

La llamada de
CTHULHU™

Horror en el **ORIENT EXPRESS**



Ayudas de juego para los investigadores

Volumen I ~ De Londres a los Alpes



Gillan, Morrison, Willis, Hagger, Love, Caleo,
Waters, Rios, M. Anderson, P. Anderson, Watts,
Mason, Conyers, Lay, McAlea y amigos

EDGE

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 Gillian

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 Seaghda, Cynthia Palmer, Wes Prosser, Liam Routh, 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.

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 Belgrave, 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.

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 Vermis 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.

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. 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.

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.

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).

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 los tiempos de luz de gas, el Imperio romano, la Edad Media y el siglo XXI.

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 atrezo, 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 ofrecimos 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

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.

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.

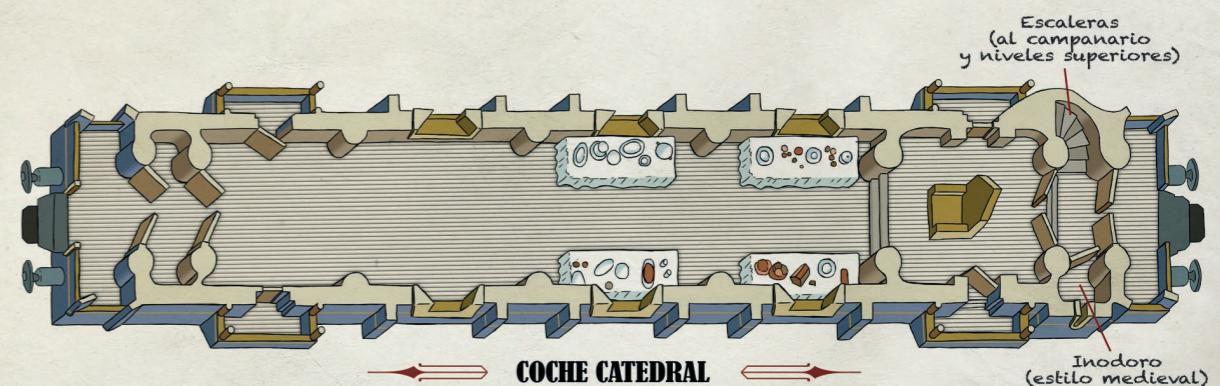
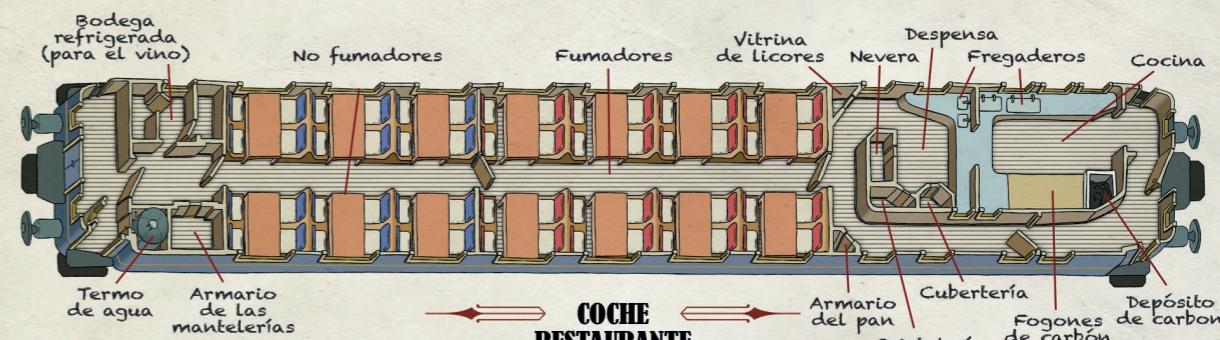
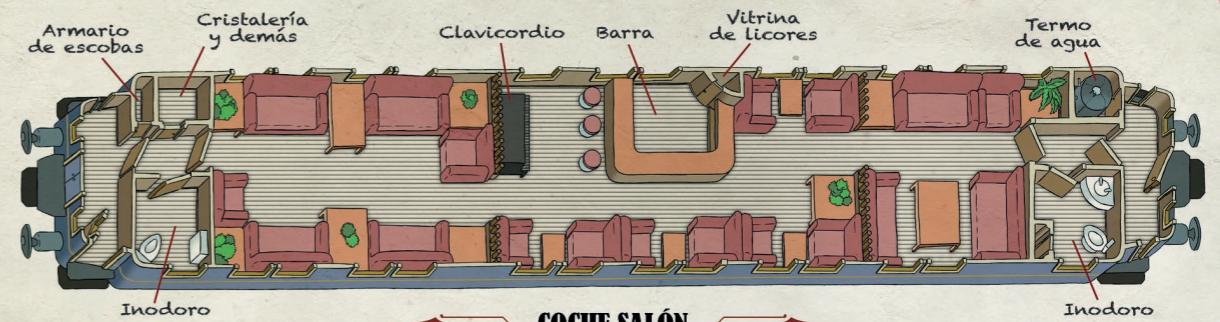
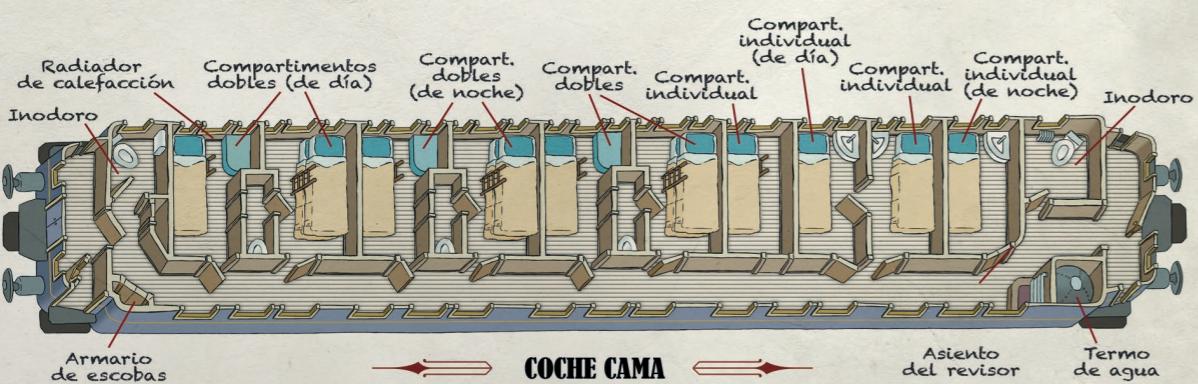
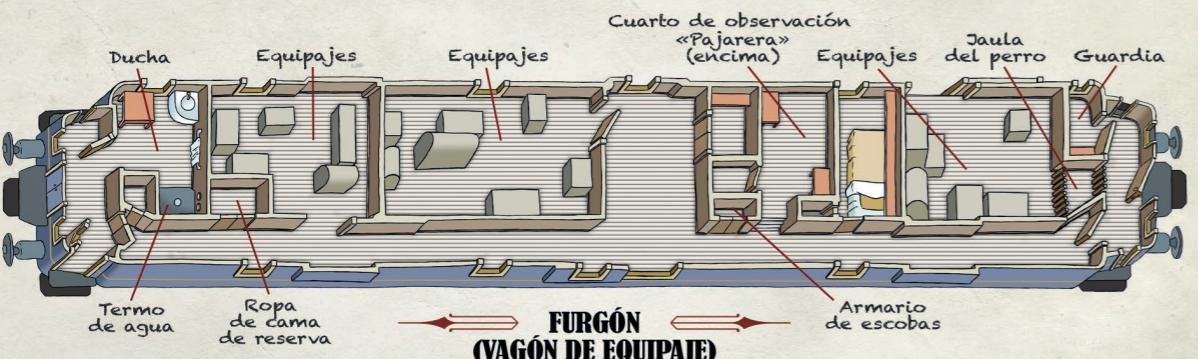
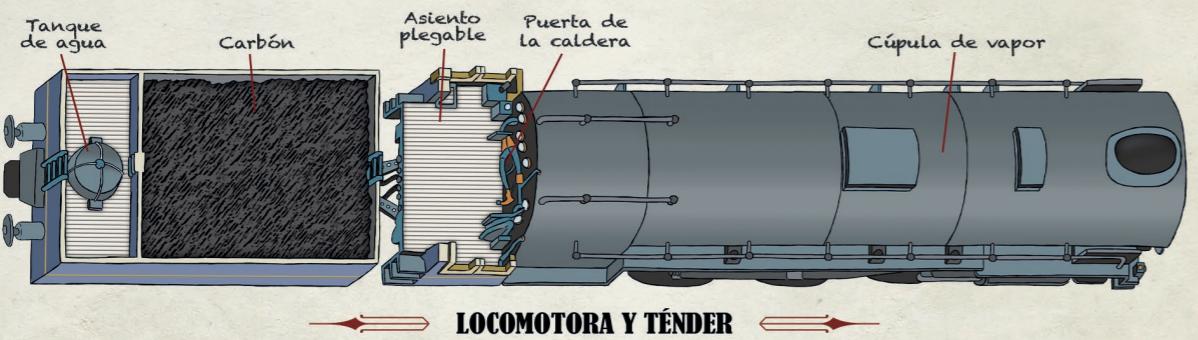


Esta obra está dedicada a la memoria de Lynn W. Willis (1941-2013) Erudito, mentor, amigo

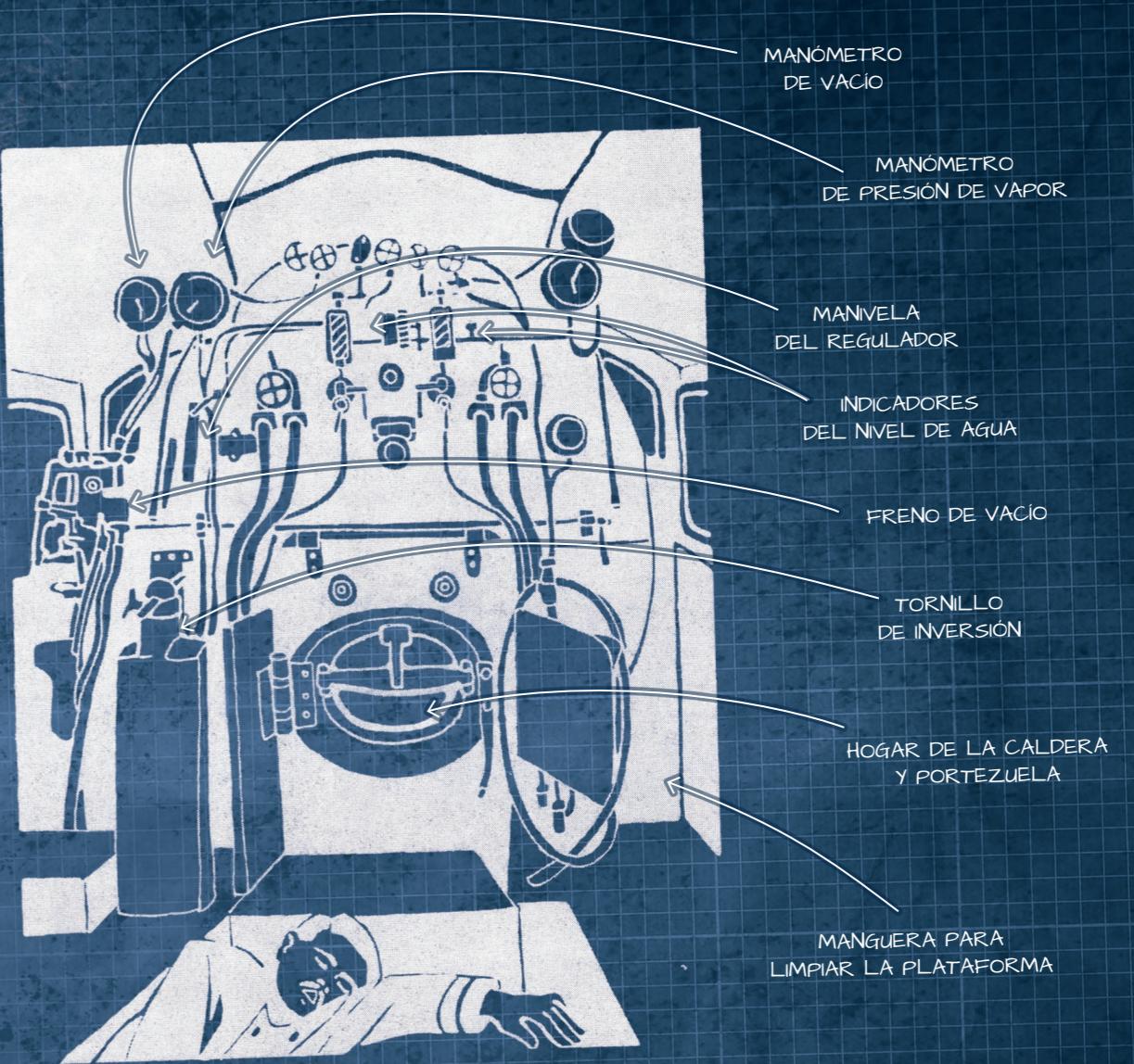
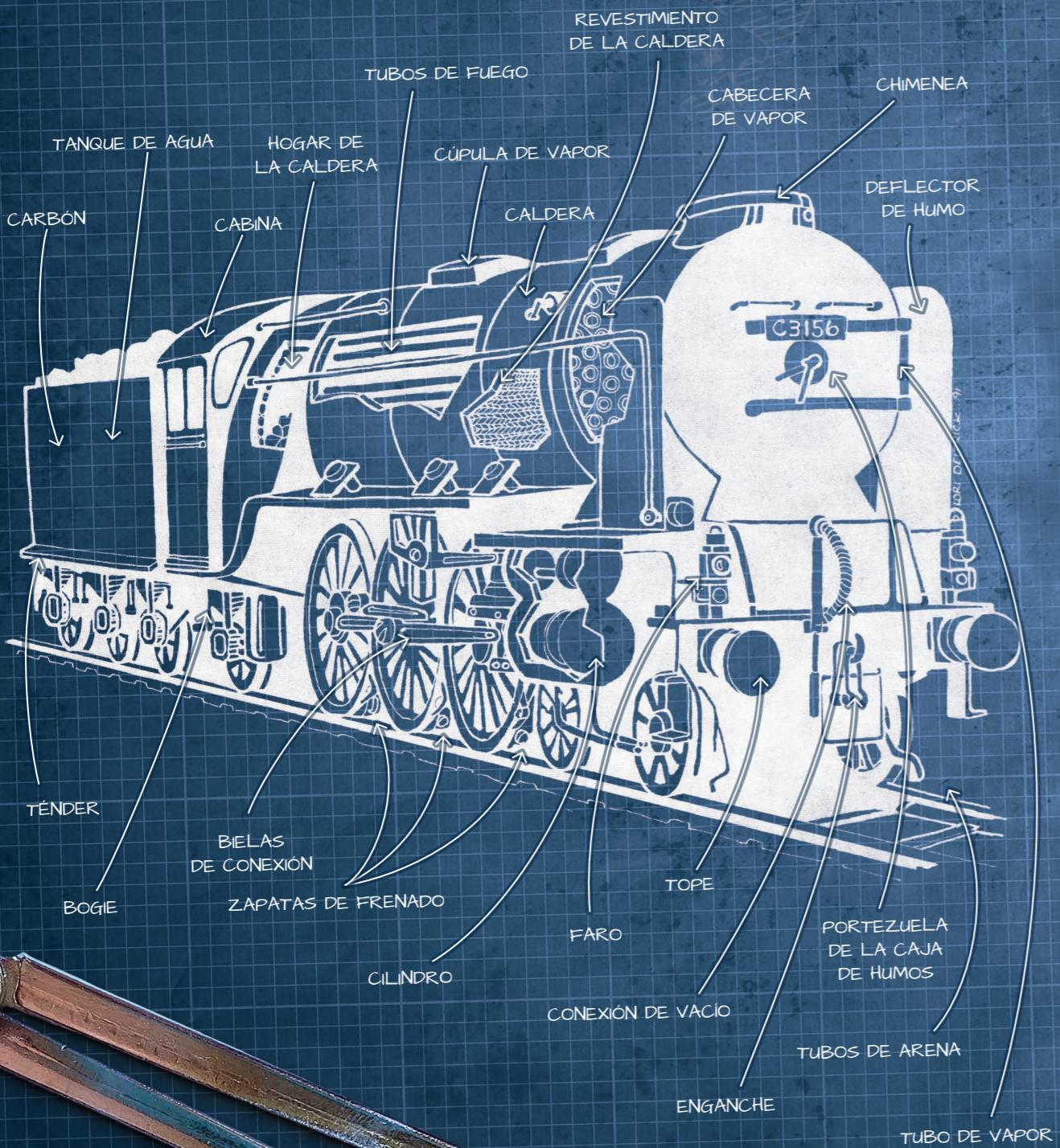
TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	7
El Orient Express	11
Clases y sociedad a bordo del Orient Express.....	13
Material de referencia.....	15
El funcionamiento del Simplon-Orient Express.....	16
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
La campaña	32
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
Baile en una niebla crepuscular	56
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
El tren maldito	76
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
El Fez Carmesí	86
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

Les Fleurs du Mal	136
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
Expreso de las Tierras del Sueño	160
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 Arpiá	195
Fin de trayecto	196
Dramatis Personae	197
Nocturno	202
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
Nota por nota	224
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
Notas del Guardián	244
Calendario de 1923	246
Ayudas de juego	252
Famosos a bordo	265
Extraños en el tren	266
Investigadores	296
Índice	308



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.

Ayuda de juego: Londres 1



**LO QUE SABÉIS DE VUESTRO AMIGO,
EL PROFESOR SMITH.**

El profesor Julius Arthur Smith, doctor en Ciencias, es un corpulento inglés de 59 años, un estudioso que dedica todo su tiempo a la investigación. Es famoso por su barba y sus grandes bigotes rizados, que le dan un cierto aire de morsa amigable. Algunas de sus peculiaridades son su desagradable gusto en tabaco (especialmente su favorito, el nauseabundo Balkan Sobranje, de color obsidiana), sus eruditas historias de sobremesa y su vigorosa risa.

El Dr. Smith ha vivido y trabajado largas temporadas en el continente. Sus especialidades son las lenguas y la arqueología europea. Su doctorado en Ciencias le fue concedido en la Universidad de Viena. En el pasado os ayudó con traducciones difíciles. Ahora su atención se ha desviado hacia asuntos parapsicológicos, donde ha logrado excelentes resultados.

El profesor posee una casa señorial en la St. John's Wood, donde reside mientras está en Londres. En estos momentos la casa está siendo renovada para ampliar su biblioteca, por lo que tenéis que alojaros en un hotel.

Cuando vive en Londres, Smith pasa la mayor parte del tiempo dando clases en la Universidad de Londres o leyendo en la Biblioteca del Museo Británico. Aunque es miembro del Oriental Club, no pasa por allí tanto tiempo como le gustaría. Su casa de campo está en una finca no muy lejos de Cambridge. Margaret, su mujer, murió en 1919. La única compañía que tiene estos días es la de su criado, Beddows, que hace las veces de amigo, ayudante y confidente.

Ayudas de juego: Londres 2

UN HOMBRE MUERE TRES VECES EN UNA NOCHE

**TRES CADÁVERES EN UN HOTEL.
CADA HOMBRE PORTABA
LA MISMA IDENTIFICACIÓN.**

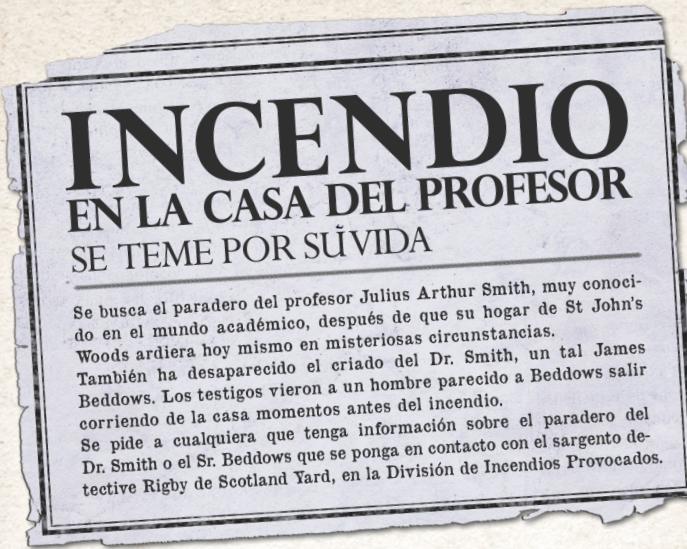
La pasada noche se descubrieron tres hombres asesinados en un hotel de Londres, todos ellos identificados como un tal Sr. Mehmet Makryat, de Islington. Los tres habían sido apuñalados en el corazón. Las doncellas del hotel Chelsea Arms descubrieron los cuerpos en una habitación registrada a nombre del Sr. Makryat.

Documentos de procedencia oficial permitieron identificar al trío como el mismo hombre, el Sr. Makryat, un comerciante de arte y antigüedades de nacionalidad turca que se encontraba en la ciudad por negocios. Las víctimas compartían un parecido superficial y se presentaban como el Sr. Makryat desde su llegada por separado a Londres, hace tres días.

Para mayor confusión, el auténtico Sr. Makryat (o al menos el hombre que los tenderos vecinos describían como el Sr. Makryat) ha desaparecido. La policía solicita que se presente en comisaría.

Los pasaportes de estos tres ciudadanos turcos muestran que cada hombre viajó de forma independiente por el mundo durante los últimos tres años. El inspector Fleming de Scotland Yard se muestra desconcertado por el significado de este extraño misterio, pero estaría encantado de hablar con todos los Mehmet Makryat que queden vivos.

Ayudas de juego: Londres 3



Ayuda de juego: Londres 4

Vengan enseguida.
No tengo mucho tiempo.
Por amor de Dios, no dejen
que nadie les siga.
J. A. Smith.

Ayuda de juego: Londres 5

El Simulacro de Sedefkar es un artefacto mágico de maligno poder. A finales del siglo XVIII, la estatua fue desmontada y esparcida por Europa. Recuperad las piezas y destruidlo.

La estatua fue dividida en París, justo antes de la Revolución francesa. Es posible que alguna parte siga en Francia. El dueño era un noble, el conde Fenalik.

Los soldados de Napoleón se llevaron una pieza a Venecia cuando invadieron la ciudad.

Otro fragmento llegó a Trieste durante esa misma época. Desconozco lo que ocurrió con ella, pero buscad a Johan Winckelmann, en el museo local.

Es posible que haya otra pieza en el Reino de los Serbios, Croatas y Eslovenos. Comenzad en el Museo Nacional de Belgrado. Su director es el Dr. Milovan Todorovic.

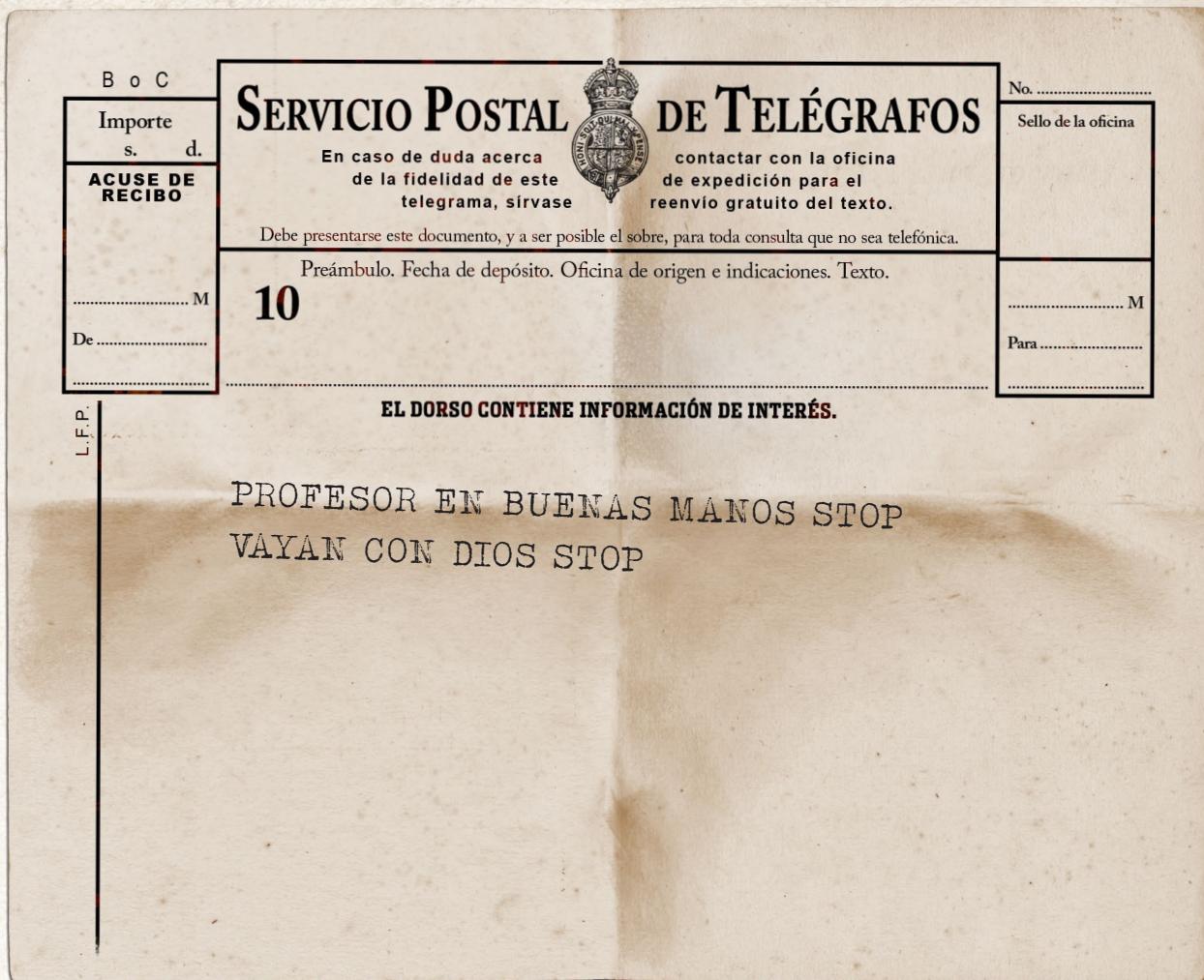
Hay una pieza que se perdió en Sofía, durante la guerra búlgara de 1875. Durante esa época las cosas de valor se escondieron de los invasores, por lo que puede estar enterrada en algún sitio.

Otra pieza seguiría en circulación por París tras el final de la Gran Guerra, pero se vendió a alguien de Milán.

La única forma segura de destruir la estatua es llevarla a su lugar de origen, la mezquita Velada de Constantinopla. Hay un ritual que permite destruirla completamente. El texto está recogido en una serie de documentos conocidos como «los Pergaminos de Sedefkar».

AYUDAS DE JUEGO PARA
LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Telegramas n.º 1



AYUDAS DE JUEGO PARA
LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Telegramas n.º 2

B o C	SERVICIO POSTAL DE TELÉGRAFOS		No.
Importe s. d.	 En caso de duda acerca de la fidelidad de este telegrama, sírvase contactar con la oficina de expedición para el reenvío gratuito del texto.		Sello de la oficina
ACUSE DE RECIBO	Debe presentarse este documento, y a ser posible el sobre, para toda consulta que no sea telefónica.		
..... M	Preámbulo. Fecha de depósito. Oficina de origen e indicaciones. Texto.	 M
De	10		Para
L.F.P.	EL DORSO CONTIENE INFORMACIÓN DE INTERÉS.		
DOCUMENTOS ORDEN TEUTÓNICA REVISADOS STOP CONFIRMADO ESTATUA SOLO PUEDE DESTRUIRSE ESTANDO COMPLETA STOP PERGAMINOS DE SEDEFKAR NECESARIOS STOP			

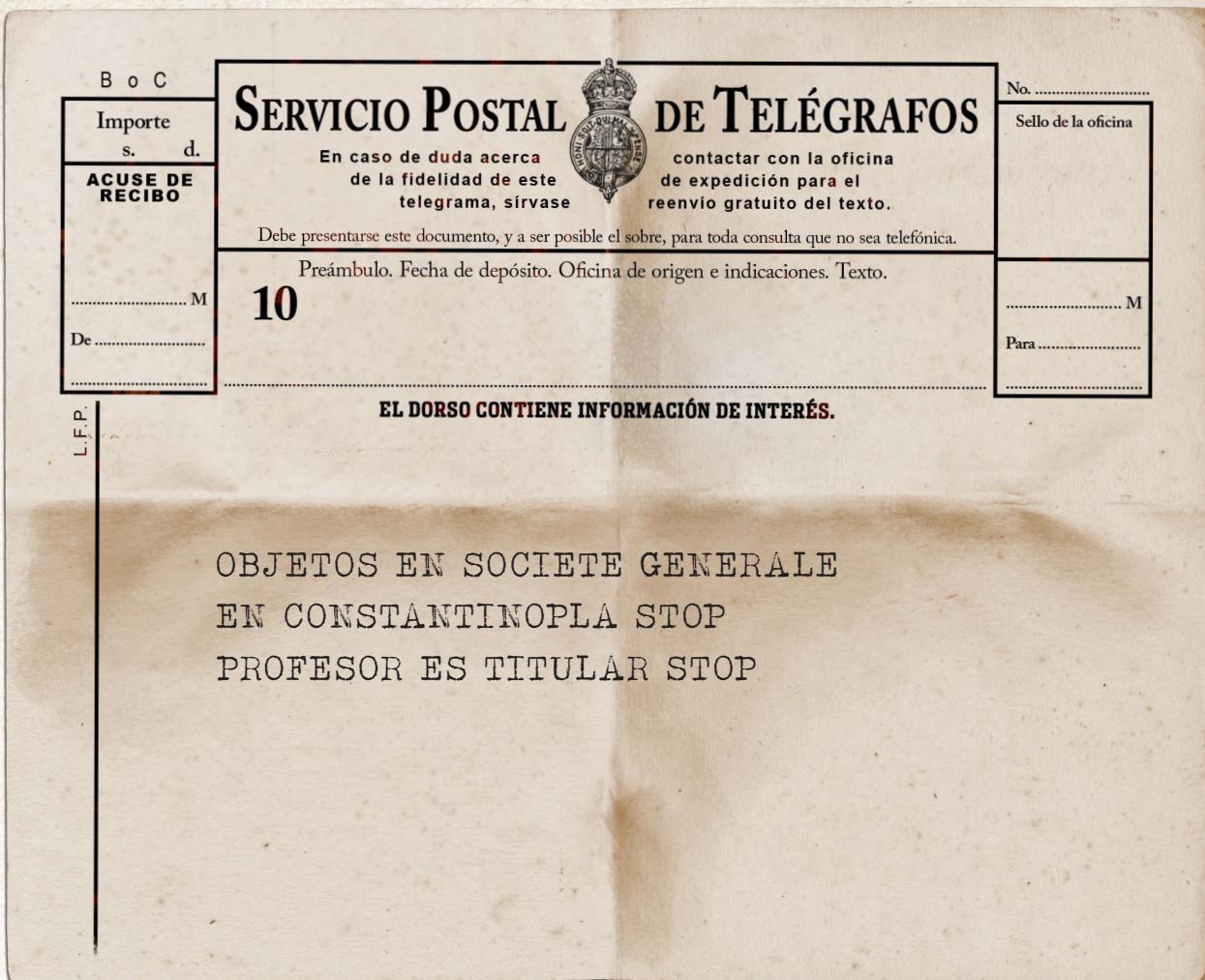
AYUDAS DE JUEGO PARA
LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Telegramas n.º 3

B o C	SERVICIO POSTAL DE TELÉGRAFOS		No.
Importe s. d.	 En caso de duda acerca de la fidelidad de este telegrama, sírvase contactar con la oficina de expedición para el reenvío gratuito del texto.		Sello de la oficina
ACUSE DE RECIBO	Debe presentarse este documento, y a ser posible el sobre, para toda consulta que no sea telefónica.		
..... M	Preámbulo. Fecha de depósito. Oficina de origen e indicaciones. Texto.	 M
De	10		Para
L.F.P.	EL DORSO CONTIENE INFORMACIÓN DE INTERÉS.		
<p>SALZBURGO STOP ARCHIVOS CONDE COLLEREDO STOP SIN INFORMACIÓN STOP</p>			

AYUDAS DE JUEGO PARA
LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Telegramas n.º 4



HOMBRE DESAPARECE EN UNA NUBE DE HUMO

¿COMBUSTIÓN ESPONTÁNEA?
¿RELACIONADO CON EL CASO
DEL TRIPLE ASESINATO?

La policía investiga hoy el paradero del Sr. Henry Stanley, soltero y vecino de Stoke Newington de 41 años, después de que su casera, la Sra. Constance Atkins, denunciara su desaparición la pasada noche.

La Sra. Atkins asegura que eran las ocho de la tarde cuando escuchó salir un grito de la habitación del Sr. Stanley en la planta de arriba. Tras tocar a la puerta y no recibir respuesta la Sra. Atkins entró en la habitación, llena de humo, sin encontrar rastro alguno de su inquilino.

El Sr. Stanley es un destacado amante de los trenes y miembro de la Asociación Londinense de Aficionados al Tren.

Su desaparición puede ser un caso de combustión humana espontánea. La policía ha rechazado pronunciarse sobre esta posibilidad. Podría ser uno más de los casos sucedidos en Inglaterra desde comienzos de siglo. El más reciente fue protagonizado por el Sr. J. Temple Thurston, que ardío hasta morir en su casa de Dartford, Kent, en 1919.

Se sabe que en la escena de los hechos ha aparecido un tren de juguete que fue comprado la semana anterior en la tienda de un tal Mehmet Makryat. Es posible que el juguete fuera el causante del fuego.

Puede que nuestros lectores recuerden que a principios de esta semana se encontraron tres cadáveres en una habitación del hotel Chelsea, todos ellos identificados como el Sr. Makryat. La policía no descarta una posible relación entre los casos.

Resumen del diario de 1893

El resumen contiene información sobre el escenario, por lo que los jugadores no deberían tener acceso a esta ayuda (al menos, no hasta después de terminar la aventura).

Extraído de las cartas del profesor K. H. Demir de Pera, Constantinopla.

Mi querido Smith:

El terror que rodea al Fez Carmesí era palpable desde el primer momento. Tanto el cruel asesinato del coleccionista de feces de Rotherhithe, dueño del texto original de *El susurro del Fez*, como el aciago destino de Pook, mi desgraciado estudiante, sugerían la existencia de un artefacto de considerable poder y una secta desalmada decidida a emplearlo.

Pero incluso sabiendo esto, no deberías culparte por los horrores que hemos sufrido en nuestro empeño por destruir el Fez Carmesí. Jamás debería haber dejado que tus amigos viajaran hacia tan terrible peligro, pero en mi cabeza solo cabía la urgente necesidad de que me entregaran el Fez para poder destruirlo. Si hubiera sabido que era capaz de duplicarse a sí mismo o que la propia secta que lo adoraba viajaba en el mismo tren que tus fieles amigos... Pero para entonces mi propio hijo había sido secuestrado por los denominados Hijos del Fez Carmesí y sus depravados líderes: una concubina loca llamada Nisra, la hija del destino, y Menkaph, un repugnante farsante, antiguo aliado del malvado Selim Makryat.

Los poderes del Fez, sus sombras asesinas, su capacidad para robar la vida y el alma, la transformación de sus víctimas en repulsivas parodias no muertas... todo eso palidecía en comparación con el horror y el espanto de su abominable creador. Los sacrificios que hicimos fueron terribles, mi corazón está roto. Pero la oportunidad de destruir el artefacto maldito e impedir la llegada a nuestro mundo de esa diabólica entidad, que incluso ahora no me atrevo a nombrar, no nos dejó otra elección.

Ayuda de juego: Luz de gas 1

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Estoy en 5 Durward Street, Whitechapel.
Venid, os lo imploro.
Traed una pistola.

Julius Smith.

 **SERVICIO POSTAL DE TELÉGRAFOS** Nº de mensaje

Si se dudare de la fiabilidad de una transmisión nacional, el mensaje se repetirá previo pago de la mitad del importe abonado para la emisión original; toda fracción inferior a $\frac{1}{2}$ penique se abonará como $\frac{1}{2}$ penique; y si se hallare error alguno, se reembolsará la suma abonada para la repetición del mensaje. Los telegramas al extranjero están sujetos a condiciones especiales.

Importe } del envío }	£ s. d.
--------------------------	---------

Depositado en _____ En la oficina de _____ Hora de recepción _____ Sello de la oficina.

PARA { Prof. Julius Arthur Smith

HE ESTADO VIGILANDO ACTIVIDAD DE UNA SECTA STOP
UN HOMBRE LLAMADO MENKAPH SE HA HECHO
CON UN TERRIBLE OBJETO LLAMADO EL FEZ CARMESÍ STOP
VIAJA HACIA INGLATERRA CON PROPÓSITOS DESCONOCIDOS STOP
UNO DE MIS ESTUDIANTES EN LONDRES SE HA OFRECIDO A SEGUIRLE E INFORMAR
FIN DEL MENSAJE

Ayuda de juego:
Luz de gas 2

Los primeros telegramas
del profesor Demir.

Telegrama inicial de
Demir a Smith.

 **SERVICIO POSTAL DE TELÉGRAFOS** Nº de mensaje

Si se dudare de la fiabilidad de una transmisión nacional, el mensaje se repetirá previo pago de la mitad del importe abonado para la emisión original; toda fracción inferior a $\frac{1}{2}$ penique se abonará como $\frac{1}{2}$ penique; y si se hallare error alguno, se reembolsará la suma abonada para la repetición del mensaje. Los telegramas al extranjero están sujetos a condiciones especiales.

Importe } del envío }	£ s. d.
--------------------------	---------

Depositado en _____ En la oficina de _____ Hora de recepción _____ Sello de la oficina.

PARA { Prof. Julius Arthur Smith

MI ESTUDIANTE POOK DECIDIÓ INTENTAR ROBAR EL FEZ STOP
LE DIJE QUE MENKAPH ES PELIGROSO PERO NO ESCUCHA STOP
TEMO POR SU SEGURIDAD STOP
TIENE TU DIRECCIÓN DE LONDRES STOP
POR FAVOR AYÚDALE SI PUEDES
FIN DEL MENSAJE

Ayuda de juego:
Luz de gas 2

Los primeros telegramas
del profesor Demir.

Telegrama de Demir
a Smith (viernes)

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES



SERVICIO POSTAL DE TELÉGRAFOS

Nº de mensaje

Sello de la oficina.

Si se dudare de la fiabilidad de una transmisión nacional, el mensaje se repetirá previo pago de la mitad del importe abonado para la emisión original; toda fracción inferior a $\frac{1}{2}$ penique se abonará como $\frac{1}{2}$ penique; y si se hallare error alguno, se reembolsará la suma abonada para la repetición del mensaje. Los telegramas al extranjero están sujetos a condiciones especiales.

<i>Importe del envío</i>	<i>L s. d.</i>
------------------------------	----------------

Depositado en

En la oficina de

Hora de recepción

PARA { Prof. Julius Arthur Smith

FEZ MUY PELIGROSO STOP

IMPOSIBLE DESTRUIR STOP

NO PONER EN NINGÚN CASO STOP

PEDIR PERSONAS DE CONFIANZA TRAER A CONSTANTINOPLA MÁS RÁPIDO POSIBLE STOP

USARÉ MIS CONOCIMIENTOS PARA DESTRUIRLO STOP

ADVERTIR DE FORMA CLARA SUS VIDAS PODRÍAN CORRER PELIGRO STOP

LES ESPERARÉ EN ESTACIÓN DE SIRKECI

FIN DEL MENSAJE

Ayuda de juego:
Luz de gas 3

Telegrama reciente
del profesor Demir

Telegrama de Demir
a Smith (lunes)

Extracto de Apócrifos del fez

SOBRE LA HISTORIA DEL FEZ CARMESÍ

«El fez Carmesi es un ser maligno fabricado en nombre de poderes innombrables, tan horribles que ningún hombre cuerdo osaría siquiera pronunciar sus nombres. La primera vez que se mencionó su existencia fue en las cortes del Imperio otomano, en 1550, pero algunos apuntan, aún más lejos y sugieren que su origen se remonta a la Grecia Antigua. También se dice que tiene el poder de controlar la mente y voluntad de los hombres y someterlos a una maldad pretérita, cuya existencia es anterior incluso al comienzo de los tiempos».

SOBRE SUS RECOMPENSAS

«Hay quien dice que basta beber, bañarse o simplemente rociarse con la sangre de un príncipe mientras se lleva el fez para obtener espléndidos

favores de los dioses oscuros: según otros, la recompensa es la inmortalidad. Pero los poderes tenebrosos pueden tener una visión diferente sobre qué es la realeza».

UNA ADVERTENCIA

«Presta atención a esta advertencia: aquel que ose ponerse la abominación conocida como el fez Carmesi traerá la ruina sobre sí mismo, ya que su alma y su mente quedarán sometidas a la voluntad ultraterrenal del fez y sus terroríficos amos. Solo los más versados en las artes oscuras tienen alguna posibilidad de sobrevivir a tal temeridad, pero puede que para ellos el precio a pagar sea aún mayor. Es posible controlar o incluso detener los horrendos designios del fez. Aquellos que busquen ese oscuro conocimiento deben mirar en El susurro del fez».

Ayuda de juego: Luz de gas 4

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Luz de gas 5

Artículo aparecido en el Times de Londres

COBARDE ASESINATO EN ROTHERHITHE

ANCIANO COLECCIONISTA DE FECES MUERE ASESINADO.
LA BANDA CRIMINAL SIGUE EN LIBERTAD.

La noche del pasado jueves, el Sr. Joshua Devore, de 70 años, vecino del 3 de Blithering Lane, Rotherhithe, fue asesinado durante lo que la policía cree un robo en su domicilio. El Sr. Devore, descrito como un hombre excéntrico pero totalmente inofensivo, fue golpeado de forma brutal hasta la muerte con un objeto contundente.

El Sr. Devore era famoso por su colección de heces procedentes de todo el mundo, así como por los libros y artículos relacionados con el tema. Al parecer, no parece que se haya sustraído ninguno de los heces de su museo personal.

Una estantería de cristal que contenía varios libros raros y manuscritos sobre heces fue volcada y hecha añicos. La policía sospecha que el destrozo fue provocado durante un arrebato de desesperación en busca de dinero. El inspector Kendall de Scotland Yard cree que el crimen es obra de una banda de ladrones que tiene aterrorizado al vecindario. «Esos rufianes son cada vez más atrevidos. Era solo cuestión de tiempo que alguien muriera». El inspector ha asegurado a este correspondiente que la banda será apresada y que caerá sobre ellos todo el peso de la ley. Se ruega a los residentes de Rotherhithe que aseguren sus domicilios durante la noche y que tomen las precauciones apropiadas para su seguridad personal.

Ayuda de juego: Luz de gas 6

EXTRACTOS DEL DIARIO DE MATTHEW POOK

Primer fragmento: Menkaph ejerce una poderosa influencia sobre los crédulos. Lleva el Fez Carmesi descrito por el profesor Demir en una caja marrón. Tanto él como sus secuaces parecen evitar todo contacto con el Fez.

Segundo fragmento: Mis investigaciones en la Biblioteca del Museo Británico me han impedido vigilar a Menkaph y sus secuaces a tiempo completo, pero he podido constatar en varias ocasiones que siguen vigilando una casa en el 3 de Blithering Lane, en Rotherhithe. ¡Resulta que es la casa de un coleccionista de heces! El profesor Demir dice que debería tener cuidado, pero fue fácil burlar a los zoquetes que Menkaph tenía acechando el lugar. Estoy seguro de que nadie me vio.

Tercer fragmento: Menkaph planea salir pronto hacia Constantinopla a bordo del Orient Express. Le vi comprar billetes para él y sus secuaces, aunque no pude averiguar el destino. Parece que quiere algo más antes de irse de Londres. No puede ser el Fez, porque vino con él.

Cuarto fragmento: He decidido robarle el Fez a Menkaph. Voy a entrar en su habitación mientras esté ocupado en Rotherhithe, y le robaré frente a sus propias narices! Cuando me haga con él podré viajar rápidamente hasta Constantinopla y entregárselo al profesor. ¡Me imagino la cara que pondrá!

Ayuda de juego: Luz de gas 7

Carta en inglés

Todos los placeres
de todos los harenes
de todos los mundos
serán tuyos.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Luz de gas 8

Extractos de El Fez Carmesí

SOBRE LA TRANSFORMACIÓN EN UN AUTÉNTICO AMO DEL FEZ

El Fez Carmesí no te recompensará hasta que no te entregues a él. Solo al vestir el Fez, solo arriesgándote a que tu voluntad sea débil y tú indigno y por tanto seas consumido por el Fez, solo entonces podrás emerger triunfante del juicio y se te concederá el don de canalizar sus inmensos y terribles poderes.

DUPPLICADOS DEL FEZ

Una vez has dominado el Fez, es posible engendrar otros iguales en poder. Para ello debes sacrificar una pequeña parte de un alma, la tuya o la de otro. De esta manera cada día puede nacer otro Fez en la inmortalidad. El amo puede acumular un poder mayor de lo imaginable con cada portador.

RIVALES DEL AMO

¡Ten cuidado! Los demás portadores del Fez pueden intentar desafiarte y convertirse en tu amo. Presta oído a mi consejo y mantén un pequeño grupo de acólitos que vistan el Fez para poder usarlos cuando llegue el momento.

CONTROL SOBRE LOS CONDENADOS

Un Fez que no sea sometido acabará por destruir a su portador. La criatura resultante es un esclavo sin mente que solo puede ser controlado por un amo del Fez de más poder al cual obedecerá en todos sus deseos.

EL PORTAL Y LA LLAVE

El Fez Carmesí es el portal y la llave. La presencia de la sangre de un príncipe permite al Fez invocar a aquello que espera en el Exterior.

AYUDAS DE JUEGO PARA
LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: París 1

Del diario de Mademoiselle de
Brienne, junio de 1789

El conde refunca como un sol entre la multitud, arrojando su luz y haciendo que nos regocijáramos en sus placeres. Se dice que sus fiestas son las más lujosas y lascivas jamás vistas en nuestra ciudad...

Fue entonces cuando se hizo evidente la presencia de una gran maldad, lo que provocó la ira de la reina. Los hombres del rey asaltaron la casa y fue mucha la destrucción. El conde fue arrestado...

Ayuda de juego: París 2

Capitán Louis Mallon
Informe de junio de 1789

Cuando llegamos, la fiesta aún continuaba, con hombres y mujeres fornictando como perros rabiosos. Echaños a la mayoría de allí y arrestamos a los que no pudieron identificarse. Envíé a seis hombres a capturar al conde y me dirigí a las cámaras subterráneas. Soy incapaz de describir lo que allí presencié, pero pensé que había entrado en un pozo infecto del mismísimo infierno. Que Dios nos proteja.

Había gran cantidad de instrumentos de tortura en muchas de las cámaras. Uno de mis hombres encontró una extraña doncella de Nuremberg cerrada. Forzamos la cerradura temiendo que hubiera alguien dentro, pero resultó estar vacía.

Fue un día oscuro cuando una sanguijuela como Fenalik cayó sobre Poissy. Si Dios no le castiga por sus pecados, seguro que el rey lo hará. Fue con toda justicia que ordené quemar la mansión y a todos los que seguían allí, aunque el conde gritó y chilló como si fuera su propia alma la que estuviera ardiendo. Después le llevamos al que será su nuevo hogar. Ojalá se pudra allí.

AYUDAS DE JUEGO PARA
LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: París 3

Diario de Lucien Rignatt.

Junio de 1789

Dos noches después los soldados del rey asaltaron la residencia del conde para poner fin a sus excesos. Tras quemar la mansión, lo llevaron frente al representante del rey, quien ordenó que me personara y diera mi opinión.

Fenafit gritaba y se retorcía como un verdadero demonio. Su doble condición de noble y loco impidió su ejecución, por lo que sugiri que un rey misericordioso podría recluirlo en Charenton. Aparentemente, el delegado del rey decidió seguir ese camino y ordenó que Fenafit fuera llevado allí. El rey dio su aprobación más tarde y la orden se hizo permanente. Lo último que sé del conde es que fue encerrado en un sótano después de atacar a otros pacientes.

Ayuda de juego: París 4

DR. ETIENNE DELPLACE



Lloramos la pérdida de nuestro querido director, el doctor Etienne Delplace, un hombre de la máxima categoría profesional y un auténtico pionero en el campo de la neurología. Su muerte en un trágico accidente es un gran golpe para nosotros. Los trabajadores del hospital queremos extender nuestro pésame más sentido a su familia, con la esperanza de que el tiempo les permita superar su dolor. El doctor Delplace será añorado por la comunidad de Charenton, la ciudad de París, la gloriosa nación francesa y los hombres civilizados de todo el mundo.

Dr. François Leroux,
director en funciones.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: París 5

EXTRACTOS DEL DIARIO DEL DOCTOR DELPLACE

Anotación — Algo trágico sucedió la noche anterior. Un enfermero, un tal Guimart del pabellón n.º 4, entró a los sótanos sin autorización y tras sufrir una dolorosa herida en el brazo cayó desmayado. Otro enfermero, P. Mandrin, investigó la ausencia de Guimart y al cabo de un tiempo lo encontró en el suelo en un serio estado de conmoción. El tratamiento fue inmediato y eficaz pero al recuperar la conciencia esta mañana Guimart empezó a delirar y me dijo que había sido atacado por un muerto.

Por el momento lo he enviado a la habitación 13 y he comunicado a su casera que se encuentra indisposto.

No obstante, había otro hombre con Guimart. No sabemos quién puede ser, pero se encuentra en una condición física lamentable. Hay varios asuntos graves que precisan respuesta.

Anotación — Empecé a interregar a Guimart acerca del desconocido. ¿Es un paciente? ¿Cómo se llama? ¿Cuánto tiempo lo tuvo retenido allá abajo? ¿El suficiente como para que el mortero que sellaba la entrada estuviera seco? ¿Lo había alimentado? ¿Cómo había sobrevivido?

Voy a trasladar al desconocido a mi ala privada. Por el momento y hasta que encuentre más pruebas voy a tratarle como a un vagabundo sin importancia.

Anotación — La apariencia del desconocido es horripilante incluso en una cama con sábanas frescas. Al alimentarlo con pequeñas cantidades de caldo simplemente lo regurgita. No acepta ningún tipo de alimento y permanece en un estado catatónico. ¿Podría la electroconvulsión devolverle la conciencia?

Anotación — El desconocido se despertó tras varias descargas, pero están tan débil que no puede moverse. Lloriqueó y balbuceó algunas palabras usando dialectos griegos y latinos de gran antigüedad... relatos de ciudades en ruina y cosas aún más oscuras; Que hombre más misterioso! Resulta casi más sencillo pensar que hemos dado con algún tipo de memoria racial o memoria comunitaria.

El diario termina tras algunas anotaciones sin sentido más. Todos los extractos están fechados poco antes de la muerte de Delplace.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: París 6

50, Rue St. Etienne

Laurana, Suiza

A quien corresponda:

Me doy cuenta de que soy un completo desconocido y puede que esta carta no signifique nada para usted. Me llamo Edgar Wellington y estoy investigando la historia de una estatua comúnmente conocida como el Simulacro de Sedefkar. Recientemente llegó a mis manos un viejo pergaminio que presentaba una intrigante descripción del objeto. Esto despertó mi interés y ahora estoy decidido a localizar dicho simulacro. Mi búsqueda me ha llevado hasta su domicilio. Es probable que el nombre no le diga nada, pero gracias a mis investigaciones he descubierto que la casa que ocupaba sus tierras a finales del siglo XVIII fue el último lugar donde, según los registros, estuvo el artefacto.

La estatua era una pieza única de origen árabe que desapareció durante la Revolución de 1789. Su último propietario fue un noble alemán que residía donde ahora vive usted.

Le rogaría que fuera tan amable de escribirme con noticias de cualquier leyenda local sobre el objeto o cualquier rastro que haya encontrado de la antigua casa y sus posesiones, algo que puede darme una pista del destino del simulacro.

Me disculpo por la extraña naturaleza de mi petición, pero creo que debo seguir todas las pistas a mi alcance. Espero que esta solicitud no suponga una gran carga para usted.

Su seguro servidor,

Edgar Wellington

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Las Tierras del Sueño 1

Ayuda de juego: Las Tierras del Sueño 2

BILLETE DEL EXPRESO DE LAS TIERRAS DEL SUEÑO

Los soñadores humanos (o los que lo fueron antes de que su cuerpo muriera), pueden viajar gratis en el Expreso de las Tierras del Sueño.

Para viajar en el Expreso es preciso subirse mientras se duerme en el Orient Express. Tras esa primera visita le será posible regresar en el futuro desde cualquier cama del Mundo de la Vigilia, pero siempre volverá al mismo Expreso, incluso si pasan días, semanas, meses o años.

Puede usar su billete para viajar entre las ciudades con parada: Ulthar, Dylath-Leen, Zar, Aphorat, Thalarion, Xura, Aira, Sona-Nyl y Serannian.

Si sigue en el tren más allá de Serannian, entendemos que quiere librarse de sus miedos en el golfo de Nodens. No hay más paradas después de Serannian, por lo que al final del viaje regresará al Mundo de la Vigilia. Tras visitar el golfo de Nodens no podrá volver a subirse al tren, ni siquiera pagando, ya que eso negaría el sacrificio hecho. Se trata de un acuerdo hecho con Nodens y los términos no son negociables.

Ayuda de juego: Las Tierras del Sueño 3

EN RECUERDO DE AIRA

AQUÍ SE ALZARON UNA VEZ
LAS DORADAS CÚPULAS DE AIRA,
EL SUEÑO DE UN JOVEN PASTOR
LLAMADO IRANON.

MIENTRAS QUE NO RENUNCIÓ A BUSCAR AIRA,
IRANON SE MANTUVO SIEMPRE JOVEN.
Y DURANTE ESE TIEMPO, AIRA FLORECIÓ.

PERO CUANDO IRANON PERDIÓ LA
ESPERANZA, ENVEJECIÓ DE LA NOCHE A LA
MAÑANA Y SE ADENTRO EN LAS ARENAS
MOVEDIZAS DE BNAZIC. ESA NOCHE AIRA
Y SUS HABITANTES DESAPARECIERON.

SOÑADORES! AFERRAOS A VUESTROS SUEÑOS
SI NO QUERÉIS QUE ELLOS TAMBIÉN MUERAN.

El corazón de los amantes

El Corazón de los Amantes es un pequeño y macabro mito sobre un hechicero y una vieja arpía. El hechicero se casó tarde y de forma atolondrada. Como recompensa a su estupidez, un día sorprendió a su joven esposa con un amante. Encurecido, invocó a los poderes oscuros y dio muerte a la desdichada pareja. Luego les arrancó los corazones del cuerpo y los redujo a cenizas, jurando que no encontrarían el descanso ni siquiera en la muerte. Sus cuerpos descompuestos acabaron de pasto para los perros.

Pero el hechicero no contaba con la madre de su infiel esposa, una marchita y malévolamente vieja que rezaba todos los días ante la iglesia pidiendo venganza. Sus ruegos fueron escuchados, aunque es poco probable que la respuesta a sus oraciones fuera realmente de origen celestial: se rumoreaba que la iglesia fue construida sobre pilares antiguos y tenebrosos, levantados por los romanos para adorar a sus dioses paganos. Un día apareció frente a la iglesia sosteniendo un brillante rubí del tamaño de un puño y de extraña forma, como los corazones entrelazados de dos amantes.

El hechicero, al ver la gema, se vio consumido por el deseo. Ordenó a sus hombres confiscarla, pero la arpía la escondió bajo su pecho. Hizo que la registraran, pero el rubí había desaparecido y ni siquiera la tortura logró obligarla a revelar su paradero. La mujer fue condenada por brujería y quemada en la plaza de la iglesia. El hechicero siguió exigiéndole que le entregara la gema incluso mientras las llamas la devoraban. Consumida por el fuego, finalmente abrió sus labios y chilló burlándose del hechicero: «El odio es más fuerte que el amor y la muerte es más fuerte que la vida. Solo podrás encontrar el corazón en tus sueños».

El hechicero enloqueció de deseo por la gema perdida. En sus últimos días, presa del delirio, se encerró en su torre. Creyendo haber encontrado la respuesta a la burla de la arpía, se quemó vivo a sí mismo en su propia cripta.

Algunos dicen que la pareja no conoce el descanso y que incluso ahora, en las noches oscuras, se les ve persiguiéndose el uno al otro entre las nubes de tormenta. La arpía todavía conserva su tesoro reluciente y aúlla de placer viendo cómo el hechicero la persigue en vano. «El odio es más fuerte que el amor», grita. «¡Y la muerte es más fuerte que la vida!». Pero es solo una leyenda. A buen seguro que la piadosa Providencia no permitiría la existencia de tales horrores.

Banquete de bienvenida



Crema de sopa de tortuga

*Almohadillas de elefante a la brasa,
rellenas de trufas y lechecillas*

Asado de faisán, perdices y codorniz

Cabeza de jabalí macerada en vino

*Frutas, especias y frutos secos
de los bosques de Sydarthia*

*Salsas preparadas por los cocineros
más sofisticados, apropiadas para
cualquier tipo de paladares*

Bebidas

*Perlas de las orillas de Mtal
disueltas en vinagre de Tracia.*

*Vinos de Sarrub, Implan, las colinas karthianas
y el monte Aran; vino zoog de árboles lunares.*

Segundo banquete



Sopa de castañas

*Asado de ave de magh aderezada
en su propio plumaje*

*Talones de camellos del desierto de Bnaziq,
incluyendo carne asada de dromedario
con un agradable sabor a ajo*

*Pescados del lago Mnar, todos de talla
grande, servidos en fuentes de plata*

*Frutas, especias y frutos secos
de los bosques de Sydarthia*

*Salsas preparadas por los cocineros
más sofisticados, apropiadas para
cualquier tipo de paladares*

Bebidas

*Perlas de las orillas de Mtal,
disueltas en vinagre de Tracia*

*Vinos de Sarrub, Implan, las colinas karthianas
y el monte Aran; vino zoog de árboles lunares*

Festín real



Sopa para el rey
(Potage à la Reine – crema de pollo)

Lengua estofada de flamenco
con trufas del bosque de setas del este

Patas de venado real
de las laderas del monte Lerion

Una pareja de faisanes asados, procedentes
de las colinas de Implan, vestidos con sus
propias plumas y servidos en bandejas
de oro con rubíes y diamantes

Un castillo de hilo de azúcar
con la forma de Serannian

Frutas, especias y frutos secos
de los bosques de Sydarthia

Salsas preparadas por los cocineros
más sofisticados, apropiadas para
cualquier tipo de paladares

Bebidas

Perlas de las orillas de Mtal,
disueltas en vinagre de Tracia.

Vinos de Sarrub, Implan, las colinas Karthianas
y el monte Aran; vino zoog de árboles lunares.

MUERE UN TRAFICANTE DE ARMAMENTO

DEJA TODA SU HERENCIA A LA CARIDAD.

DESCONCERTANTES ÚLTIMAS PALABRAS
DEL MILLONARIO.

Es el triste deber de este periódico informar de que el millonario M. Karakov falleció hace dos días en su mansión de Montecarlo. Según los doctores, su corazón dejó de latir tras una larga dolencia. El señor Karakov hizo su fortuna con la venta de munición y se dice que controlaba en secreto una gran red de compañías subsidiarias, de forma que muchos países pensaban que estaban eligiendo entre empresas rivales cuando en realidad se encontraban dirigidas por la misma mano. Su riqueza era tal que tenía fama de haber ganado una libra esterlina por cada soldado muerto durante la Gran Guerra.

M. Karakov modificó su testamento en su lecho de muerte y legó toda su fortuna a obras de caridad. Al ser preguntado por el cambio, el agonizante millonario contestó: «Ha sido todo gracias a mis amigos del tren». Sus herederos tienen intención de denunciar el nuevo testamento alegando locura.

Ayuda de juego: *Las Tierras del Sueño 4*

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Lausana 1

El diario de Edgar Wellington

—Entradas seleccionadas—

3 de noviembre de 1920 — Hubiera sido mejor para nuestra familia si hubiéramos fallecido en la guerra. Los héroes muertos dan menos problemas que los tullidos.

5 de marzo de 1921 — Ahora estamos en Suiza. Aquí podremos vivir en paz.

17 de septiembre de 1921 — El duque tiene una conversación fascinante. Cuando lo escucho me olvido de mis propios recuerdos.

10 de noviembre de 1921 — Los libros que me prestó el duque me han abierto los ojos. Quizás ese viejo pergaminio árabe contenga misterios desconocidos.

2 de febrero de 1922 — He recibido la traducción del pergaminio de Malon. Me pregunto si ese «Simulacro de Sedefkar» aún existe.

25 de junio de 1922 — La pista se pierde en 1789. He escrito a los propietarios de la casa del conde. Podría ir en persona, pero no quiero dejar a William solo.

3 de octubre de 1922 — El duque me ha dado algo para mi insomnio. Dormí profundamente y tuve un sueño muy real sobre Lausana en los tiempos antiguos.

12 de noviembre de 1922 — Hace dos noches agarré un botón de latón en mi mano mientras dormía y lo dejé en la Lausana osírica. Cuando desperté ya no estaba. La noche siguiente lo recuperé en mi sueño y desperté con él agarrado en la mano.

1 de enero de 1923 — No tengo esperanzas para este nuevo año. Mis investigaciones no llevan a ninguna parte y mi adicción nos va a costar la tienda. ¿Qué va a ser de William?

5 de enero de 1923 — Me temo que debo vender el pergaminio. Seguro que el duque estará interesado, pero necesito otro postor para subir el precio. Lo he escondido en la Lausana del sueño para que esté a salvo.

La fecha de hoy — ¡Lo conseguí! Estoy seguro de que mañana podré cerrar la venta y que nuestras vidas comenzarán de nuevo.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Lausana 2

Ayuda de juego: Lausana 3

Resumen del pergamo

El pergamo fue escrito por Sedefkar el Osmanli y gira en torno a un artefacto de su propiedad, el Simulacro de Sedefkar. El autor profetiza que pronto perderá el simulacro. Alaba sus poderes y explica su naturaleza en un conjunto de cinco pergaminos.

Este pergamo es el primero de los cinco. Se lo conoce como el Pergamo de la Cabeza y trata sobre los pensamientos y la historia de Sedefkar. Los cuatro pergaminos que faltan son el Pergamo del Vientre, donde se habla de la adoración de un ser conocido como «el Ser sin Piel»; el Pergamo de las Piernas, una serie de conjuros que afectan el cuerpo, la base sobre la cual se construyó el poder de Sedefkar; el Pergamo de la Mano derecha, un ritual que despertó a la estatua y que es la fuerza impulsora del poder de Sedefkar; y el Pergamo de la Mano izquierda, que contiene un ritual que equilibra este poder mediante un continuo sacrificio.

El pergamo es un documento lleno de divagaciones y delirios. El autor no ha estructurado los eventos según ninguna forma u orden, lo que dificulta su seguimiento. La descripción más detallada del documento versa sobre la tortura y el desollamiento de seres humanos.

Un pasaje de muestra del pergamo

«He visto los poderes que acechan la noche y llenan de miedo los corazones de aquellos que adoran al falso dios. Lo conozco y Lo adoro. He oído las palabras del Ser sin Piel. Me susurró secretos en el corazón y ahora sé lo que debo hacer. Lo he visto y es todo lo que mi Señor dijo que era. En mis sueños he presenciado su perfección y caminado sobre las ruinas de las ciudades. Reyes y países han caído ante ella. Incluso los dioses deben arrodillarse. Lo reconocí como un objeto de poder la primera vez que lo contemplé. Un poder capaz de someter al mundo. Brillaba como las perlas más perfectas. Se despertó cuando despellejé vivo al desgraciado que intentó robarme mi tesoro. Esa noche vino a mí por primera vez y me dijo qué hacer. Medité ante su gloria. Infinitas alabanzas para El que no Tiene Piel. Realicé las diecisiete devociones y lo abrí por primera vez. En su interior el artefacto era suave y liso. Mientras paseaba mi mano por su interior, sentí cómo acariciaba la piel de un bebé recién nacido. Ofrecí cuatro hijos como sacrificio a mi Maestro. Luego lo usé por primera vez. En su sabiduría, el Señor de la Carne Desnuda lo había hecho de mi altura. Con toda modestia creo que se hizo a mi imagen. Bienaventurado el elegido del Sin Piel. He tenido cuidado de conservar su pureza. La sustancia es del color de lo inmaculado y no debe ser mancillado por aquello que esté sucio».

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Milán 1

¡DIVA DE LA ÓPERA EN PARADERO DESCONOCIDO!

SE TEME QUE HAYA SIDO SECUESTRADA

La policía ha expresado su temor de que la soprano Caterina Cavallaro haya sido secuestrada en la Stazione Centrale de Milán. Se sabe que la cantante desapareció tras bajar del tren de París, ayer a la una de la tarde. Desde entonces no ha regresado a su domicilio ni asistido a los ensayos en La Scala, donde interpreta el papel protagonista en el estreno de Aida, que tendrá lugar mañana por la noche. Arturo Toscanini, director musical de La Scala, ha confirmado que no ha tenido contacto con la cantante desde que partió de París.

La policía ruega que cualquier ciudadano con información sobre el paradero de la signorina Cavallaro se la haga llegar a sus agentes. Instamos a todos los milaneses a unirse a la búsqueda de nuestra estrella más querida.

Ayuda de juego: Milán 3

UN CELEBRADO REGRESO

La aparición de Flavio Conti en la fiesta que anoche se organizó para los benefactores y simpatizantes de La Scala fue una agradable sorpresa para todos. El Sr. Conti había tenido problemas de salud durante los últimos meses y algunos informes, evidentemente erróneos, apuntaban a que padecía tuberculosis. Por fortuna se trataba de algo mucho menos grave. El Sr. Conti se ha recuperado por completo y fue el alma de la fiesta. También estuvieron presentes otros mecenas como el Sr. Nunzio Tocci, el Sr. y la Sra. Matteo Sorrenti, la señorita Angela Susco, el Sr. Arturo Faccia y la Sra. Serena Spagnolo.

Los asistentes gozaron del privilegio de adelantarse al estreno oficial y disfrutar de algunos fragmentos de la ópera Aida interpretados por miembros del elenco, con Rosario Sorbello acompañando al piano. Una velada en verdad extraordinaria.

Ayuda de juego: Milán 2



Alfa Romeo 1922

ASESIÑAN A TRABAJADOR DE FÁBRICA DE AUTOMOCIÓN

El cuerpo del trabajador Ennio Spinola fue descubierto hoy en una callejuela de Via Tavazzano en Portello, no lejos de la fábrica de Alfa Romeo donde estaba empleado. Spinola había sido apuñalado hasta la muerte.

La policía está investigando a los obreros de la zona. Spinola era un sindicalista activo y se sabe que en los últimos días había discutido sobre asuntos sindicales con otros trabajadores.

Ayuda de juego: Milán 4

CRISTINA CAVOLLARO EN PARADERO DESCONOCIDO

¿UNA NUEVA TRAGEDIA?

Arturo Toscanini, director musical de La Scala, anunció que la soprano suplente, Maria Dimattina, asumirá el papel principal en el estreno de Aida programado para esta noche.

En respuesta a los rumores sobre la «voz fantasma» de la noche anterior y de otros sucesos supuestamente sobrenaturales, Toscanini dijo que se trata de «historias sin fundamento alguno, simples chismes y cuentos de viejas».

Paolo Rischonti, director de utilería, apunta a una versión diferente: «Pensábamos que nuestros problemas habían terminado», dijo. «Había una maldición que llevaba años persiguiendo a nuestros directores de vestuario, pero terminó durante los preparativos para Aida. Ahora vemos que simplemente se pasó al equipo de escena. Nuestros empleados se lastiman o enferman repentinamente y parte de la utilería y el attrezzo están desapareciendo. ¿Cuándo terminará todo esto?». Aunque ya no quedan entradas para el estreno de esta noche, la ópera seguirá representándose durante las próximas cuatro semanas.

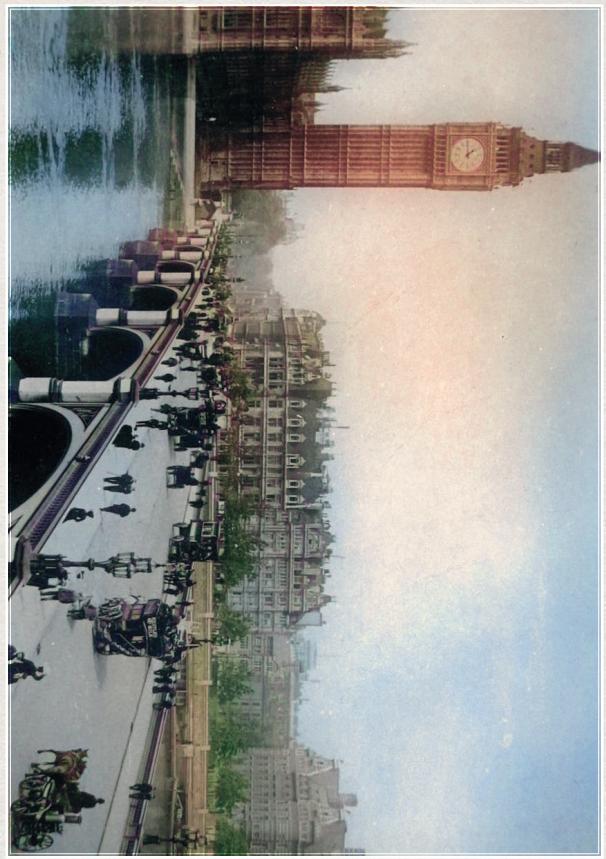
ASESINAN A UN EMPRESARIO LOCAL

La policía reveló esta mañana que el destacado empresario milanés Arturo Faccia fue víctima de un brutal asesinato hace dos noches, en un incidente aparentemente aislado.

El Sr. Facia había asistido con unos amigos al estreno de *Aida* en La Scala, pero desapareció tras separarse un momento del grupo para ir a felicitar a los artistas. Su cuerpo fue descubierto ayer noche por unos trabajadores en el tejado de la catedral. Un empleado de la diócesis declaró que «Es imposible que nadie llegue allí de noche. Ha sido obra del diablo».

La policía de Milán no ha dado detalles sobre la autopsia, limitándose a repetir que las heridas parecen ser obra de un loco degenerado. Se advierte a los residentes de la ciudad que tengan precaución por la noche. El signor Faccia era viudo y no tenía hijos. Acababa de regresar recientemente de un viaje de negocios por Turquía.

LONDRES



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

1923 ENERO 1923

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

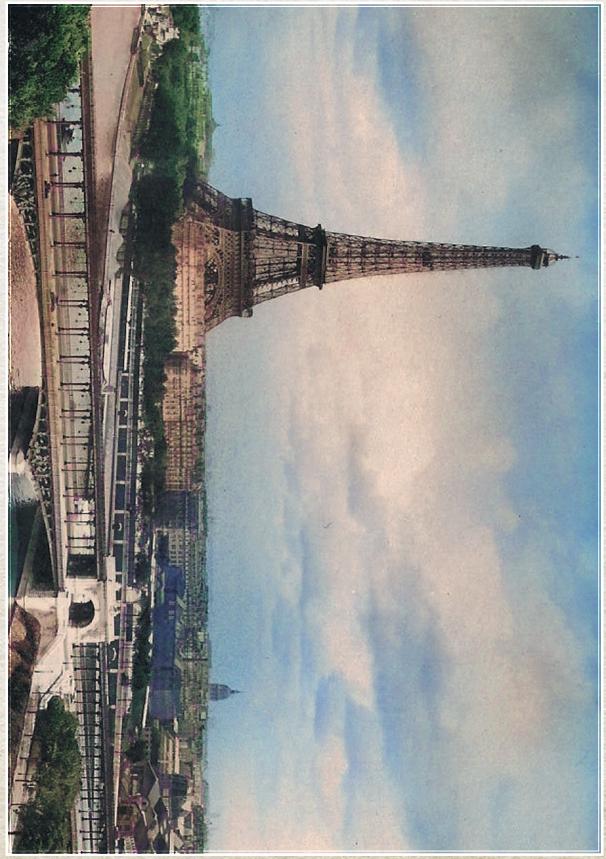
Jueves

Viernes

Sabado

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. LUDO FORE PUTAVIMUS

1923 FEBRERO 1923

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

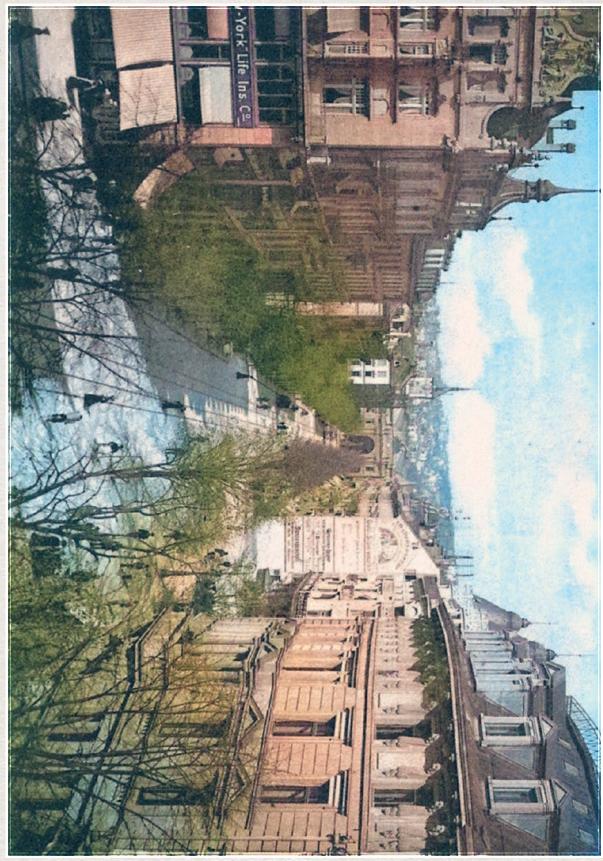
Jueves

Viernes

Sabado

1 2 3 4 5 6
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



1923 MARZO 1923

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

Jueves

Viernes

Sábado

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

Jueves

Viernes

Sábado

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

MILÁN



1923 ABRIL 1923

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

Jueves

Viernes

Sábado

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

Jueves

Viernes

Sábado

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



VENECIA



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

1923 MAYO 1923

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

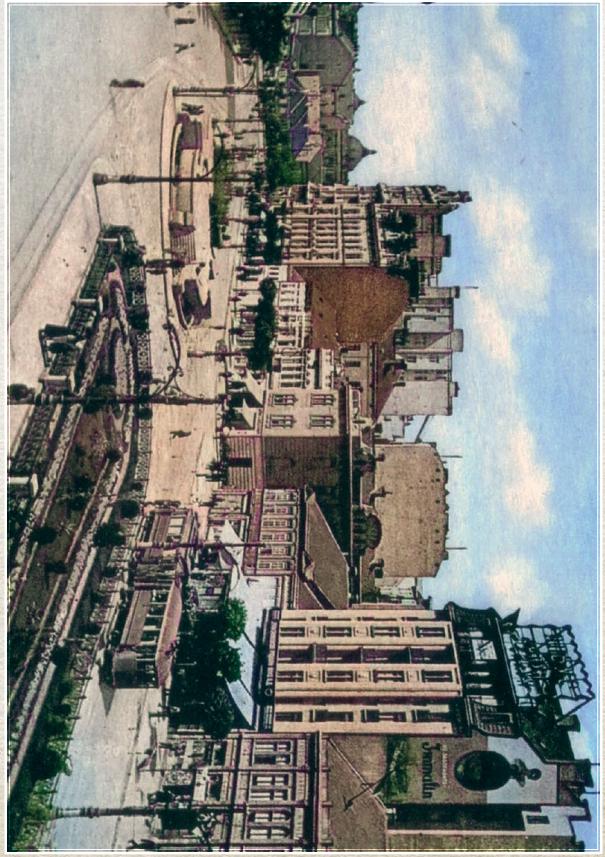
Jueves

Viernes

Sabado

1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12 3
13 14 15 16 17 18 19 10
20 21 22 23 24 25 26 17
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

Miercoles

Jueves

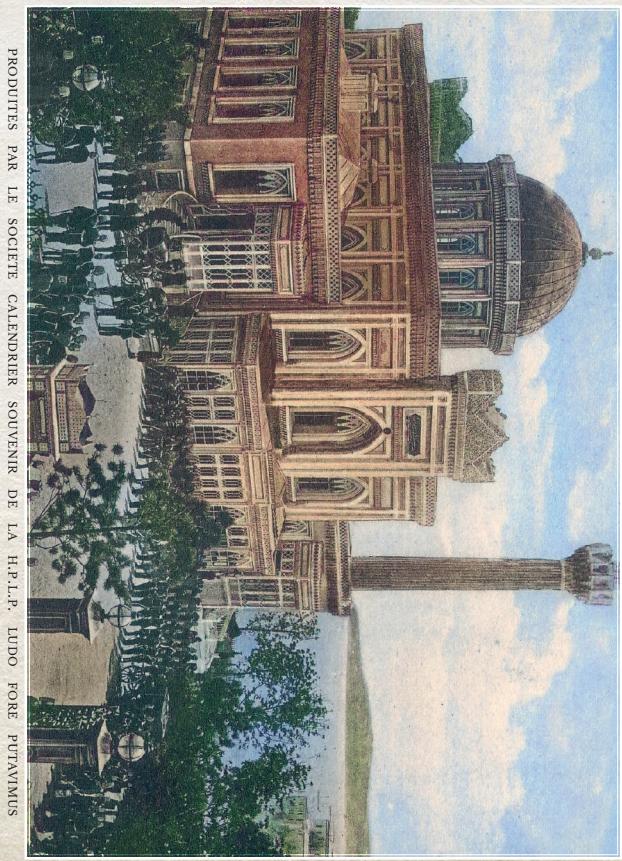
Viernes

Sabado

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

SOFÍA

CONSTANTINOPLA



1923 JULIO 1923

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

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

Jueves

Viernes

Sabado

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 AGOSTO 1923

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

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

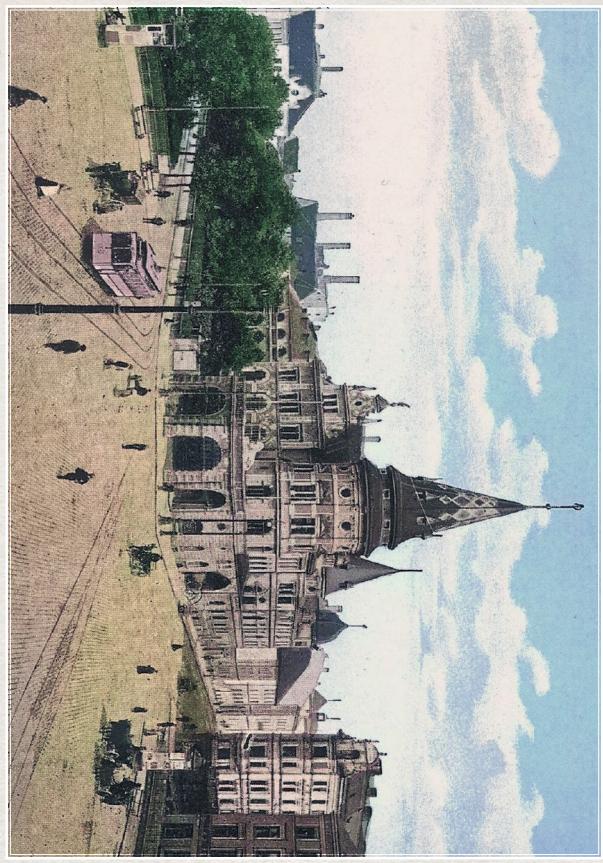
Jueves

Viernes

Sabado

			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	

MÚNICH



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

1923 SEPTIEMBRE 1923

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

Jueves

Viernes

Sábado

2 3 4 5 6 7 8 1

9 10 11 12 13 14 15 7

16 17 18 19 20 21 22 8

23/30 24 25 26 27 28 29 9

VIENA



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

1923 OCTUBRE 1923

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

Jueves

Viernes

Sábado

1 2 3 4 5 6 7

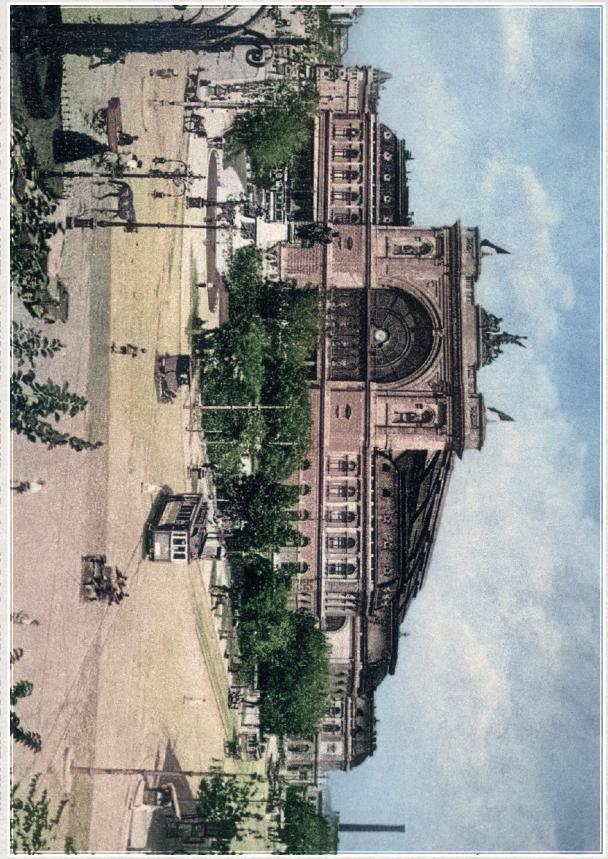
8 9 10 11 12 13 14

15 16 17 18 19 20 21

22 23 24 25 26 27 28



BUDAPEST



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

1923 NOVIEMBRE 1923

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

Jueves

Viernes

Sabado

1 2 3

4 5 6 7 8 9 10

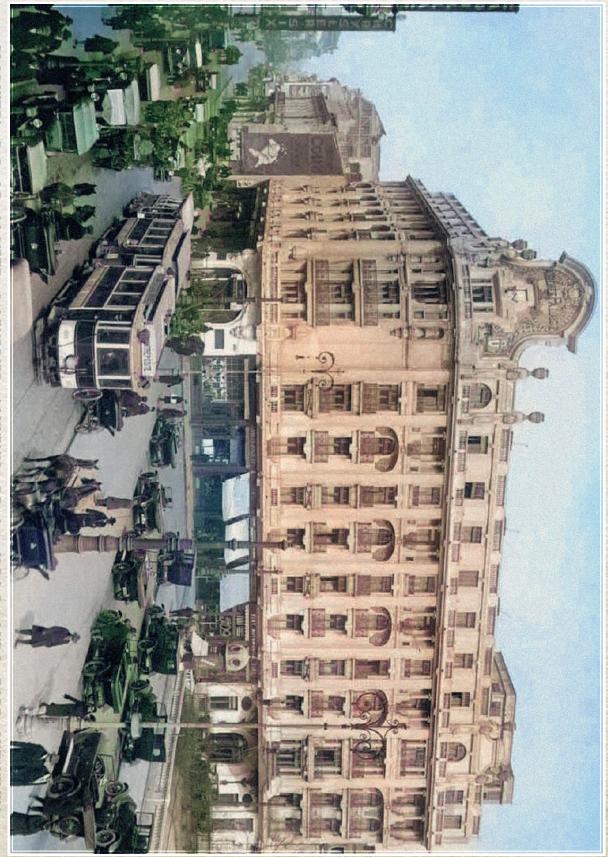
11 12 13 14 15 16 17

18 19 20 21 22 23 24

25 26 27 28 29 30

23/30 24/31 25 26 27 28 29

BUCAREST



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

1923 DICIEMBRE 1923

Domingo

Lunes

Martes

Miercoles

Jueves

Viernes

Sabado

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

23/30 24/31 25 26 27 28 29