

La llamada de
CTHULHU™

Horror en el **ORIENT EXPRESS**



Guía de referencia para el Guardián

Volumen II ~ De Italia a Constantinopla



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 II ~ DE ITALIA A CONSTANTINOPLA

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 Seaghdha, 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 : 3558380102496

Código del producto: ESCTH31ES

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 las 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 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

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

Muerte (y amor) en una góndola	9
Amor en Venecia.....	11
Acontecimientos en Venecia	14
Muerte en Venecia	21
En busca del Simulacro	21
Basílica de San Marcos	23
Los fabricantes de muñecas	25
El Palazzo Rezzoniani.....	29
Dramatis personae	37
El cruzado oscuro	40
Constantinopla 1204.....	43
Prólogo: Asalto a las murallas	45
La iglesia de San Mokius	53
La Torre de la Sangre Roja	59
Resultados	62
Dramatis personae	63
Un soplo de aire frío	72
Llegada a Trieste.....	75
Buscando a Winckelmann	76
Investigación.....	77
Los Termona	79
Tras sus pasos	81
Una cena memorable.....	84
La búsqueda de Baco	86
Las cuevas de Postumia.....	90
Dramatis personae	97
En una ciudad de campanas y torres	100
El regalo.....	100
La búsqueda.....	103
Un final.....	108
Pan o piedra	112
Llegada a Vinkovci.....	114
Una carta peculiar.....	118
Carnicería Hermanos Hovart	119
Investigaciones	120
En busca del doctor Moric.....	120
Las autoridades locales.....	124
El cudoviste.....	125
La tumba del cruzado	125
La reportera desaparecida.....	126
El rastro de pistas	128
Lote 187	130
El laboratorio	132
El Mims Sahis	135
Marcharse de Vinkovci.....	137
Dramatis personae	137
Sanguis omnia vincet.....	140
Lecturas adicionales.....	141
Constantinopla	142
La crisis en Lidia	147
El templo voorish.....	156
De nuevo en Constantinopla.....	161
Dramatis personae	164

La pequeña cabaña del bosque	170
Belgrado	170
Orašac.....	179
La pequeña cabaña	183
¿Y luego qué?	190
Hacia sofía.....	193
Dramatis personae	193
La reconquista	198
En el tren	199
Sofía	202
La cueva.....	211
Hora de dejar Sofía	213
Fenalik ataca	214
Emboscadas alternativas	219
Dramatis personae	222
El último suspiro	226
Llegada	230
Investigación.....	233
Beylab	237
Üskudar	239
La Mezquita Velada	242
Nuevos hechizos.....	249
Dramatis personae	252
Final alternativo	256
Piel perfecta	259
Tren azul, noche negra	262
Subir al tren	266
Acciones de los investigadores	273
El tren de los horrores	274
Dramatis personae	284
Se alza la niebla	286
Llegada a Londres	286
Sucesos extraños en Islington.....	287
Dramatis personae	294
El Simulacro desatado	296
El tren actual.....	299
Las seis partes del cuerpo.....	302
Los ganadores del concurso	302
Día 1: viernes 30 de agosto	308
Día 2: sábado 31 de agosto.....	310
Día 3: domingo 1 de septiembre	312
Día 4: lunes 2 de septiembre	317
¿Han capturado a Milton?.....	321
Día 5: martes 3 de septiembre	321
Dramatis personae	325
Los hechizos de Milton: guía rápida.....	329
Notas de conversión	330
Conversión de <i>La llamada de Cthulhu</i>	330
Dramatis personae	330
Diferencias en las reglas	334
Ayudas de juego	336
Índice	348

Glosario veneciano

Campanile: Campanario.

Campo: Plaza. Todas las plazas de Venecia son *campi*, excepto la plaza de San Marcos. El campo suele tomar su nombre de la iglesia de la plaza, por ejemplo, Campo San Polo.

Canale: En Venecia solo se le da este nombre al Gran Canal.

Doge: En castellano, dogo. Título del dirigente de Venecia hasta la conquista de Napoleón en 1797.

Fondamenta: Muelle. A la entrada de los edificios venecianos suele haber puntos de amarre.

Gondola: En castellano, góndola. Taxi acuático de cuatro a seis asientos; ocho las más grandes.

Palazzo: Palacio.

Pensione: Pensión o apartamento de alquiler.

Piazza: En Venecia, solo la de San Marcos lleva este nombre.

Rio: Canal. A excepción del Gran Canal, todas las vías navales de Venecia se denominan «rio».

Sempre dritto: «Todo recto», la típica respuesta cuando se pregunta por cualquier dirección en Venecia. Paradójicamente, ir «todo recto» en Venecia no lleva a ninguna parte.

Vaporetto: Autobús acuático.

~ Cronología del escenario ~

Día uno: Por la noche: Georgio Gasparetti visita a los investigadores en su hotel (ver **La llamada de Georgio**).

Día dos: Durante el día: Por la mañana, los investigadores reciben un mensaje de Maria Stagliani (ver **Una nota de María**).

Día tres: Durante el día: Esa mañana se celebra el funeral del padre de Maria Stagliani (ver **El funeral**).

Día cuatro: Por la noche: Poco después del anochecer, los investigadores reciben un segundo mensaje de Maria (ver **Otra nota de María**). La misiva les alerta que Maria necesita ayuda urgente y lleva a **El rescate de María**, el clímax de **Amor en Venecia**.

Venecia

Venecia es una ciudad construida sobre las islas de una laguna salada. Se la conoce sobre todo por sus canales, el mayor y más importante de los cuales es el Gran Canal. El conjunto del Gran Canal y las islas que lo rodean se llama Rialto y conforma el centro de la ciudad. Venecia está conectada con tierra firme por barco y tren y el nudo ferroviario más cercano está en Mestre.

El número de habitantes de la ciudad descendió durante la Gran Guerra y, actualmente, son unos 160.000. Sin embargo, la construcción del puerto de Marghera por parte del gobierno de Mussolini conllevará que aumente a 207.000 en 1928. La parte insular de Venecia mide unos 4 kilómetros de este a oeste, y algo menos de norte a sur.

Los principales medios de transporte son las embarcaciones: lanchas motoras, *vaporetti* y las famosas góndolas. Los *vaporetti* son autobuses acuáticos a vapor que pueden transportar a muchos pasajeros y ofrecen variedad de rutas. La góndola es el equivalente a un taxi acuático. Es una barca larga y estrecha (10 x 1,5 m) con elevaciones en la proa y la popa, y una cabina provista de cortinas para ofrecer mayor comodidad a los pasajeros, todo ello impulsado por un gondolero. En una góndola pequeña pueden sentarse de cuatro a seis personas, mientras que en la grande caben hasta ocho.

En Venecia también hay muchos callejones y caminos: la ciudad es un laberinto de patios, puentes y arcos recónditos, retorcidos pasadizos, callejones sin salida, muelles y oscuras calles secundarias, que resultan el doble de confusos debido al sistema de numeración de las calles. La ciudad se divide en seis distritos donde las viviendas se numeran del 1 al 5.000, aunque solo los lugareños saben dónde acaba un distrito y empieza el otro. La única *piazza* auténtica de Venecia es la

Piazza San Marco, todas las demás se denominan *campo*, un término no tan distinguido. Se encuentra frente al Gran Canal, el Palacio Ducal y la basílica de San Marcos que es, sin discusión alguna, la catedral más rica y ornamentada de Europa.

Venecia está llena de magníficos museos y bibliotecas. La Biblioteca Marciana, por ejemplo, alberga más de 550.000 volúmenes impresos y 13.000 pergaminos, muchos de los cuales son raros y valiosos. La arquitectura de este edificio, la antigua casa de la moneda, puede recordar a la de Constantinopla, pero también tiene un estilo muy gótico, con gárgolas en cada esquina y sobre cada canalón. Los archivos de la República, aunque dañados por el fuego, se encuentran a buen recaudo en la Basilica dei Frari, propiedad de los franciscanos.

El patrimonio cultural de su antigua gloria se pone de manifiesto por todas partes: la ciudad es un auténtico museo al aire libre.

EL CARÁCTER DE VENECIA

En invierno, Venecia es fría, tranquila y vaporosa. Los días de bruma en los que no deja de llover se alternan con el resplandor del sol cuando el hielo se agrieta en los márgenes de los canales. Las noches son como una tumba, las casas están envueltas en una capa de niebla que solo se ilumina de forma ocasional con la tenue luz de una farola, y es posible caminar durante kilómetros sin escuchar nada, salvo el eco de los propios pasos, el golpeteo triste del agua en una barca amarrada, el sonido distante de una campana de niebla o el profundo estruendo de un barco de vapor en el mar. En Venecia, en una brumosa noche invernal, da la sensación de que nunca va a amanecer.

—Lucas, E.V., *A wanderer in Venice*. 1914. Methuen and Co.

~ Jugar esta aventura ~ con la campaña de 1923

Los acontecimientos de «El cruzado oscuro» están recogidos en el pergamo en latín *El Simulare del Diablo*, que se encuentra en la Biblioteca Marciana (ver el capítulo de **Venecia**).

Leer el pergamo desencadena esta aventura. Se recomienda que esta y otras aventuras históricas se jueguen en los interludios entre aquellas que se desarrollan en el año 1923. Así, el momento perfecto en este caso es cuando los investigadores están leyendo el periódico en el trayecto de Venecia hacia Trieste.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES DE LOS AÑOS 20

Para facilitar el trabajo del Guardián, se incluyen dos ayudas de juego especiales para los investigadores de los años 20.

- ② **Ayuda de juego introductoria de *El Simulare del Diablo*:** Es una breve ayuda de juego que puede proporcionarse en Venecia, cuando los investigadores encuentran el pergamo en latín. Su finalidad es satisfacer la curiosidad hasta que se presenta la aventura completa.
- ② **Ayuda de juego resumen de *El Simulare del Diablo*:** Es para los Guardianes que organizan una campaña más corta. Se puede entregar si no se va a jugar la aventura. Su función es permitir que los investigadores de 1923 aprendan más sobre los acontecimientos de 1204. Contiene detalles cruciales sobre la trama, así que entrégaselo a los jugadores solo si no piensas jugar esta aventura más tarde. De todas formas, se puede proporcionar al terminarla.

~ Cronología del escenario ~

Noviembre 1199: Torneo de Écry. Thibaut de Champaña, líder inicial de la cruzada, hace los juramentos y toma la cruz.

Febrero-mayo 1200: Más franceses toman la cruz, incluido Balduino de Flandes.

Abril 1201: Venecianos y franceses firman el tratado de Venecia, que marca los términos financieros de la cruzada.

Mayo 1201: Thibaut muere y el marqués Bonifacio de Montferrat se convierte en líder de los cruzados.

Mitad de 1209: La cruzada llega a Venecia y parte de allí en barcos veneianos.

Noviembre 1202: Sitio de Zara.

Diciembre 1202: Llegan enviados del príncipe Alejo.

Junio 1203: La cruzada llega a Constantinopla.

Julio 1203:— Ataque contra Constantinopla. El emperador Alejo III huye.

Agosto 1203: Los cruzados coronan a Alejo IV y viajan por el Imperio bizantino.

Enero 1204: Murtzuplus, yerno de Alejo III, encarcela a Alejo IV y se queda con el trono.

Febrero 1204: Asesinato de Alejo IV.

Marzo 1204: Los cruzados franceses y venecianos llegan a un acuerdo para dividir el Imperio bizantino.

9 de abril de 1204: Asalto de Constantinopla.

12 De abril de 1204: Toma de Constantinopla.

Del 13 al 15 de abril de 1204: Saqueo de Constantinopla.

16 de mayo de 1204: Coronación del emperador Balduino. Comienzo del Imperio latino.



~ Nota sobre el combate ~

Dada la ambientación de las cruzadas y el violento saqueo de Constantinopla, además del hecho de que la mayoría de investigadores son caballeros, esta aventura incluye muchos combates. Si los Guardianes quieren limitar la cantidad y enfocarse en la parte de investigación, podrán utilizar alguna de estas soluciones para reducir el tiempo de combate:

Moral: Los Guardianes pueden decidir que los combatientes se encuentran abatidos después de que dos o más de sus compañeros resulten heridos. Los que quedan se rinden o huyen. Los enemigos que se rinden esperan piedad, pero la brutalidad general del saqueo deja esta decisión en manos de los investigadores, ya que, por desgracia, hace tiempo que las normas de conducta están muy olvidadas.

Limitar la cantidad de enemigos: Reducir el número de oponentes acelerará el ritmo de los combates. Sin embargo, esta opción no se recomienda cuando los investigadores se enfrentan a la secta en la iglesia de San Mokius, porque una cantidad abrumadora es un factor esencial para la escena.

Reliquias de Constantinopla

Para los que estén interesados en las reliquias, las iglesias y grutas de Constantinopla ofrecen una gran variedad. La mayoría de iglesias tienen, al menos, unas pocas. Se guardan en un relicario que solía ser un recipiente y, a menudo, un joyero. Algunos de ellos se asemejan a la parte del cuerpo de la reliquia que guardan, lo que convierte el *Simulare del Diablo* de Sedefkar en una obscena burla hacia el pensamiento medieval.

A continuación, aparece una lista de algunas de las verdaderas reliquias que el obispo Martín sacó de Constantinopla, según relata Gunther de Pairis:

- ◎ El pie del mártir san Cosme.
- ◎ Una reliquia de la cabeza del mártir Cipriano.
- ◎ Una reliquia de la piedra apartada del sepulcro de Jesucristo.
- ◎ Una reliquia del lugar de ascensión del Señor.
- ◎ Una reliquia del lugar donde estaba Juan cuando Jesús le bautizó.
- ◎ Una reliquia del lugar donde Cristo resucitó a Lázaro.
- ◎ Una reliquia de la piedra donde Cristo ayunó.
- ◎ Un vestigio de la sangre de Cristo.
- ◎ Madera de la cruz de Jesús.
- ◎ Una parte bastante significativa de san Juan.
- ◎ Un diente de san Lorenzo.
- ◎ El brazo del apóstol san Jacobo.

Trieste

Fundada por los romanos con el nombre de Tergeste, la ciudad cuenta con una historia larga y, a veces, turbulenta. En 1470 comenzó la cuarta restauración de sus murallas.

Su rivalidad comercial con Venecia la colocó bajo la protección del emperador austriaco en 1382, lo que llevó a la posesión de la zona por parte de dicho imperio. Trieste se convirtió en la salida al Mediterráneo más importante del Imperio austrohúngaro.

A pesar del aumento del comercio por la apertura del canal de Suez en 1869, el nacionalismo italiano creció en la ciudad.

En 1910, aproximadamente dos tercios de la población era italiana, mientras que el resto eran austriacos, alemanes, eslovenos, croatas y de otras nacionalidades, todos ellos bajo la influencia austriaca. Las tropas italianas llegaron en 1918 y el tratado de Saint-Germain-en-Laye les cedió la zona en 1920. En 1923 hay aproximadamente 225.000 habitantes.

La ciudad está construida alrededor del monte Giusto, una empinada colina coronada con una fortaleza (el *Castello*). Cerca se encuentra la catedral de San Giusto. La colina baja a las llanuras adyacentes al puerto, que se extienden tierra adentro en la forma del Canal Grande, en el extremo norte del muelle. Con el puerto al noroeste, la ciudad se extiende hacia el este del monte Giusto. Esta región al este de la ciudad está conectada al distrito del puerto por una línea de tranvía que pasa por un túnel (Galleria della Montuzza) bajo la colina. El túnel tiene unos 350 metros de largo y emerge junto al puerto en la Piazza Carlo Goldini.

El ayuntamiento y la comisaría están cerca de la Piazza Grande, llamada más tarde Piazza dell'Unità.

Trieste es un puerto muy importante y durante los años 20, entre seis y ocho millones de toneladas de mercancía pasaban por él cada año. Antes de la Gran Guerra, era el puerto más importante del Imperio austrohúngaro.

El transporte personal está disponible: carros de caballos, taxis o tranvías eléctricos en las carreteras principales.

Trieste está en el borde occidental de la región de Carso, colinas y montañas que deben su nombre a un término geológico: el terreno de cal está atravesado por sumideros, cuevas y corrientes que empiezan o acaban sin avisar. La cueva cercana más famosa es la Grotto Gigante, a unos 5 km de distancia, cuya cámara más amplia está llena de estalactitas y tiene 237 metros de largo y 138 metros de alto.

~ Cronología del escenario ~

En Trieste hay muchos grupos interesados en los investigadores. En el apartado **Tras sus pasos** se ofrece información detallada. Este esbozo de cronología sugiere a quién pueden conocer y cuándo.

Día uno, por la noche: Los investigadores llegan a Trieste, experimentan el bora y encuentran alojamiento.

Esa noche y todas las demás, comprueba si algún investigador pierde puntos de magia.

Día dos: Los investigadores están buscando a Winckelmann y encuentran su cenotafio. Si investigan sobre él o sus medallones, descubren la dirección actual de la familia Termona.

En la biblioteca, se puede encontrar a Helmut Grossinger, una figura extraña y triste.

Día tres: Es probable que los investigadores visiten la casa de Antonio Termona y consigan el diario de Winckelmann. Deberían comenzar la traducción del diario (puede hacerlo Marcus Montanelli u otro), lo que les llevará hasta el día siguiente.

Cuando se despidan del traductor, quizás se den cuenta de que el pelirrojo Cesare Druni les está siguiendo.

Tras su visita a Termona, los hermanos se pegan a ellos y, esa noche, un empresario turco anda merodeando por su hotel.

Día cuatro: Los investigadores presencian el secuestro de Cesare Druni.

Al final del día, la traducción del diario de Winckelmann está acabada. El desconocido pálido entra en escena.

Esa noche, tienen lugar los acontecimientos de **Una cena memorable** y **El hotel embrujado**.

Día cinco: Los investigadores encuentran la foto del dintel de Baco y la utilizan para localizar la villa de Baco, donde pueden obtener el medallón de Ithaqua.

Los camisas negras patrullan las calles y pueden dar problemas.

Días seis y siete: Es posible que los investigadores viajen a Postumia, aunque quizás lo hayan hecho antes, sin el medallón.

Allí, los grupos rivales se enzarzan en violentos conflictos.

Si los investigadores sobreviven, podrían recuperar la pierna derecha y marcharse de Trieste en el tren de la tarde.

~ Los autores del diario ~

- ⑨ **Ayuda de juego 1:** Sedefkar
- ⑨ **Ayuda de juego 2:** Mehmet Makryat
- ⑨ **Ayuda de juego 3:** Fenalik
- ⑨ **Ayuda de juego 4:** Arturo Faccia
- ⑨ **Ayuda de juego 5:** Edgar Wellington
- ⑨ **Ayuda de juego 6:** Príncipe Rompecabezas
- ⑨ **Ayuda de juego 7:** Johann Winckelmann
- ⑨ **Ayuda de juego 8:** los Iloigor
- ⑨ **Ayuda de juego 9:** el Ser sin Piel
- ⑨ **Ayuda de juego 10:** el Simulacro

~ Las horas ~

El tiempo pasa de forma extraña en esta ciudad de secretos y sombras. El Guardián debería llevar la cuenta de las horas mientras los investigadores se ponen en camino hacia el corazón del misterio. A veces una hora parece un siglo y otras, tan solo un instante.

Haz sonar las campanas cada tres encuentros más o menos. Deberían sonar seis campanadas cuando se acercan a su último y fatídico encuentro con el desconocido encapuchado.

4:00 de la mañana

Las campanas de la ciudad suenan cuatro veces: preparados, listos, nada...

5:00 de la mañana

Las campanas tocan cinco veces, una por cada uno de los sentidos del ser humano, pero hay otras siete marcas en la esfera del reloj. ¿Acaso el ser humano no es una criatura limitada e incompleta?

6:00 de la mañana

Las campanas claman seis veces, con una persistente falta de armonía.

~ Cronología de la aventura ~

Mientras los investigadores se mueven por Vinkovci, las autoridades están buscando a los terroristas del LPV. La actuación de la policía y las tropas puede crear complicaciones.

Hace una semana: *Cibalis* publica la historia sobre la excavación. El doctor Moric cierra la tumba y saca los objetos. Le escribe a Jazmina.

Hace seis días: El doctor Moric le da el Mims Sahis al doctor Belenzada para que lo estudie, mientras él lee los informes de la Orden del Noble Escudo.

Hace cuatro días: El doctor Moric insiste en destruir el Mims Sahis. El doctor Belenzada lo asesina y lleva su cadáver al coto de caza de Kunjevci.

Los Lobos de Vinkovci matan a Vesna y luego a Lazar. Empiezan a vigilar a Jazmina Moric.

Día uno: Atentado que afecta a los cambios de aguja a las 5:00.

El Orient Express estaciona a las 9:17. Llegan los investigadores y Jazmina.

A las 18:00 aparecen cien soldados nacionales en una fila de camiones, motocicletas y caballos. Su comandante, Radmilo Boskovic, va en un coche militar. El nivel de tensión en la ciudad aumenta bruscamente durante la noche.

Día dos: Las tropas nacionales uniformadas, el 80% de cuyos miembros son serbios, están por todas partes. Se encuentran alrededor de los sospechosos, revisando los documentos de la gente y buscando al LPV. Muchas calles están cortadas.

Sus tácticas son severas y bastante molestas para la población croata de Vinkovci. El comandante Boskovic pone en marcha un toque de queda y ordena que todo el mundo esté en casa a las 19:00. Quienes lo incumplan, se arriesgan a que los arresten.

Día tres: Si los investigadores todavía no han descubierto el cadáver del doctor Moric, esta mañana lo encuentra una partida de caza del pabellón Lovacki Dvorac.

Los hombres del comandante Boskovic se topan con el refugio del LPV a las 11:00. El tiroteo se puede oír al oeste de Vinkovci. Matan a un soldado y hieren a otros dos. El LPV está acabado: ocho de sus miembros están heridos de muerte, acribillados por unas tropas nacionales demasiado entusiastas. Dos hombres y dos mujeres logran escapar. Después, esa misma tarde, los cuatro se rinden a la policía local (croata) de Vinkovci.

Esa noche el toque de queda es más permisivo porque las tropas celebran su victoria.

Día cuatro: Este día se reparan los cambios de agujas y se restablece la ruta hacia el este del Orient Express.

El comandante Boskovic se encarga de los prisioneros del LPV. Los pone en un camión, vigilados, y los transportan a Belgrado. Sin embargo, durante el trayecto, los cuatro consiguen «escapar» de alguna forma. Las tropas del gobierno se ven «obligadas» a defenderse y disparan a los prisioneros en algún lugar entre Vinkovci y Belgrado. Puede que los investigadores lean sobre esto más tarde, si ya se han marchado de la ciudad.

~ La rutina diaria ~
del doctor Belenzada

Momento	Acción / lugar
De 1:00 a 7:00	Dormir en casa.
De 7:00 a 8:30	Despertar en casa, prepararse.
De 8:30 al mediodía	Opca Bolnica Vinkovci (hospital general de Vinkovci).
Del mediodía a la medianocche	En su centro de investigación médico privado.

Constantinopla

Augusteum: Centro religioso, administrativo y ceremonial de la ciudad, donde se sitúa, además, el mercado público.

Curia: El nuevo edificio del senado, instalado en la basílica al este del *Augusteum*.

La Chalke: Entrada ceremonial a palacio, conocida por sus enormes puertas de bronce.

Gran palacio del emperador: Complejo de edificios ornamentados que conforman la residencia del emperador.

Palacio de Dafne: Una de las alas principales del gran palacio.

Hipódromo: Estadio de carreras de carros con 80.000 asientos.

Baños de Zeuxippos: Baños públicos muy populares decorados con más de 80 estatuas de diversos personajes históricos, dioses y héroes mitológicos.

Milion: Monumento abovedado cuyas distancias se midieron en el Imperio romano oriental.

Mese: Calle principal con galerías que sale del *Augusteum*.

Praetorium: Tribunales.

Forum de Constantino: Cámara secundaria del senado.

Columna de Constantino: Una columna de 50 metros construida con nueve bloques y coronada por una estatua de Constantino vestido de Apolo.

Forum tauri: Una plaza abierta, rodeada de baños públicos, iglesias y edificios municipales y decorada con pórticos y con una columna triunfal en el centro.

Forum bovis: Otra plaza pública abierta, conocida por ser el lugar donde se realizaban las torturas y ejecuciones públicas.

Muralla de Severo: Fortificación defensiva que protege la ciudad y que pronto se convertirá en un muro interior.

Muralla de Constantino: Muro exterior fortificado, con torres simétricas, al oeste de la muralla de Severo. Esto proporcionará a la ciudad un par de murallas defensivas con un espacio para luchar entre ellas. Está construyéndose en este momento y se completará con Constantino II.

~ La plaga valeriana ~

Su nombre viene del emperador romano Valeriano que, según cuentan, fue desollado vivo después de que el rey persa Sapor I lo capturase.

Esta misteriosa enfermedad es un regalo del Ser sin Piel y es muy agresiva. La plaga se encuentra en la sangre y la saliva de todas las variedades de ur-rinna dauthi, criaturas no muertas que sirven al Ser sin Piel (página 154). Las muertes provocadas por la plaga valeriana forman parte del ciclo de la vida de los ur-rinna dauthi.

REGLAS

La plaga valeriana actúa como un fuerte veneno y ataca al cuerpo durante un periodo de seis días. Los afectados deben realizar una tirada de CON. En lugar de los 2D10 puntos de daño habituales, las víctimas pierden 1D3 puntos de vida al día durante seis días consecutivos o 1 punto de vida al día si se supera la tirada de CON. Cada día pierde también 5 puntos de FUE, CON, DES, INT y APA si no supera la tirada. Si conoce los efectos de la plaga, pierde también 1/1D6 puntos de Cordura después de contraerla.

La muerte llega cuando la víctima pierde todos sus puntos de vida o de CON. Los puntos de vida perdidos por la plaga no se pueden recuperar hasta que dejen de estar contagiados. Si la víctima sobrevive, recupera 1 punto de vida y 5 puntos de características al día.

SÍNTOMAS

Los síntomas empiezan 1D2 días después del contagio. Los afectados se sienten débiles, febriles, mareados y confusos. Tras tres días de intensa enfermedad, empiezan a experimentar escalofríos fortísimos y dolorosas lesiones de la piel por la columna vertebral, desde la parte inferior del cráneo hasta el coxis.

MUERTE

Quienes mueren de plaga valeriana sufren muchísimo, ya que las lesiones se unen en una línea completa de piel cortada. La piel de la víctima se separa completamente del cuerpo y se le puede quitar de una pieza. Quienes presencian la muerte a causa de la plaga deben realizar una tirada de Cordura (1/1D4 puntos).



~ Los orígenes de la Orden de los Desollados ~

Hace tres años, un esclavo godo loco llamado Unwen asesinó a los hijos de su amo y huyó a las montañas de Lidia central, siguiendo a una voz susurrante que solo su mente desestabilizada podía oír. La voz le condujo a un puerto de montaña escondido que llevaba a un antiguo templo subterráneo. Este templo lo construyeron los voor, una raza no humana de enanos albinos que se extinguieron casi por completo con el ascenso de la humanidad. Esta cueva era el lugar de adoración de uno de sus muchos dioses oscuros, un dios conocido como el Ser sin Piel, avatar de Nyarlathotep.

Unwen exploró el templo vacío y descubrió que, aunque hacía mucho que los voor se habían marchado, sus enseñanzas seguían vivas y deseosas de un nuevo discípulo. La magia negra del templo nubló la percepción de este lunático, por lo que fue capaz de leer la extraña escritura de los voor. Aquí, Unwen descubrió numerosos secretos y ritos profanos que llenaron el vacío de su alma con un terrible propósito. A los pies de la estatua del Ser sin Piel, encontró un objeto voorish, un cuchillo curvado para desollar fabricado con una piedra extraña y un hueso antiguo. Cogió el arma y la llamó Mims Sahis, que significa «cuchillo de desollar» en su lengua materna, el gótico.

Unwen utilizó este objeto y las oraciones del templo para dedicar su cuerpo a la gloria de su nuevo dios y líder, el Ser sin Piel. Se mutiló a sí mismo en un ritual que duró un mes y, a cambio, se le concedieron poderes innombrables y un nuevo propósito oscuro. Unwen salió de este ritual transformado físicamente en un ser tenebroso y antinatural. Se convirtió en Unwen Ga-Walith o El Elegido, más parecido a un semidiós malvado que a un mortal.

Unwen utilizó sus poderes para liberar a muchos otros godos esclavizados y los trajo al templo escondido. Les enseñó a adorar al Ser sin Piel y sacrificó a los que se negaron. Cada uno de los nuevos devotos se cortó una parte de su propia carne como ofrenda. Este fue el primer ritual humano que se organizó para adorar al Ser sin Piel y así nació la secta de los Desollados.



LOS UR-RINNA DAUTHI

Unwen utilizó el Mims Sahis para arrancarse la piel de la parte inferior de la cara como parte de la ofrenda para su oscuro líder.

La piel cobró vida y salió volando como una horrible parodia de un murciélagos. Era el *mustriigg*, que viene de la palabra gótica para «murciélagos» y se convirtió en el primer *ur-rinna dauthi*, que significa «muerto viviente».

El *mustriigg* salió volando del templo y mordió a los habitantes de las poblaciones cercanas. Les contagió de un virus mortal y sobrenatural, al que los aldeanos empezaron a llamar plaga valeriana, y pronto la gente empezó a morir. Las pieles de quienes padecían la plaga cobraban vida y se separaban del resto del cuerpo o se convertían en la segunda forma de *ur-rinna dauthi*, un *fill* (que significa «piel» en gótico).

Los *fill* parecen sacos curtidos de piel humana que se arrastran como un pulpo por la tierra o se mueven como marionetas. Son oponentes sigilosos capaces de esconderse y maniobrar con facilidad en espacios pequeños. En el combate, agarran a los oponentes con sus extremidades gelatinosas y les muerden con los curtidos bordes de lo que una vez fueron sus labios y sus párpados. El mordisco de estas criaturas también propaga la plaga valeriana. Los *fill* tienen sed de sangre humana y después de absorber 100 puntos de TAM de este líquido, se transforman de forma bastante violenta en una criatura llamada *grimmitha*.

Un *grimmitha* (de la palabra «rabia» en gótico) es una monstruosidad salvaje, una criatura feroz con un deseo insaciable de sangre humana. No tienen pelo, sus orejas se parecen a las de los murciélagos, sus ojos son negros y desalmados y tienen largos colmillos hundidos. Sus extensas extremidades acaban en garras afiladas. Como ocurre con todos los *ur-rinna dauthi*, el mordisco de un *grimmitha* transmite la plaga valeriana.

Unwen Ga-Walith es el mayor ser sobrenatural del templo del Ser sin Piel. Ahora tiene una fuerza sobrehumana y no está ni vivo ni muerto, sino que es una criatura que trasciende cualquier distinción. Puede curarse a sí mismo mediante su fuerza de voluntad, conoce un arsenal de hechizos y está armado con el Mims Sahis. Además, tiene bajo su mando a los Desollados y al Ejército de Piel y Sangre.

DEBILIDADES DE LOS UR-RINNA DAUTHI

La luz del sol provoca que la carne de estas criaturas se disuelva en un vapor rancio. Cada asalto de contacto con la luz del sol provoca 1D3 puntos de daño a los *ur-rinna dauthi*. Suelen estar activos, sobre todo, por la noche.

Beograd (Belgrado)

Belgrado es la capital de Serbia y del Reino de los Serbios, Croatas y Eslovenos. La dualidad de esta definición tiene mucho que ver con las políticas regionales de los años 20 y posteriores. Belgrado está reconocida como la ciudad que más veces se ha destruido de Europa. Los turcos la llamaron una vez *Darol-I-Jihad*, hogar de las guerras por la fe.

Belgrado está situada en la orilla sur del río Danubio en su unión con el río Sava. Tiene catedral, universidad, biblioteca y muchos museos y galerías. Desde la última ola de destrucción, durante la Gran Guerra, Belgrado ha sido reconstruida y modernizada considerablemente.

HISTORIA

Aunque el lugar fue ocupado por primera vez por los celtas en el siglo III a. C., los edificios en general son relativamente nuevos. El único edificio anterior a 1830 es la fortaleza Kalmegdan, construida por los serbios en 1400. Todo lo demás fue destruido progresivamente durante las numerosas y cruentas guerras entre húngaros, turcos, búlgaros, bizantinos, austriacos y serbios. El palacio real, situado en el centro de la ciudad, es relativamente nuevo, se construyó en los últimos veinte años.

HABITANTES

En 1923, la población es de unas 150.000 personas, con una mayoría de serbios.

Las personas de etnia turca ocupan todo un barrio en la ciudad, el Dorcol. La mayoría de serbios no hablan de él, ya que sospechan de los turcos o incluso son abiertamente hostiles hacia ellos. El dominio de los turcos aquí acabó en 1866, hace solo 57 años, y muchos no lo olvidan.

TRANSPORTE

Un buen servicio de ferrocarril conecta Belgrado con muchos pueblos de la región. Las carreteras de fuera de la capital no son fáciles de transitar en coche en ninguna época del año.

Los vuelos comerciales directos entre Constantinopla y Belgrado comienzan a funcionar el 25 de marzo de 1923 desde el aeródromo de Pancevo, 20 km al nordeste de Belgrado. Forma parte de un servicio continuo que conecta Londres y Constantinopla, haciéndole la competencia directa al servicio del Orient Express. Para más información, consulta el artículo de rutas aéreas en 1923 en el Volumen I.

IDIOMA

El idioma principal es el serbocroata. Cualquier investigador con un 10% o más en ruso tiene un equivalente de 10% en serbocroata.

MONEDA

La unidad monetaria básica es el dinar (100 paras = 1 dinar).

Una libra esterlina equivale a 25 dinares. La ciudad está ansiosa por obtener cambio, sobre todo en libras esterlinas. Sin embargo, una libra esterlina sirve para comprar el equivalente a 10 libras, 17 paras o 2,5 dinares en bienes y servicios a nivel local. Los cambiadores de moneda del mercado negro ofrecen más o menos ese precio o tanto como puedan manejar; el cambio oficial se aplica en bancos, grandes hoteles, tiendas y restaurantes.

Bulgaria

A través de la mitad este de la península Balcánica, Bulgaria ha sido primordial durante milenios por las numerosas rutas de comercio que cruzan el país. Aunque es una zona relativamente pequeña, muestra un sorprendente rango de rasgos geográficos: desde llanuras pantanosas en el norte hasta gargantas de ríos escarpadas y montañas que dominan gran parte del corazón del país. El pico Musala, la montaña más alta de Bulgaria, mide 2.925 metros. Las pendientes cubiertas de pinos acogen numerosos ríos y lagos glaciales, así como manantiales. Más de la mitad de estos manantiales están bastante calientes, algunos hirviendo, ya que salen borbotando de las rocas. Las tribus eslavas que se asentaban en las partes del este de Bulgaria en el siglo VI d. C., se integraron con las tribus tracias que vivían allí y formaron la nación étnica actual. A lo largo de su historia, Bulgaria ha albergado un fuerte sentimiento de unión nacional, especialmente durante los largos siglos de dominio otomano, que floreció más fuerte que nunca con las dificultades del país para conseguir la independencia en el siglo XIX. El idioma más hablado es el búlgaro, aunque hay minorías dispersas que hablan otras lenguas eslavas, el griego y el turco. La moneda es el lev. Veinticinco de ellos equivalen a una libra esterlina. En 1919, tras la Gran Guerra, Aleksandar Stamboliyski, líder del Partido Campesino Unificado, se convirtió en primer ministro. Los Guardianes que cambien la fecha de la campaña a una posterior a 1923 deberán recordar que

los militares dieron un golpe de Estado en junio de ese año y asesinaron al primer ministro en el proceso. Unos meses más tarde, cuando el intento del Partido Comunista de conseguir el control de la nación fracasó, Bulgaria se convirtió en el primer país del mundo que ilegalizó el comunismo.

SOFÍA

El ser humano ha habitado en Sofía al menos desde el 4000 A. C. A menudo, se encuentran sus restos del Paleolítico en las cuevas esparcidas por las gargantas de los ríos, sobre todo las de las orillas del río Iskar, que fluye por las afueras de Sofía. Los *sardi*, una tribu tracia, se establecieron cerca de sus manantiales de agua caliente ya en el siglo VIII a. C. El pueblo cayó ante el Imperio romano en el año 29 a. C. Sofía llegó al punto álgido de su era clásica bajo el mando del emperador Constantino el Grande y en el 343 d. C. fue sede de una importante reunión de obispos cristianos. La ciudad cayó frente al Imperio turco otomano en 1382 y los rusos la liberaron en 1878. Tras declararse capital nacional en 1879, Sofía y sus ciudadanos tuvieron un importante papel en las luchas políticas de finales del siglo XIX y principios del XX. Sus fortunas disminuyeron desde que acabó la Gran Guerra. Bulgaria era aliada de los poderes centrales, pero la ciudad continúa creciendo en territorio y población.

— No hay peor ciego que el que puede ver —

Si a un investigador le arrancan el ojo, pierde automáticamente 1D4 puntos de Cordura. Además, pierde 25 puntos de habilidad en las tiradas de **Descubrir** y **Seguir rastros** y nunca podrá superar un máximo de 75%. Debido a la escasa percepción de la profundidad (un solo ojo), pierde 10 puntos de DES, además de la cantidad de APA que acuerden el jugador y el Guardián.

Después del ataque, lo único que pueden hacer los investigadores es tratar a su amigo mutilado. El láudano o el opio servirían, ya que su compañero herido está temblando con un dolor que le entumece el cerebro. Dormir sería una bendición.

Sin embargo, 24 horas después de perder el ojo, la salud del investigador empieza a deteriorarse. Padece unos dolores de cabeza repentinos y cegadores, mareos, náuseas y un escozor persistente en la cuenca del ojo. La víctima pierde 1 punto de vida cada dos horas hasta que llega a 0 o han pasado 24 horas más, momento en que sufre una muerte horrible. Grita de agonía mientras le explota un cuarto de la cabeza. Quienes lo presencian pierden 1/1D6 puntos de Cordura. Por suerte, hay muchas posibilidades de que el deterioro no llegue a ese punto, gracias, irónicamente, a Fenalik.

EL HECHIZO DEL OJO MALDITO

El ojo que le falta al investigador está ahora en manos de los Hermanos de la Piel, que le dan uso inmediatamente. Un hechicero de la secta utiliza el órgano robado para realizar el hechizo del Ojo maldito, que les permite ver lo que ve el investigador. Sin embargo, este hechizo empieza a perder potencia cuando pasan 24 horas y el ojo robado comienza a pudrirse. En ese momento, aparecen los síntomas de la víctima y su salud cada vez va a peor. La única forma de acabar con el hechizo es matar al hechicero que posee el ojo robado antes de que el órgano se pudra completamente y la víctima muera.

LAS VISIONES

Pronto, el investigador mutilado se enfrenta a un nuevo horror. Poco más de una hora tras el incidente, empieza a ver destellos o cosas que no están ahí y visiones de fantasmas a través de la cuenca vacía. Estas visiones borrosas y poco definidas son terroríficas por su poder episódico y sus indicios de locura, pero no cuestan puntos de Cordura.

VISIONES INICIALES

Primera hora: primero atisba que está corriendo por un callejón.

Segunda hora: en la distancia, se ve un coche negro esperando y el observador salta dentro. Otro hombre arranca el motor y el vehículo se aleja por una ciudad.

Tercera hora: el coche coge velocidad, ahora en campo abierto.

Séptima hora: ahora se pasa por una carretera de montaña con baches, a veces a gran velocidad. Se ve una sierra con un contorno característico. Gradualmente, se forman imágenes de un terreno más bajo y aldeas más prósperas.

Ocho horas después de perder el ojo, la naturaleza de las visiones cambia. Se vuelven más intensas y frecuentes y adoptan un nuevo nivel de intimidad, como estar allí en persona. Para entonces, los destellos se han convertido en flashes de varios segundos, hay escenas superpuestas con una claridad total sobre el presente en el que vive el investigador. Ahora, experimentarlas le cuesta a la víctima 0/1 puntos de Cordura por visión.

ÚLTIMAS VISIONES

Octava hora: el espectador camina por una cueva grande y sombría, como una catedral, que crece sobre piedra viva.

Novena hora: los muros de la enorme cueva son de cal moteada, con grecas, bañados por los interminables arroyos y escondidos entre las ondulantes nubes de vapor. En un enorme alero, hay números latinos grabados sobre imágenes antiguas, pinturas rupestres de mamuts, ciervos y hombres con cuernos en la cabeza.

Décima hora: sin pestañear o cambiar el foco, la visión muestra una boca de colmillos de piedra que gotea, con figuras con túnicas negras que la cruzan.

Visión final: unas horas más tarde hay una visión final que se describe en la sección **Localizar el templo**.

~ Armas especiales ~

El Simulacro: las partes del Simulacro están encantadas y se pueden emplear como porras. Usar una parte del Simulacro así empleada resta 1D6 puntos de vida por cada golpe certero.

Los registros de Tillius Corvus: estos documentos de «Pan o piedra» otorgan a Fenalik su nombre y orígenes reales, una historia que el vampiro ha olvidado por completo. Los investigadores pueden usar esta información en su contra, confundiendo a Fenalik con recuerdos de su vida mortal. Si mencionan su nombre real (Tillius Corvus), su unidad militar (los Fortes Falcones), a su comandante (Alexius Gemellus) o a su esposa (dama Eudocia), tendrá recuerdos dolorosos. Cuando se enfrenta a ellos, Fenalik se queda paralizado durante un asalto y debe hacer una tirada de POD o retirarse de la batalla durante 3D10 minutos mientras se recomponen. No se puede usar el mismo recuerdo contra el vampiro dos veces.

El Mims Sahis: si los investigadores conservan el Mims Sahis de «Pan o piedra» pueden usarlo contra Fenalik y les será de utilidad. Si el vampiro ve esta arma hechizada, se queda paralizado y actúa como si tuviera la mitad de su DES normal durante un asalto, mientras le abruma el recuerdo de su primer encuentro con el cuchillo. Fenalik se recupera rápidamente y lanza un ataque lleno de rabia contra cualquiera que lleve el Mims Sahis en el siguiente asalto. Como siempre, el investigador pierde 1D4 puntos de Cordura cada vez que usa el Mims Sahis.

El Corazón de los Amantes: el Corazón de los Amantes de «Expreso de las Tierras del Sueño» también se puede usar contra Fenalik. Los investigadores que tienen contacto físico con el Corazón de los Amantes son inmunes a la mirada hipnótica del vampiro. El poder del Corazón quema a Fenalik y le quita 1D4 puntos de vida, pero es mucho más efectivo en total oscuridad, cuando le provoca 1D10 puntos de daño. Sin embargo, el investigador tiene una desventaja enorme en esa oscuridad total y la tirada de **Esquivar** es Difícil. Utilizar el Corazón de los Amantes provoca una pérdida permanente de 5 puntos de POD por asalto y el investigador acumula más odio y es menos tolerante, ya que el llanto de la vieja arpía envenena su mente.

~ Planes de contingencia para el Simulacro ~

Puede que los investigadores se den cuenta de que el Simulacro solo puede utilizarse cuando está completo y lleguen a la conclusión de que la solución a todos sus problemas es deshacerse de una o todas las piezas. Tal vez, simplemente hayan perdido una pieza por el camino. Puede que al Guardián le resulten útiles estas anotaciones para lidiar con situaciones de este tipo.

FALTA UNA PIEZA

Si los investigadores no consiguen recuperar alguna pieza en algún momento, la encuentran en el ataúd de Fenalik. Si esto falla, Mehmet Makryat puede haberla recogido y colocado en la Société Générale de Constantinopla, como se indica en el capítulo de Londres.

ESCONDER EL SIMULACRO

Esconder una o más piezas en un almacén o algo similar parece la forma ideal de garantizar que no se podrá reunir.

Ningún escondite es realmente seguro. Las piezas del Simulacro tienen la costumbre de llamar la atención. Cuando todos los trabajadores de un almacén desarrollean la misma infección en la mano izquierda, puede que llegue al periódico local y despierte el interés de sectas de la zona o incluso otros grupos de investigadores. Mehmet Makryat puede ordenar a uno de sus secuaces que robe el objeto.

MANDARLO LEJOS

Los investigadores con experiencia pueden pensar en convocar a una entidad de otro mundo para deshacerse de una pieza del Simulacro. Sin embargo, la mayoría de criaturas decidirán por instinto que no quieren tener nada que ver con el objeto y es posible que las más inteligentes decidan traicionar al hechicero.

Si se lanza una pieza al Pacífico, el *dueño* padecerá las bajas temperaturas y la presión devastadora.

UNA VICTORIA PARCIAL

Una variante es que los investigadores decidan declarar una victoria parcial con algunas piezas. Si tienen una o más piezas, el Simulacro no se puede completar. Los Guardianes pueden responder intensificando los efectos de la Influencia funesta y dándoles a elegir entre la salvación y una muerte lenta. Si eligen la muerte, las piezas del Simulacro vuelven a resurgir con el tiempo.

Todas estas estrategias de los investigadores dan al Guardián una oportunidad dramática. El Simulacro quiere volver a Bizancio, como siempre. Ya sea por la estupidez humana o por la intervención maligna, lo hará antes o después.



CONSTANTINOPLA (ESTAMBUL)

La ciudad, y toda Turquía están experimentando un gran cambio. En 1922, Ataturk llegó al poder, prometiendo una nación unificada en Turquía, pero los británicos, los franceses y otros aliados han ocupado Constantinopla y algunos territorios adyacentes desde 1918.

Recientemente (1920-1922) los turcos han estado en guerra con los griegos y los sentimientos contra ellos van en aumento. Se achacará la culpa de cualquier comportamiento inapropiado a su influencia subversiva. No obstante, Constantinopla es una ciudad cosmopolita donde hay lugar para todos. Los extranjeros deambulan por la ciudad y disfrutan de su cultura, sus tesoros y su arquitectura. Esta entrada hacia oriente, con olor a historia y misterio, es un destino final muy apropiado para el Orient Express.

Moneda

La unidad monetaria en Turquía es la lira turca (abreviada como TL en Occidente). En otro tiempo fluctuaba a la par que la libra esterlina, pero debido al fracaso del país como uno de los poderes centrales de la Primera Guerra Mundial, el tipo de cambio actual es aproximadamente un 25% de ella. A finales de la década, la decadencia se agudiza y llega a 10 a 1 a favor de la libra esterlina. En consecuencia, en Turquía, la moneda extranjera se acepta de buen grado a puerta cerrada durante los Años 20.

La ciudad actual

La mayoría de habitantes de Constantinopla son musulmanes, siguen el islam y rezan en las mezquitas. Estos edificios abovedados están repartidos por una ciudad conocida, acertadamente, como «La ciudad de las mezquitas». La cultura turca es muy religiosa y las llamadas a la oración desde los minaretes, esas torres con aspecto de cohetes que flanquean las mezquitas, se pueden escuchar desde cualquier lugar.

En cuanto a etnia, la ciudad es turca en su mayoría. Hay importantes minorías de judíos y gitanos y, sobre todo, de armenios y griegos.

Constantinopla es una ciudad con mar, rodeada por las aguas del Bósforo y el Cuerno de Oro. La ciudad se divide en tres provincias: Estambul, la ciudad vieja, en el borde sur de Europa; Pera-Gálata o la ciudad nueva, esencialmente el barrio europeo que atraviesa el Cuerno de Oro, todavía en Europa, y Üskudar, que atraviesa el Bósforo, en Asia. Ningún puente une Üskudar con Europa hasta 1973. Hay que pasar en ferry o embarcación privada.

La ciudad tiene mala fama por ser una de las más sucias de Europa. Los desechos incluyen palomas muertas, jaurías de perros salvajes, gatos silvestres, basura desordenada y pescado podrido. Los visitantes suelen abrumarse y, seguramente, la ocupación aliada ha agravado la situación.

Debido a dicha ocupación, la administración civil en general y los servicios policiales en particular son poco convincentes. Un puñado de policías interaliados protegen principalmente las propiedades y los derechos europeos. Gran parte de la autoridad civil se delega *de facto* en órganos desmoronados del anterior sultanato, vigilados y financiados sistemáticamente o ignorados por los aliados. A no ser que uno mismo se haga notar, en estas circunstancias el dinero prevalece sobre la justicia. La mayoría de nativos darán la bienvenida a Ataturk.

Además de las, a menudo sublimes, arquitectura civil y fuentes, otros dos placeres públicos son las casas de té y los baños. Es raro ver a mujeres en alguno de ellos. La mujer turca domina la casa, pero rara vez disfruta de placeres fuera de ella. Los baños turcos, teóricamente, son para ambos sexos y tienen un diseño y una etiqueta propios. Las casas de té son para los hombres. A veces son reuniones en patios enrejados, pero lo más probable es que estén abarrotadas, poco iluminadas y llenas de humo de los hombres que juegan al *backgammon* o al ajedrez mientras beben té. Los turcos se lo beben con azúcar y la leche se considera un insulto al buen té.

El museo Topkapi se fundó en 1892 y bajo la hábil dirección de Hamdey Bey se convirtió en una joya llena de elementos históricos de un valor incalculable. Los museos arqueológicos de los alrededores se fundaron en 1836 y el museo de los Jenízaros en 1726.

Técnicamente, Constantinopla no se convirtió en Estambul hasta 1926, cuando el servicio postal turco lo reconoció. Sin embargo, los turcos y el islam en general la llamaban Estambul desde hacía tiempo, por la frase griega *eis ten polin* («en la ciudad»). El oeste, asediado por varios ejércitos islámicos, se negaba a aceptar un nombre enemigo para un lugar tan histórico, incluso tras la caída de Constantinopla, así que las tierras del oeste siguieron refiriéndose a ella como Constantinopla hasta finales de los 50. Quienes prefieran Estambul pueden usarlo. En este suplemento, el nombre siempre es Constantinopla.

Transporte

Constantinopla evolucionó para los peatones y los carros de caballos. Las calles a menudo son estrechas y están abarrotadas, por lo que es imposible atravesar muchas de ellas en coche. Los cientos de callejones sin salida desafían a menudo las habilidades de orientación de los residentes de toda la vida.

Todo el transporte público lo conforman versiones de autobús o taxi. Los autobuses urbanos y los tranvías suelen estar llenos. La libre empresa «autobuses para el pueblo» son furgonetas, camiones, carros... cualquier cosa con ruedas que pueda llevar pasajeros. A menudo llevan cuerdas de cuentas azules colgadas para evitar el mal de ojo. También hay taxis privados y compartidos (*dolmus*). En estos últimos, el conductor mete a todos los pasajeros que puede y luego conduce por la calle o la acera para buscar más.

La república de turquía

El Tratado de Lausana se firmó en julio de 1923 y las fuerzas que ocupaban el país empezaron a evacuar en agosto. El 29 de octubre de 1923 comenzó la República de Turquía. Menos de dos semanas más tarde, Ataturk eligió Ankara como capital en lugar de Constantinopla, reflejando su aversión hacia el antiguo sultanato, corrompido y acribillado con influencias extranjeras, de las que Constantinopla es la viva imagen.

El nuevo régimen militar controla la mayor parte de Turquía. Amenaza muchos aspectos de la vida anterior. Los velos y los feces están prohibidos y los símbolos del antiguo régimen se han derruido. La reacción de la gente varía entre el fanatismo y la filosofía moderada. Esta vieja ciudad ha visto a muchos amos e imperios desde que los antiguos griegos la fundaron como Bizancio. Así, el Imperio otomano solo es el último imperio que se ha hundido. Su presencia actual es ficticia. El último sultán, Mehmed VI, huyó en 1922.



~ La influencia funesta ~

La influencia funesta se intensifica ahora que el Simulacro está completo. Ahora, los investigadores deberían realizar de forma rutinaria una tirada característica al día para actuar con normalidad. Los Guardianes pueden cambiar la tirada según la parte que posee cada uno. Estas son algunas sugerencias:

- ⑨ **Cabeza:** Tirada de **INT** o paralizado por dolores de cabeza, no puede pensar con claridad.
- ⑨ **Torso:** Tirada de **CON** o náuseas.
- ⑨ **Brazo izquierdo:** Tirada de **DES** o temblores.
- ⑨ **Brazo derecho:** Tirada de **FUE** o debilidad e imposibilidad de llevar objetos pesados.
- ⑨ **Pierna izquierda:** Tirada de **CON** o cojera. Pérdida de 2 puntos de movimiento.
- ⑨ **Pierna derecha:** Tirada de **DES** o dolores punzantes que afectan al equilibrio.

Cuando los hombretones avanzan apresurados, pasan tan cerca de los investigadores que nuestros héroes podrían confundir sus movimientos con un intento de atacar. Si un solo investigador posee todas las piezas, está maldito y debe realizar el Ritual de purificación en las siguientes 100 horas o fallecerá. Para saber más sobre ello, revisar el capítulo **Tren azul, noche negra**.

~ ¿Qué pasa si el Simulacro no está en Constantinopla?

Puede que los investigadores astutos hayan escondido alguna o todas las partes del Simulacro de Sedefkar en otra ciudad. Se ofrecieron algunos consejos en el capítulo «La reconquista», en la sección **Planes de contingencia para el Simulacro**.

Si Selim capture a los investigadores, pero el Simulacro completo no está en Constantinopla, cambia de planes.

Los investigadores, que se vuelven locos por el Pellejo pútrido, revelarán la ubicación de todas las piezas, estén donde estén. Selim envía a sus Hermanos aquí y en otras ciudades para recuperar la estatua, lo cual les puede llevar días o semanas.

Hasta que consigue la valiosa estatua, los mantiene como rehenes por si necesita interrogarlos más a fondo. En lugar de ofrecérselos a las fauces de la bestia de piel, los transportan a todos de vuelta a Estambul y los encarcelan en la prisión del minarete de la Mezquita Velada, para que se pudran allí el resto de sus vidas. El profesor Smith está encerrado en una torre diferente y no se encuentran con él.

Si algunos investigadores han escapado, tal vez puedan organizar un rescate. Si los han capturado a todos, después de un tiempo, el gitano Aktar los saca del minarete. Se acerca silenciosamente a su celda durante la ceremonia de Selim para ponerse el Simulacro completo. Aktar les cuenta su historia a susurros y bajan juntos a interrumpir el ritual, como se describe en la sección **La mezquita, a la izquierda**.



~ Tabla de efectos del deterioro ~

1D20	Efecto
1	Sudor abundante
2	Fuerte olor corporal
3	Piel agrietada*
4	Aparición de vello grueso y filamentoso*
5	Piel descascarillada*
6	Venas hinchadas que sobresalen de la piel*
7	Caída de mechones de pelo
8	Acné*
9	Aparición de pequeñas llagas y lesiones*
10	Expulsión de sangre en las llagas*
11	Expulsión de mucosidad en las llagas*
12	Brotes de hongos negros*
13	Expulsión de líquidos similares al vómito por los poros*
14	Estiramiento de la piel, que cuelga y se mueve*
15	Piel tensa que amenaza con separarse
16	Movimientos de algo extraño debajo de la piel*
17	Deslizamiento continuo de la piel*
18	Decoloración de la piel como si fuese tejido necrótico
19	Hinchazón de los ojos, que no pueden soportar la luz del sol
20	Tirar de nuevo y aplicar a dos partes del cuerpo

* Solo afecta a una parte del cuerpo, que se indica abajo.

~ Tabla de partes del cuerpo ~

1D20	Parte
01 – 03	Pierna derecha
04 – 06	Pierna izquierda
07 – 10	Abdomen
11 – 15	Pecho
16 – 17	Brazo derecho
18 – 19	Brazo izquierdo

~ ¿Y si los investigadores atrapan a Makryat antes de tiempo? ~



Este escenario es un juego de espionaje entre Mehmet Makryat y los investigadores. Ellos intentan descubrirle y él quiere matarlos en secreto. Ninguna de las partes puede actuar contra la otra por miedo a que les expulsen del tren.

Los jugadores observadores o inspirados podrían descubrir la identidad de Makryat antes de tiempo y seguirle la pista tan de cerca que no pueda actuar. En un momento a solas, podrían atacarle y matarle, lo que acabaría con el escenario antes de tiempo, cosa que está bien.

De hecho, es el objetivo de todo el escenario. Si le matan antes, hay que felicitarles, aunque implique que la bestia locomotora nunca aparezca y prive al Guardián de algunas escenas a elegir. No preserves su vida de forma artificial por mantener el escenario tal y como se ha escrito.

Aunque Makryat muera, el escenario no se acaba en absoluto. El resto de enemigos que los investigadores se han ganado por Europa continúan con sus asaltos al tren.

A elección del Guardián, el resto de hermanos con los que Makryat estaba en contacto podrían seguir a bordo del tren, pero es más conveniente para la historia que la eficacia de la secta muera con él.

~ Equipo de emergencia ~

El tren lleva el siguiente equipo de emergencia:

- Ⓐ Un kit de primeros auxilios en cada coche
- Ⓐ Un extintor en cada coche
- Ⓐ Hacha
- Ⓐ Sierras × 3
- Ⓐ Palancas × 3
- Ⓐ Palas × 2
- Ⓐ Mazo
- Ⓐ Taladro
- Ⓐ Cincel de madera
- Ⓐ Martillos × 2
- Ⓐ Sierra de metal
- Ⓐ Cuchilla
- Ⓐ Palas largas × 2
- Ⓐ Aceite para engrasar

Ecos del pasado histórico

Existen muchas posibilidades, aquí solo se indican unos pocos sucesos históricos que ocurrieron en el Orient Express y que podrían ser una base para más ecos en el Otro Lado:

- ⑨ El 31 de mayo de 1891, un gran grupo de bandidos turcos dirigido por Anastatos, un gigante carismático de espesa barba negra, descarriló el tren a unos 100 km de Constantinopla. Los bandidos robaron dinero y equipaje y se llevaron a 20 rehenes a los que planeaban retener para pedir un rescate. Cuando los bandidos salieron disparados con el botín, pasaron horas hasta que el mundo exterior se enteró de lo ocurrido y mucho más tiempo hasta que un tren de intervención pudo transportar a los pasajeros a su destino.
- ⑨ El 1929, el tren se quedó atrapado en una ventisca durante cinco días en Tcherkesskeuy (ahora llamado Çerkezköy), a unos 103 km de Estambul. Se cree que este acontecimiento inspiró *Asesinato en el Orient Express*, de Agatha Christie.
- ⑨ El fundador del movimiento Boy Scout, Robert Baden-Powell, viajaba en el tren bajo el pretexto de ser lepidópteroólogo (que estudia las polillas y las mariposas), dibujando insectos y recogiendo muestras. En realidad, Baden-Powell era un espía. Sus bocetos eran dibujos codificados de fortificaciones enemigas de la costa dálmatas de Yugoslavia.
- ⑨ En 1920, el presidente de Francia, Paul Deschanel, quedó avergonzado cuando le sacaron del tren en pijama y pantuflas. Se acercó al guardavía y le dijo: «Soy el presidente de Francia». A lo que este respondió, sin mover una ceja: «Y yo soy el emperador Napoleón».
- ⑨ El 11 de noviembre de 1918 el Orient Express se convirtió en el lugar de la rendición alemana durante la Gran Guerra. Un comandante aliado utilizó un vagón de Wagons-Lits como sala de conferencias móvil y subieron a los oficiales alemanes para firmar los documentos de rendición. Después, los franceses exhibieron el coche de tren en París con orgullo, hasta junio de 1940, cuando Adolf Hitler ordenó que se transportara el coche exactamente al mismo lugar donde se firmó la rendición 22 años antes, lo que le permitió dictar las condiciones de la rendición francesa. Unos cuatro años más tarde, cuando Hitler empezó a darse cuenta de la posibilidad de derrota, ordenó que se volara el vagón, para evitar que se convirtiera otra vez en trofeo de los aliados.

~ Usar el hechizo Crear portal ~

Los jugadores más astutos tal vez deduzcan que podrían salir del Otro Lado con el hechizo Crear portal del diario de Milton. Efectivamente, es una posibilidad y requiere que los personajes jugadores aprendan y realicen el hechizo. Si se dan todas estas condiciones, el Guardián debería intentar acelerar rápidamente el progreso de Milton. Cuando se da cuenta de que el diario está en manos ajenas, sabe que su tiempo está potencialmente limitado y saldrá a conseguir las partes del cuerpo que necesite para el Simulacro de Carne. Ahora que su lista de la compra con las potenciales víctimas está perdida, cualquiera es un objetivo viable.

Para aprenderse el hechizo Crear portal del diario de Milton, el personaje debe pasar 1D6 + 2 horas para entender las fórmulas geométricas y cósmicas y luego hacer una tirada Difícil de INT. Ten en cuenta que se puede forzar esta tirada si el personaje puede justificarlo, aunque si también falla se pierde una cantidad adecuada de puntos de Cordura.

~ Conversión rápida ~ del *Manual del Guardián* a ediciones anteriores

- ⑨ Divide todas las características de el *Manual del Guardián* entre 5. Así, la FUE 80 se convierte en FUE 16.
- ⑨ La dificultad Normal es la probabilidad normal o las características de la sexta edición ×5.
- ⑨ La dificultad Difícil es la mitad de las probabilidades normales o la característica de la sexta edición ×3.
- ⑨ La dificultad Extrema es un quinto de las probabilidades o la característica de la sexta edición ×1.
- ⑨ El Sigilo es una mezcla de Ocultarse y Discreción y se puede utilizar en vez de cualquiera de estas habilidades.
- ⑨ Las tiradas enfrentadas se pueden resolver utilizando la Tabla de resistencia.
- ⑨ Un dado de bonificación equivale a un +20%.
- ⑨ El dado de penalización equivale a un -20%.



~ Conversión de características, atributos y habilidades ~

CARACTERÍSTICAS

Características	Dividido entre 5
15	3
20	4
25	5
30	6
35	7
40	8
45	9
50	10
55	11
60	12
65	13
70	14
75	15
80	16
85	17
90	18
95	19
100	20

EDUCACIÓN

Manual del Guardián	6.ª edición
90	18
91	19
92	20
93	21
94	22
95	23
96	24
97	25
98	26
99	27+

BONIFICACIÓN AL DAÑO

Manual del Guardián	Edic. 5.ª y 6.ª
-1	-1D4
-2	-1D6

HABILIDADES

Manual del Guardián	Ediciones previas (5.ª y 6.ª)
Tasación	—
Encanto	—
Intimidar	—
Supervivencia	—
Arte/Artesanía (Fotografía)	Fotografía
Tirada de educación	Tirada de Conocimientos
Combatir (Pelea)	Puñetazo
Combatir (Pelea)	Presa
Combatir (Pelea)	Patada
Combatir (Pelea)	Cuchillo
Combatir (Pelea)	Artes marciales
Armas de fuego (fusil/escopeta)	Fusil
Armas de fuego (fusil/escopeta)	Escopeta
Tirada de Idea (rara)	Tirada de Idea
Naturaleza	Historia natural
Persuasión	Discusión
Persuasión	Regatear
Ciencia (Astronomía)	Astronomía
Ciencia (Biología)	Biología
Ciencia (Química)	Química
Ciencia (Geología)	Geología
Ciencia (Farmacología)	Farmacología
Ciencia (Física)	Física
Juego de manos	Ocultar
Juego de manos	Vaciar bolsillos
Sigilo	Ocultarse
Sigilo	Discreción

TIRADA DE CARACTERÍSTICA

Manual del Guardián	Ediciones anteriores
	Tirada de característica
Dificultad Normal	Característica ×5
Dificultad Difícil	Característica ×3
Dificultad Extrema	Característica ×1



~ Reglas recomendadas para el *Manual del Guardián* ~

Las dos reglas siguientes del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* se recomiendan para jugar a *Horror en el Orient Express*. Gastar puntos de Suerte permite a los jugadores tener cierto margen para afectar al resultado de las tiradas, pero estas oportunidades están limitadas por la cantidad de suerte que tengan disponible.

Las tiradas forzadas permiten a los jugadores volver a tirar cuando han fallado, pero con mayores consecuencias si vuelven a fallar una segunda vez. El *Manual del Guardián* contiene numerosos ejemplos de las posibles consecuencias de fallar tiradas, pero solo se muestra un resumen por razones de espacio.

GASTO DE PUNTOS DE SUERTE (REGLA OPCIONAL)

Cuando el jugador ha hecho una tirada de habilidad (al usar una habilidad o característica), se pueden utilizar puntos de Suerte para alterar el resultado. El jugador puede utilizar puntos de Suerte para alterar una tirada en relación 1 a 1. Los puntos que se gastan se restan de la puntuación de Suerte del jugador, que tendrá menos posibilidades de superar una tirada futura de Suerte.

Los puntos de Suerte no se gastan en tiradas de Suerte, tiradas de daño, de Cordura o tiradas para determinar la pérdida de Cordura. Un jugador puede utilizar cualquier cantidad de puntos de Suerte (hasta su puntuación actual de Suerte) en una tirada. Puede gastarlos solo para alterar una tirada propia.

Las tiradas con éxito crítico, pifias y el funcionamiento defectuoso de armas se aplican siempre, no se pueden comprar con puntos de Suerte.

Además, no se consiguen marcas de habilidad si se utilizan puntos de Suerte para alterar el resultado de los dados.

En el juego, la Suerte de un investigador disminuirá cuando la gasten y aumentará cuando la recuperen (ver más abajo).

Recuperación de puntos de suerte

Después de cada sesión de juego, cada jugador puede realizar una tirada de mejora para su Suerte. Se tira de la misma forma que la mejora de la habilidad. El jugador tira 1D100 y si el resultado supera su Suerte actual, le añaden 1D10 puntos. Si el resultado de la tirada es igual o menor que la Suerte del investigador en ese momento, no recupera ningún punto.

Nota: la puntuación de Suerte de un investigador variará durante el juego, pero no excederá 99 puntos. El valor inicial de Suerte no se vuelve a utilizar en el juego. No se restablece y el valor inicial se puede superar durante la partida.

FORZAR LA TIRADA

Forzar una tirada ofrece al jugador un segundo y último intento de conseguir un objetivo. Una tirada forzada solo se permite si está justificada, cosa que depende del jugador. Cuando un jugador pregunte: «¿Puedo forzar la tirada?». El Guardián siempre debe responder: «¿Qué acción vas a realizar para forzar la situación?». No depende del Guardián decir sí o no, sino que el jugador debe describir el esfuerzo extra o el tiempo que le ha llevado para justificar la tirada forzada. Si el jugador se queda bloqueado, otros jugadores o el Guardián pueden ofrecerle sugerencias.

Realizando una tirada forzada, el jugador está elevando la apuesta y dándole al Guardián permiso para aplicarle consecuencias nefastas si la tirada falla por segunda vez. Es importante aclarar que una tirada forzada no es simplemente volver a tirar. Siempre pasa tiempo entre las tiradas, puede que sean segundos u horas.

Solo se pueden forzar las tiradas de habilidad y característica, no las de Suerte, Cordura o combate, ni tiradas para determinar el daño o la pérdida de Cordura.

Predecir el fallo

Antes de hacer una tirada forzada, el Guardián puede predecir la consecuencia de fallar. Para ello, el Guardián dice: «Si fallas...», seguido de tantos detalles como desee. El Guardián debería destacar aspectos que serían evidentes para el investigador, pero quizás el jugador no haya considerado. Los asuntos de los que el investigador no sea consciente, se pueden dejar caer simplemente, si el Guardián quiere. Se anima a los jugadores a brindar sus propias sugerencias para las consecuencias.

Tirada forzada: Éxito

El objetivo del jugador se consigue, como en una primera tirada. No ocurre ninguna de las consecuencias de fallar.

Tirada forzada: Fracaso

Fallar una tirada forzada da rienda suelta al Guardián para escoger el resultado, incluyendo el daño, las tiradas de Cordura, la pérdida de equipamiento, el aislamiento del resto de investigadores, la captura y mucho más. El Guardián puede incluso añadir que el jugador consigue su objetivo, a pesar de fallar la tirada, pero a un cierto coste.

Cuando un jugador falla una tirada forzada, le está dando al Guardián licencia para dificultar la vida de los investigadores. Una de las consecuencias podría llevar la partida al horror y que los investigadores estén un paso más cerca de su maldición. Un jugador puede forzar una tirada y, si falla, el Guardián consigue volver a ponerle el horror en las narices.



~ Tabla de referencia rápida de mitad y quinta parte de un valor ~

Localiza el valor de la característica o habilidad bajo la columna Número Base, y consulta la fila para determinar la mitad (Difícil) y la quinta parte (Extrema) del mismo.

Número base	Mitad del valor (½)	Quinta parte del valor (1/5)	Número base	Mitad del valor (½)	Quinta parte del valor (1/5)
1	0		51	25	
2	1	0	52	26	10
3			53		
4	2		54		
5			55	27	
6			56		
7	3	1	57	28	11
8			58		
9	4		59	29	
10	5		60		
11			61	30	
12	6	2	62		12
13			63		
14	7		64	32	
15			65		
16	8		66		
17		3	67	33	13
18	9		68		
19			69	34	
20	10		70		
21			71	35	
22	11	4	72		
23			73	36	14
24	12		74		
25			75	37	
26	13		76		
27		5	77	38	15
28	14		78		
29			79	39	
30	15		80		
31			81	40	
32	16	6	82		
33			83	41	16
34	17		84		
35			85		
36	18		86		
37		7	87	43	17
38	19		88		
39			89	44	
40	20		90		
41			91	45	
42	21	8	92		
43			93	46	
44	22		94		
45			95	47	
46	23		96		
47			97	48	
48	24		98		
49			99	49	
50	25	10	100	50	20



Nuevos hechizos

ANIMAR CRIATURA DE CARNE

Coste: 1 punto de magia por animar 5 puntos de TAM; 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 minutos

Este hechizo se utiliza para dar vida a las pieles y carnes muertas, quitándoles los huesos y los órganos reconocibles y transformándolas en un pellejo grueso y carnoso que puede moverse para capturar o atacar.

Así, las criaturas que se crean pueden escoger entre atacar o capturar: ver la criatura de Beylab para conocer sus características específicas.

Una vez creadas, las criaturas de carne tienen descripciones y capacidades similares, aunque los puntos de Cordura y de magia necesarios para crearlas dependen del cadáver que se utiliza.

ANUDAR CARNE

Coste: 1D8 puntos de Cordura, 2D6 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El realizador enfrenta el POD de la víctima con el suyo propio. Si supera la tirada, una parte del cuerpo de la víctima (normalmente, el brazo o la pierna) se retuerce y dobla como si fuera una cuerda hasta que se anuda. El hechizo es increíblemente doloroso y requiere una tirada de CON para no desmayarse por la conmoción. Cuesta 1D8 puntos de vida y corresponde a una pérdida permanente de 5 DES, aunque no se rompen los huesos. El hechizo también se puede usar para anudar el brazo o la pierna de la víctima a un objeto inanimado como al poste de una valla, o a otra persona.

Si se sacrifican 5 POD el nudo es permanente y para corregirlo se requiere cirugía mayor. La pérdida de Cordura es 1/1D4 puntos por presenciar cómo se anuda y 1/1D6 para la víctima del hechizo.

CONTACTAR CON EL SER SIN PIEL

Coste: 2D10 puntos de magia, 1D10 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 hora

Para contactar con el Ser sin Piel debe haber un cadáver recién desollado. El Ser sin Piel se manifiesta en este cuerpo y, antes de que se licue y se evapore, responde a un máximo de tres preguntas. La pérdida de Cordura por presenciar esto es de 1/1D10 puntos, pero ver al Ser sin Piel cuesta 1D10/1D100 puntos adicionales.

CONTACTAR CON UN LLOIGOR

Coste: 3 puntos de magia, 3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 asaltos, seguido del sueño

Este hechizo permite al lanzador hablar con uno o más lloigor durante tanto tiempo como el lloigor quiera mantener el contacto. Tras realizar el hechizo, el brujo se reúne con los lloigor en sueños, donde tienen forma visible y le piden un sacrificio de 1D6 puntos de magia.

Este hechizo ha de realizarse inmediatamente antes de dormir y solo surte efecto a un radio de 100 km de un lloigor. Cuando se despierta, el lanzador recuerda todos los detalles del sueño.

CONTROLAR PIEL

Coste: 5 puntos de magia y 1D6 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo permite al realizador unir, doblar y alterar la piel de una zona general del cuerpo por ejecución. Estas zonas se corresponden con las partes del Simulacro de Sedefkar: cabeza, torso, brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha y pierna izquierda. El hechizo puede cambiar la apariencia de una o varias zonas lo suficiente para que el individuo sea irreconocible. El realizador ha de superar una tirada enfrentada de POD, a no ser que el objetivo esté de acuerdo.

Con 30 puntos de magia, se puede controlar todo el cuerpo. Normalmente, el hechizo afecta a la piel durante 15 minutos. Después, vuelve a su estado natural. Si se invierten 5 POD junto con los 5 puntos de magia, el hechizo permanece hasta que se deshaga con otro. Los Hermanos de la Piel lo utilizan como recompensa, castigo y herramienta. Es esencial para ellos.

CONTROLAR PIEL (CAPÍTULO 12)

Coste: 5 puntos de magia por cada parte del cuerpo.

Tiempo de ejecución: 30 minutos

Este hechizo permite al realizador unir, doblar y alterar la piel de una parte genérica del cuerpo (por ejecución). Puede realizar el hechizo sobre él mismo u otra persona, con una tirada enfrentada de POD con el objetivo, a no ser que este esté dispuesto.

El efecto dura aproximadamente una hora.

CONVERTIR EN PIEL

Coste: 1 punto de magia por 50 puntos de TAM, 5 POD

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Este hechizo convierte una superficie u objeto inanimados en piel y carne. Se realiza, sobre todo, como homenaje religioso para el Ser sin Piel. El realizador solo puede conseguir el TAM que se haya desollado previamente a las víctimas ofrecidas al Ser sin Piel y, de esa forma, se mide la devoción.

Esta desmesurada actividad crea una bestia de piel que vive una hora y se disuelve en la putrefacción.

La pérdida de Cordura por presenciarlo es 1D3/2D6+4 puntos. La descripción adicional de la creación aparece en el apartado Úskudar de este escenario.

CREAR PORTAL

Coste: 5 POD (viajar del Otro Lado a la Mezquita Velada), 2 puntos de magia para usarlo.

Tiempo de ejecución: 5 horas

Milton ha preparado un portal en la Mezquita Velada y solo necesita conectarlo desde el tren, proceso que le llevará una hora.

CREAR REPTADOR DE CARNE*

Coste: 1D10 puntos de Cordura; 5 POD; 3 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Se debe mutilar una masa de carne cruda con forma de estrella de un ser humano para crear un reptador de carne. Todos tienen la misma descripción.

El hechizo da poder a la carne para estar viva y buscar a una víctima designada mediante magia. El realizador debe conocer la apariencia del objetivo y saber su ubicación aproximada.

Cuando encuentran a la víctima, el reptador de carne le salta a la cara y se injerta automáticamente en la piel de alrededor de la nariz y la boca, obstruyendo las vías respiratorias de la víctima. Cuando ocurre esto, se aplican las normas habituales de asfixia. Una vez que la víctima muere, el reptador puede separarse y buscar una nueva presa hasta que hayan pasado tantos minutos como POD del ejecutante. En ese momento, el reptador de carne muere.

CREAR UNA BESTIA DE PIEL

Coste: 120 puntos de magia, 5 POD, 1D20 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 10 minutos

Por piedad y disciplina, este hechizo solo se puede realizar en ocasiones especiales. Crea una criatura de vida breve que absorbe a los objetivos vivos según se le ordene. Se sacrifican doce infantes para conseguirlo. El hechizo Fundir carne es necesario para ofrecer masa adicional y unificarla con el resto.

CREAR UN DEMONIO DE LA PIEL

Coste: 10 puntos de magia, 1D10 + 10 puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 2 horas

Para este hechizo es preciso desollar y desollar a un humano. Dos horas más tarde, la víctima se convierte en un demonio de la piel y su voluntad pertenece por completo al realizador del hechizo. Si se usa el Mims Sahis en lugar de un cuchillo normal, no se requieren puntos de magia.

DESTRANFERENCIA

Coste: 10 puntos de magia, 10 POD

Tiempo de ejecución: Un asalto

Se opone el POD del realizador contra el del objetivo. Si el realizador gana, el hechizo revierte cualquiera de Transferir parte corporal en el que el objetivo esté involucrado. Los órganos y miembros que ha tomado prestados aparecen en las manos del realizador, empapados y descompuestos. Despojada de órganos vitales, la víctima tarda poco en morir.

El hechizo no cuesta puntos de Cordura a no ser que tenga éxito, en cuyo caso las partes podridas aparecen en las manos del realizador. Esto cuesta 1D10 puntos de Cordura, a no ser que este tenga experiencia como médico o enfermero.

DOMINAR

Coste: 1 punto de magia.

Tiempo de ejecución: instantáneo.

Tirada enfrentada de POD contra el objetivo. Subyuga la voluntad del objetivo a la del realizador. Si funciona, el objetivo obedece las órdenes sin excepción hasta que concluye el siguiente asalto de combate. Solo un individuo por asalto y con un rango máximo de 9 metros. Puede que se rompa el hechizo si una orden contradice la naturaleza básica del objetivo (como ordenar a un humano que vuela).

Se puede volver a realizar tantas veces como al brujo le sea posible, lo que permite controlar al objetivo sin interrupciones. Los lanzamientos sucesivos son instantáneos.

ENVIAR SUEÑOS (VARIANTE)

Coste: puntos de magia variables.

Tiempo de ejecución: 1D10 minutos.

Tirada enfrentada de POD contra el objetivo. El realizador envía un sueño breve y específico al objetivo (una sola imagen o emoción como un presagio del horror). El realizador utiliza un recipiente de cobre lleno de hierbas y sangre del realizador a los que se prende fuego y que producen un humo verdoso. El objetivo ha de estar dormido y a un máximo de 32 km del realizador.

ESTIGMA DESOLLADOR

Coste: 5 puntos de magia para ejecutarlo por primera vez sobre una víctima y 1 punto de magia por cada uso adicional; 1D4 puntos de Cordura cuando se realiza por primera vez en una víctima.

Tiempo de ejecución: 1 asalto

El hechizo tiene un alcance de 30 metros y se necesita una línea de visión para el primer contacto. Después, el alcance sigue siendo el mismo, pero ya no es necesaria la línea de visión. El realizador canta vocábulos guturales para venerar al Ser sin Piel y apunta al objetivo con tres dedos extendidos. Así se consigue arrancar a la víctima una tira de carne de uno de los sitios de los estigmas: manos, pies, frente o costado. Cada tira cuesta 1D3 puntos de vida y reduce la APA en 1D3. No influye en las tiradas de POD. La armadura no ofrece ningún tipo de protección.

Nota: Este hechizo se considera especialmente blasfemo.

EXALTACIÓN DEL SER SIN PIEL

Coste: 20 puntos de magia, 1D10 + 10 puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 20 horas

Sedefkar ha utilizado este hechizo para traer el horror del Ser sin Piel a la ciudad de Constantinopla. Requiere sacrificar a tres humanos, todos desollados, y una serie de rituales atroces, cada uno de ellos realizados en la agonía de la muerte. Al realizarlo, se incita a cualquiera en un radio de 16 km a cometer actos de violencia que están dedicados al Ser sin Piel, aunque ellos no lo sepan. Las víctimas pueden resistir superando una tirada de Cordura.

FUNDIR CARNE

Coste: 1D4 puntos de Cordura, 1 punto de magia por cada 15 de TAM de la carne

Tiempo de ejecución: cinco minutos

Este hechizo calienta la carne muerta hasta su punto de fusión en un asalto de combate. Si se usa con carne viva, el coste es 5 POD por cada 15 puntos de TAM y hay que superar el POD de la víctima en una tirada enfrentada. Ver cómo se funde la carne en los huesos de un amigo cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

FUNDIR CARNE (CAPÍTULO 12)

Coste: (carne muerta) 1 punto de magia por 15 TAM de carne muerta; (carne viva) 5 puntos de magia por cada 15 TAM de carne viva.

Tiempo de ejecución: 5 asaltos

Este hechizo calienta la carne viva o muerta hasta su punto de fusión en un asalto de combate. La carne viva se derrite provocando una desfiguración horrorosa (1D4 puntos de daño por cada 15 TAM afectados). Si se apunta al rostro, la víctima puede quedarse ciega, perder el oído y posiblemente asfixiarse, a no ser que se creen conductos de ventilación rápidamente. Ver carne humana derritiendo los huesos cuesta 1/1D6 puntos de Cordura.

CLAMAR A UN AVATAR DEL SER SIN PIEL

Coste: 6 puntos de Cordura, 12 puntos de magia; 5 POD

Tiempo de ejecución: 680 segundos

Invocando el temible nombre número 680 de Nyarlathotep, quien realiza el hechizo hace que un objeto o ser vivo sea poseído por un avatar del Ser sin Piel durante un día o hasta que el ejecutante expulse al avatar o muera. Si se trata de un objeto inanimado, adquiere ciertas características vitales, incluyendo la voluntad propia. Si es un ser vivo, adquiere algunas características de la materia muerta, como la invulnerabilidad al dolor y a la conmoción.

Las características de 500 CON, 75 INT y 100 POD nunca cambian y el movimiento es siempre el doble de sus posibilidades antes de la posesión. Otras características y funciones pueden variar según lo que se haya poseído, incluida la pérdida de Cordura por verlo, que nunca es menor de 1/5 de puntos del TAM aparente del avatar. Ver el capítulo Tren azul, noche negra para su descripción como locomotora.

Cuando se le invoca, el avatar siempre adopta y magnifica las tendencias de aquello que posee, por lo que en la aventura da lugar a una locomotora más fuerte y veloz. Sin embargo, para conseguirlo, siempre encuentra la forma de provocar y promover la muerte y la destrucción, ya que el avatar es maligno por naturaleza y de él no puede salir nada bueno.

LLAMAR AL SER SIN PIEL

Coste: Hasta 100 sacrificios

Tiempo de ejecución: 1 día

Llamar al Ser sin Piel es una gran tarea a la que Selim solo recurre como máximo una vez por década. Se le deben ofrecer cuerpos recién desollados y cada cadáver añade 1 percentil de probabilidades de éxito, por lo que 35 sacrificios garantizan posibilidades del 35%. También se pueden invertir exactamente 100 puntos de magia. Si la tirada falla, el Ser sin Piel puede materializarse de todas formas para recoger los sacrificios y llevarse el mismo número de devotos (en el caso del ejemplo, 35 sectarios más). Si aparece el Ser sin Piel, todos los presentes pierden 1D10/1D100 puntos de Cordura.

MALDICIÓN DEL PELLEJO PÚTRIDO

Coste: 10 puntos de Cordura, 10 puntos de magia

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Este hechizo es una ilusión aterradora y, tras aplicarlo repetidamente, puede volver loco al objetivo. Para que surta efecto, el POD del realizador debe superar al POD de la víctima en una tirada enfrentada. La Maldición del pellejo pútrido consigue que la víctima sienta que está dentro de su piel, como si llevara una especie de armadura. Parece que la piel se pudre y se corrompe, cosa que la víctima siente por dentro y por fuera. Su apariencia externa se deteriora rápidamente, de forma que surgen rasgos y desgarros por los que se salen poco a poco los órganos internos. Después de esto, el objetivo siempre se desmaya durante unos instantes. Nada de lo ocurrido (a excepción del desmayo) es real, pero la pérdida de Cordura de la víctima es siempre 1D10 puntos. El efecto del ciclo completo del hechizo dura unos 20 minutos, pero realizarlo solo lleva unos segundos.

Si se experimenta por segunda vez o en ocasiones posteriores, el hechizo sigue siendo tan aterrador como la primera, aunque los detalles de la ilusión cambian.

Como se describe, el efecto ilusorio del hechizo solo lo percibe el objetivo. Por 5 puntos de magia extra, puede afectar a todos. Quienes lo observan, pierden 0/1D6 puntos de Cordura.

Por 20 puntos de magia y 25 POD, el realizador puede conseguir que las apariencias del hechizo ocurran de verdad. Después de veinte minutos agonizantes, la víctima muere.

El objetivo no tiene forma de saber qué versión del hechizo le han lanzado.

NUCLEAR LA MEMORIA

Coste: +1D6 puntos de magia

Tiempo de ejecución: instantáneo.

Tirada enfrentada de POD contra un objetivo. Bloquea la capacidad de los objetivos para recordar un suceso específico. El realizador debe poder ver el objetivo y el objetivo debe poder recibir las instrucciones del realizador.

OJO MALDITO

Coste: 6 puntos de magia y 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 30 minutos

Sedefkar ha utilizado este hechizo para traer el horror del Ser sin Piel a la ciudad de Constantinopla. Requiere sacrificar a tres humanos, todos desollados, y una serie de rituales atroces, cada uno de ellos realizados en la agonía de la muerte. Al realizarlo, se incita a cualquiera en un radio de 16 km a cometer actos de violencia que están dedicados al Ser sin Piel, aunque ellos no lo sepan. Las víctimas pueden resistir superando una tirada de Cordura.

PIEL DEL SEDEFKAR

Coste: 10 puntos de magia y 1D3 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 1 asalto

Ofrece al realizador una protección mágica equivalente a poseer el poder del Simulacro de Sedefkar. Durante 24 horas después de lanzar el hechizo, el sujeto queda protegido contra ataques cinéticos con 10 puntos de armadura mágica invisible.

Sin embargo, cada ataque reduce un punto la armadura. P. ej., después de dos balas, el hechizo solo aporta 8 puntos de carnaza.

PIEL DEL SER SIN PIEL

Coste: 5 puntos de magia, 1D6 puntos de Cordura.

Tiempo de ejecución: 2 asaltos

Este hechizo se puede usar para ver a través de la cuenca del ojo de la víctima. Primero hay que quitar el ojo con un ritual y arrancar un pequeño trozo de carne al realizador o a una víctima sacrificada para ponerlo en la cuenca vacía. Inmediatamente, la carne nueva se une a la vieja y, durante las siguientes 1D10 horas, el ojo crece. La víctima padece fuertes dolores de cabeza. Mientras se mantiene el hechizo, la persona que lo ejecuta puede ver a través del ojo de la víctima, hasta que, finalmente, el ojo explota y la mata. Quienes tocan el fluido del ojo deben consultar la barra lateral El ojo maldito. Un ritual de curación o limpieza pueden revertir el hechizo original y el agua puede aliviar el dolor ocular, pero no el efecto. Si el realizador muere, el ojo se descompone de inmediato, pero la víctima deja de sufrir los efectos del hechizo. No susceptible a tiradas de POD.

PIEL QUE CAMINA

Coste: 1D6+2 puntos de magia, 1D4 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 3 asaltos

Este hechizo consigue que se abra una tumba concreta y que la piel del cadáver que contiene se levante con forma humanoide y siga órdenes simples. Cuando se usa para atacar, la piel que camina trepa hasta la cara del objetivo e intenta ahogarlo. Utiliza las reglas de daño de asfixia para interpretarlo.

Teóricamente, todas las pieles humanas tienen FUE 60, pero puede que los Guardianes quieran elevar o reducir la de esta figura de acuerdo con lo reciente o antiguo que sea el cuerpo, si estaba o no embalsamado y la humedad o sequedad de la tumba. Para quitarse de encima a la piel que le ahoga, el objetivo debe superar una tirada enfrentada de FUE contra la piel que camina. Si lo consigue, se lleva 1D3 puntos de daño en el rostro. A elección del Guardián o, si se falla una tirada de Suerte, quitársela cuesta también 5 APA.

Todas las características físicas son de 60, con POD 5. La pérdida de Cordura por ver a las pieles que caminan es de 0/1D6 puntos.

PREPARAR CADÁVER

Coste: 1D6 puntos de magia, 1D8 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 15 minutos

Este hechizo deshuesa un cadáver limpiamente, eliminando todo el hueso y el cartílago, lo que permite almacenar la carne. Puesto que solo se puede realizar en entes sin POD, no se consigue nada contra los vivos o los muertos vivientes como vampiros o zombis.

PROTECCIÓN CORPORAL

Coste: variable, 1 punto de magia por 1D6 puntos de armadura.

Tiempo de ejecución: 5 asaltos.

Protección contra ataque físico. Cada punto de magia gastado le da al realizador 1D6 puntos de armadura contra ataques no mágicos.

Desaparece mientras bloquea el daño (por ejemplo, si un personaje tenía 12 puntos de Protección corporal como armadura y le producen 8 puntos de daño, la Protección corporal se reduce a 4 puntos, aunque él o ella no pierda puntos de vida). Dura 24 horas o hasta que se use toda la protección.

EL RITUAL DE PURIFICACIÓN

Coste: todos los puntos de magia excepto 1, 5 POD para que sea permanente.

Tiempo de ejecución: un minuto

Este sencillo ritual lo deben realizar cada cien horas aquellos que están corrompidos por el Simulacro de Sedefkar. El realizador debe sacrificar todos sus puntos de magia excepto uno y el Ritual de purificación frena la corrupción que provoca el Simulacro. Para revertir los efectos ya existentes, también hay que sacrificar 5 POD.

El ritual también elimina los posibles efectos del medallón de Ithaqua, encontrado en Trieste. Si el Guardián lo decide, puede que el ritual sirva de vez en cuando en futuros casos de posesión, enfermedades sobrenaturales, plagas, etc.

RITUAL DE PURIFICACIÓN (VARIANTE)

Coste: sacrifica todos los puntos de magia excepto uno.

Tiempo de ejecución: 3 horas.

Prepara al realizador para ponerse el Simulacro de Carne.

Nota: esta versión está corrompida y, aunque realizarla preparará adecuadamente al brujo para ponerse el Simulacro de Carne, también crea una brecha en el tiempo y el espacio, enviando al realizador y a quienes lo rodean al Otro Lado.

RITUAL DE RESTAURACIÓN (VARIANTE)

Coste: 5 POD.

Tiempo de ejecución: 1 minuto.

Hay que sacrificar el cuerpo físico del realizador, liberando su espíritu para que habite el Simulacro de Carne. Imbuye de poder y activa el Simulacro de Carne.

TRANSFERIR PARTE CORPORAL

Coste: 1D10 puntos de magia, 1D10 puntos de Cordura, 5 POD. Si la víctima ya está muerta, el coste es 10 POD

Tiempo de ejecución: 1 hora, más tantos minutos como puntos de magia se inviertan

Este hechizo permite al realizador transferir una parte corporal entre dos cuerpos. No es un requisito que los órganos o las extremidades se intercambien. Si uno de los sujetos no está de acuerdo, el realizador ha de superar una tirada enfrentada de POD.

Los Hermanos escogen víctimas específicas con partes valiosas en su anatomía. P. ej., las piernas de un atleta, los puños de un boxeador, los pulmones de un buceador, las manos de un pianista, etc. No es necesario detallar las muchas variaciones incluidas en este hechizo.

Para preparar y efectuar el hechizo se tarda alrededor de una hora, incluyendo el toque mágico. Dado que el proceso suele ser torpe, el realizador suele lanzar el hechizo a un segundo Hermano, que ayuda a realizar el verdadero trasplante. Los más complicados pueden suponer un coste mayor: se necesitan 100 puntos de magia para trasplantar una cabeza, por ejemplo.

Para devolver una parte del cuerpo original se requiere un hechizo similar, Destransferencia. El príncipe Rompecabezas, que aparece en el capítulo A través de Europa, lo conoce, igual que Selim.