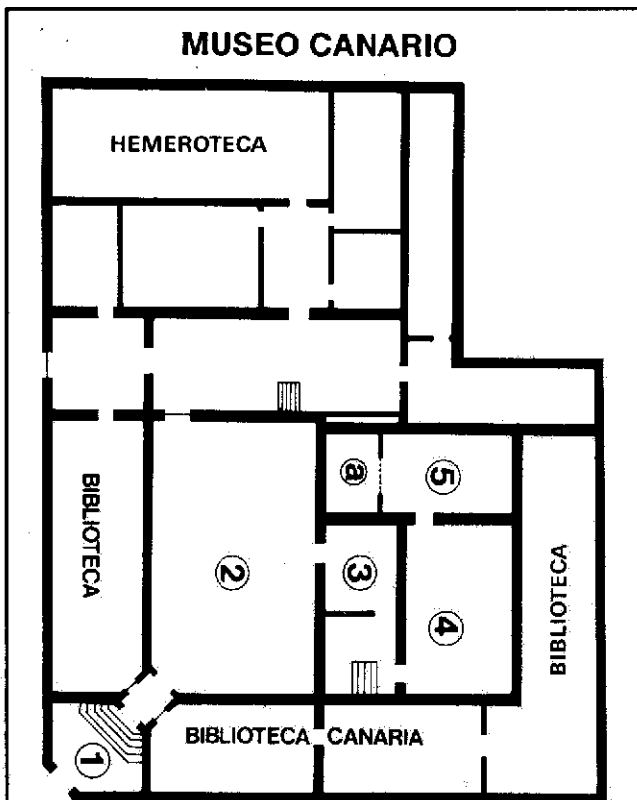
### La cueva de Peña Gorbea

*El laboratorio:* Aquí guarda Maruja sus pócimas, sus libros de magia, etc. Entre otros objetos más o menos es-

### SITUACION DEL MUSEO CANARIO

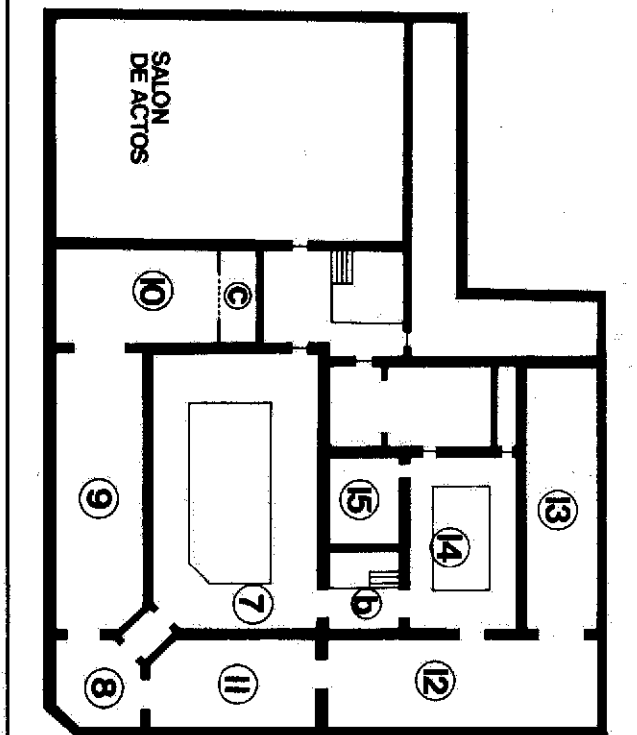






PLANTA BAJA

- 1.— Entrada, recepción.
- 2.— Sala Ubal y Saravia. Habitación de los aborígenes canarios.
- 3.— Sala D. Wolff. Introducción a las tecnologías aborígenes.
- 4.— Sala de economía, recursos naturales y alimentación (en inglés).
- 5.— Sala Alonso González. Mundo magico-religioso.
- 6.— Reproducción de la Casa Dñada de Cádiz.



PLANTA ALTA

- 7.— Sala Fernández Navarro. Tejidos de fibras vegetales y pieles.
- 8.— Sala Martínez Escobar. Momia de Arguineguí.
- 9.— Sala Verneau. Antropología de los aborígenes canarios. Momias de Acusa y Guayadeque (Gran Canaria).
- 10.— Sala Bosch Millares. Paleopopología y mundo fuserario.
- 11.— Sala Navarro Torrén. Cerámica aborígen de Gran Canaria (I).
- 12.— Sala Grau Basas. Cerámica aborígen de Gran Canaria (II).
- 13.— Sala Rafael Cabrera. Cerámicas aborígenes de Canarias.
- 14.— Sala de "La Arqueología en Canarias".
- 15.— Sala de numismática.
- h.— Carta arqueológica de Gran Canaria. "Elementos culturales de Canarias".
- c.— Reproducción de una cueva funeraria con enterramientos momificados.

trambóticos, hay un *Cayado mágico*. Recordemos aquí que se trata de un arma que hace 1D6 + 1 puntos de daño, que puede dañar a criaturas sobrenaturales, y que tiene una probabilidad base del 10%. Un 'empalar' con él destruye en el acto a cualquier zombi o cadáver animado (y las momias guanches se incluyen dentro de esta categoría). Maruja puede regalárselo a los investigadores si le caen bien, éstos pueden encontrarlo si registran la cueva y por último Maruja puede emplearlo contra ellos si la atacan.

*El invocatorio:* En el centro del suelo hay pintado un círculo mágico, y de las paredes cuelgan infinidad de amuletos, etc., habiendo símbolos cabalísticos por suelo, techo y paredes. En un rincón hay una pila de huesos que una tirada de Conocimientos permite reconocer como humanos, y una segunda tirada permite establecer que pertenecen a varias mujeres jóvenes (entre 5 y 6 en total). Tirada de COR, 0/1D6.

### Los planes de Etxebeste

Si los investigadores son conscientes de las intenciones de Etxebeste, o si le vigilan discretamente, constatarán como el día 13 de Junio parte de viaje, solo, en su Hispano-Suiza.

Como quiera que es conveniente para el desarrollo de la aventura que Etxebeste consiga el *Ciprianillo*, el guardián debería impedir que los investigadores se le adelanten en ir al Moncayo. Lo ideal en este caso es que, o bien le sigan hasta Trasmoz, donde ya habrá recogido el libro (el 14 de Junio) y se habrá dirigido a Zaragoza, donde el día 15 tomará el tren para Madrid, o bien vigilen su casa y las idas y venidas de Cestona. Etxebeste se reunirá en Madrid con Cestona y cinco de sus muchachos (el día 16), que vendrán desde Donosti (posibilidad de seguir el rastro si los investigadores hubieran perdido la pista). Durante todo ese tiempo, Etxebeste habrá estado estudiando el libro, y seguirá haciéndolo en el trayecto Madrid-Sevilla, que cubrirá todo el grupo en tren. Allí llegarán el 17, embarcando inmediatamente en el vapor que cubre la ruta Sevilla-Las Palmas de Gran Canaria, donde recalará el 20 por la mañana.

### *El Libro de San Cipriano*

Tratado completo de verdadera magia o Tesoro del hechicero.

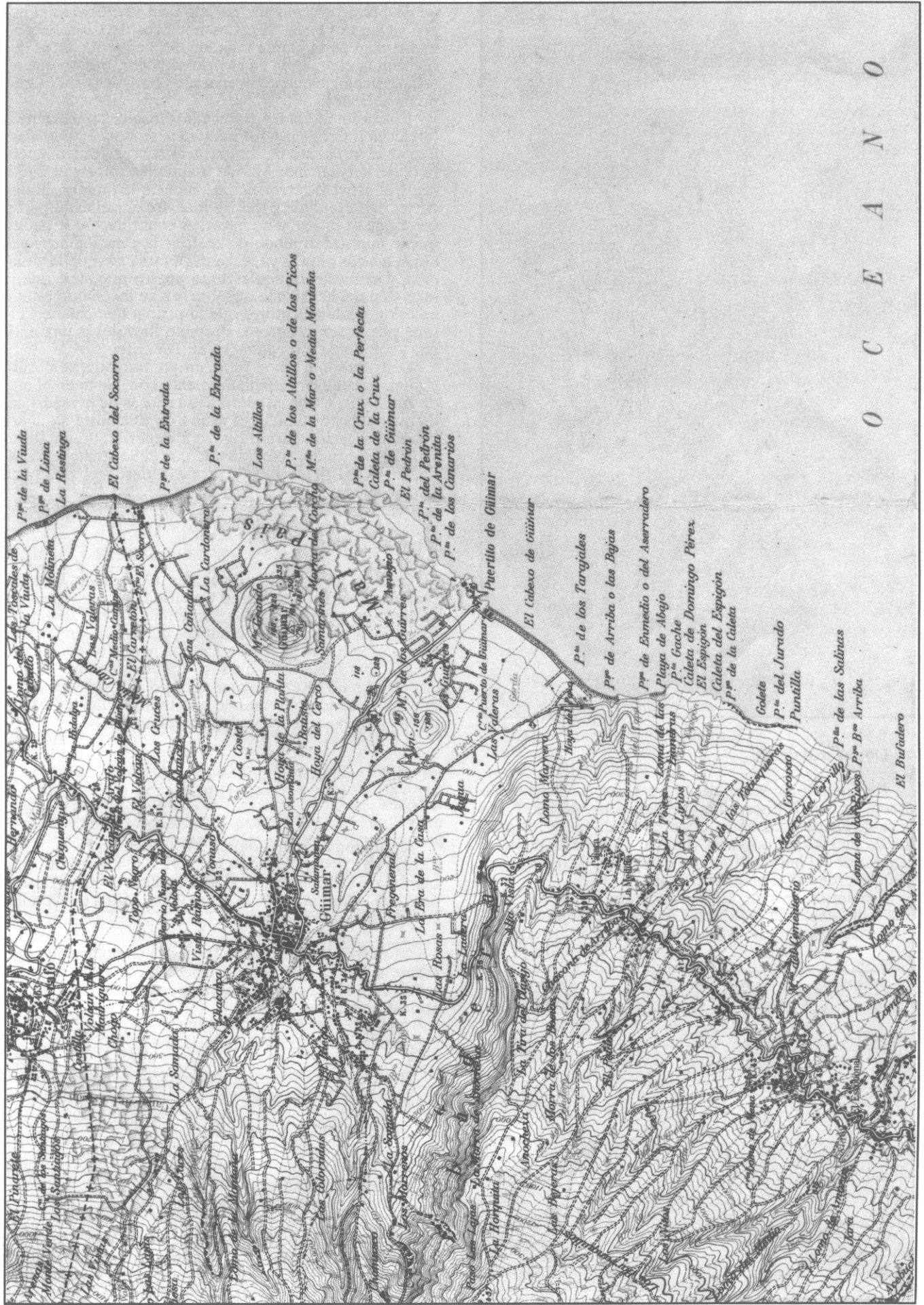
Jonás Sulfurino. Edición anónima en castellano antiguo

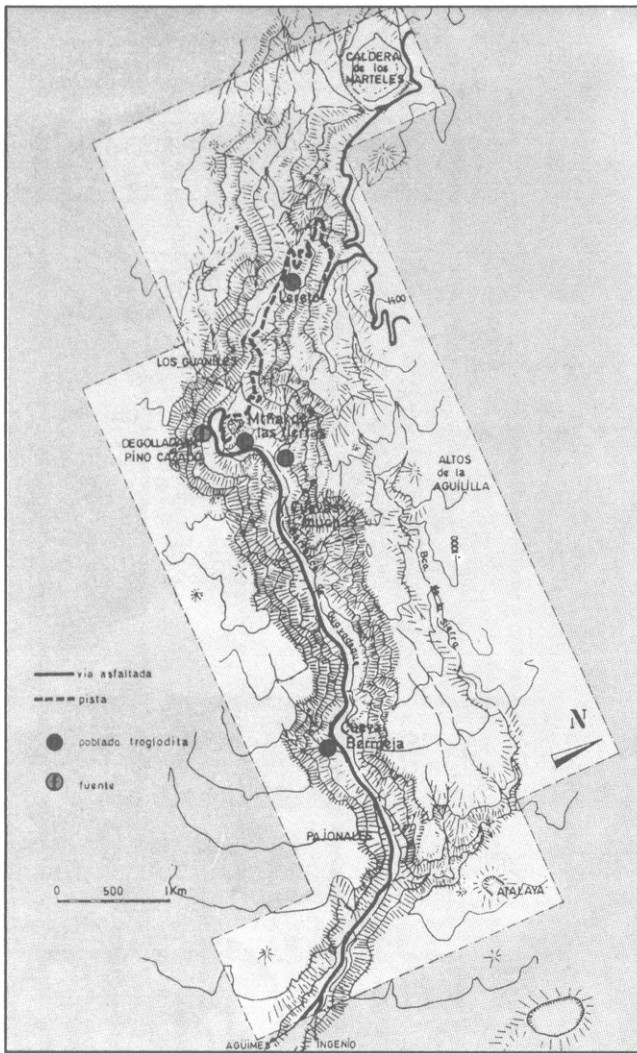
+ 3 a Mitos, multiplicador de hechizos x1, -1D4 COR

Hechizos: Revivir momia\* (y su inverso), Quitar mal de ojo\*.

### Revivir momia

Cuesta 1D6 puntos de COR y 1D8 puntos de magia, durando la ceremonia dos horas. La probabilidad básica de que funcione es del 50% y si se realiza un sacrificio, la probabilidad aumentará en 10 puntos porcentuales por cada punto de TAM por encima de 5 que tenga la víctima. Si la ceremonia tiene lugar en una fecha de especial significación pagana (al final del escenario se citan unas cuantas), el éxito es automático. En el caso de las momias de Ghatanothoa, la momia revive con voluntad propia. Una momia 'normal' se convertirá en el monstruo que aparece en la página 118 del libro de reglas. El contrahechizo no requiere componentes materiales y se tardan tan solo dos asaltos en realizarlo, pero el coste en COR y en puntos de magia es el mismo.

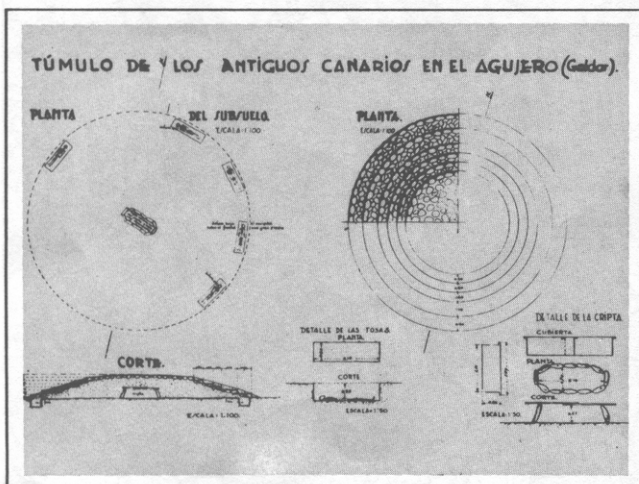




### Quitar mal de ojo

Requiere una serie de hierbas (cuya descripción exacta se deja a discreción del guardián), un cuarto de hora de cánticos salmódicos y el gasto de todos los puntos de magia que posea la víctima. Tanto ésta como el realizador del hechizo (que no pueden ser la misma persona) pierden 1D4 puntos de COR.

Esa misma noche, Etxebeste y sus secuaces harán una visita nocturna al Museo Canario. Reducirán al vigilante y se dispondrán, a medianoche, a realizar el ritual



de despertar a la momia, para lo cual sacrificarán el pobre vigilante (TAM 12). Los hombres de Cestona permanecerán en la planta baja, mientras que los otros dos realizan la ceremonia en el piso superior, puesto que no están psicológicamente preparados para asistir a este tipo de acciones.

Etxebeste intentará por medios mágicos o mecánicos (a elección del guardián) mantener al mencey Gaón sujeto en el momento de despertar. Este surgirá lentamente de su secular inmovilidad manteniendo la piel coriácea y el aspecto terrorífico. Etxebeste le largará un discurso, exhortándole a que se muestre agradecido por el favor que se le acaba de hacer. A continuación le pedirá que le muestre el modo de realizar la aleación especial. Gaón a estas alturas ya se ha hecho una idea de la situación, y se mostrará aquiescente puesto que sabe que la inversión del hechizo le devolvería a su incómodo estado anterior, y además intuye que la pistola que exhibe Cestona puede ser peligrosa. Promete llevarles a una antigua y sepultada forja guanche en Tenerife.

Disfrazando a Gaón (con abrigo, bufanda, sombrero y gafas, lo cual será particularmente conspicuo en el mes de Junio y en Canarias, pero a esas horas de la madrugada puede dar resultado) el grupo de Etxebeste alquilará una embarcación para dirigirse a Tenerife, donde llegarán el 22 de Junio, coincidiendo con el Solsticio de Verano, fecha particularmente propicia desde el punto de vista mágico.

### Mencey Gaón

En 1763 tenía 56 años, luego en 1925 cuenta 218. Espera en su vitrina del Museo Canario la hora en que será despertado por el hechizo contenido en el *Ciprianillo*, para volver a dirigir a los fanáticos de un culto milenario. Como quiera que su locura es total, y que es conocedor de las maravillas del mundo cthulhoideo, no sufrirá 'shock' alguno al enfrentarse al siglo XX. Desde su inmovilidad ha ido observando año tras año las ropas, hábitos y lenguaje de los visitantes del museo.

FUE 22	CON 17	TAM 11	INT 17	POD 16
DES 6	APA 1	EDU 10	COR 0	PV 14

**Habilidades:** Arqueología 20%, Historia (hasta el siglo XVIII) 50%, Ciencias Ocultas 30%, Castellano (hablar/leer y escribir) 99%/30%, Elocuencia 60%, Descubrir 17%, Ocultarse 5%, Lanzar 20%, Mitos de Cthulhu 70%, Silbo gomero\* 80%.

\* El silbo gomero es una forma de comunicación mediante silbidos, que permite hacerse oír hasta una distancia de 4 Km a campo abierto y en buenas condiciones atmosféricas.

**Armas:** Garrote 70%, daño 1D6 + 1D4.

**Hechizos:** Convocar a un Vampiro de fuego, Convocar a un Horrendo cazador.

**COR:** 0/1D8

### Los planes del culto canario

Este culto, aún bastante embrionario, es el actual depositario del antiguo culto guanche del que Gaón era caudillo guerrero y Toxoquio guía espiritual. Han logrado descifrar antiguos documentos que hacían referencia

a Gaón y leyendo algún que otro libro de los Mitos han llegado a la misma conclusión que Etxebeste, es decir, que Gaón no está muerto y se le puede despertar. Al ver el extraño interés del 'godo' Etxebeste por 'su' momia, los miembros del culto le vienen siguiendo y espiando desde hace algunos meses. El guardián puede decidir el grado de intervención del culto en la aventura, pero lo más operativo puede ser que vayan causando alguna que otra incomodidad a los investigadores a medida que se vayan acercando al Sur de España (ataques nocturnos, robos). Si consiguen apoderarse del libro, serán ellos los que despierten a Gaón, poniéndose a sus órdenes y dirigiéndose a Tenerife. Si es Etxebeste quien le despierta, le seguirán sigilosamente e intervendrán en la escena final en el volcán de Güimar.

### Miembros del culto guanche

A efectos de la aventura todos tienen las mismas características. Seguirán el rastro de los personajes desde que éstos aparezcan por el Moncayo buscando el *Ciprianiillo*, o investiguen en el Museo Canario. A partir de ese momento (pero sólo en las Canarias), cada vez que haya 1-3 personajes solos, hay un 25% de probabilidad (no acumulativa) de que aparezcan 1D3 miembros del culto, acompañados de 1D2 perros verdín, montando una emboscada. En cuanto Gaón despierte, se pondrán a sus órdenes.

FUE 11 CON 10 TAM 9 INT 8 POD 11  
DES 10 APA 10 EDU 7 COR 0 PV 10

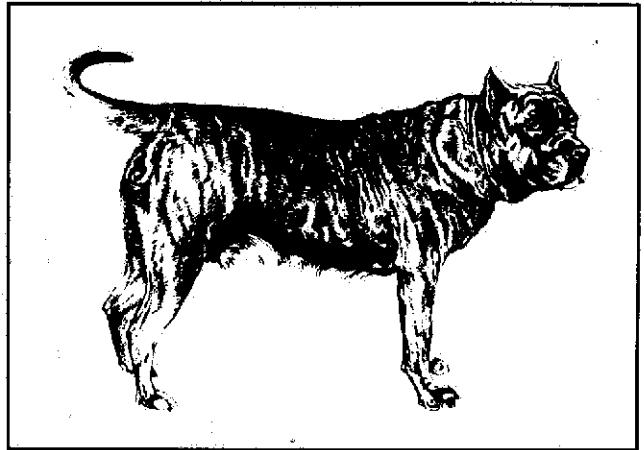
**Habilidades:** Castellano (hablar/leer y escribir) 95%/40%, Silbo gomero 75%, Manejo de botes 60%, Discreción 65%, Escuchar 38%, Trepar 65%, Nadar 75%, Saltar 52%, Descubrir 74%, Ocultarse 40%, Camuflaje 70%, Seguir rastros 58%, Esquivar 64%, Mitos de Cthulhu 18%.

**Armas:** Lucha canaria\* 80% ataque y parada, daño 1D6.

Presa 75%, daño variable.

\* La lucha canaria es una forma de combate especial en la que se utilizan varas delgadas y flexibles, de 1'50 m de longitud, que bien manejadas son muy eficaces. Con las varas, los miembros del culto actúan como si tuvieran DES 18 para atacar y parar. Su ataque preferido será

primero el desarme. Además, hacen un crítico (un "empalar") con 1/4 de su tirada normal (en lugar de 1/5). Si pierden la vara (con un fallo crítico, es decir, 96-00), intentarán hacer una Presa y en el turno siguiente de apresar irán a por la fractura, para lo que tirarán resistencia de su FUE contra la CON de la víctima. Una fractura hace 2D6 puntos de daño e inhabilita para el movimiento y/o el combate hasta su curación (30 + 2D10 días, con los modificadores habituales de atención médica y hospitalaria).



### Verdín

Feroz perro canario. Enorme (hasta 65 cm de altura los machos) y de un extraño pelaje verdoso. Domesticado por los miembros del culto, obedecerá a sus silbidos.

FUE 14 CON 12 TAM 12 POD 10  
DES 16 PV 12 Mov. 15

**Arma:** Mordisco 85%, daño 1D3.

**Armadura:** Ninguna.

**Habilidades:** Esquivar 75%.

## LAS MOMIAS DE GUIMAR

nº	1	2	3	4	5
FUE	25	22	18	15	13
CON	18	17	17	17	18
TAM	25	20	20	18	17
POD	7	8	8	9	9
DES	4	4	5	6	8
PV	22	19	19	18	18
Mov.	6	6	6	6	6
% Puñetazo	40	45	60	65	70
daño	1D3 + 2D6	1D3 + 2D6	1D3 + 1D6	1D3 + 1D6	1D3 + 1D4

COR: 0/1D8

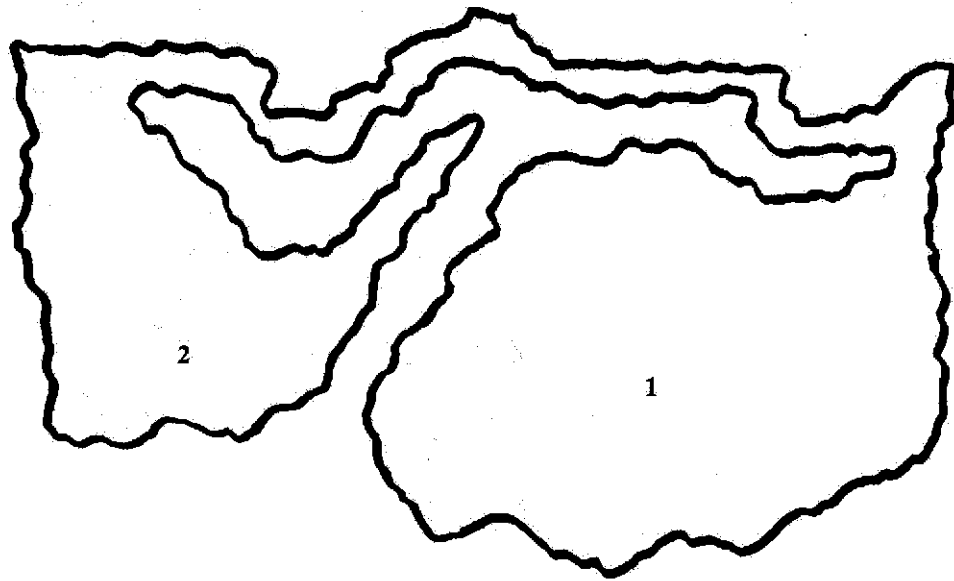
## El volcán de Güimar

Gaón conducirá a Etxebeste (o a los miembros del culto) hasta el volcán apagado de Güimar, a unos 25 Km al Sur de Santa Cruz de Tenerife. Allí deberán iniciar un descenso por la chimenea principal hasta alcanzar una fumarola en forma de pasadizo que les conducirá al panteón secreto de las momias.

Aquí se abren dos posibilidades: O bien Gaón logra convencer a Etxebeste para que despierte a las momias, haciéndole creer que se trata de supuestos 'maestros

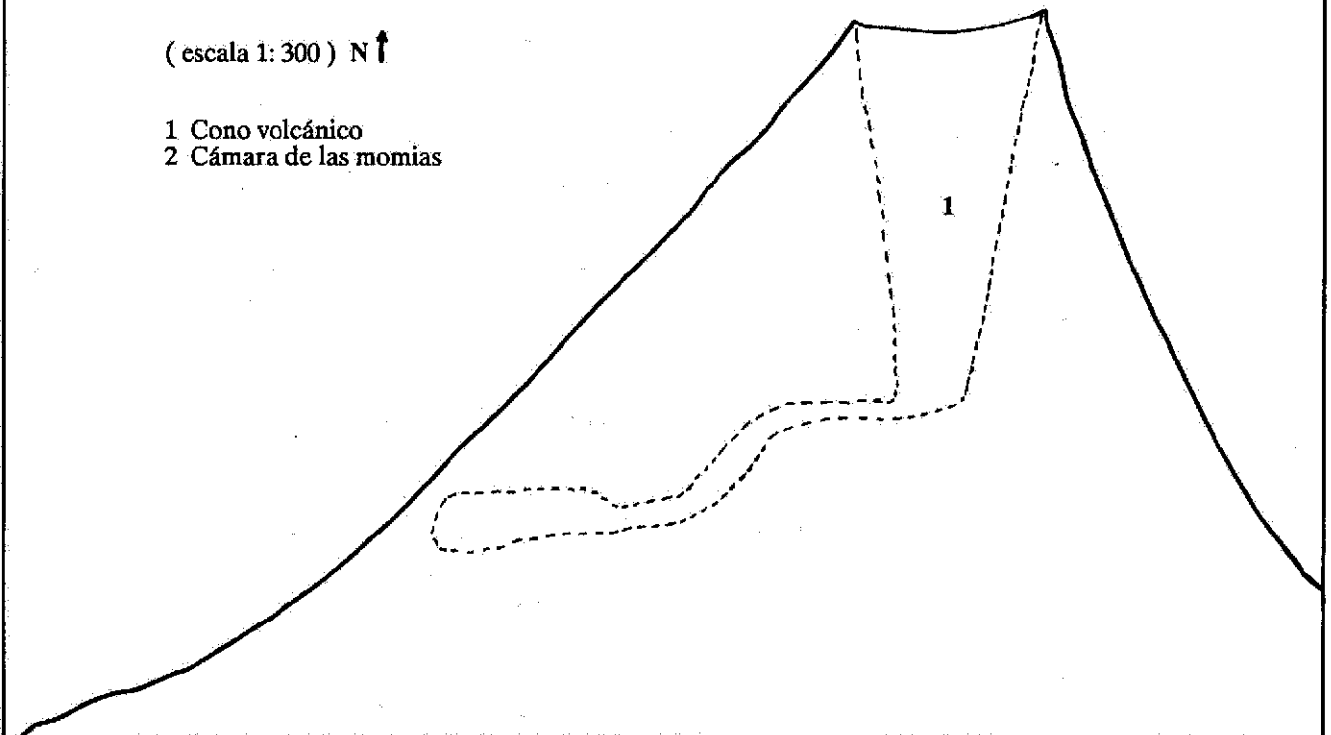
metalúrgicos', o bien es el momento de hacer intervenir a los miembros del culto en apoyo de su líder. Si, de una forma u otra, se logra despertar a las momias, aprovechando la noche del Solsticio de Verano, se llegará al momento climático de la aventura. Se iniciará una pelea entre los sicarios de Etxebeste y los del culto, mientras Cestona forcejea con el propio Gaón. Los investigadores deberán decidir qué hacer en esta situación, en la que además pueden estar de por medio las momias recién reanimadas. Un guardián imaginativo puede aderezar la escena con actividades geológicas inusuales en un volcán ¿apagado?

### CAVERNA DEL VOLCAN DE GUIMAR



(escala 1: 300) N ↑

- 1 Cono volcánico
- 2 Cámara de las momias



## Las momias de Güimar

Se trata de cinco momias atávicas y gigantescas (de atlantes, nada menos), que Gaón pretende revivir para sembrar el terror en las islas y aumentar el poder del culto, y que obedecerán las órdenes que éste les silbe.

## Conclusión

Si se consigue eliminar a Etxebeste, los investigadores recuperan 1D10 puntos de COR, y si se neutraliza a Maruja de San Telmo, 1D6.

Eliminar a Gaón reporta 1D20 puntos de COR, e impedir que se revivan las momias de Güimar, 1D6.

Desarticular el culto guancho reporta 1D3 puntos de COR.

## Epilogo

Si el guardián desea montar una campaña a partir de él, no debería serle demasiado difícil a lo largo de los siguientes parámetros, o de otros que pueda inventarse.

-La fase investigativa previa se puede ampliar mediante la búsqueda de información sobre las revueltas guanches del siglo XVIII, ya sea en Inglaterra o en España. En caso de que se desee convertir la búsqueda de dicha información en un módulo de la campaña, con viajes a bibliotecas remotas, o quizá una visita al archipiélago canario, convendrá alterar la cronología de la aventura, intentando que el clímax coincida con una fecha de significación pagana, como las que a continuación se relacionan:

2 de Febrero :	Candlemas
21 de Marzo:	Equinoccio vernal
1 de Mayo:	Beltane (Walpurgis)
22 de junio:	Solsticio de verano
1 de Agosto:	Lammas
22-23 de Septiembre:	Equinoccio otoñal
31 de Octubre:	Samhane (Halloween)
22 de Diciembre:	Solsticio de invierno (Yule o Geohhol)

- La coincidencia de la fecha de la desaparición de las muchachas con el 1º de Mayo puede conectarse, aparte con lo pagano, con los mártires de Chicago (1 de Mayo de 1871) y el movimiento sindical, lo que podría dar lugar a interacciones muy interesantes con grupos anarcosindicalistas, etc.

- La parte del Moncayo puede expandirse, convirtiéndose en un módulo de la campaña, con la búsqueda de las tías de Etxebeste y la subsiguiente interacción con ellas.

- Por último, y si las circunstancias lo aconsejan, la escena final de la campaña se puede trasladar a la cueva donde se inició todo el asunto, en la cual permanecen las momias de Toxoquio, Aguirre, las decenas de seguidores de la revuelta y la estatua (cubierta) de Ghatanothoa. En este caso, convendrá dirigir la acción con sumo cuidado porque la trifulca que se puede originar con tanta cantidad de gente tenderá a ser difícil de controlar. Se me ocurre que las cañadas del Teide podría ser un marco incomparable para situar este encuentro, quizá en los Roques de García o en el Valle de las piedras arrancadas.

