

# Horror en el **ORIENT EXPRESS**



Guía de referencia para el Guardián

Volumen I ~ De Londres a los Alpes

# Horror en el ORIENT EXPRESS

## VOLUMEN I ~ DE LONDRES A LOS ALPES

**Autores:** Phil Anderson, Marion Anderson, Bernard Caleo, David Conyers, Carl Ford, Geoff Gillan, Nick Hagger, Peter F. Jeffery, L. N. Isinwyll, Christian Lehmann, Mike Lay, Penelope Love, Paul Maclean, Mike Mason, Mark Morrison, Matthew Pook, Oscar Rios, Hans-Christian Vortisch, Russell Waters, Darren Watson, Richard Watts, William A. Workman

**Idea original:** Geoff Gillan

**Ilustración de portada:** Antonio Maínez Venegas

**Ilustraciones:** Caleb Cleveland, Laurie Deitrick, Dean Engelhardt, Earl Geier, Roger Raupp, Marco Morte

**Mapas y planos:** Carol Triplett, Steff Worthington, Marco Morte

**Planos del coche de tren (1991):** Gustaf Bjorksten

**Planos del coche de tren (2013):** Marco Morte

**Simulacro de Sedefkar (2013):** Patricio Contreras-Toro

**Medallón de Ithaqua (2013):** Lynda Mills, fabricado por Campaign Coins

**Documentación fotográfica:** Pegasus Spiele, Meghan McLean

**Proyecto, edición y texto adicional (Australia, 1991, 2013):** Mark Morrison

**Diseño de proyecto, edición y texto adicional (California, 1991):** Lynn Willis

**Dirección artística (2013):** Meghan McLean

**Diseño interior y diseño gráfico:** Meghan McLean

**Diseño de la Guía del viajero:** Nick Nacario

**Diseño de objetos especiales:** Andrew Leman, Meghan McLean, Marco Moore, Michele Johnson, Dean Engelhardt

**Diseño de cubierta y metomentodo en jefe:** Charlie Krank

**Ayudante de producción (1991):** Petra Pino

**Ayudante de investigación:** Darren Watson

### Versión española por Edge Studio

**Traducción:** Hugo González Martínez y Marta Laveda Box

**Revisión:** Javier Sánchez-Moreno, Alejandra González, César Bernal y Tatiana Alejandra de Castro Pérez

**Localización y diseño adicional:** Javier Pérez Calvo y Paco Dana

**Coordinadoras de la línea editorial:** Sonia Gallardo Márquez y Mai R. C.

**Responsables de la publicación:** Curro Marín y Luis E. Sánchez

**Responsable editorial:** Croc

**Coordinador de estudio:** Stéphane Bogard

**Jefe de estudio:** Michael Croitoriu

**EDGE**



## Créditos adicionales

**Horario:** El horario del Orient Express fue extraído del *Cook's Continental Time Tables* de mayo de 1906 y se reproduce con permiso de Thomas Cook Group plc.

**Fotografías de aeroplanos:** – *Farman-Goliath\_ arrivee\_1922: Archives de la Ville de Lausanne, fonds privé P 137 (Aéro-club de Suisse – section vaudoise), carton 123.*

– *Farman\_interieur\_sans date: Archives de la Ville de Lausanne, fonds privé P 137 (Aéro-club de Suisse – section vaudoise), carton 37.*

**Revisión (1991):** Anne Q. Merritt y Amanda J. Lee.

**Revisión (2013):** Cameron Swartzell.

**Expertos en La Llamada de Cthulhu:** Paul Fricker y Mike Mason.

**Campaña de Kickstarter:** Charlie Krank, Meghan McLean, Nick Nacario.

**Pruebas de juego (1991):** Tim Bentley, Lloyd Brady, Adam Brett, Anthony Burke, Bruce Cech, Greg Cech, Chiara Condotta, Keith Herber, Rick Jacobi, Ron Jones, Cathie Knight, Angus Lidstone, Andrew McInnes, Kaylene McInnes, Hugh McVicker, Brad Moore, Sean O Seaghdha, Cynthia Palmer, Wes Prosser, Liam Routt, Jenny Shannahan, Fraser McHarg, Jason Rowlands y The Duckmaster.

**Guardianes (2013):** Phil Anderson, Jeff «Mr. Shiny» Carey, Brandon Clark, Joe Connolly, Geoff Gillan, Mark Morrison, Matt Nott, Oscar Rios.

**Pruebas de juego principales (2013):** Dean Scully, Andrew Symons, Darren Watson, Christian Were.

## Aclaración a los créditos

Para poder jugar a La llamada de Cthulhu deberás tener al menos una copia del *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu* o de la *Caja de inicio*, y opcionalmente con el suplemento *Pulp Cthulhu*, disponibles por separado.

Algunas partes de este libro fueron publicadas anteriormente de forma diferente en *Horror on the Orient Express*, Chaosium, 1991. Todos los derechos reservados.

*Call of Cthulhu* © 1981–2025 Chaosium Inc. y *Horror on the Orient Express Volumen 1 - De Londres a los Alpes* © 2021, 2023 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

*La llamada de Cthulhu* y *Horror en el Orient Express* © 2025 son TM Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

*Call of Cthulhu*, Chaosium Inc. el logo de Chaosium y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc.

El símbolo arcano (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Utilizado con autorización.

*De Vermiis Mysteriis* © copyright 2025 Sally A. Francy. Utilizado con autorización.

*Ithaqua* © copyright 2025 the Estate of August Derleth. Utilizado con autorización.

*Cthaat Aquadingen* © copyright 2025 Brian Lumley. Utilizado con autorización.

**Penúltimas pruebas de juego en GenCon (2013):** Paul Anderson, Marc Bruner, Samuel Crider, Steve Ellis, Graham Wills, Suzanne Wills.

**Pruebas de aventuras (2013):** Marion Anderson, Lisa Bauer, Scott Belgrove, Daniel Bower, Vincent Chau, Joe Collins, Craig Cousins, Arthur Coleborn, Bruce Drane, Dean Engelhardt, Andrew Fattorusso, Sean Foster, Paul Fricker, Earl Gachan, David Godley, Tristan Goss, Phredd Groves, Amy Hewitt, Matthew Higgins, Natasha Hirt, Richard Hunton, Joel Jackel, Vian Lawson, Jef Lay, Angus Lidstone, Penelope Love, Regina Mireau, Lynda Mills, Joseph Potenza, Trevor Powell, Daniel Rice, Mark Richardson, Matthew Sanderson, Simon Sherrin, Peter Thomas, Cameron Usher, Suzanne Walsh, Paul Watts.

**Agradecimiento especial (1991):** Michael Tice, Christian Lehmann, Darwin Bromley, William W. Workman, Jeffrey L. Simons y Anne Q. Merritt por su extraordinaria (y en ocasiones temeraria) contribución al éxito de *Horror en el Orient Express*.

También queremos expresar nuestro agradecimiento más sincero a todos los mecenas de nuestro Kickstarter.

El nombre Orient Express es propiedad de la Sociedad Nacional de Ferrocarriles Franceses.

La recreación del Simplon-Orient Express de 1923 y del ficticio «Orient Express» contemporáneo no está relacionada ni debe confundirse con el servicio de lujo Venice Simplon-Orient Express ofrecido en la actualidad; tampoco debe interpretarse que la Compagnie Internationale des Wagons-Lits ha editado, contribuido o es responsable en forma alguna de esta publicación.

*Sapientia Maglorum* © copyright 2025 Richard L. Tierney. Utilizado con autorización.

*Lloigor* © copyright 2025 the Estate of Colin Wilson. Utilizado con autorización.

© 2025 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, Francia. Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile • Avenida Ricardo Lyon 222, Oficina 601 • Providencia (Santiago) – Chile • [www.asmodee.cl](http://www.asmodee.cl). Impreso por PB Tisk en la República Checa.

Para saber más sobre *La llamada de Cthulhu*, visita nuestro sitio en la red [edge-studio.net](http://edge-studio.net).

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en [mythos@chaosium.com](mailto:mythos@chaosium.com).

Esta obra es un trabajo de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego *La llamada de Cthulhu* en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

EAN : 8435407628175

Código del producto: ESCTH17ES

Impresión: Agosto 2025

## Sobre la actual edición de La Llamada de Cthulhu

La campaña *Horror en el Orient Express* ha sido rediseñada para jugarse con la edición actual de *La llamada de Cthulhu*, pero es totalmente compatible con todas las anteriores. Las últimas páginas del Volumen II incluyen una completa guía para convertirla a tu edición favorita.

Los cambios principales son: el valor previo de las características se multiplica por 5, por lo que una FUE de 16 se convierte en FUE 80; algunas habilidades se han eliminado o combinado con otras; las tiradas de habilidad pueden tener diferentes niveles de dificultad, como **Normal** (porcentaje normal), **Difícil** (mitad de porcentaje) o **Extrema** (una quinta parte del porcentaje).

## Agradecimientos de Chaosium

Desde Chaosium queremos reconocer el trabajo de las siguientes personas, sin las cuales este proyecto no habría sido posible:

Nos gustaría darle las gracias a Gokcen Ceylan, el mejor guía gastronómico de Estambul, por su hospitalidad y ayuda con la investigación. Si alguna vez viajáis a Estambul, buscad a Gokcen en Istanbul Eats.

Suzan Toma, del asombroso hotel Pera Palace de Estambul, nos proporcionó imágenes e información de valor incalculable sobre su hotel.

También queremos mostrar nuestro agradecimiento a la Howard Phillips Lovecraft Historical Society, y a Andrew Leman en particular, por su impecable diseño de ayudas de juego y atrezzo, incluyendo el billete de tren, la réplica del menú, los pasaportes y las diferentes ambientaciones.

Essia Bouzamondo-Bernstein nos ayudó enormemente con algunas traducciones complicadas en francés.

Michele Johnson creó unas postales y pegatinas de maletas que hacen que la experiencia de juego sea mucho más enriquecedora.

Alex Pearson nos proporcionó una plantilla para la extraordinaria réplica de los billetes del Orient Express que ofrecemos como recompensa a nuestros mecenas de Kickstarter.

Queremos agradecer el permiso concedido por Thomas Cook Group plc. para reproducir los horarios de la Luz de gas.

Y no podemos olvidarnos de nuestros fantásticos seguidores y mecenas de Kickstarter. Vuestro apoyo y contribución han sido clave en la producción de esta campaña de la que estamos tan orgullosos.

Las fotos del Volumen II (*Extraños en el tren*) tienen licencia Creative Commons y provienen de la colección William J. Hall del Museo Marítimo Nacional de Australia. La colección Hall cuenta con un importante registro fotográfico de la navegación de recreo en la bahía de Sidney entre las décadas de 1890 y 1930, que abarca desde los barcos de crucero o competición a las embarcaciones motoras

Esta edición permite a los jugadores alterar el destino de los personajes forzando tiradas de habilidad o gastando **Suerte** para cambiar el resultado de los dados. Hemos incluido estas reglas para los Guardianes de ediciones anteriores que quieran probarlas.

### ¿QUÉ INCLUYE ESTA EDICIÓN?

La campaña *Horror en el Orient Express* incluye un nuevo final alternativo y aventuras adicionales ambientadas en las épocas de luz de gas, el Imperio romano, la Edad Media y el siglo XXI.

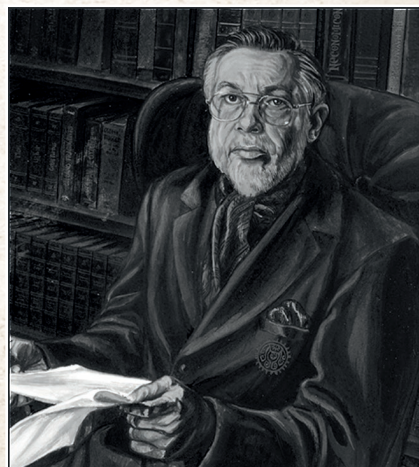
de principios del siglo XX, pasando por toda la gran variedad de esquifes que surcan esa bahía. La colección también incluye retratos de estudio e imágenes de los espectadores y seguidores de regatas.

La foto del Alfa Romeo es de dominio público y fue extraída de [www.netcarshow.com/alfa\\_romeo/1922-rl/800x600/wallpaper\\_01.htm](http://www.netcarshow.com/alfa_romeo/1922-rl/800x600/wallpaper_01.htm).

Gracias a Lynda Mills por su maravilloso dibujo del medallón de Ithaqua.

Dean Engelhardt y Andrew Leman nos proporcionaron unas ayudas de juego extraordinarias para la caja y los suplementos adicionales. Steff Worthington merece un agradecimiento especial por su gran trabajo en la creación de los magníficos mapas de esta campaña.

Tenemos una deuda impagable con nuestros mecenas de Kickstarter. Habéis hecho que este viaje sea inolvidable. Esperamos que disfrutéis vuestro viaje a bordo del Orient Express.

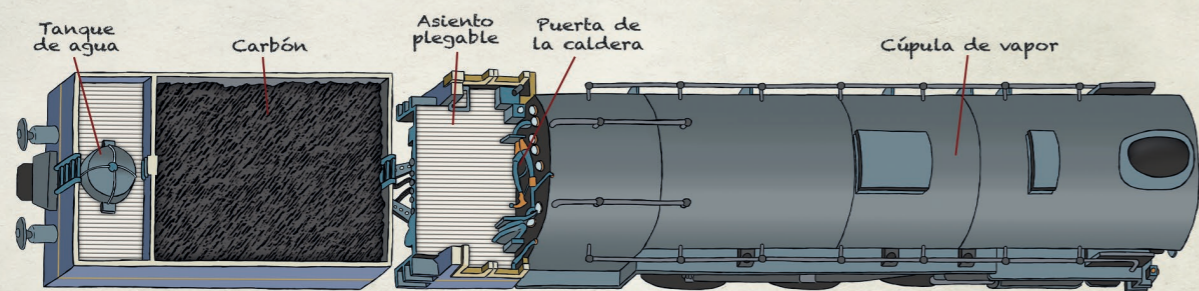


Esta obra está dedicada a la memoria de Lynn W. Willis (1941-2013)  
Erudito, mentor, amigo

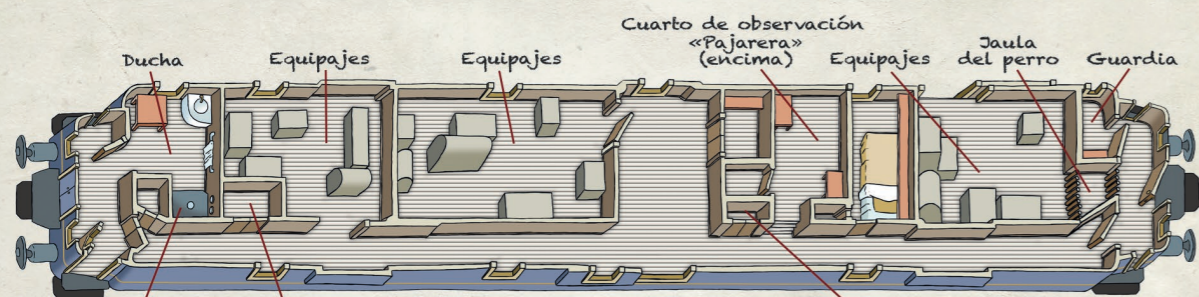
# TABLA DE CONTENIDOS

<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<b>El Orient Express</b>	<b>11</b>
Clases y sociedad a bordo del Orient Express	13
Material de referencia	15
<b>El funcionamiento del Simplon-Orient Express</b>	<b>16</b>
Partes del tren	18
Disposición de los coches	20
Equipamiento de emergencia	20
Paradas en el camino	20
Viajar armado	26
El viaje en avión en la Europa de los años 20	27
<b>La campaña</b>	<b>32</b>
El calendario	32
Las aventuras	33
El Simulacro de Sedefkar	37
Los tesoros de Sedefkar	40
Cómo dirigir la campaña	42
Guía de supervivencia del investigador	44
Noticias a bordo del Orient Express	46
Un continente de horrores	48
Terror, trenes y celuloide	54
<b>Baile en una niebla crepuscular</b>	<b>56</b>
La conferencia del Challenger	56
La trama se complica	59
Mapa de Londres en 1923	60
Los periódicos	61
El hombre quemado	62
Información sobre el profesor	64
Los asesinatos múltiples	65
Pesquisas en Londres	67
Salida de Inglaterra	68
Consejos para el Guardián	69
Dramatis Personae	69
Plano del Museo Británico	71
Los siguientes pasos de Mehmet	72
<b>El tren maldito</b>	<b>76</b>
La familia Alexis	77
El estudio de Stanley	77
La Asociación Londinense de Aficionados al Tren	78
La maqueta de tren	79
El tren maldito	80
El primer coche	81
El segundo coche	82
El plan	82
De regreso a la tierra	83
Dramatis Personae	84
<b>El Fez Carmesí</b>	<b>86</b>
Introducción	86
Londres	88
Mapa de Londres en 1893	90
El viaje	102
Mapa de Constantinopla en 1893	110
La llegada a Constantinopla	111
La Constantinopla Otomana	113
Luz de gas en el Orient Express	119
Cronología de la era Luz de gas	120
Horario	122
Ciudades y estaciones del trayecto	123
Dramatis Personae	126

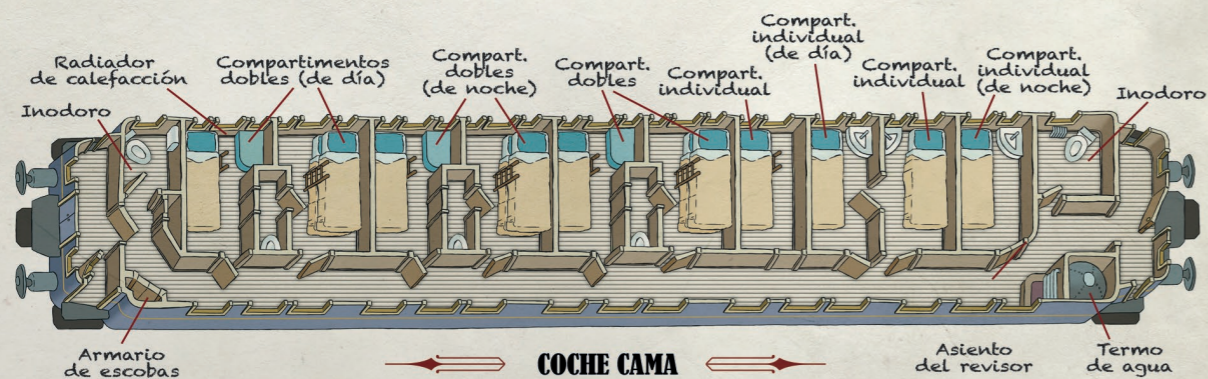
<b>Les Fleurs du Mal</b>	<b>136</b>
La Bibliothèque Nationale	136
Plano de La Bibliothèque Nationale	138
Mapa de París en 1923	143
El manicomio de Charenton	144
Poissy	148
Mapa de París y sus alrededores por el oeste	149
Pasajeros al tren	154
Dramatis Personae	158
<b>Expreso de las Tierras del Sueño</b>	<b>160</b>
El Expreso de las Tierras del Sueño	164
Extraños compañeros	165
Los vagones	168
Mapa de las Tierras del Sueño	173
Investigaciones en el Mundo de la Vigilia	174
El viaje	175
Ulthar	176
Dylath-leen	177
Zar	180
Aphorat	184
Thalarion	186
El país de Xura	187
Aira	188
Sona-nyl	189
Serannian	191
El Golfo de Nodens	192
Los muertos vengativos	193
El Hechicero y la Arpía	195
Fin de trayecto	196
Dramatis Personae	197
<b>Nocturno</b>	<b>202</b>
Rue St. Etienne	202
Mapa de Lausana en 1923	209
Los crímenes de la Rue St. Etienne	210
La Lausana onírica	213
Por quién doblan las campanas	216
El Mundo de la Vigilia	220
Dramatis Personae	223
<b>Nota por nota</b>	<b>224</b>
La llegada a Milán	226
En busca de Caterina	227
Centro di Milano	228
Mapa de Milán en 1923	231
En la catedral	231
Muerte de un sindicalista	232
La Scala	234
Plano del Teatro Alla Scala	235
El departamento de vestuario	237
La función	239
La noche del estreno	239
Finale	241
Dramatis Personae	242
<b>Notas del Guardián</b>	<b>244</b>
<b>Calendario de 1923</b>	<b>246</b>
<b>Ayudas de juego</b>	<b>252</b>
<b>Famosos a bordo</b>	<b>265</b>
Extraños en el tren	266
Investigadores	296
<b>Índice</b>	<b>308</b>



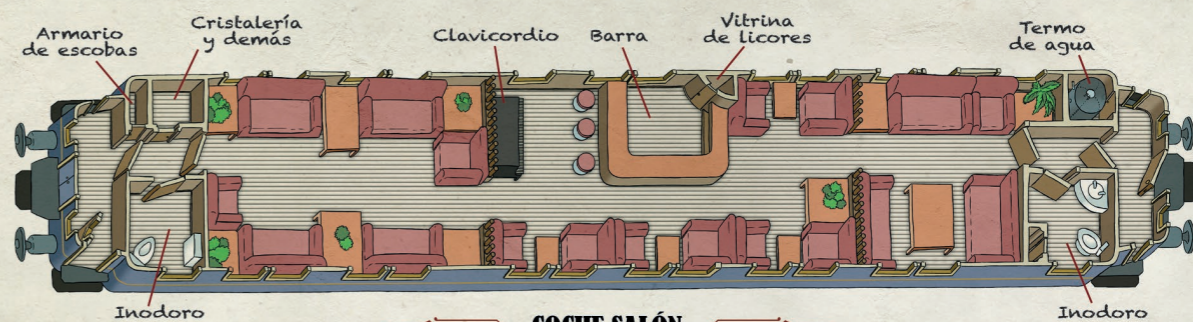
**LOCOMOTORA Y TENDER**



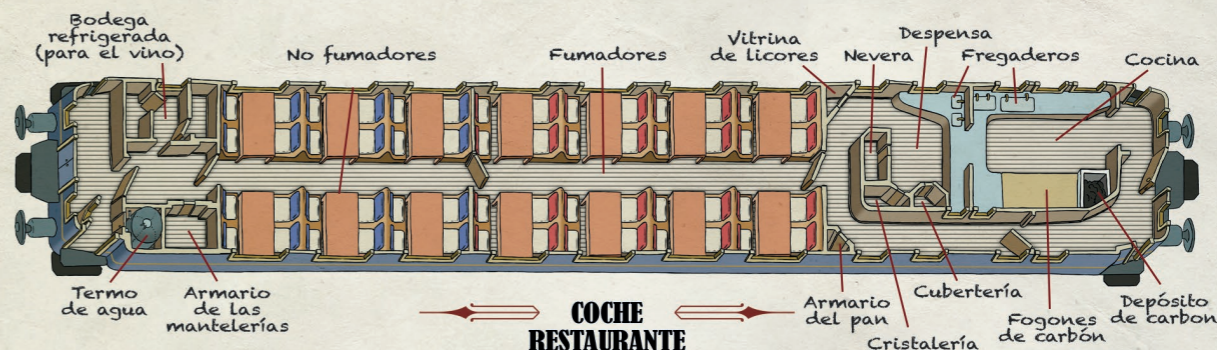
**FURGÓN  
(VAGÓN DE EQUIPAJE)**



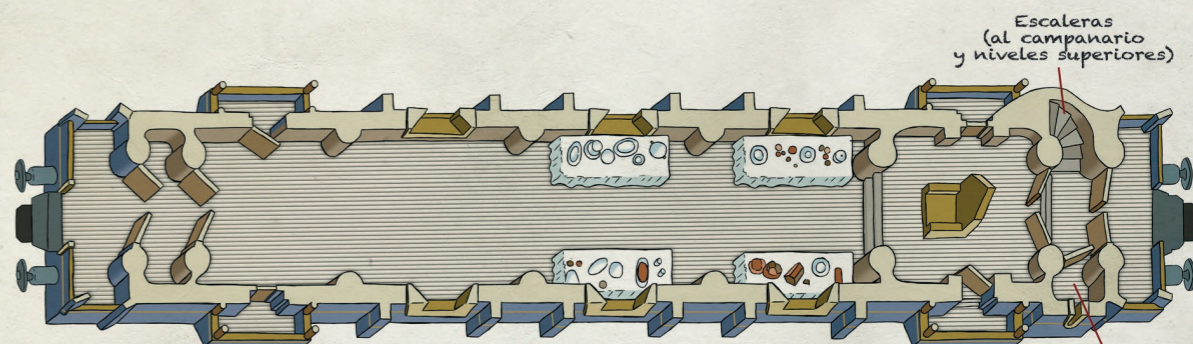
**COCHE CAMA**



**COCHE SALÓN**



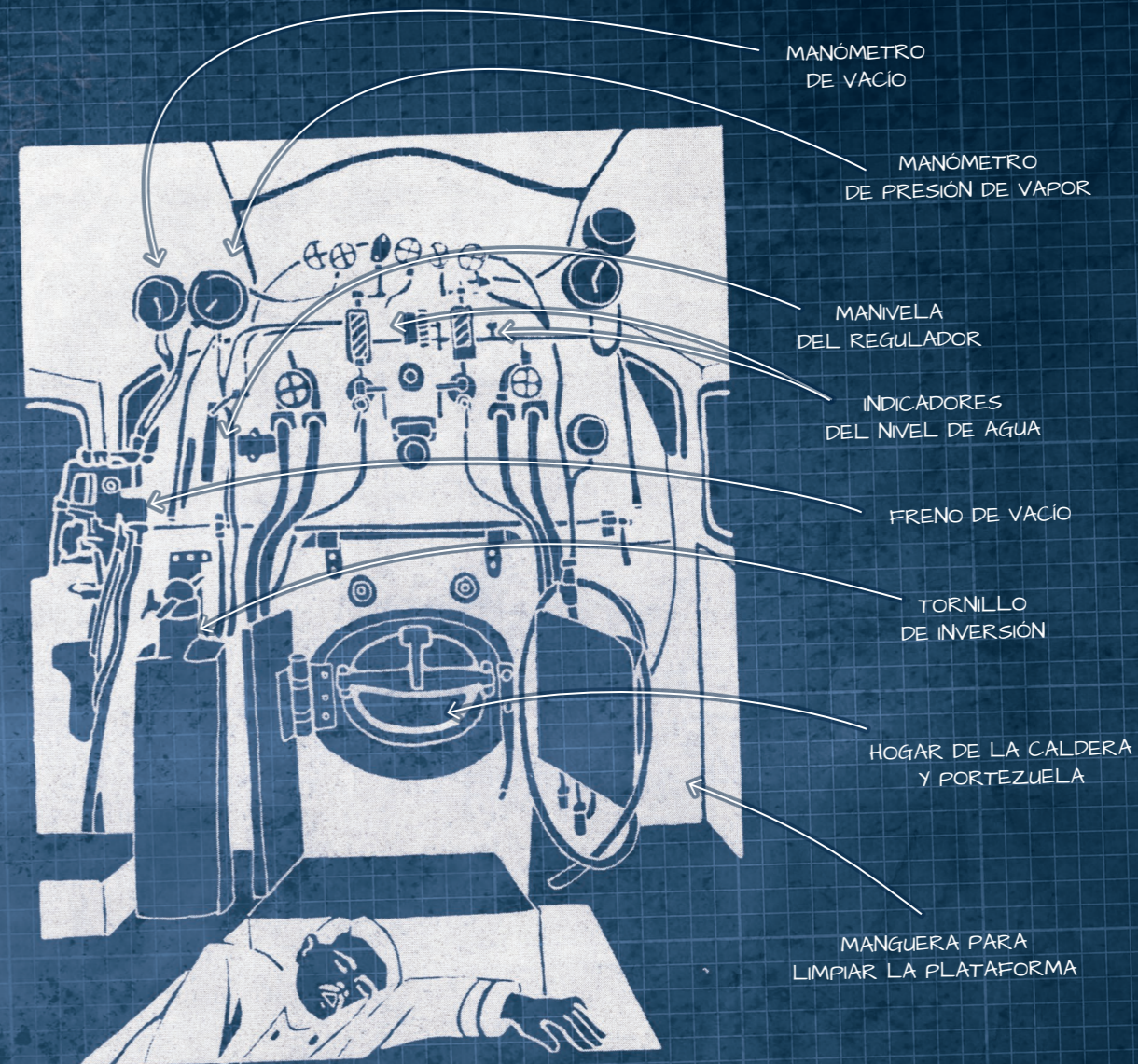
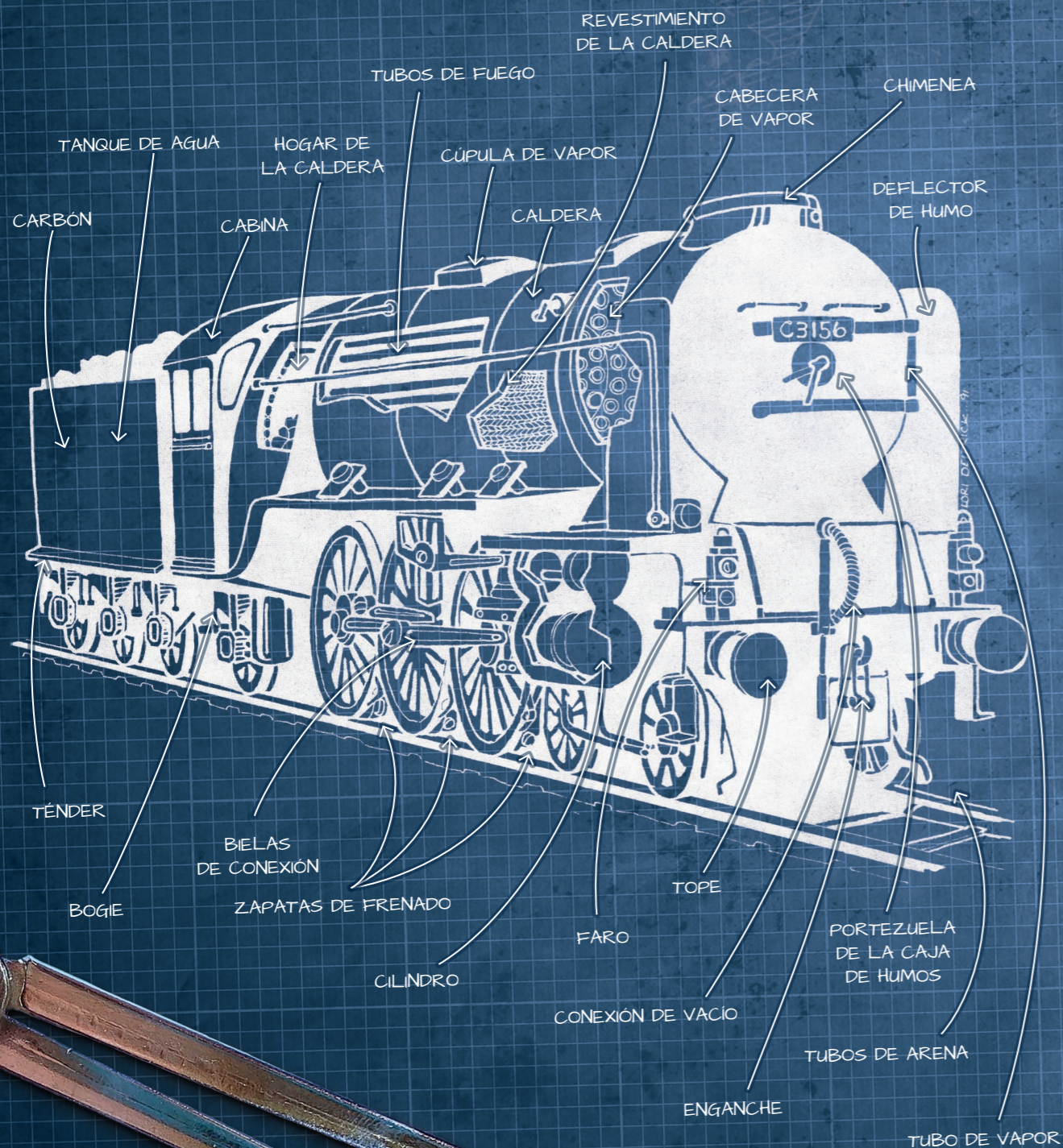
**COCHE  
RESTAURANTE**



**COCHE CATEDRAL**



# LA LOCOMOTORA Y LA CABINA



El tender contiene el agua que se bombea a la caldera de la locomotora. El fogonero introduce carbón para alimentar las llamas, que pasan por los tubos de fuego hacia la caldera y escapan por la chimenea. El vapor producido circula a través de tubos sobrecalentados para multiplicar su potencia, tras lo que se expande dentro de los cilindros y activa los pistones, para luego salir por los tubos de escape.

Estos tubos también se utilizan para conducir los gases a través de la caldera. Un conjunto de válvulas controla el vapor que entra en el pistón desde ambos lados. Los pistones, junto con las bielas de conexión y de acople, son los responsables del movimiento de la locomotora.

Es posible que la línea de Orient Express de 1923 no usara la locomotora y cabina aquí mostradas, que se incluyen solo a modo de ilustración.

## Configuración del Orient Express

A continuación presentamos la configuración de enganche y el orden de los planos incluidos en esta campaña. La composición exacta del tren depende en parte de las obligaciones contractuales y en parte de la demanda de los pasajeros. Los planos del tren se encuentran en las páginas 22 y 23.

- ⑨ **Locomotora y tender:** A vapor. Manejada por el maquinista y el fogonero.
- ⑨ **Furgón:** Para el servicio de mensajería urgente y paradas intermedias, París-Constantinopla.
- ⑨ **Furgón:** Para el equipaje de los pasajeros del servicio París-Constantinopla.
- ⑨ **Coche restaurante:** París- Constantinopla
- ⑨ **Coche cama:** Calais-Constantinopla
- ⑨ **Coche cama:** París-Constantinopla
- ⑨ **Coche salón:** París-Constantinopla
- ⑨ **Coche cama:** París-Atenas
- ⑨ **Coche cama:** París-Trieste
- ⑨ **Coche cama:** París-Budapest
- ⑨ **Furgón:** En caso de necesidad se añade un segundo furgón de equipaje.
- ⑨ **Coche catedral:** En el viaje de regreso se engancha entre dos coches cualesquiera.

## ~ Precio de billetes ~ del Orient Express

Ruta	Libras	Chelines/Peniques
Londres — París	3 £	8 s / 5 d
Londres — Lausana	6 £	6 s / 4 d
Londres — Milán	8 £	6 s / 11 d
Londres — Venecia	9 £	11 s / 10 d
Londres — Trieste	10 £	1 s / 10 d
Londres — Belgrado	13 £	2 s / 1 d
Londres — Constantinopla	21 £	14 s / 9 d

## ~ Tipo de aventura ~

Los siguientes iconos indican tanto el tipo de aventura (básica u opcional), como la posibilidad de que los investigadores pierdan el hilo de la campaña.

A



B



C



**A** Una **aventura básica** de la campaña. Es necesaria para cumplir con la trama principal y recuperar el Simulacro de Sedefkar.

**B** Una **aventura opcional**, que puede jugarse o no a discreción del Guardián. Medítalo cuidadosamente, la nueva campaña tiene 19 aventuras, suficientes para más de un año de juego. Los resúmenes de las ayudas de juego ofrecen una alternativa a dirigir aquellas ambientadas en el pasado.

Este icono también aparece en el texto de las aventuras cuando hay algún elemento opcional.

**C** Este icono aparece en el texto de las aventuras para avisar de los puntos donde la campaña puede **des carrilar**. Incluye consejos para enderezar el rumbo.

~ Cronología de la campaña ~

Aventura	Tipo	Cuándo	Dónde	Objeto recuperado
<i>Baile en una niebla crepuscular</i>	Básico	Londres	1923	Diario de 1893
<i>El tren maldito</i>	Opcional	Londres	1923	Portal maldito
<i>El Fez Carmesí</i>	Opcional	Londres	1893	—
<i>Les Fleurs du Mal</i>	Básico	París	1923	Brazo izquierdo
<i>Expreso a las Tierras del Sueño</i>	Opcional	Las Tierras del Sueño	1923	Corazón de los Amantes
<i>Nocturno</i>	Básico	Lausana	1923	Pergamino de la Cabeza
<i>Nota por nota</i>	Básico	Milán	1923	Torso
<i>Amor (y muerte) en una góndola</i>	Básico	Venecia	1923	Pierna izquierda, El Simulacro del Diablo
<i>El cruzado oscuro</i>	Opcional	Constantinopla	1204	—
<i>Un soplo de aire frío</i>	Básico	Trieste	1923	Pierna derecha
<i>Ciudad de campanas y torres</i>	Opcional	Las Tierras del Sueño - Zagreb	1923	—
<i>Pan o piedra</i>	Opcional	Vinkovci	1923	Mims Sahis, <i>Crónica de Tillius Corvus</i>
<i>Sanguis omnia vincet</i>	Opcional	Constantinopla	330	—
<i>La pequeña cabaña del bosque</i>	Básico	Belgrado	1923	Brazo derecho
<i>La reconquista</i>	Básico	Sofía	1923	Cabeza
<i>En el último suspiro</i>	Básico	Constantinopla	1923	—
<i>Tren azul, noche negra</i>	Básico	A través de Europa	1923	Pergaminos del Vientre, Piernas y Mano Derecha.
<i>Se alza la niebla</i>	Básico	Londres	1923	Pergamino de la Mano Izquierda
<i>El Simulacro desencadenado</i>	Opcional	Estambul	2013	—



### ~ Localización ~ de los Pergaminos de Sedefka

Pieza	Localización	Aventura
<b>Cabeza</b>	Lausana	<i>Nocturno</i>
<b>Torso</b>	Por Europa	<i>Tren azul, noche negra</i>
<b>Piernas</b>	Por Europa	<i>Tren azul, noche negra</i>
<b>Mano derecha</b>	Por Europa	<i>Tren azul, noche negra</i>
<b>Mano izquierda</b>	Londres	<i>Se alza la niebla</i>

### ~ Localización ~ de los fragmentos del Simulacro

Pieza	Localización	Escenario
<b>Brazo izquierdo</b>	París	Les Fleurs du Mal
<b>Torso</b>	Milán	<i>Nota por nota</i>
<b>Pierna izquierda</b>	Venecia	<i>Amor (y muerte) en una góndola</i>
<b>Pierna derecha</b>	Postumia	<i>Un soplo de aire frío</i>
<b>Brazo derecho</b>	Oraszac	<i>La pequeña cabaña del bosque</i>
<b>Cabeza</b>	Sofía	<i>Reposición</i>

CALENDARIO DE NOTICIAS

2 de enero

**¡EL MARCO SIGUE DE-  
RRUMBÁNDOSE!**

La nueva tasa es de 1 dólar por  
7.260 marcos alemanes

7 de enero

**¡EXPEDICIÓN FRANCE-  
SA CRUZA EL SAHARA!**

¡Llegada triunfal a Tombuctú!

9 de enero

**COMITÉ DE REPARACIO-  
NES DE GUERRA:  
ALEMANIA DEBE SER CASTIGADA**

10 de enero

**YANKEE GO HOME!**

Las últimas tropas estadouniden-  
ses se retiran de Alemania

11 de enero

**¿UNA NUEVA GUERRA MUNDIAL?**

Tropas franco-belgas ocupan el  
Ruhr

11 de enero

**¡MUERE REY SIN CORONA!  
CONSTANTINO I, REY DE-  
PUESTO DE GRECIA**

Una vida de exilio en Palermo.

13 de enero

**OFICIAL BRITÁNICO ASESI-  
NADO EN CONSTANTINOPLA**

Se sospecha de nacionalistas tur-  
cos

15 de enero

**TROPAS FRANCESAS ABREN FUE-  
GO SOBRE UNOS MANIFESTANTES**

¡Muere un joven de 17 años, víctima  
de los disparos!

23 de enero

**"¡He vengado a Jaures!"  
ATENTADO DE UNA ANARQUISTA**

La Srta. Berthon dispara contra el  
Sr. Plateau, Secretario General de  
la Liga de Acción Francesa

27 de enero

**PRIMER CONGRESO NAZI EN MUNICH**

La policía alemana no interviene.

1 de febrero

**"Recemos por la paz"  
PÍO XI HACE UN LLAMA-  
MIENTO A LA ORACIÓN**

El papa, preocupado por la amenaza  
de una nueva guerra mundial.

1 de febrero

**"¡QUE SE CONGELEN LOS HUNOS!"**

Las tropas francesas de ocupación  
del Ruhr detienen los envíos de  
carbón a Alemania.

1 de febrero

**¡COLAPSO TOTAL!**

1 dólar por 45.000 marcos alema-  
nes.

2 de febrero

**¡TRABAJADORES DEL  
MUNDO, UNÍOS!**

Primer congreso de la Sección  
Francesa de la Internacional Obre-  
ra.

4 de febrero

**PUNTO MUERTO EN LA CONFE-  
RENCIA DE PAZ DE LAUSANA**

Se rompe la negociación entre Gran  
Bretaña y Turquía.

5 de febrero

**¡SOCIALISTAS ENCARCELADOS!  
¡CIENTOS DE MILITANTES SO-  
CIALISTAS SON ARRESTADOS!**

Mussolini ordena redada nacional.

10 de febrero

**¡NOCHE DE TERROR EN SOFÍA!**

Un incendio destruye el Teatro  
Nacional.

12 de febrero

**TEMOR A UNA REVUEL-  
TA EN TURQUÍA**

Rumores de un complot contra las  
fuerzas de ocupación británicas.

18 de febrero

**¡27 MUERTOS EN DESAS-  
TRE FERROVIARIO!**

¡El Estrasburgo-París Express cho-  
ca con un segundo tren!

27 de febrero

**TIROTEO EN LAS CA-  
LLES DE SOFÍA**

La policía es atacada con bombas.  
Mueren dos anarquistas.

1 de marzo

**¿SABOTAJE FERROVIARIO?  
LAS AUTORIDADES FRANCESAS  
DESCARTAN UN ACCIDENTE**

Se sospecha de comunistas y nacio-  
nalistas alemanes.

3 de marzo

**¿Tío Sam o Poncio Pila-  
to? Los EE. UU. RECHAZAN  
INTEGRARSE EN LA CORTE  
PERMANENTE DE JUSTICIA**

Norteamérica teme verse arrastra-  
da por conflictos ajenos.

9 de marzo

**LENIN ABANDONA EL PODER  
POR PROBLEMAS DE SALUD**

12 de marzo

**ASESINATO DE SOLDA-  
DOS FRANCESES**

París acusa a los nacionalistas  
alemanes.

14 de marzo

**¿EL FINAL DE LOS NAZIS?**

La justicia alemana ordena la  
disolución de todas las agrupacio-  
nes locales del Partido Nacional  
Socialista.

15 de marzo

**TERREMOTO EN SARAJEVO**

La ciudad queda parcialmente des-  
truida.

19 de marzo

**ELECCIONES EN EL REI-  
NO DE LOS SERBIOS**

El Partido Radical obtiene la ma-  
yoría en el Parlamento.

31 de marzo

**TROPAS DISPARAN SOBRE  
HUELGUISTAS ALEMANES  
13 MUERTOS**

Oficial francés ordena sangrienta  
venganza.

8 de abril

**¡EPIDEMIA EN LA INDIA!**

8.000 muertos en una semana.  
El Gobierno llama a la calma.

17 de abril

**STALIN ATACADO POR  
SECTOR CRÍTICO**

Fuertes acusaciones durante el XII  
Congreso Panruso de los Soviets.

23 de abril

**SE REANUDA LA CONFEREN-  
CIA DE PAZ DE LAUSANA**

Participan Reino Unido, Turquía,  
URSS, Bulgaria, Grecia e Italia.  
"Paz en el Este".

26 de abril

**EL DUQUE DE YORK CON-  
TRAE MATRIMONIO CON LADY  
ELIZABETH BOWES- LYON**

27 de abril

Desastre en alta mar

**237 MUERTOS EN EL HUNDI-  
MIENTO DEL MOSSAMEDES**

Carguero portugués naufraga  
frente a la costa surafricana.

1 de mayo

¿Golpe de estado en Múnich?

**LOS NACIONAL SOCIALIS-  
TAS LEVANTAN ARMAS CON-  
TRA EL GOBIERNO**

El general Von Lossow evita un  
baño de sangre.  
Hitler entra en prisión.

CALENDARIO DE NOTICIAS

### ~ Cronología del escenario ~

**Día uno:** Lunes, 1 de enero de 1923. Año nuevo. Los investigadores deberían encontrarse en Londres y ser invitados por su viejo amigo Smith a su conferencia en el Challenger.

**Día dos:** Martes, 2 de enero de 1923. Los investigadores hacen turismo o se encargan de algún asunto personal.

**Día tres:** Miércoles, 3 de enero de 1923. Se celebra la Conferencia Challenger.

**Día cuatro:** Jueves, 4 de enero de 1923. Los investigadores disfrutan de Londres. Mehmet comienza a investigar al profesor Smith.

**Día cinco:** Viernes, 5 de enero de 1923. Mehmet Makryat secuestra al profesor Smith e incendia su casa de St. John's Wood. Esa misma noche mata a sus tres dobles.

**Día seis:** Sábado, 6 de enero de 1923. Los periódicos anuncian la desaparición del profesor Smith y la triple muerte de Mehmet Makryat. Esa tarde los investigadores reciben una invitación para reunirse con Smith en una dirección de Cheapside. Puede que ocurra algo más: la desaparición de Henry Stanley de su estudio en Stoke Newington (ver el próximo capítulo, **El tren maldito**).

**Día siete:** Domingo, 7 de enero de 1923. Opcional: aparece una nota en el periódico sobre la combustión espontánea de Henry Stanley (ver **El tren maldito**).

### ~ Cómo integrar esta aventura con la campaña de 1923 ~

Los acontecimientos de **El Fez Carmesí** están recogidos en el diario de 1893 del profesor Smith. Dicho texto puede encontrarse en tres localizaciones de 1923 (consulta el primer capítulo de Londres).

La lectura del diario activa este escenario. Comenzarlo de inmediato puede tener un efecto dramático, pero es posible que interrumpa el ritmo de las investigaciones de 1923 y que los jugadores tengan dificultades para acordarse de todos los detalles cuando termine la historia de 1893. De hecho, te recomendamos que reserves los escenarios opcionales para las pausas entre las aventuras de 1923. Por tanto, el momento ideal para que los investigadores lean el diario es cuando salen de Londres hacia París.

El Guardián puede influir sobre esto de forma sutil («El diario es largo y detallado y no parece guardar ninguna relación con los sucesos actuales. Necesitaríais tiempo y tranquilidad para leerlo») o directa («Leer el diario activaría una aventura de *Cthulhu by Gaslight*. ¿Queréis jugarla ahora o después de terminar el escenario de Londres?»).

#### AYUDAS PARA LOS INVESTIGADORES DE 1923

Hemos incluido dos ayudas de juego especiales para el Guardián:

**Introducción al diario de 1893:** una breve ayuda de juego para cuando los investigadores encuentren el diario. Está diseñada para satisfacer su curiosidad hasta que comience el escenario.

**Resumen del diario de 1893:** diseñado para los Guardianes que quieran una campaña más corta. Puedes entregárselo a los jugadores si no vas a dirigir este escenario (o a su finalización). El resumen permite que los investigadores de 1923 descubran lo sucedido en 1893.

#### ESCENARIO PRECUELA

Si no quieres interrumpir la campaña de 1923, otra opción es jugar esta aventura como una precuela. Si los jugadores así lo quieren, podrían crear investigadores jóvenes y volver a usarlos durante la campaña del 23, con treinta años más de edad.

El Guardián puede pedir a los jugadores que ajusten el Movimiento y las características de sus personajes, empleando las reglas de envejecimiento del *Manual del Guardián* de La llamada de Cthulhu. También podría permitirles sumar EDU × 1 puntos a sus habilidades de ocupación. Si el grupo así lo prefiere, puedes ignorar estas reglas.



## — El Fez Carmesí —

El Fez Carmesí es un insidioso artefacto y parte central de este escenario. El gorro acabará por matar a cualquiera que se lo ponga, pero solo puede ser destruido mientras esté sobre una cabeza. Los investigadores están condenados a ponerlo antes o después.

### DESCRIPCIÓN DEL FEZ

El Fez es un artefacto inquietante: hediondo, susurrante y ligeramente tembloroso. Cuando no está puesto sobre un anfitrión, susurra de forma constante. Cualquiera que esté en su proximidad durante más de media hora pierde 1/1D4 puntos de Cordura.

### ESCRITOS SOBRE EL FEZ

Más adelante hay una sección sobre nuevos libros de los Mitos donde se tratan los dos textos más importantes relacionados con el artefacto: *Apócrifos del Fez* y *Susurros del Fez*.

### TOCAR EL FEZ

Una persona que toque un Fez que no esté sobre una cabeza debe hacer una tirada de CON o perder de inmediato 1D6 puntos de magia y quedar incapacitada por la náusea.

Tocar el Fez provoca visiones de una monstruosa forma reluciente. El brillo es tan intenso que impide enfocar la mirada sobre la criatura, pero al mismo tiempo es imposible no percibir su terrorífica aura.

### PONERSE EL FEZ

Cualquiera que se ponga el Fez sin entender sus poderes está condenado. Una vez puesto, la única manera de salvar al

portador es destruir totalmente todos los Feces, pero incluso ese proceso podría acabar con su vida. Además:

- ⑨ Retirar el Fez, incluso por medios quirúrgicos, supone la muerte automática del anfitrión y su regreso a la vida como un zombi del Fez.
- ⑨ La salud del portador irá degenerando (ver más adelante). Sus días transcurren de medianoche a medianoche, sin importar en qué momento se puso el Fez por primera vez.
- ⑨ La locura del portador puede revelar información sobre el artefacto. Cada vez que el Fez le haga perder Cordura, puede hacer una tirada Difícil de INT para descubrir algo acerca de su naturaleza. El Guardián debería extraer la información de los libros de los Mitos relacionados con el Fez y permitir una tirada de **Suerte** para que la víctima aprenda de forma inconsciente el ritual *Detener corrupción del Fez*. Con un éxito crítico, el portador sabe cómo destruir el Fez sin necesidad de leer *El susurro del Fez*.

### LOS HECHIZOS DEL FEZ

Los hechizos relacionados con el Fez se describen en la página 105 aunque *Detener corrupción del Fez* resulta de especial importancia para el portador.

### CÓMO DESTRUIR EL FEZ

El Fez no puede destruirse por medios normales. Si se corta con un cuchillo, se cose a sí mismo a medida que la hoja lo atraviesa. Si se arroja a un fuego, este se apaga con una grasienda nube de humo. La única manera de destruirlo aparece en *El susurro del Fez*.



## — La corrupción del Fez —

### PRIMER DÍA: SUSURROS Y LOCURA

El portador no puede quitarse el Fez, que susurra sin descanso en el interior de su mente. Los susurros pueden ser oídos por los demás y parecen provenir de debajo del Fez. El gorro pasa factura al estado físico del portador, que pierde 10 APA y 5 CON por día. La sombra del portador se vuelve grotesca y abotargada, especialmente la parte del Fez.

El portador pierde 1/1D6 puntos de Cordura.

### SEGUNDO DÍA: LAS SOMBRAS DEL FEZ

El portador del Fez crea involuntariamente 1D3 engendros sombríos del Fez Carmesí (ver descripción al final del escenario). Los engendros deambulan por las cercanías del portador durante las horas de oscuridad y atacan si son provocadas. Sedar al portador detiene a las criaturas.

El portador pierde 1D3/1D8 puntos de Cordura.

### TERCER DÍA: SIERVO DEL FEZ CARMESÍ

El portador del Fez se transforma en un esclavo sin voluntad, totalmente sometido a los caprichos de quien controle al Fez. Si el Fez no tiene amo, el portador ataca a cualquiera que haga contacto visual o hable con él. La APA cae a 5 puntos. El portador dobla su FUE y CON y ajusta sus puntos de golpe y bonificación al daño de acorde a los nuevos valores.

El portador pierde 1D4/1D10 puntos de Cordura.

### CUARTO DÍA: LA MUERTE Y EL MÁS ALLÁ

El portador del Fez muere a media noche entre terribles alaridos. Finalmente, el Fez se desprende de su cabeza. Al cabo de 1D10 asaltos, el portador se levanta transformado en un zombi del Fez. Las sombras se alzan y extinguen todas las luces del lugar (hay más información sobre los lacayos del Fez al final del escenario).



## — Los Hijos del Fez Carmesí —

### EL PLAN DE LOS SECTARIOS

Los malvados sectarios tienen un plan preestablecido que los investigadores pueden intentar frustrar, en cuyo caso los sectarios intentarán recuperar el tiempo perdido. La secta no necesita que «las estrellas estén alineadas», le basta con tener dos feces y los conocimientos de *El susurro del Fez*. En caso de que los acontecimientos cambien de fecha, el Guardián debería emplear la siguiente cronología como guía.

**Jueves noche:** Robo de *El susurro del Fez* y asesinato de Joshua Devore. Menkaph empieza a estudiar el libro.

**Viernes:** Los sectarios capturan a Matthew Pook y le ponen el Fez Carmesí. Menkaph lo usa para aprender más sobre el Fez y sus propiedades. Durante los tres días siguientes utiliza el POD del estudiante para crear tres nuevos feces.

**Domingo noche:** Los sectarios abandonan a Pook a su destino (la muerte). En un momento de lucidez, el desdichado envía a alguien a por el profesor Smith. Los sectarios vigilan la casa para ver quién viene.

**Lunes:** Los sectarios siguen en Londres. Menkaph contrata a Burnham esa misma mañana y le da la descripción de Smith y los investigadores.

**Martes:** Menkaph encarga a Burnham que vigile al grupo y sale para París en *Le Train Blue*. Pasa la noche en el hotel Meurice, leyendo *El susurro del Fez*. Se reúne con Scott Myers, a quien lleva tiempo corrompiendo, y le convence para que se ponga el Fez Carmesí, lo que le permite crear un nuevo Fez. Menkaph usa a Myers como esclavo para detener el deterioro de otros portadores del Fez.

**Miércoles:** Es probable que los investigadores salgan para Francia por la mañana, para coger el Orient Express en Châlons-sur-Marne a las 22:26. Burnham hace lo mismo.

Menkaph y los sectarios salen de París a las 19:30. Menkaph se pone un Fez y obtiene el control de los demás gorros. Hay un sectario en el segundo coche de pasajeros que también lleva puesto un Fez.

**Jueves:** Otro sectario del segundo coche de pasajeros se pone un Fez Carmesí.

**Viernes:** El resto de la secta de Constantinopla recibe instrucciones por telégrafo. Atacan al profesor Demir y secuestran a su hijo como seguro contra las actividades de los investigadores.

**Sábado:** El Orient Express llega a Constantinopla. Si no lo han detenido, Menkaph o uno de sus sectarios entrega el Fez y el libro a Nisra, la hija del destino, en las islas Adalar.

**Domingo y después:** Si aún no tienen el libro y el Fez, Nisra y la secta ofrecen entregar al hijo de Demir esa misma noche, aunque intentarán acabar con los investigadores durante el intercambio. Si Nisra tiene un Fez podrá realizar un ritual veinticuatro horas después de hacerse con el libro.

### LOS OBJETIVOS DE LOS SECTARIOS:

Los sectarios tienen cuatro objetivos:

1. Conseguir al menos dos Feces carmesí. Uno de los sectarios, presumiblemente Menkaph, llevará puesto el Fez maestro. El otro se lo pondrá algún incauto para alimentar el poder del Fez maestro. Si la secta solo tiene un Fez lo usarán para engendrar otro más.
2. Hacerse con una copia de *El susurro del Fez*.
3. Llegar a Constantinopla.
4. Sacrificar al príncipe usando al menos dos Feces y *El susurro del Fez*.

# LA CONSTANTINOPLA OTOMANA

La Constantinopla del Imperio otomano es una ciudad enorme y exuberante, el puente entre el este y el oeste y la capital de un imperio en claro declive. El Imperio otomano (1301-1922) fue un estado islámico que reemplazó al Imperio bizantino como el poder dominante del Mediterráneo oriental. La conquista de Constantinopla en 1452 consolidó su control sobre la región del mar Negro. Durante el reinado de Solimán el Magnífico (1520-66) sus fronteras se expandieron hasta Siria, Egipto, Arabia, Hungría, los Balcanes y las puertas de Viena. Pero ahora su poder se tambalea. El sultán se aferra de forma pesimista al poder, asediado por potencias enemigas como Rusia (quien precipitó la pérdida del 40% de sus territorios en la guerra de 1878) y facciones internas que demandan la modernización del imperio. El sultán cree que la Europa occidental dará una solución al problema ruso y que las concesiones a los modernizadores apaciguarán a aquellos que piensan que el Imperio debe terminar. Se equivoca en ambos casos.

En muchos sentidos, la Constantinopla otomana son dos ciudades: una europea, situada en el norte del Cuerno de Oro y formada por los barrios de Pera y Galata; y otra turca, compuesta por Estambul y Scutari, al otro lado del Bósforo. La primera lleva décadas protagonizando un ambicioso programa de modernización, con hoteles, reformas urbanísticas y ferrocarriles de estilo europeo. En contraste con el resto de la ciudad, Pera y su entorno suele seguir estándares europeos y tiene hoteles, doctores y tiendas de estilo occidental y hasta un ferrocarril subterráneo. En la otra parte de la ciudad el estilo de vida es más claramente turco. Los habitantes de Constantinopla consideran que Estambul es el verdadero corazón de la ciudad: la antigua capital de los bizantinos, construida sobre siete colinas al igual que Roma, cada una coronada por una mezquita.

Constantinopla es una ciudad espléndida, aunque también pobre y mezquina. Más allá de sus bulevares se amontonan los callejones sucios y estrechos, mal pavimentados y llenos de basura. Manadas de perros famélicos corren por las calles. La pérdida de territorio del imperio ha hecho que muchos emigren a Turquía, pero el aumento de la población está poniendo a prueba los límites de la ciudad. El censo oficial de 1886 arroja un total de 851.494 habitantes (un 110% más que 40 años antes), pero se considera que la cifra de residentes supera en realidad el millón. Es una ciudad islámica y la lengua de uso principal es el turco.

## ALOJAMIENTO Y ALTERNATIVAS

En 1893, el año del escenario, el hotel Pera Palace aún no está terminado, pero hay otros en la misma zona que se esfuerzan en ofrecer las comodidades típicas de un establecimiento europeo. Así, los investigadores pueden elegir entre el hotel de Byzance y el hotel d'Angleterre, más conocido como Misseri's y llamado así por la guía de viajes Bradshaw, en honor al dueño del hotel. El coste de estos alojamientos es de 18 a 20 chelines al día, un precio muy alto según estándares europeos, mientras que la comida ronda los 5 chelines. El hotel Belle Vue es más barato, solo 12 chelines la noche. Ninguno de ellos destaca por su limpieza ni por la frecuencia con que cambian las sábanas. Además, es normal que desaparezcan cosas de las habitaciones. La inauguración del Pera Palace en 1894 dará comienzo a una era de hoteles de lujo, ofreciendo mucho mejor servicio por solo un poco más de dinero.

## MONEDA

La moneda otomana es la lira. En la década de 1890, la tasa de cambio era de unos 18 chelines por lira. Las monedas estaban acuñadas en oro, plata o en cobre con un baño de plata (aunque la mayoría lo ha perdido). Los turcos suelen poner los precios en *gurush*, o piastras, el equivalente a 2 peniques. Es posible usar moneda europea sin necesidad de cambio. El soberano inglés (una moneda de oro equivalente a una libra) vale 120 piastras. Otras monedas de uso frecuente son los francos franceses, las liras italianas y los dracmas griegos, con un valor aproximado de 4,5 piastras. Las demás divisas solían tener peores tasas de cambio. La agencia de viajes Thomas Cook & Son tiene una oficina en Pera donde los viajeros pueden realizar transacciones y cambios de moneda de forma cómoda.

## ARMAS Y MERCANCÍAS

El Gran Bazar de Estambul, donde el regateo es la norma, es el mejor lugar donde ir de compras. Las armas a la venta en Constantinopla suelen ser de manufactura alemana, país que lleva años suministrando armas a los otomanos. Los grupos más peligrosos de la época son los dashnak (rebeldes armenios que luchan para proteger a su pueblo) y los numerosos espías zaristas que buscan dañar al Imperio. La policía de Constantinopla va armada. Los viajeros cuentan cómo los agentes llevan todo un arsenal en el cinturón. En Pera hay doctores y farmacias europeas, así como todas las oficinas consulares.

## LOS PERROS DE CONSTANTINOPLA

Todas las crónicas de viaje del siglo XIX mencionan sin falta las manadas de perros callejeros que infestan las calles de la ciudad día y noche. Hay quienes piensan que son amistosos y sociables, pero otros opinan que son chuchos ariscos y una desgracia para la ciudad.

## TRANSPORTE

Entre los viajeros es costumbre contratar a un trujamán para que haga de guía e intérprete. La tarifa suele ser de 7 chelines al día. Señalar que en Constantinopla «guía» es un eufemismo para proxeneta, lo que puede causar cierta confusión.

**Carruajes y caballos:** Constantinopla es una ciudad de colinas empinadas, por lo que los carruajes de dos caballos son muy comunes. Un trayecto corto cuesta 10 peniques, los largos entre 2 y 3 chelines. Las tarifas suben unos pocos peniques a partir de las seis de la tarde. Es posible alquilar caballos, pero no hay un precio fijo.

**Transporte marítimo:** Los barcos a vapor que conectan las diferentes partes de la ciudad cuestan en torno a 1 chelín y 6 peniques por pasajero. También se pueden alquilar *caïques*, embarcaciones de cuatro remos, por 2 chelines y 6 peniques para viajes largos o 1 chelín y 8 peniques por hora, aunque no se recomienda su uso para cruzar al lado asiático. Los mejores *caïques* están en el puente de Galata.

**Tranvías:** Los tranvías de Pera y Galata cuestan 2 peniques. Atravesar Estambul cuesta 3 peniques.

# CRONOLOGÍA DE LA ERA LUZ DE GAS

- 1883** 4 de octubre: viaje inaugural del Orient Express.
- 1887** Se construye todo un convoy de coches para acomodar al presidente de Francia. El zar ruso encarga un convoy aún más lujoso, con adornos dorados y un cuarto de baño hecho con oro. El zar Nicolás II queda tan impresionado que le concede a Nagelmacker el derecho a que sus coches circulen sobre el ferrocarril del Transiberiano.
- 1891** Enero: el Orient Express descarrila, atraviesa una pared de la estación y acaba en el restaurante de la Estación Central de Fráncfort del Meno. No hay heridos de gravedad.
- 1891** Se termina la línea de ferrocarril en Bulgaria que conecta Europa occidental con Turquía. El Orient Express pasa a ser un viaje continuo desde París a Constantinopla en los mismos vagones.
- 1891** 31 de mayo: bandidos griegos hacen descarrilar el Orient Express en Cherkess Keui, un pueblo turco en la Tracia oriental, a 90 kilómetros de Constantinopla. Roban a los pasajeros y se llevan a unos alemanes para pedir rescate. Los rehenes fueron liberados ilesos y el líder de los bandidos nunca fue capturado.
- 1892** Una epidemia de cólera en Turquía obliga a poner los coches en cuarentena. El correo se fuma con desinfectante.
- 1892** Un invierno duro. El tren se queda bloqueado por la nieve en varios lugares. La CIWL deja de subcontratar los servicios de comida después de perder una gran cantidad de personal y crea su propio sistema de restauración.
- 1892-1894** La CIWL construye el hotel Pera Palace en Constantinopla, donde presta servicios a los pasajeros del Orient Express.
- 1893** La CIWL comienza las negociaciones para un enlace a través del Canal de la Mancha, pero no llegará a cerrar la operación satisfactoriamente hasta bien entrado el nuevo siglo.
- 1894** La CIWL abre su segundo hotel de lujo en Constantinopla, el hotel Summer Palace de Thérapia.
- 1895** Se firma un tratado entre Suiza e Italia acordando la construcción de un túnel bajo los Alpes, aunque las obras no comienzan hasta 1899. El túnel Simplon, inaugurado oficialmente en mayo de 1906, se convierte en la pieza clave para la ruta del Simplon-Orient Express de los Años 20.
- 1898** El Orient Express se hace tan famoso que se convierte en tema de un cabaret en el Montmartre de París.
- 1899** El Orient Express cae a un río tras el derrumbe de un puente en Turquía. Milagrosamente no hay víctimas mortales. La CIWL publica un folleto para celebrar lo seguros que son sus vagones y transforma el accidente en un éxito publicitario.



## París y los franceses

Cada Guardián tiene su propio concepto de París y lo francés. La aventura marchará mejor guiándose por esas ideas que por descripciones de texto, pero también hay algunos datos que pueden resultar útiles.

París es la ciudad más densa de Europa: dentro de sus murallas (un área de tan solo 77 kilómetros cuadrados) viven casi tres millones de personas, con un millón adicional en los suburbios.

París también es la quintaesencia de la sofisticación urbana. Tras la reconstrucción del barón Haussmann en la década de 1850 se convirtió en una ciudad realmente moderna de largos bulevares repletos de elegantes terrazas. El caos de pequeñas calles de la ciudad medieval ha desaparecido de la vista, aunque los visitantes con espíritu de exploración aún pueden encontrar fácilmente callejuelas y travesías de gran encanto.

El atractivo estético de esa mezcla de grandeza e intimidad es obvio y atrae a personas de todo tipo. Los investigadores pueden mezclarse con la alta burguesía y probar la gran variedad de tiendas, boutiques y restaurantes que esta gran capital ofrece a aquellos con suficiente dinero. También pueden ir a la margen izquierda del Sena y relacionarse con los artistas que viven allí. Entre los expatriados de habla inglesa del París de los Años 20 se encuentran Joyce, Hemingway y Fitzgerald.

Una guía de la época comenta que «Las normas de cortesía son más ceremoniosas en París que en Gran Bretaña o los Estados Unidos», lo que resulta más o menos cierto a lo largo de toda la ruta del Simplon. «Los hombres se quitan el sombrero en los restaurantes y cafés y frecuentemente en las tiendas y similares, aunque en los teatros no se descubren hasta que se levanta el telón. El saludo se realiza levantando el sombrero. Se espera que los caballeros saluden a las damas antes de que

estas se inclinen. Al hablar, deben quitarse el sombrero hasta que se les indique lo contrario. También hay que levantar el sombrero al encontrarse con una señorita en las escaleras o al cruzarse con una procesión funeraria. La ropa de gala es norma en la ópera y al cenar en restaurantes u hoteles de primera clase. La tarde (después de las tres y media) es la hora apropiada para las visitas formales y para entregar cartas de presentación, que jamás deben ser enviadas por correo. La hora normal para cenar son las ocho menos cuarto de la noche». En otros países la cena bien puede ser a las diez de la noche o más tarde.

En París abundan los hoteles de todo tipo, desde los más lujosos a humildes pensiones. El Carlton (Avenue Kleber 19) y el Majestic (Avenue des Champs-Élysées 119) están entre los mejores. Los restaurantes y cafés ofrecen posiblemente la mejor comida del mundo. Hay una gran cantidad de taxis (excepto cuando se necesitan, claro está) y una red de autobuses y tranvías. El ferrocarril subterráneo de París, el Métropolitain, recorre toda la ciudad.

El sistema monetario francés es algo complicado debido a la existencia de monedas locales y regionales, pero en términos generales los billetes en circulación van de los 5 a los 500 francos y las monedas desde los 5 céntimos a los 2 francos. El cambio de divisas es de unos veinte francos por una libra esterlina, pero entre particulares el franco se puede cambiar hasta a diez por libra. El franco es la moneda oficial del Orient Express, aunque no se pone objeción al uso de la divisa del país por donde se transite en cada momento (si bien la tasa de cambio puede no ser la mejor).

La *Guía del viajero* incluye más hoteles y lugares destacados de París.



## ~ El gul que antaño fuera Guillaume ~



El siguiente encuentro es opcional y está relacionado con el escenario **Expreso de las Tierras del Sueño**.

Si los investigadores visitan las catacumbas, cuando lleguen al punto más profundo del recorrido podrán oír un retumbar de huesos en la oscuridad. Una tirada de **Escuchar** sitúa el sonido al otro lado de una puerta cerrada de un pasillo lateral. Un **Descubrir** en la oscuridad detecta una forma del tamaño del hombre tumbada en el osario.

La puerta puede abrirse con **Cerrajería** o una tirada Difícil de **Fuerza** para romper los viejos barrotes de hierro. Una tirada de **Sigilo** con un dado de bonificación evita que los demás turistas, absortos en la lúgubre atmósfera, se den cuenta.

Los huesos del pasillo lateral no están colocados ordenadamente, como en la zona pública de las catacumbas, sino que están apilados formando un cubo junto a las anchas repisas de piedra y barro del pasaje. Hay un olor a putrefacción, hueso mojado y tierra. Un frío viento sopla desde algún lugar aún más profundo y oscuro que este.

Enterrada entre los huesos hay una criatura nauseabunda, apestosa y de piel como el caucho, con hocico de perro y ojos brillantes: se trata del gul que antaño fuera Guillaume. Tiene una larga cicatriz a lo largo del morro y varios colmillos rotos, secuelas de un tropiezo con un gug. El encuentro cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

Guillaume intenta evitar por todos los medios cualquier alboroto estando tan cerca de la superficie. Si le dejan en paz, se vuelve a enterrar en los huesos y regresa por la noche al inframundo de las Tierras del Sueño a través de las Catacumbas Profundas.

Guillaume habla gul y un francés torpe y medio olvidado, ya que su transformación sucedió hace ya muchos años. Si los investigadores intentan comunicarse con él verán que muestra un cierto *savoir-faire* indiferente, pero una tirada de **Psicología** revela que su espíritu está profundamente abatido y que se arrepiente de su degeneración.

Si los investigadores atacan, Guillaume huye hacia la oscuridad.

El breve encuentro alimenta la melancolía de Guillaume y hace que aproveche la oportunidad para intentar redimirse durante el escenario **Expreso de las Tierras del Sueño**, cuando los investigadores volverán a encontrárselo.

## — La influencia funesta —

Los jugadores han empezado a reunir las piezas del Simulacro de Sedefkar, una blasfema y aciaga reliquia. La maldición cae sobre ellos y solo el Ritual de purificación puede salvarlos de su destino final.

Cada pieza recuperada se vincula con su descubridor (en términos de juego, quien la toque primero), de forma que este empieza a desarrollar síntomas molestos en esa parte de su cuerpo. Usar un guante o cualquier otro medio para impedir el contacto directo no impide esta desafortunada dolencia sobrenatural.

La influencia funesta de cada pieza puede manifestarse como simples dolores y aflicciones crónicas o como pequeñas lesiones provocadas por una racha de muy mala suerte; el investigador empieza a tener tendencia a los accidentes, siempre sobre la misma parte que el fragmento que recuperó. Aunque no son incidentes que le dejen incapacitado, no hay duda de que sentirá que está maldito.

A continuación sugerimos algunas ideas, aunque el Guardián puede ampliar el catálogo de calamidades:

Parte	Síntomas funestos
<b>Cabeza</b>	Dolor de cabeza persistente, mareos, vértigo, pesadillas, mal humor.
<b>Brazo izquierdo</b>	Torcedura de muñeca, dolor en el brazo, eczema, temblor incontrolable, entumecimiento.
<b>Brazo derecho</b>	Hombro dislocado, codo dolorido, uñas rotas, pérdida de fuerza.
<b>Torso</b>	Tos, asfixia, sarpullido, tensión lumbar, náusea, palpitaciones.
<b>Pierna izquierda</b>	Cojera, tiña, tirones en la pantorrilla, rodilla magullada, picor en la entrepierna, erupciones.
<b>Pierna derecha</b>	Torcedura de tobillo, lesiones de dedo, pinchazos, tendencia a tropezarse.

Los investigadores pueden hacer una tirada de **Destreza** para evitar accidentes y de **Constitución** para esquivar las enfermedades graves, pero es imposible escapar de los síntomas más leves. Las tiradas de **Suerte** no tienen efecto sobre la maldición.

La influencia funesta del fragmento continúa hasta que su propietario deje de serlo. Si alguien llega a ponerse todo el simulacro, la influencia desaparece.

### SI INTENTAN DESTRUIR EL SIMULACRO...

las piezas del simulacro son indestructibles.

Si intentan hacerlo, la maldición de Sedefkar hace de puente entre la pieza y su dueño. La fuerza convencional no tiene efecto: las balas y martillazos rebotan, a menudo con gran

precisión hacia la misma parte del cuerpo del dueño. Hace falta una tirada de **Suerte** para no resultar herido.

Los intentos más drásticos producen efectos más dramáticos. Si los investigadores recurren a un soplete, la piel del dueño empieza a oscurecerse y burbujear. Arrojar la cabeza en un alto horno o una prensa industrial no es buena idea: la muerte del dueño sería espectacular y la pieza saldría indemne.

Cuando el dueño de una pieza muere, la propiedad pasa a la siguiente persona que la toque o al propietario del equipaje donde esté.

Los investigadores intentarán mitigar la maldición a medida que consigan más piezas. Los efectos de poseer el simulacro entero se discuten en el capítulo de Sofía, «Reposesión».

## EXTRAÑOS SUCESOS A BORDO DEL TREN

Aunque podría esconderse casi indefinidamente dentro o sobre el Orient Express, Fenalik debe salir a alimentarse tarde o temprano. Las huellas que deja a su paso, combinadas con sus particulares gustos y comportamientos, pueden hacer que los investigadores se percaten de que alguien les sigue. La siguiente sección presenta un número de incidentes que el Guardián puede introducir en la narración para sugerir la presencia de un misterioso perseguidor, pero no debería revelar que se trata de Fenalik, el muerto viviente, hasta el clímax del escenario de Sofía.

- ◇ Una noche de niebla, mientras andan por las calles de una antigua ciudad europea, los investigadores oyen un pesado arrastrar de pies sincronizado con sus propios pasos. Si retroceden en busca de su origen no encuentran rastro de nada ni nadie.
- ◇ Si alguno de los otros pasajeros tiene una mascota, una de las noches desaparece de su jaula. No hay manchas de sangre, la mascota simplemente se ha evaporado. El personal se encuentra atónito y se apresuran a presentar disculpas y a ofrecer algún tipo de compensación.
- ◇ Una noche, mientras disfruta del glamur del coche restaurante, un investigador al azar siente que están siendo observados por alguien. No hay nadie en el coche que les esté prestando atención, pero el investigador está seguro de lo que ha sentido.
- ◇ Una noche, los investigadores se encuentran con un pasajero que aparentemente camina dormido. La persona se queda de pie en la plataforma entre dos coches. Mientras el traqueteo mece su cuerpo, dirige una mirada vacía hacia la oscuridad y murmura «Me llamaste, he venido» una y otra vez. Al despertar al sonámbulo, este se muestra confuso y avergonzado. No recuerda nada del sueño que le sacó de la cama.
- ◇ Al regresar a su litera o habitación de hotel, los investigadores ven el volumen de un cuerpo humano bajo las sábanas. Se trata de todas las piezas que tienen del simulacro, pulidas con cariño y colocadas en la posición correspondiente. Las puertas y las ventanas no han sido forzadas, ni hay prueba alguna de un intruso. ¿Ha intentado el simulacro rearmarse a sí mismo?
- ◇ Un investigador abre la ventana de un tren para refrescarse con el frío aire de la noche, pero en vez de eso se lleva una bocanada de algo nauseabundo y repelente, inmediatamente seguido de una apestosa racha del humo de la locomotora.



- ◇ Un investigador se despierta al oír a un animal husmeando al otro lado de la puerta, pero cuando se asoma al pasillo está vacío. El revisor de noche no recuerda haber visto pasar a nadie desde hace más de una hora. ¿Fue un eco medio olvidado de un sueño?
- ◇ Una noche, un investigador realiza un siniestro descubrimiento tras oír un grito ahogado en la habitación contigua de su hotel: una persona se suicidó en la bañera. Su cadáver, pálido y sin sangre, muestra unas muñecas casi seccionadas, pero la única cuchilla que hay se encuentra en un armario al otro extremo de la habitación. Resulta muy extraño que pudiera cortarse las venas y llegar hasta la bañera sin derramar ni una gota de sangre en el recorrido.





## ~ Habilidades de las Tierras del Sueño ~

Los investigadores deben apuntarse dos habilidades nuevas, de uso exclusivo en las Tierras del Sueño. Las siguientes reglas están adaptadas para *El manual del Guardián* y deberían ser suficientes para el escenario, pero tienes más información en *Las Tierras del Sueño*.

### SOÑAR (1/5 DEL POD)

Los investigadores ganan la habilidad **Soñar** la primera vez que entran en las Tierras del Sueño, con una puntuación inicial igual a la quinta parte de su POD.

Es necesario gastar puntos de magia para usar esta habilidad. El Guardián decide la cantidad, según el valor de la creación o alteración deseada. Si la tirada es un éxito y los puntos de magia empleados igualan o superan el valor fijado, se hace realidad. La base del valor en puntos mágicos es un quinto del atributo más importante (considerando el TAM en primer lugar), ajustada a discreción del Guardián de acuerdo al valor. Las cosas vivas tienen el doble del valor de sus equivalentes inanimados.

Por ejemplo, crear una estatua pequeña de TAM 20 costaría 4 puntos de magia, pero la misma estatua hecha de oro costaría 8 puntos. Un perro de TAM 20 también costaría 8 puntos de magia, ya que está vivo. Para crear un árbol de TAM 50 hace falta gastar 20 puntos de magia. Alterar un objeto es un poco más barato. Por ejemplo, convertir un árbol de TAM 50 en un frutal solo cuesta 4 puntos. Tras determinar el coste en puntos de magia, se hace una tirada de **Soñar**.

Por lo general, un soñador no puede crear en un solo sueño un objeto de mayor valor que su porcentaje en **Soñar**, por lo

que los objetos especialmente grandes o complejos pueden requerir varios sueños antes de poder gastar los suficientes puntos mágicos. Es posible gastar POD para hacer que un objeto sea permanente y siga existiendo en el próximo sueño del investigador. Normalmente hace falta gastar 5 POD por cada objeto menor. El coste es mayor para objetos de más tamaño, pero para los realmente complejos y grandes hay que sacrificar tanto POD como el coste de creación, a determinar por el Guardián.

**Soñar** puede usarse para curar los puntos de daño, a razón de 1D3 puntos de magia por cada punto de daño curado de esta forma.

La mayoría de los nativos de las Tierras del Sueño no tienen la habilidad de **Soñar**.

### SABER ONÍRICO (1/2 DE MITOS DE CHULTHU)

**Saber onírico** tiene una base igual a la mitad de la habilidad **Mitos de Cthulhu** del investigador (redondeando hacia abajo). A partir de ese momento, cada dos puntos de **Mitos de Cthulhu** que se ganen aumenta en un punto **Saber onírico**, con independencia de si el aumento está directamente relacionado o no con las Tierras del Sueño.

La habilidad representa el conocimiento sobre las Tierras del Sueño y permite conocer datos sobre un lugar en particular, saber cómo llegar desde un lado a otro, recordar un detalle sobre su historia, reconocer una criatura de las Tierras del Sueño o identificar a una entidad particular como perteneciente a los Mitos de Cthulhu.

~ Lista de pasajeros ~

Pasajero	Subida
Los soñadores	Ulthar
Los gatos	Ulthar
Mac Mackenzie	Ulthar
Madame Meiga	Ulthar
Monsieur Karakov	Ulthar
Seres de Ib	Dylath-Leen
La delegación de Sarnath	Dylath-Leen
Mironim-Mer	Dylath-Leen
Zsusza	Dylath-Leen (tarde)
El loco	Zar
El hechicero	Thalarion
El gul que antaño fuera Guillaume	Xura
El rey Kuranés	Sona-Nyl

~ Horarios para el Guardián ~

Parada	Llegada	Salida
Ulthar	—	18:00
Dylath-Leen	0:00	2:00
Zar	11:00	13:00
Aphorat	19:00	21:00
Thalarion	23:00	0:00
Xura	6:00	6:00
Aira	12:00	13:00
Sona-Nyl	15:00	17:00
Serannian	0:00	2:00
Golfo de Nodens	Más allá del tiempo mundano	—

## ~ Las ciudades malditas ~ de Sarnath e Ib

Hace mil años las ciudades de Sarnath e Ib eran vecinas de las orillas del lago Mnar. Su historia se cuenta en *La maldición que cayó sobre Sarnath*, aunque la narración sufre de ciertos errores fácticos debido al largo tiempo que transcurrió entre lo sucedido y la redacción del texto.

La ciudad de Ib, construida en piedra gris, y sus habitantes, los seres de Ib, descendieron una noche desde la luna hasta posarse junto a la orilla del lago. Adoraban a una estatua verdemar de Bokrug, el gran saurio acuático.

Los seres de Ib eran criaturas mudas, repugnantes, blandas y gelatinosas. Las crónicas de la época los clasificaron como seres primitivos que contra toda lógica habían logrado sobrevivir hasta tiempos modernos. Los hombres de Sarnath determinaron con desagrado que se trataba de criaturas que no debería existir, por lo que un día acabaron con sus vidas. Los cadáveres eran demasiado nauseabundos para acercarse a ellos, así que los sarnathianos se sirvieron de sus largas lanzas para arrojarlos al interior del lago.

La paz llegó a Sarnath y la ciudad se enriqueció gracias a los minerales preciosos de sus minas. La estatua verdemar de Bokrug, el gran saurio acuático, se convirtió en un botín de guerra que cada año, durante el cumpleaños del rey, era profanada de forma ritual por el monarca y sus sumos sacerdotes.

Hay una historia que dice que la estatua desapareció hace mucho tiempo y que el único sacerdote que presenció lo sucedido quedó enmudecido y no tardó en morir después de garabatear una sola palabra en el suelo: MALDICIÓN. Los sarnathianos niegan esto con indignación.

Para sorpresa de todos, mil años después ha vuelto a aparecer una delegación de los seres de Ib. Parece que los supervivientes de la masacre sarnathiana regresaron a su propio Mundo de la Vigilia alienígena, donde el tiempo transcurre de forma diferente que en las Tierras del Sueño. Eso explicaría que la delegación tardara tanto en volver, ya que en su propio mundo apenas ha transcurrido una semana. Buscan compensación por el daño causado a su pueblo y a su ciudad y quieren recuperar la estatua.

Han apelado a la autoridad del rey Kuranos, quien está dispuesto a reunirse con ambas delegaciones, escuchar sus argumentos y dictar sentencia. Las delegaciones se suben al tren en Dylath-Leen y viajan hasta Sona-Nyl, donde les espera el rey.

## ~ Secuencia del ataque ~

A continuación describimos la secuencia del ataque al tren, asalto por asalto. El Guardián puede cambiar el orden según le convenga.

- Asalto 1** Divisan al Hechicero y sus shantaks en la distancia.
- Asalto 2** La primera oleada de los muertos vengativos de Karakov (caballería) emerge del golfo y alcanza la cola del tren.
- Asalto 3** Los fogoneros abandonan la locomotora para defender el tren. Desde las profundidades, Nodens los anima con rugidos incoherentes e invisibles.
- Asalto 4** El tren sale del alcance de la caballería.
- Asalto 5** La segunda oleada de los muertos vengativos de Karakov (artillería) emerge del Abismo.
- Asalto 6** El Hechicero y sus shantaks recortan la mitad de la distancia que les separa del tren.
- Asalto 7** El tren sale del alcance de la artillería.
- Asalto 8** Emerge el submarino de Karakov.
- Asalto 9** El Hechicero y sus shantaks vuelven a recortar la distancia a la mitad.
- Asalto 10** El tren sale del alcance del submarino.
- Asalto 11** El Hechicero llega al tren.
- Asalto 12** Madame Meiga expone el Corazón de los Amantes.

## ~ El Corazón de los Amantes ~

En apariencia se trata de una piedra ardiente y roja como la sangre que imita a dos corazones unidos, pero una tirada con éxito de **Mitos de Cthulhu** permite identificarla como un aspecto del ojo trilobulado de El que Acecha en la Oscuridad.

Cualquier soñador que toque la piedra con su piel desnuda se ve consumido por el odio y la ira. Piensa que todo el mundo le odia y malinterpretará incluso el comentario más banal. Para superar dicho odio debe ganar una tirada enfrentada contra POD 100. La sensación desaparece tan pronto como suelta la piedra.

El Corazón de los Amantes brilla con más intensidad y se hace más poderoso cuanto más oscuro sea el lugar donde esté. Por extraño que parezca, su brillo no emite luz. Bajo un cielo soleado permanece inerte, mientras que en la oscuridad total resplandece con máxima intensidad.

El Corazón de los Amantes debe estar en manos de un portador vivo para que sus poderes tengan completo efecto. Si se blande en la oscuridad total o en el abismo espacial, la piedra quema a los muertos a un ritmo de 1D10 puntos de vida por asalto, ignorando armadura y hechizos. Su brillo hace que el muerto viviente empiece a echar humo y luego arder en llamas. El corazón también funciona cuando hay algo de luz, pero a un ritmo de 1D4 puntos por asalto. Bajo la luz normal del día no inflige daño alguno.

El ataque le cuesta al portador 5 POD y 1D3 puntos de Cordura por asalto. Cuando el investigador pierde POD de esta manera, permite que el odio entre en su corazón y se hace menos tolerante y más proclive a la ira.

## ~ Puntuación del juicio ~

Puntúa cada uno de los tres argumentos presentados por los investigadores.

- 1 = Pobre
- 2 = Regular
- 3 = Bueno
- 4 = Brillante

Una tirada de **Persuasión** después de cada defensa aumenta la puntuación en uno, sin importar el contenido.

### RESULTADO DEL JUICIO

- 7 o más puntos = No culpable
- 1 a 6 puntos = Culpable.

## ~ La tienda del taxidermista ~

### PLANTA BAJA

**Tienda:** la tienda cuenta con un mostrador y numerosos ejemplos del trabajo de taxidermia de los hermanos: docenas de animales que posan con rigidez, observando a los investigadores con sus ojos de cristal. Una gran chimenea mantiene la habitación caldeada.

**Almacén:** el almacén contiene barriles de serrín, jarras con productos químicos y herramientas diversas. Está revuelto y desorganizado. Arrinconado junto a la puerta hay un oso en mal estado a la espera de su turno. Parece que estuviera atacando, por lo que quien entre se lleva un buen susto.

**Estudio:** la habitación contiene una silla, un escritorio y documentos sobre el negocio. Aunque los ingresos apenas cubren los gastos, una tirada de **Contabilidad** revela que alguien está sacando dinero de la cuenta de forma regular, sin dejar recibos. Los hermanos están al borde de la bancarrota.

**Taller de trabajo:** se trata de una habitación de gran tamaño con una mesa de trabajo para despellejar y vestir los animales. La pared está repleta de herramientas y cuchillos. También hay estanterías y bobinas con alambre para modelar cadáveres y cajas con ojos de cristal. Debajo hay sacos de yeso y fibra de madera. La puerta de atrás da a un pequeño patio con un incinerador.

### PLANTA SUPERIOR

**Cocina-comedor:** una habitación abarrotada con una mesa de cocina y seis sillas. Cuatro de ellas están cubiertas de libros, aunque pueden retirarse rápidamente si hay visitas.

**Dormitorio de William:** un sencillo dormitorio. En la estantería hay una selección de clásicos desgastados de tanto leerse.

**Dormitorio de Edgar:** un dormitorio estrecho con un escritorio y un diario (resumido en la **Ayuda de juego: Lausana 1**, en la página 212, aunque puede que el Guardián deba eliminar la última entrada si los investigadores aún no han negociado por el pergamino). En el cajón de la mesita de noche hay una jeringuilla y dos botellas, una con morfina y otra verde con un líquido desconocido (ver descripción en **Investigando las pistas**, página 211). Si los investigadores roban las botellas, Edgar consigue nuevas dosis.

## Italia en los Años 20

### PASAPORTES

Todos los viajeros que entren en Italia deben llevar un pasaporte con una fotografía del titular, aunque la esposa y los hijos pequeños pueden viajar con el pasaporte de este. Los viajeros británicos no necesitan visado, pero los pasaportes estadounidenses requieren un sello de visado (el cual se puede obtener en Londres antes de la salida).

### ADUANAS

A excepción de la ropa personal usada, todos los bienes y mercancías están sujetos a tasas, especialmente alimentos, tabaco, joyas, ropa nueva y naipes. Las pequeñas cantidades de comida y tabaco pueden estar libres de impuestos como cortesía, siempre que se declaren. Las importaciones prohibidas incluyen la sal y la sacarina. Las armas de fuego deben ser declaradas y requieren permiso de la policía; si no se dispone de este, la aduana las retiene hasta que se presente uno. Una persona que lleve un arma de fuego sin permiso puede ser arrestada.

Aunque las antigüedades pueden pasar sin dificultad, los funcionarios de aduanas intentarán evitar la pérdida de importantes tesoros artísticos: esto puede crear problemas para los investigadores al sacar piezas del simulacro de Italia.

### POLICÍA

Hay tres cuerpos de policía en Italia: los *Vigili*, o policía metropolitana, cuya jurisdicción se limita a una sola ciudad; los *Carabinieri*, o gendarmes, que pueden encontrarse en todo el país y los *Militi*, la milicia fascista. Tanto los carabinieri como los militi pueden portar armas de fuego.

### DINERO

La unidad monetaria en Italia es la *lira* (singular, *lire* plural), que se divide en 100 centesimi. En abreviatura la lira se escribe como L o Lit. El cambio es de 5 liras por un dólar o 25 liras por una libra esterlina. Sin embargo, la divisa italiana está muy devaluada y el valor real de 1 £ ronda las 110 L o más.

En términos de juego, los Guardianes podrían permitir que los investigadores compren mercancías en el mercado negro por una quinta parte del precio habitual si pagan en libras esterlinas (con una probabilidad proporcional de ser capturados y arrestados).

### GOBIERNO

Después de la Gran Guerra, muchos italianos sintieron que las ganancias obtenidas durante esta se perdieron en las negociaciones del armisticio. Benito Mussolini explotó ese sentimiento de furia nacionalista. En 1919 reunió a varios grupos de jóvenes y soldados veteranos en unidades inspiradas en comandos militares. Su nombre oficial era *Fasci di Combattimento*, pero se les conocía como los camisas negras debido a sus uniformes. Los camisas negras se usaron inicialmente para sabotear huelgas y hostigar a comunistas y socialistas. Luego se volvieron contra todos los no italianos. La policía y los funcionarios locales a menudo hacían la vista gorda ante las actividades de los fascistas, ya fuera por simpatía o por miedo.

En 1921, Mussolini formó el Partito Nazionale Fascista (Partido Nacional Fascista). Inicialmente tenían una representación relativamente menor en el parlamento, pero acabaron siendo muy influyentes ya que ningún otro partido podía formar un gobierno sin su apoyo. En octubre de 1922, Mussolini fue nombrado primer ministro por el rey Víctor Manuel III. Después de los cambios a las leyes electorales los fascistas obtuvieron dos tercios de los votos en las elecciones de 1924. Más tarde, el asesinato de un miembro del parlamento a manos de la fuerza fascista provocó que los partidos de la oposición se retiraran de la cámara en señal de protesta. En enero de 1925 Mussolini asumió el título de Il Duce y se convirtió en dictador de toda Italia.

Este ascenso al poder encontró resistencia tanto en Italia como en el extranjero. Por ejemplo, en 1926 hubo al menos tres intentos de asesinato contra Mussolini; en el último de estos, el presunto asesino fue apuñalado y asesinado a golpes por una multitud enfurecida.

### — Cronología del escenario —

**Primer día:** Los investigadores y Caterina Cavollaro salen de París. Esa noche, Arturo Faccia realiza en Milán el conjuro de Transferir órgano para salvar la vida del empresario Flavio Conti, matando en el proceso a Ennio Spinola, donante de pulmón involuntario. Conti y Faccia asisten eufóricos a una función para benefactores de la ópera.

**Segundo día:** Los investigadores llegan a Lausana a las siete de la mañana. En Milán, Ennio Spinola es hallado muerto. Caterina Cavollaro llega justo después del mediodía y es secuestrada por Conti, ahora convertido en acólito acérrimo de Faccia. Esa noche, Faccia vuelve a usar el hechizo de Transferir órgano y cambia sus cuerdas vocales por las de la diva.

**Tercer día:** Llegan los investigadores. La desaparición de Cavollaro es objeto de rumores. Los periódicos de la tarde informan sobre su secuestro y los investigadores pueden investigar su desaparición o visitar La Scala o il Duomo. Puede que también se enteren de la muerte de Spinola. Esa noche se escucha a Faccia cantando con la voz de Cavollaro.

**Cuarto día:** *Aida* se estrena esta noche. Los investigadores pueden continuar sus pesquisas durante el día en La Scala, siguiendo las noticias aparecidas en el periódico de la mañana. El Torso de Sedefkar aparece en el escenario durante la representación.

**Quinto día:** Se supone que los investigadores partirán este día a la una de la tarde. Esa misma tarde Faccia es encontrado muerto en el tejado del Duomo. La historia se publicará al día siguiente.

## Milán

Milán es la urbe más grande del norte de Italia, la capital de la región de Lombardía y la segunda ciudad más poblada de Italia, solo por detrás de Nápoles.

Es un lugar con una larga y célebre historia. En el siglo IV se convirtió en capital del Sacro Imperio Romano Germánico, por lo que tuvo un papel fundamental en el desarrollo del cristianismo. En los siglos siguientes su poder creció y continuó dominando la política de la región hasta alcanzar su apogeo en el período comprendido entre los siglos XIV y XVI, cuando las dinastías Visconti y Sforza reformaron toda la ciudad, expandiéndola y reconstruyéndola siguiendo un ambicioso plan a largo plazo. Las obras de il Duomo, su magnífica catedral, comenzaron en 1387.

La prosperidad de Milán disminuyó durante la conquista española del siglo XVII y la subsiguiente dominación de los Habsburgo durante el siglo XIX. La reunificación de Italia en un solo reino a mediados del siglo XIX hizo que Milán se convirtiera una vez más en el eje intelectual y cultural del país. En la década de 1920 era el centro indiscutible de las grandes empresas en Italia.

Alrededor de 1890 el marxismo se introdujo en Italia, siendo ilustrativo de la liberalidad ideológica de las autoridades milanesas que periódicos como *Avanti!* o *Quotidiano Socialista* pudieran disfrutar de una amplia difusión sin temor a represalias.

Además de ser receptivos a las nuevas ideas, los milaneses siguen con entusiasmo las últimas tendencias. Milán es el centro de la moda italiana y cuenta con un número desproporcionado (incluso para el país) de prósperos negocios y minoristas del ramo.

Entre 1897 y 1899 la Edison Co. instaló un tendido de líneas para tranvías eléctricos que convergían en la Piazza del Duomo, como radios irregulares sobre una estación central. La catedral de il Duomo puede considerarse el corazón de Milán. La plaza abierta que hay frente a ella permite apreciar su imponente belleza en toda su totalidad. Las calles de los alrededores están llenas de edificios de cuatro y cinco plantas, dando la impresión de una serie de valles geoméricamente regulares superpuestos entre sí.

*La última cena*, la famosa pintura de Da Vinci, puede visitarse en la iglesia de Santa Maria Delle Grazie, a diez minutos en tranvía desde la Piazza del Duomo. El mural muestra el instante después de que Cristo dijera «En verdad os digo que uno de vosotros me traicionará» y la reacción de sorpresa de sus discípulos.

En 1923 Milán es una ciudad en obras. Allí donde se mire hay edificios en construcción o siendo reformados. El Duomo está sufriendo un lavado de cara y los trabajadores corren por los andamios, subiendo y bajando piezas de mármol rosa y blanco que limpiar o sustituir. También se están eliminando algunas de las numerosas estatuas que hay. En las afueras de la ciudad, la Universidad de Milán está en construcción.

Los investigadores sienten más y más que Milán está hueca, confirmando esa primera impresión de que es una ciudad emocionalmente vacía. Cada vez hay más ladrillo y cemento, pero el alma y la sangre del lugar han desaparecido y no hay rastro de su insolencia y vivacidad. A la pálida luz del invierno, Milán es una ciudad gris y moribunda. La arquitectura y las calles son impresionantes y ostentosas, pero sus habitantes están lejos de tal grandeza. Van inmaculadamente vestidos y hablan a una velocidad vertiginosa, pero son conversaciones mediocres y superficiales que no tardan en languidecer y caer en un silencio avergonzado.

Los investigadores ven personas desplomadas de agotamiento sobre las mesas de los cafés; transeúntes apoyados pesadamente contra las paredes y farolas, llorando; viejas amistades rotas y convertidas en una ira hosca; la abierta admiración por la belleza física transformada en envidia y una lujuria mal disimulada. El contraste entre tal pobreza espiritual y la elegancia al vestir es intenso y desconcertante; Milán ha perdido su espíritu, pero sigue siendo una esclava de la moda.

Una tirada de **Psicología** (o **Medicina**, en caso de apuro) indica que los milaneses parecen sufrir algún tipo de depresión similar a la conmoción postraumática que suele experimentarse tras la muerte de alguien muy cercano. El impacto coincide con la comprensión intelectual de que el ser amado realmente se ha ido. A medida que avanzan por la ciudad, los investigadores perciben los síntomas por todas partes.

## NOTAS DEL GUARDIÁN

## PERSONAJES ADICIONALES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

## INFORMACIÓN Y OBJETOS ESPECIALES

This image shows a single sheet of white, lined notebook paper. The paper has horizontal blue or grey ruling lines spaced evenly apart. There are approximately 20 lines visible across the page. The paper appears slightly aged or off-white. There are no markings, text, or drawings on the page.

## ACONTECIMIENTOS IMPORTANTES

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

[illegible][illegible]

## NOTAS

[illegible]

# INFLUENCIA FUNESTA

PIEZA DE LA ESTATUA	DUEÑO	NOTAS
Cabeza		
Brazo derecho		
Brazo izquierdo		
Torso		
Pierna derecha		
Pierna izquierda		

Esta hoja está diseñada como ayuda para el Guardián. A medida que la campaña avanza es buena idea registrar los acontecimientos que puedan tener consecuencias en el futuro. Usa estas páginas para anotar lo que vaya ocurriendo. Consultarlas antes comenzar a jugar te ayudará a mantener la continuidad de la historia, incluso si transcurren semanas entre partida y partida.

# LONDRES



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. IUDO FORE PUTAVIMUS

1923 ENERO 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

# PARÍS



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. IUDO FORE PUTAVIMUS

1923 FEBRERO 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

# ZÚRICH



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

# MILÁN



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 MARZO 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

## 1923 ABRIL 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1	2	3
	8	9	10	11	12	13
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

# VENECIA

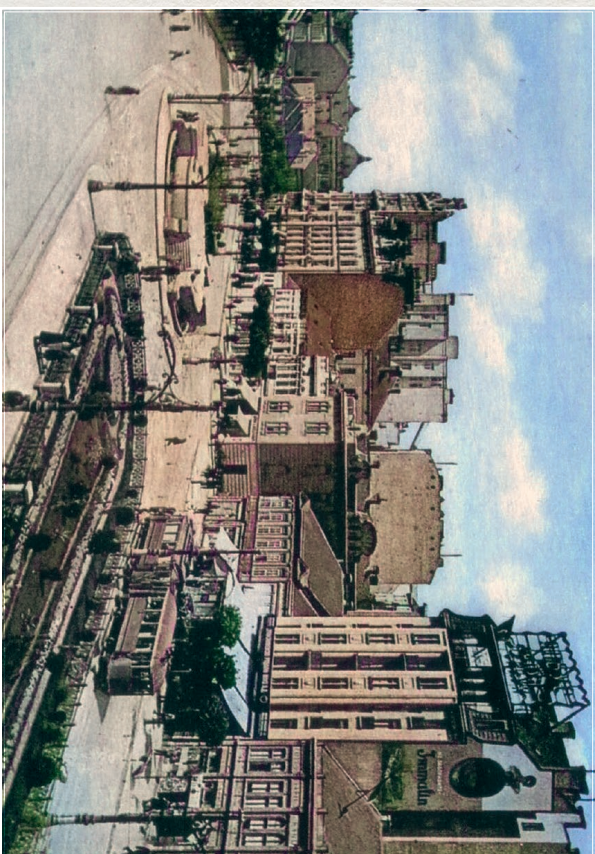


PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

1923 MAYO 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

# BELGRADO



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

1923 JUNIO 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

# SOFÍA

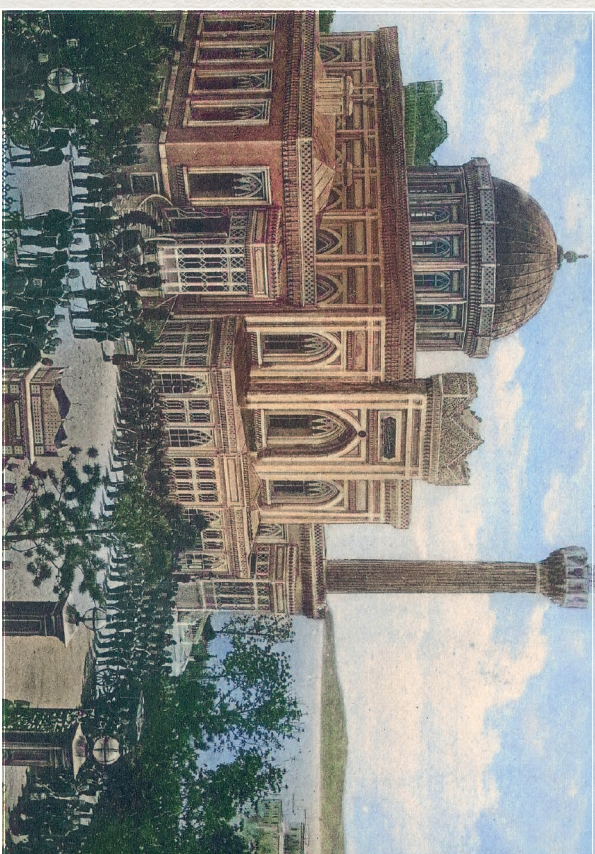


PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 JULIO 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

# CONSTANTINOPLA



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 AGOSTO 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

# MÚNICH



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 SEPTEMBRE 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
<sup>23</sup> / <sub>30</sub>	24	25	26	27	28	29

# VIENA

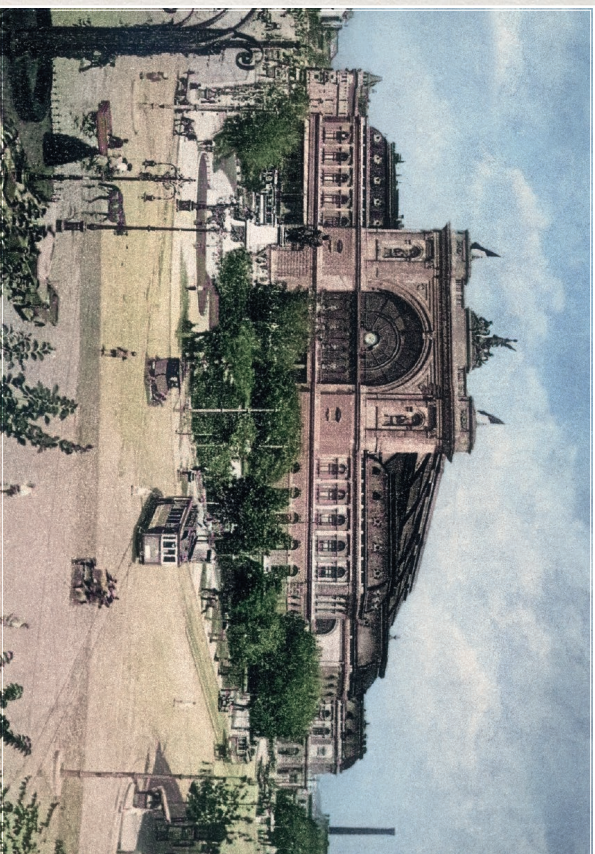


PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 OCTUBRE 1923

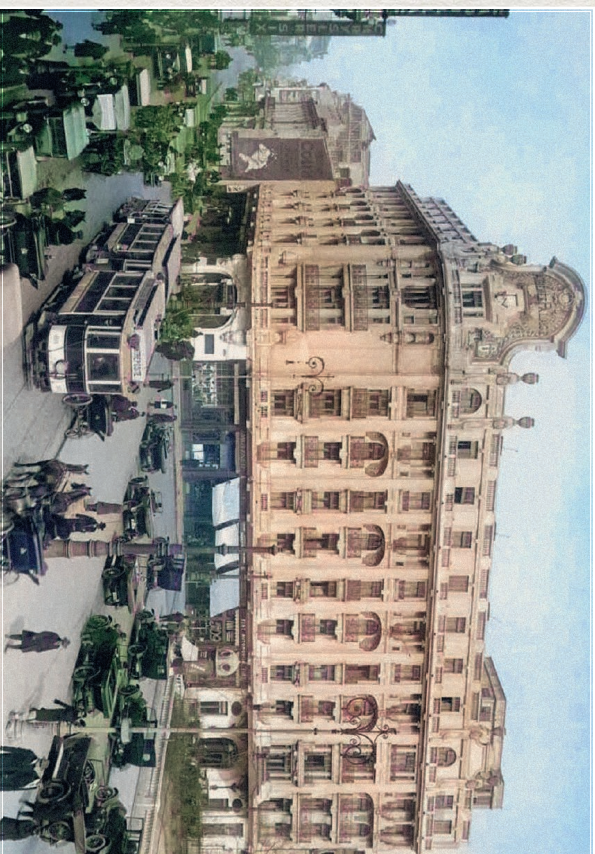
Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
						1
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

# BUDAPEST



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

# BUCAREST



PRODUITES PAR LE SOCIETE CALENDRIER SOUVENIR DE LA H.P.L.P. LUDO FORE PUTAVIMUS

## 1923 NOVEMBRE 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

## 1923 DICIEMBRE 1923

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29



*Simulacro de Sedefkar y Mims Sabis*

## El Pergamino de la Cabeza

*Cómo usar estos pergaminos – Para disfrutar al máximo de estos pergaminos, haz una copia de esta página y recorta los pergaminos por los bordes empleando una cuchilla de modelismo y una regla como guía. Enrolla cada hoja por separado alrededor de un lápiz y apriétala fuerte; luego vuelve a enrollarla al revés para darle así aspecto de usada. Las manchas de café son ideales para simular el envejecimiento del pergamino. Las cinco piezas juntas conforman un facsímil del Pergamino de la Cabeza completo. Puedes atarlas con una tira de cuero para darle un acabado tan detallado como convincente.*





## Nuevos hechizos

### CONTROLAR FEZ\*

Coste: ninguno.

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Un portador del Fez puede intentar dominar a otro mediante una tirada enfrentada de POD. El ganador pasa a ser amo del perdedor, que puede resistirse a su control una vez cada 24 horas. Los aliados pueden someterse voluntariamente.

### CONTROLAR PIEL

Coste: 5 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura por cada parte del cuerpo. Un gasto de 30 puntos de magia permite controlar todo el cuerpo. El hechizo dura 15 minutos, tras lo cual la piel regresa a su estado natural. Si se gastan 5 POD al mismo tiempo que los 5 puntos de magia, el hechizo es permanente hasta que se anule con un segundo lanzamiento.

Tiempo de lanzamiento: 2 asaltos.

Permite al lanzador unir, doblar y alterar la piel de una parte del cuerpo. Las partes se corresponden con el Simulacro de Sedefkar: cabeza, torso, brazo izquierdo, brazo derecho, pierna izquierda y pierna derecha. El conjuro puede cambiar la apariencia de una o más partes del cuerpo de un sujeto hasta hacerle irreconocible. El lanzador debe ganar una tirada enfrentada de POD a menos que el objetivo sea voluntario.

Los Hermanos de la Piel emplean el hechizo como recompensa, castigo y herramienta. Es esencial para ellos.

### CONTROLAR SIERVO DEL FEZ CARMESÍ\*

Coste: 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo acelera la corrupción de un portador del Fez, convirtiéndolo en un siervo del Fez Carmesí (consulta la transformación del tercer día, en la página 94). El siervo obedece las órdenes del amo del Fez. Llegado este punto, la persona se encuentra totalmente sometida al Fez y no puede resistirse.

### DANZA DE LA GELIN

Coste: 1D4 puntos de magia y 1 punto de Cordura.

Tiempo de lanzamiento: duración de la danza.

La gelin es un demonio del folclore turco que adopta la forma de una novia en un caballo blanco que seduce y asesina a los hombres incautos. Para lanzar el hechizo hay que superar una tirada de Arte (danza). El hechizo hace que el objetivo se consuma de deseo por el lanzador y se vuelva susceptible a sus órdenes durante las próximas veinticuatro horas (aunque conserva su voluntad propia). La víctima pierde 1 punto de Cordura pero tiene derecho a una tirada Difícil de POD cada hora para librarse de los efectos del hechizo.

### DESTRUIR EL FEZ

Coste: 15 POD y 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de lanzamiento: 3 asaltos

El ritual solo puede aprenderse a través de la sección en jeroglíficos de El susurro del Fez.

Este hechizo permite a su lanzador destruir todos los feces bajo el poder de un amo rival. Para lanzar el desafío es necesario llevar un Fez Carmesí y realizar una inscripción con los jeroglíficos del Fez al mismo tiempo que se entona el ritual. A continuación se deben sacrificar 15 puntos de POD, hacer contacto visual con el amo rival y derrotarlo en una tirada enfrentada de POD (si no hay amo rival, el lanzador debe tener éxito en una tirada normal de POD).

Si la tirada enfrentada no tiene éxito es posible realizar un nuevo intento cada asalto, aunque al coste de 15 puntos de POD por cada intento.

Si la tirada enfrentada tiene éxito, el lanzador se convierte en amo del otro Fez y aquellos bajo su control y puede elegir destruirlos. La destrucción es instantánea. El lanzador pierde 1D10 puntos de Cordura, pero la cabeza de todo portador del Fez que falle una tirada Difícil de POD, explota. Aquellos que la superen pueden quitarse el Fez en el instante que transcurre entre que el Fez se desprende del cráneo y explota. El Fez del lanzador se desinfla y se convierte en una pasta roja que se derrama sobre su cara, dejando una mancha permanente que cuesta 5 puntos de APA.

## DRENAR FEZ\*

Coste: 1D4 puntos de Cordura si el lanzamiento tiene éxito; 5 POD si fracasa

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El amo del Fez puede intentar drenar el POD o puntos de magia de un portador del Fez. Si el objetivo se resiste, hace falta una tirada enfrentada de POD. No se pueden robar más de 5 puntos de POD al día por cada portador del Fez. El drenaje de POD es permanente y puede usarse para aumentar el POD del amo o para engendrar un nuevo Fez (ver a continuación). Los puntos de magia se pueden robar al ritmo de uno por hora, pero regresan al portador al final del día.

## ENCANTAR CARNE

Coste: 10 puntos de magia; 2D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Cinco minutos

El conjuro permite preservar y hechizar 5 puntos de TAM de la piel y la carne de una víctima. Esta debe cortarse con un cuchillo encantado justo antes del lanzamiento del hechizo. La carne encantada es inmune a la mayoría de las formas de daño (las armas de fuego causan el daño mínimo y las encantadas hacen daño normal). Además, la carne envejecerá en lugar del taumaturgo, agregando un año a su vida.

A menos que se combine con un hechizo de Pegar carne, el tejido encantado dura un número de semanas igual a la quinta parte del POD del objetivo; después de eso pierde sus propiedades mágicas y se pudre como si fuera carne normal. Si se injerta, la carne dura para siempre.

Por lo general, bastan unos diez u once trozos de carne para blindar completamente a un humano de tamaño medio.

Esta obscena variante del hechizo Encantar objeto fue creada por el propio duque, combinando las enseñanzas del Ser sin Piel con otras magias de los Mitos. Selim mataría al duque por este hechizo, si supiera que lo tiene. El duque es el único que conoce Encantar carne.

## ENGENDRAR FEZ

Coste: 1D4 puntos de Cordura y 5 POD

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Es posible engendrar un nuevo Fez a partir de otro. El proceso lleva 24 horas, al final de las cuales es supurado entre asquerosos ruidos orgánicos.

## FAVORITO DE YOG-SOTHOOTH\*

Coste: para más detalles, consulta Llamar a Yog-Sothoth en el Manual del Guardián

Tiempo de ejecución: como en la línea anterior

Este hechizo es muy parecido a Llamar a Yog-Sothoth, pero en vez de una torre de piedra requiere un sacrificio en el que tanto el lanzador como la víctima vistan un Fez Carmesí. Si la tirada del lanzador tiene éxito, Yog-Sothoth se inclina por ver con ojos favorables al invocador y le concede POD y hechizos a discreción del Guardián. Un portador del Fez puede interrumpir el hechizo si se enfrenta al lanzador y le gana una tirada enfrentada de POD. En caso de pifia, Yog-Sothoth aparece y no se inclina por ver favorablemente a nadie.

## JAULA DORADA DEL DESEO

Coste: tantos puntos de magia como el total de la víctima y 5 puntos de Cordura.

Tiempo de lanzamiento: varía (ver descripción).

La jaula dorada transforma el deseo en una trampa para los imprudentes y los débiles. Para realizar el hechizo hace falta que la víctima desee un objeto en particular y que el lanzador gaste tantos puntos de magia como tenga el objetivo. La víctima cree vivir en un éxtasis total tras alcanzar el objeto que desea. El hechizo puede ser mantenido sacrificando el mismo número de puntos de magia cada día, aunque la víctima tiene derecho a liberarse con una tirada Difícil de POD. La violencia intensa u otro tipo de trauma también pueden arrancarla de su ilusión. La víctima pierde 1/1D4 puntos de Cordura por cada semana que pase bajo el hechizo.

## PEGAR CARNE

Coste: 10 puntos de magia; 2D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: Dos horas de canto y oración

Este hechizo permite al taumaturgo injertar un trozo de carne encantada en su cuerpo y hacer que esta y sus efectos de armadura duren para siempre. El lanzador debe quitarse de su propio cuerpo un área correspondiente de piel (lo que cuesta 1D4 puntos de vida) antes de poder injertarse la carne encantada. Una vez realizado el hechizo, las propiedades de la carne encantada están permanentemente disponibles para el usuario.

## PORTAL MALDITO

Coste: 10 POD, 6 puntos de magia y de 3 a 10 puntos de Cordura, dependiendo de lo horrible que sea el universo de destino.

Activar el hechizo cuesta 3 puntos de magia. Atravesar el portal supone 3 puntos de magia adicionales más la Cordura que costara crearlo. El viaje de vuelta a la Tierra a través del portal también cuesta 3 puntos de magia.

Tiempo de lanzamiento: 1D50 asaltos una vez que el portal haya sido creado.

El Portal maldito abre un puente hacia o desde un universo de bolsillo cuyas características puede cambiar dependiendo del lanzamiento. El hechizo también permite reabrir un puente hacia o desde un universo en concreto, pero solo si el lanzador dispone de un objeto con una conexión lo suficientemente significativa. En este escenario, el pañuelo de Randolph Alexis clavado en el tablero del tren cumple dicho requisito.

Aparte de Randolph Alexis, no hay ningún hombre vivo que sepa cómo realizar el hechizo, aunque Mehmet Makryat se ha hecho con los libros de donde Alexis sacó la información. Como ya se ha visto, una vez creado el mecanismo cualquiera puede activarlo (incluso accidentalmente) completando el número requerido de vueltas.

Nota: Portal maldito funciona como una versión especial o con cerrojo del hechizo de Crear portal.

## PREPARAR DROGA ONÍRICA

Coste: 4 puntos de magia; 2 puntos de Cordura. Cada dosis después de la primera cuesta un punto de magia adicional. Por tanto, hacer 5 dosis costaría un total de 8 puntos de magia.

Tiempo de ejecución: Cinco horas

Este hechizo permite al mago crear una droga que facilita la entrada a algún mundo de sueños. Una dosis hace que el consumidor caiga inmediatamente dormido durante unas cuatro horas. Además, todos los que beban juntos de la misma droga aparecerán en el mismo sueño. La duración subjetiva del sueño es variable y los recuerdos de lo vivido pueden quedar distorsionados.

El origen y la proporción de los ingredientes usados por el lanzador pueden hacer que la entrada del sueño sea en un área asociada al Mundo de la Vigilia (como una ciudad específica) o en un lugar al azar del universo.

En su creación se utilizan una gran cantidad de hierbas: algunas comunes, pero otras místicas y difíciles de encontrar. El resultado final es un fino líquido marrón que actúa como un narcótico suave y hace que la mente del usuario esté más relajada y, por tanto, más en sintonía con el mundo de los sueños.

Esta droga no está relacionada con la Tierra de los Sueños de la Tierra y no puede usarse para viajar hasta allí, excepto por accidente.

## TRANSFERIR ÓRGANO

Coste: 1D8 puntos de Cordura, 5 puntos de POD y 13 puntos de magia. Ambos participantes pierden 1D8 Cordura, o 1D10 si desconocen que la transferencia se llevaría a cabo.

Tiempo de ejecución: Una hora

Este hechizo permite intercambiar los órganos internos de dos seres humanos, con la excepción del corazón, que no puede cambiarse ni reemplazarse. El efecto es permanente.

Para que el conjuro tenga efecto el donante tiene que estar vivo, pero no importa si se resiste o acepta lo que va a sucederle.

Primero se hace una pasta con la sangre de ambos participantes y se mezcla con un poco de saliva de camaleón. Luego, el donante, el receptor y el lanzador son rodeados por un grupo que une las manos y recita un antiguo poema; el círculo aporta exactamente 13 puntos mágicos, extraídos en cantidades casi iguales de cada uno. Esa energía mantiene vivos a los sujetos durante el trasplante de órganos.

A continuación, el lanzador del hechizo usa la pasta para dibujar en los respectivos pechos de los participantes un símbolo del órgano a transferir. Después de una hora de meditación y visualización, el taumaturgo hunde sus manos en el cuerpo del donante guiándose por las marcas. Tras pellizcar los vasos y conductos principales con sus dedos pulgares e índice, extrae el órgano y lo coloca sobre una mesa de piedra circular. Luego repite el proceso con la otra persona. Por último, introduce cada órgano en su nuevo cuerpo y lo cose en su lugar.

## VACÍO DE SOMBRAS

Coste: 1D6 puntos de magia.

Tiempo de lanzamiento: instantáneo.

Este hechizo sume al objetivo en sombras, provocando una privación sensorial total mientras unas manos le agarran y sacuden causándole 1D4 puntos de daño. El hechizo puede resistirse con una tirada Dificil de POD. La experiencia deja aturrido al objetivo, que no podrá hacer nada en 1D10 asaltos. La víctima pierde 1D6 puntos de Cordura o el doble si está sufriendo una locura temporal en ese momento.