

La llamada de
CTHULHU™

Horror en el **ORIENT EXPRESS**



Mapas 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 Gillan

Ilustración de portada: Antonio Maínez Venegas

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

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

Planos del coche de tren (1991): Gustaf Bjorksten

Planos del coche de tren (2013): Marco Morte

Simulacro de Sedefkar (2013): Patricio Contreras-Toro

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

Documentación fotográfica: Pegasus Spiele, Meghan McLean

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

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

Dirección artística (2013): Meghan McLean

Diseño interior y diseño gráfico: Meghan McLean

Diseño de la Guía del viajero: Nick Nacario

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

Diseño de cubierta y metomentodo en jefe: Charlie Krank

Ayudante de producción (1991): Petra Pino

Ayudante de investigación: Darren Watson

Versión española por Edge Studio

Traducción: Hugo González Martínez y Marta Laveda Box

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

Localización y diseño adicional: Javier Pérez Calvo y Paco Dana

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

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

Responsable editorial: Croc

Coordinador de estudio: Stéphane Bogard

Jefe de estudio: Michael Croitoriu

EDGE



Créditos adicionales

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

Fotografías de aeroplanos: – *Farman-Goliath_ arrivee_1922: Archives de la Ville de Lausanne, fonds privé P 137 (Aéro-club de Suisse – section vaudoise), carton 123.*

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

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

Revisión (2013): Cameron Swartzell.

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

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

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

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

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

Aclaración a los créditos

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

© 2025 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, Francia. Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile • Avenida Ricardo Lyon 222, Oficina 601 • Providencia (Santiago) – Chile • www.asmodee.cl. 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).

Agradecimientos de Chaosium

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

¿QUÉ INCLUYE ESTA EDICIÓN?

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

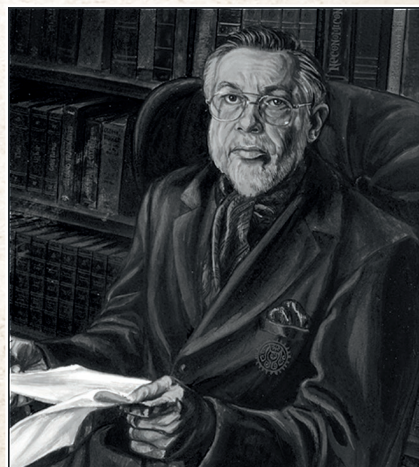
de principios del siglo XX, pasando por toda la gran variedad de esquifes que surcan esa bahía. La colección también incluye retratos de estudio e imágenes de los espectadores y seguidores de regatas.

La foto del Alfa Romeo es de dominio público y fue extraída de www.netcarshow.com/alfa_romeo/1922-rl/800x600/wallpaper_01.htm.

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 góndola9

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 oscuro40

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 frío72

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 torres100

El regalo.....	100
La búsqueda.....	103
Un final.....	108

Pan o piedra112

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 bosque170

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 suspiro226

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 negra262

Subir al tren	266
Acciones de los investigadores	273
El tren de los horrores	274
Dramatis personae.....	284

Se alza la niebla286

Llegada a Londres	286
Sucesos extraños en Islington.....	287
Dramatis personae.....	294

El Simulacro desatado296

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 conversión330

Conversión de <i>La llamada de Cthulhu</i>	330
Dramatis personae.....	330
Diferencias en las reglas	334

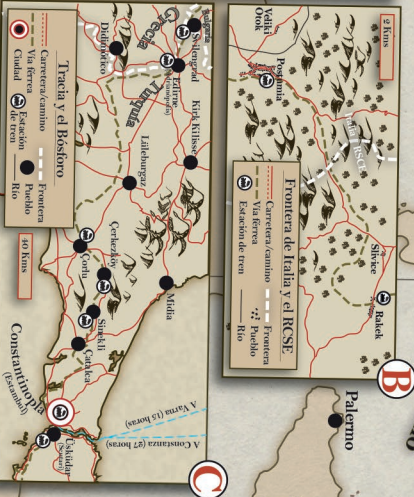
Ayudas de juego.....336

Índice.....348



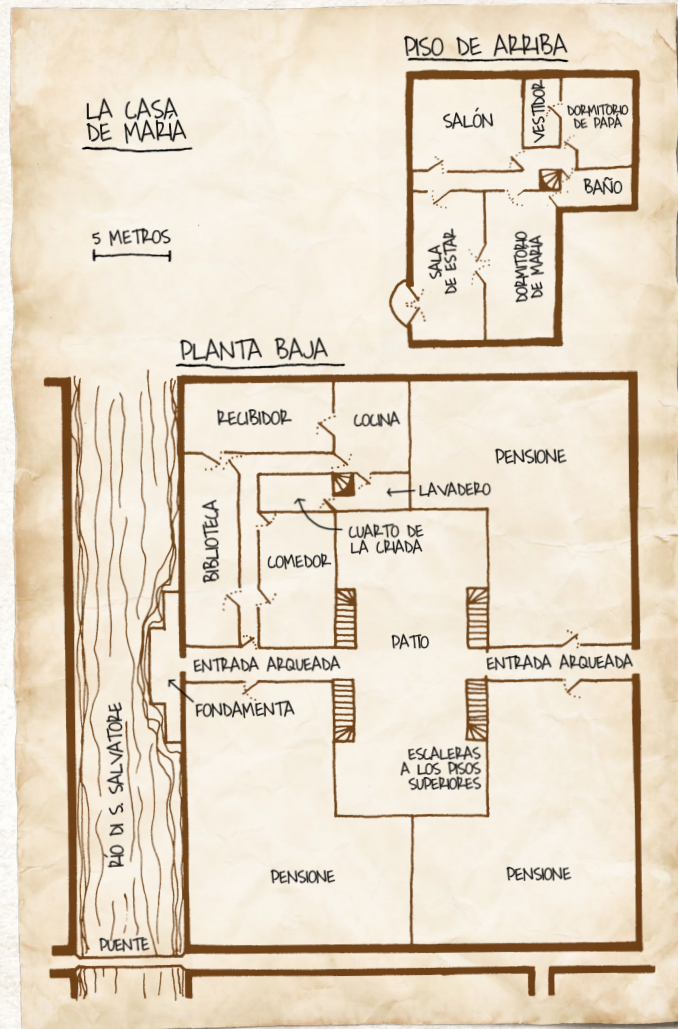
Rutas del Orient Express

- Ruta del Simplon-Orient Express
- Arberg Orient Express
- Orient Express
- Orient Orient Express
- Servicio de enlace, década de 1890
- Rutas secundarias
- Rutas marítimas por el Mar Negro
- Frontera
- Túnel
- Capital
- Ciudad importante en la campaña
- Pueblo
- Pueblo importante en la campaña
- Lugar de interés





MAPAS Y PLANOS PARA EL GUARDIÁN





PALAZZO REZZONIANI

PLANTA
BAJA

(EL PALACIO TIENE
OTROS DOS PISOS
SUPERIORES)

PUERTA DE ENTRADA
PARA LOS INVESTIGADORES
Y EL VIGILANTE

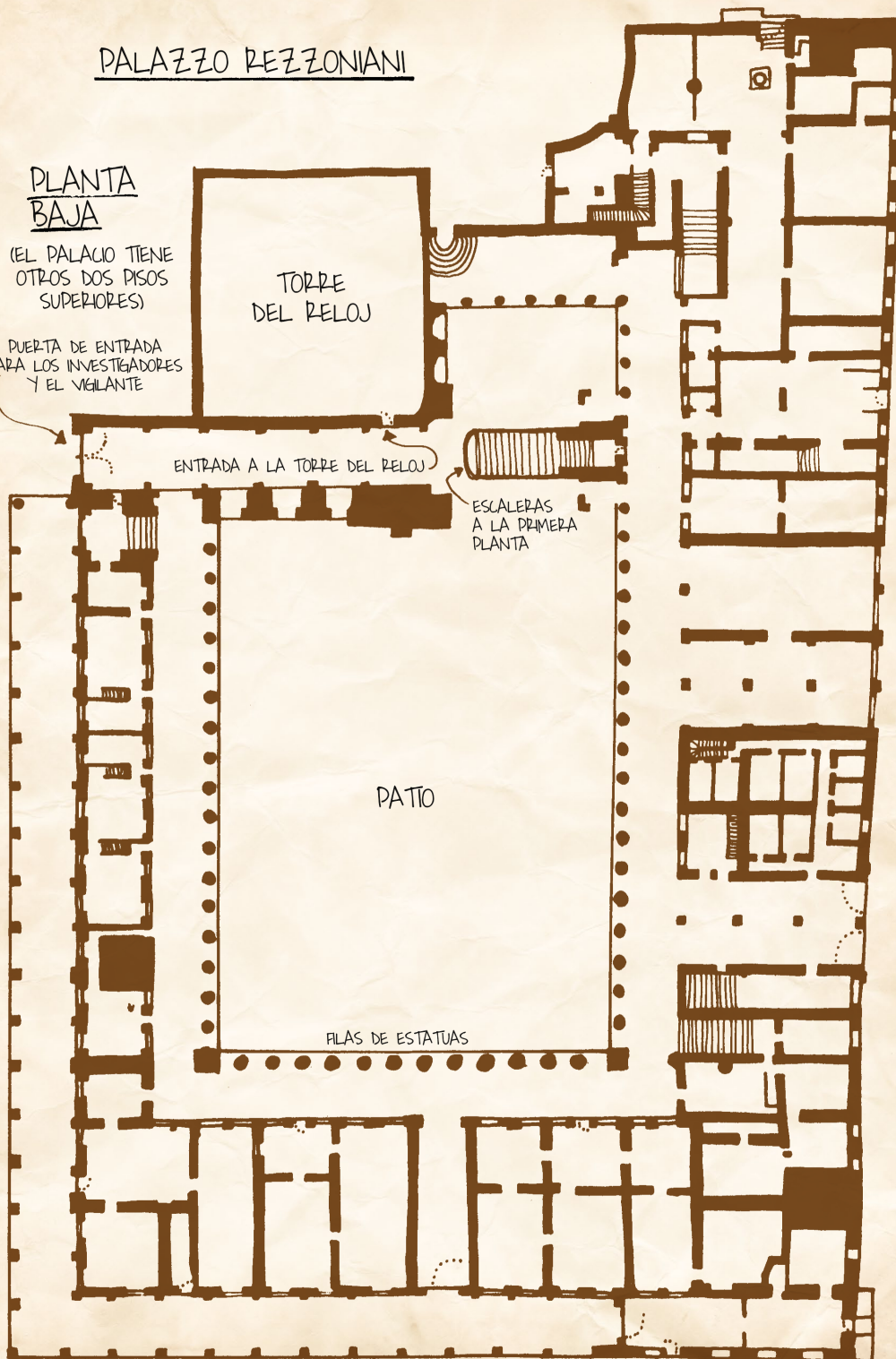
TORRE
DEL RELOJ

ENTRADA A LA TORRE DEL RELOJ

ESCALERAS
A LA PRIMERA
PLANTA

PATIO

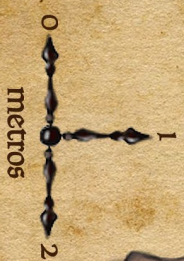
FILAS DE ESTATUAS



Torre del reloj

QUINTA PLANTA

- 1 ENGRANAJES
- 2 TRAMPILLA
- 3 MAQUINARIA
- 4 PUEBLERINA
- 5 PUEBLERINO
- 6 SOLDADO
- 7 ASESINO
- 8 LEÓN
- 9 TURCO
- 10 ÁNGEL
- 11 LA MUERTE
- 12 PUERTAS

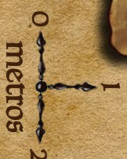


PLANTA BAJA



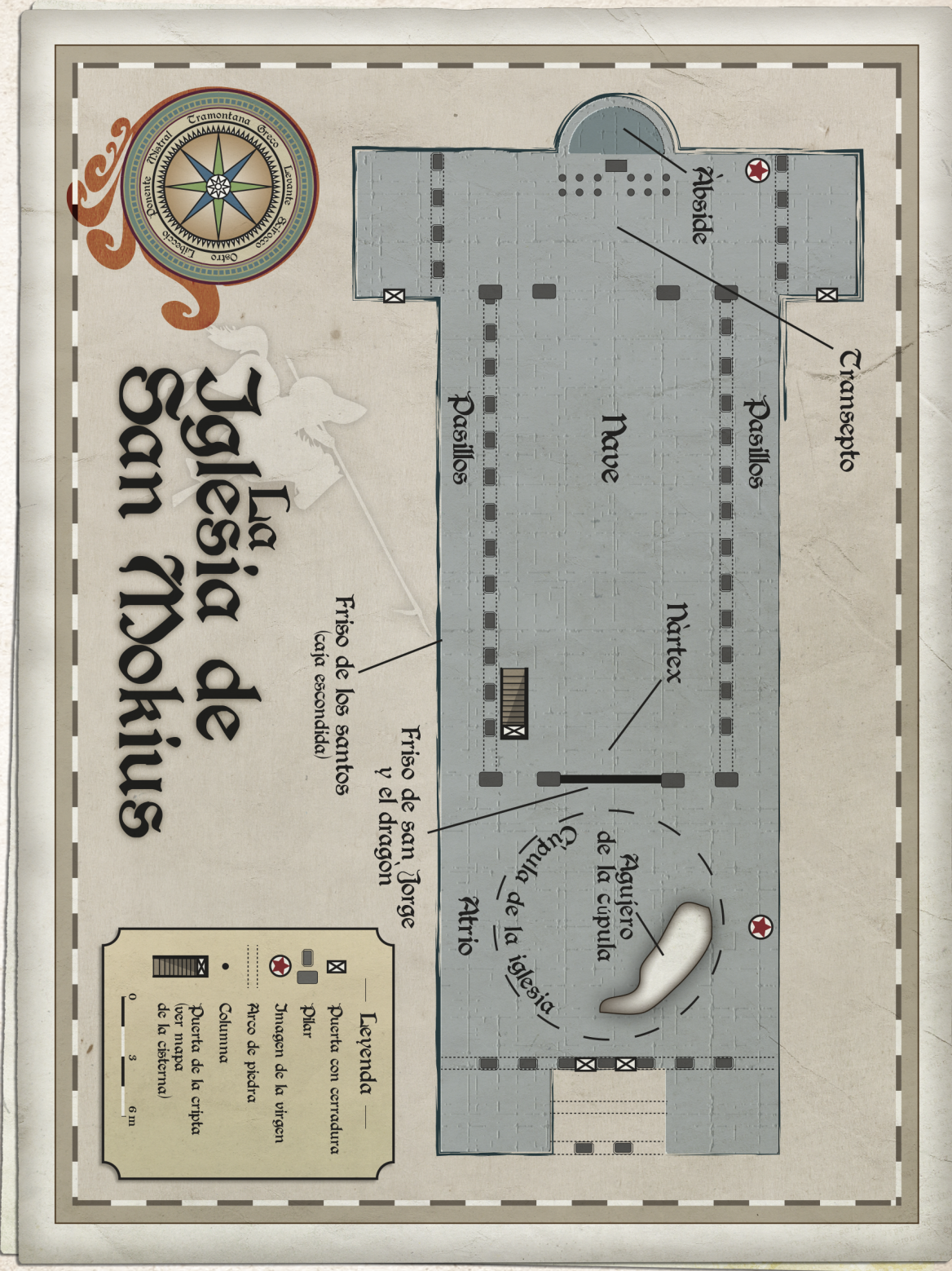
PLANTAS 1A, 2A,

3A Y 4A



MAPAS Y PLANOS PARA EL GUARDIÁN





La Cisterna de Mokiús

y el mal que habita en ella





— Leyenda —

- ① Museo di Storia e d'Arte
- ② Hotel Savoia
Excelsior Palace
- ③ Hotel de la Ville
- ④ Piazza dell'Unità d'Italia
- ⑤ Cattedrale san Giusto
- ⑥ Castello di san Giusto
- ⑦ Municipio
- ⑧ Piazza d'Armi
- ⑨ Hotel Centrale
- ⑩ Ospitale Civile
- ⑪ La villa de Baco
- ⑫ Casucha de Grossinger
- ⑬ Casa de Montanelli
- ⑭ Pensione Saleh
- ⑮ Villa Murat
- ⑯ Casa de Termona
-  Estación de tren

0 800 m





MAPAS Y PLANOS PARA EL GUARDIÁN



Legenda

- ① El grifo y la serpiente
- ② El pez de plata
- ③ La sombra amenazante
- ④ El hombre que gatea
- ⑤ La gárgola burlona
- ⑥ El mensaje en la escarcha
- ⑦ La fruta morada
- ⑧ La multitud de niños
- ⑨ Guerra de ranas y ratones
- ⑩ La llorona
- ⑪ El anillo de plata
- ⑫ La madonna

- « » Puentes
- Muralla
- ★ Páginas de diario

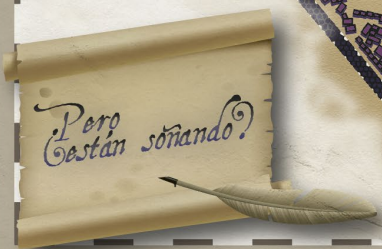
Vigilia

Escala

Sueño

Pesadilla

Durmiendo







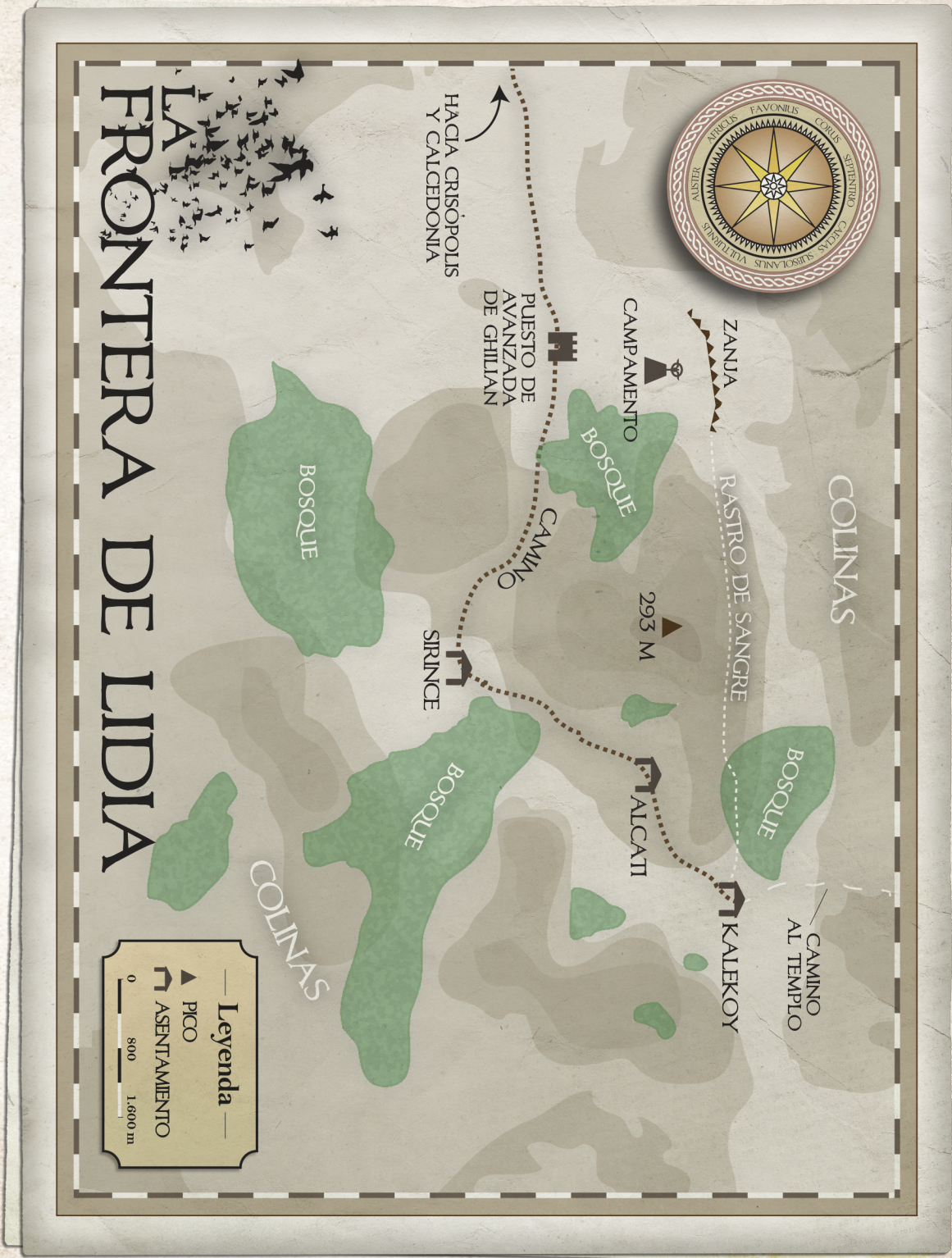


Laboratorio del Dr. Belenzada



MAPAS Y PLANOS PARA EL GUARDIÁN







MAPAS Y PLANOS PARA EL GUARDIÁN





MAPAS Y PLANOS
PARA EL GUARDIÁN





Las Cuevas de Iskar

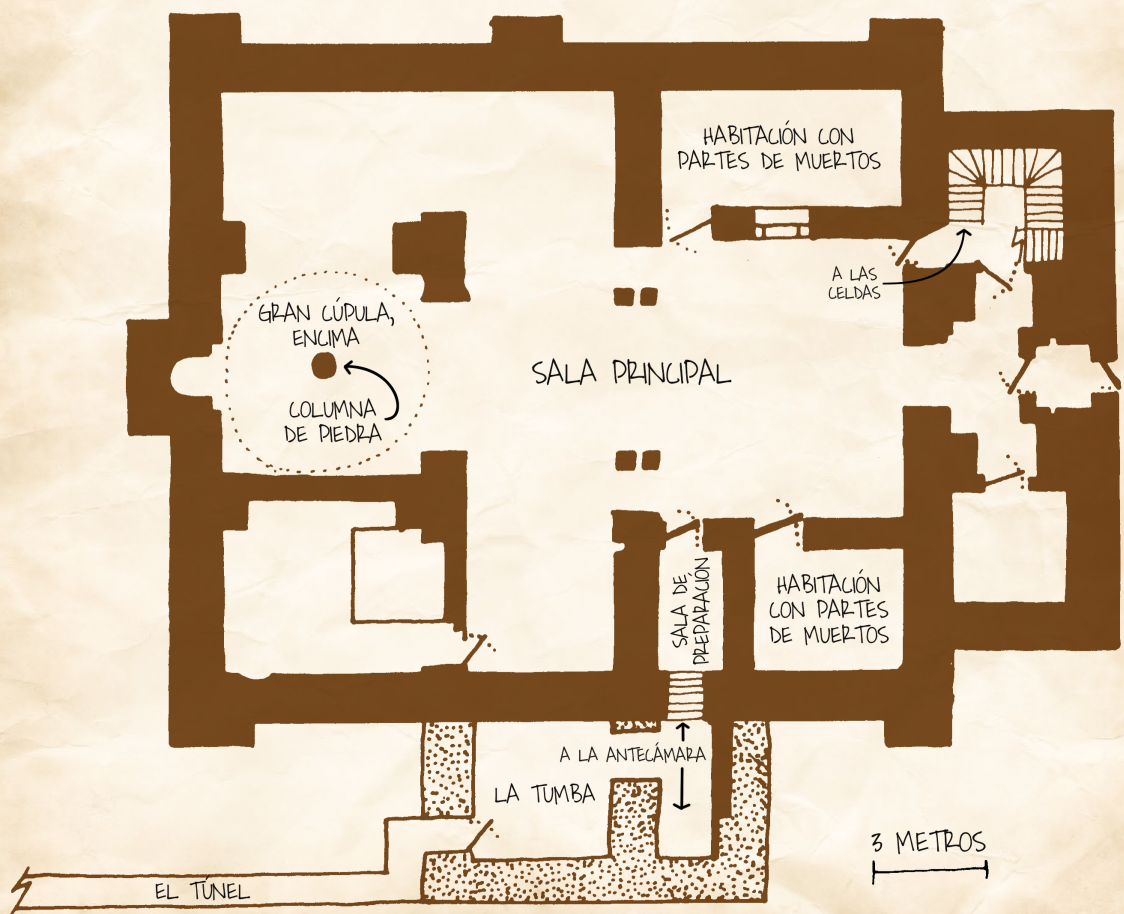
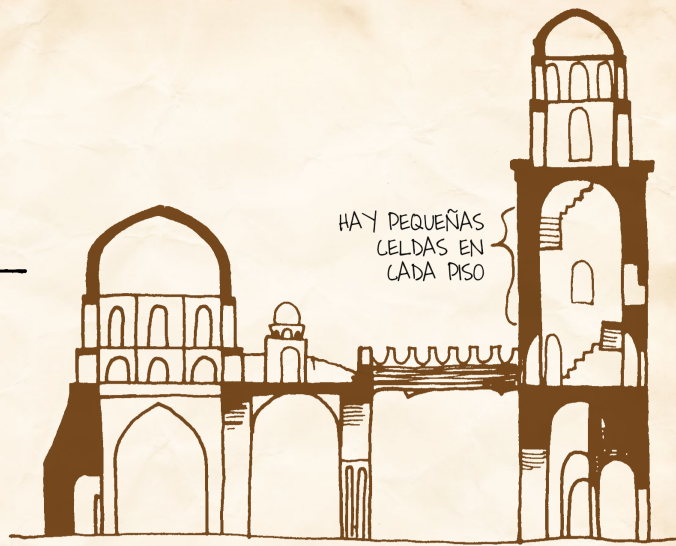
MAPAS Y PLANOS PARA EL GUARDIÁN



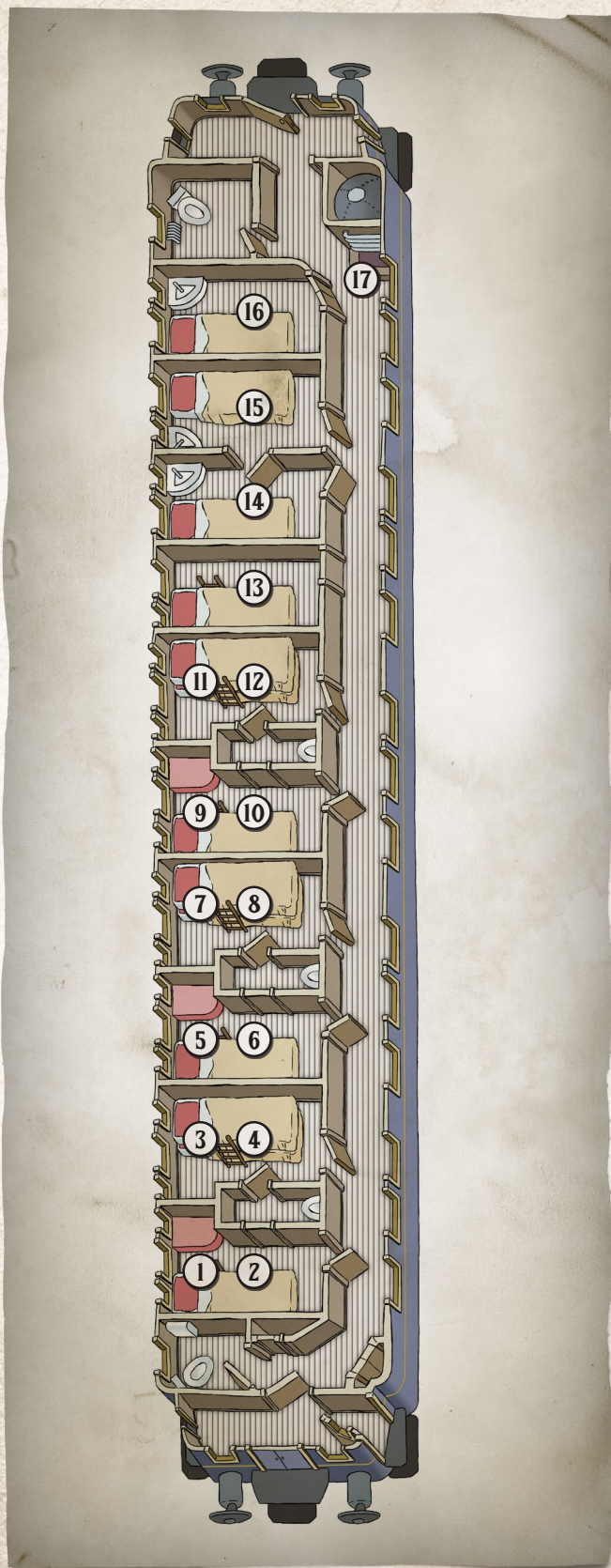
MAPAS Y PLANOS
PARA EL GUARDIÁN

LA MEZQUITA VELADA
(LA MEZQUITA ROJA)

HAY PEQUEÑAS
CELDAS EN
CADA PISO



**MAPAS Y PLANOS
PARA EL GUARDIÁN**



1. Luigi Martinelli

3. Jack Gatling

5. Sir Robert Harrow, Bart

7. Elena Costanza

9 y 10. El conde y la condesa

11. Kurt Groenig

12. Rama Ho-Tet

14. Lord Margrave

15. Doña Margarita del Garda

16. Danton Szorbic

PLANTA BAJA



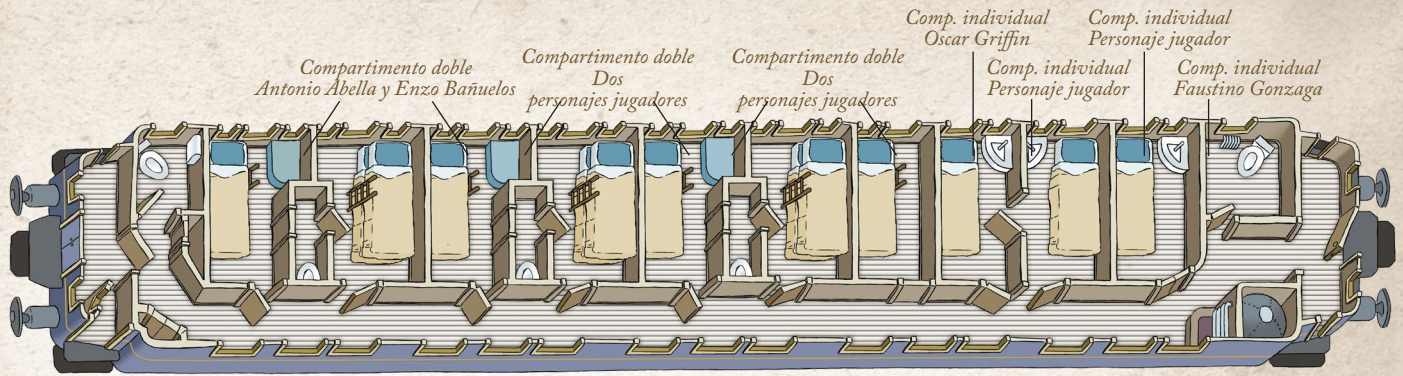
0 1 2 3 4 5 metros

PRIMERA PLANTA

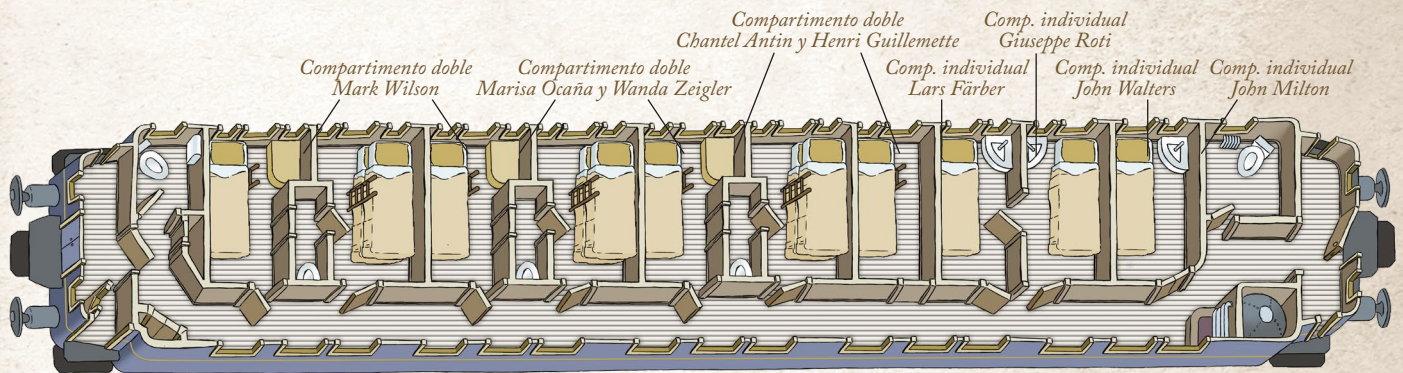




MAPAS Y PLANOS PARA EL GUARDIÁN



Coche cama F



Coche cama G

MAPAS Y PLANOS
PARA EL GUARDIÁN

