

La llamada de
CTHULHU™

Horror en el **ORIENT EXPRESS**



Ayudas de juego para los investigadores

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

Agradecimientos de Chaosium

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

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

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

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

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

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

Alex Pearson nos proporcionó una plantilla para la extraordinaria réplica de los billetes del Orient Express que 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

RESUMEN DEL INFORME OFICIAL
DEL CAPITÁN DUBOIS

16 DE NOVIEMBRE DE 1797

Señor, dados los disturbios de los últimos tres días, debo informarle de que el 13 de noviembre una muchedumbre de venecianos rebeldes se reunió en la puerta del cuartel de San Marcos. Me ignoraron cuando les pedí que se dispersaran, alegando que querían que les entregara a uno de mis soldados, Jean Boucher. Afirmaban que había utilizado malas artes para provocar la grave plaga que aflige a Venecia.

Parecían estar muy seguros de esta superstición carente de sentido. Desobedeciendo mi orden directa de marcharse, intentaron atacar el cuartel y atrapar a Boucher. Ordené a los hombres bajo mi mando que disparasen. La primera descarga pasó por encima de las cabezas de la muchedumbre y no fue necesaria una segunda, la multitud se dispersó. Fue entonces cuando instauré un toque de queda en el distrito.

Hablé con Boucher y me di cuenta de que era un alma dócil no muy inteligente y con poca iniciativa, puesto que el único botín que ha conseguido obtener en nuestra gloriosa marcha por Europa es una extraña pierna de porcelana. Boucher parece considerarla un premio, aunque dudo que cualquier otro de mis hombres esté de acuerdo.

Al día siguiente, me visitó una delegación de importantes venecianos del distrito, que también solicitaban que Boucher fuese juzgado por brujería. Los encarcelé por encabezar la muchedumbre. Ahí acaba el asunto, ya no habrá más disturbios en el distrito bajo mi mando.

El 15 de noviembre ocurrió aquello de lo que le hablé en privado. Trato este tema detalladamente en documentos personales, ya que no encaja en la temática de un informe oficial.

Hay una anotación de su superior, el comandante Hautemont, en la que alaba su rápida solución para dispersar a la multitud sin derramamiento de sangre.

DIARIO DEL CAPITÁN DUBOIS

15 DE NOVIEMBRE DE 1797

Anoche, el 14 de noviembre, volví a casa bastante satisfecho con mi trabajo para dispersar la revuelta. Como dijo Voltaire: «Una única cosa le he pedido a Dios, una nimiedad: "Oh, Señor haz ridículos a mis enemigos". Y Dios me la concedió».

Resultaba muy satisfactorio ver la cara de esos imbéciles venecianos al entrar en la cárcel. Espero que la visita les enseñe a diferenciar entre razón y superstición. En casa, descubrí que mi Cherie era víctima de la plaga. La pobre niña es tan valiente como uno de mis soldados, pero, durante la noche, la pierna se le paralizó y se torció. Solo tiene dos años, no debería sufrir. Volví a prisión e interrogué a los líderes de la delegación, que me dijeron que hablara con Boucher, de modo que volví a interrogarle anoche. También analicé detenidamente esa extraña prótesis que tanto aprecia. En cuanto la cogí, me empeñé a doler la pierna, y aun ahora me sigue doliendo. Es como si el mero hecho de ver esa pierna truncada de porcelana removiera el vestigio de algún recuerdo en mi mente agitada y me sintiera como si me hubiesen amputado la pierna.

Le quité la pierna a Boucher y traté de partirla, pero no se rompía. Intenté incinerarla, pero no se quemaba. No era porcelana, sino alguna extraña sustancia inflexible que ni siquiera el diamante podría rayar. Los cabrones de la delegación tenían razón. Se trata de algo maligno, pero sigo defendiendo a Boucher. Lo único que ha hecho es traerla hasta aquí.

No pienso admitir mi necesidad ante esos idiotas italianos. Al final, descubrí qué hacer. La idea era tan apropiada que estallé a carcajadas. Anoche enterré la maldita pierna en secreto en la basílica de San Marcos, debajo de las losas de la capilla de san Isidro.

Ha sido una alegría ver que esta mañana mi pequeña Cherie se había recuperado. Resplandece más que nunca. Hoy también he escuchado decir al equipo médico que la virulencia de la plaga está disminuyendo a ritmo constante, así que he ordenado que se libere a la delegación discretamente.

El idiota de Boucher me abordó esta mañana, pidiendo una compensación por su «premio», pero no pienso responder a su petición.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Venecia 3

Que Dios me perdone y me asista, lo cogí porque lo necesitaba, temblando y sabiendo que cometía un sacrilegio. ¡Que yo, un auténtico veneciano, profane nuestro lugar más sagrado! Pero está claro que ciertas necesidades prevalecen sobre otras. Estaba llorando y suplicando ayuda. Su estatua estaba rota y yo no tenía material para repararla por culpa de esta dichosa guerra en la que todo escasea. Al final me acordé de aquella vieja historia. ¿Qué otra cosa podía hacer? Su nieto murió en el monte Grappa, junto a mi querido Marco, y sus figuras son lo único que le reconforta. Que Dios me perdone y sepa que solo intento dar lo mejor de mí.

Ayuda de juego: Venecia 4
Los libros de cuentas de Marco Gremanci

17 de septiembre de 1917: La escasez de materiales resulta terrible y los pocos que hay se dedican por entero al esfuerzo bélico. ¿No queda un poquito de arcilla y cera para las niñas de Venecia?

Del 23 de noviembre al 23 de diciembre de 1917: No hay entradas. Doblado entre dos páginas se encuentra un telegrama amarillento con fecha del 22 de noviembre que anuncia la desaparición oficial de su nieto, Marco Gremanci, mientras luchaba en las laderas del monte Grappa.

29 de diciembre de 1917: Una terrible ventisca se propaga por Venecia con furia. Podemos dar las gracias a esas tormentas por haber puesto fin al avance de Austria y Alemania, al menos hasta primavera. Unos amigos me han contado que, durante la tormenta, un extraño rayo monstruoso cayó en el campanile del Palazzo Rezzoniani. Tengo que visitar a mis viejos amigos de la torre del reloj para comprobar que están sanos y salvos.

Del 30 de diciembre de 1917 al 14 de enero de 1918: No hay entradas.

15 de enero de 1918: Tengo una artritis que va a hacer que me estalle la pierna izquierda. Nunca había padecido esta enfermedad, pero estoy seguro de que se curará pronto porque lo he rezado a mi tocayo san Marcos.

15 de marzo de 1918: Acabo de enterarme de que ha muerto el señor Rezzoniani. El cuerpo del pobre hombre no se encontró hasta pasados unos días, era un ermitaño. Dios sabe que hice bien, espero haberle dado paz.

9 de abril de 1918: La siguiente entrada está escrita con otra caligrafía. «El abuelo Marco ha muerto hoy debido a su avanzada edad y al dolor y la tristeza que padecía. Que Dios lo tenga en su gloria».

El texto revela detalles cruciales sobre la trama, no ofrezcas este resumen a los jugadores si quieras que jueguen la aventura completa. De todas formas, se puede entregar al terminarla.

El Simulare del Diablo (latín)

Se trata de un pergamo ilustrado escrito en latín por un monje cisterciense anónimo, probablemente sobre el año 1260. Se basa en escritos de otros monjes que estuvieron en Constantinopla a partir de 1204. Este material se llevó a Venecia cuando los cruzados venecianos se marcharon de allí y en 1505 lo recogió en un solo volumen un artesano italiano, cuyo sello de impresión y fecha aún se conservan en la guarda. El volumen cuenta una historia completa relacionada con la cuarta cruzada y el saqueo de Constantinopla, repleta de digresiones con moraleja. El trabajo está acompañado de ilustraciones preciosas, que incluyen representaciones medievales de una cimitarra con una cabeza de serpiente en la empuñadura y una armadura que parece tener dos caras, una que mira hacia delante y otra que mira hacia atrás.

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 obscura 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.

Extracto de *El Simulare del Diablo* o Las verdaderas crónicas de los horrores de la cuarta cruzada (latín)

«Así, se puede comprobar que no era maldad humana lo que había en el corazón del saqueo de Constantinopla en 1204, sino una perversidad monstruosa. El excelente caballero que pronto se convertiría en emperador del Imperio latino, el conde Balduino, no se percató de esto y envió a sus mejores caballeros y sirvientes. Descubrieron un sucio complot para utilizar la maldad de Satán contra los cruzados y los griegos, que giraba en torno a un turco corrompido, Sedefkar, y sus instrumentos satánicos: una estatua fabricada con piel humana que permitía adoptar la apariencia de cualquier persona, llamada *Simulare del Diablo*, y un terrible cuchillo con una serpiente en el mango, capaz de infiijir serias heridas mientras el mal cautiva a su portador. El monje leproso Merovac, una criatura diabólica conocida en el este como Fenalik, robó la estatua. El turco fue asesinado y el conde envió el cuchillo a Zara con sus aliados de confianza, así que puede parecer que el bien había triunfado. Sin embargo, el turco había lanzado una maldición a los líderes europeos de la cruzada que surtió efecto unos años más tarde: capturaron al emperador Balduino, al que los búlgaros torturaron y asesinaron, al igual que hicieron con Bonifacio, el otro líder de la cruzada. El dogo de Venecia también murió poco después y su cuerpo permaneció en Constantinopla. Unos años más tarde, hasta el papa había muerto. Incluso el Imperio latino cayó ante los griegos en 1261».

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Trieste 1

= Johann Joachim Winckelmann =

Nacido el 9 de diciembre de 1717 en Stendal, Prusia. Murió el 8 de junio de 1768 en Trieste. Era hijo de un zapatero y el estudio del griego influyó mucho en sus años de formación, en particular la obra de Homero. Estudió teología en la universidad de Halle en 1738 y medicina en la universidad de Jena de 1741 a 1742.

Su interés en el arte griego puede datar de 1748, cuando trabajaba como bibliotecario para el conde von Bunau. Su primera obra sobre este tema, Reflexiones sobre la pintura y escultura griegas, se publicó en 1755 y se tradujo a varios idiomas.

Consiguió un puesto de bibliotecario en el Vaticano y dejó su Alemania natal para mudarse a Roma.

Winckelmann fue asesinado durante un viaje a su hogar en Stendal, tras iniciar inesperadamente el regreso a Roma desde Regensburg. Les escribió a sus amigos: <No soy quien me gustaría ser> y mencionó que la melancolía se había apoderado de él. El compañero de viaje de Winckelmann, un vendedor de arte llamado Cavaceppi, insistió en que deberían, al menos, ir a Viena, pero Winckelmann abandonó a su compañero y se dirigió a Trieste.

Allí conoció a un hombre llamado Francesco Arcangeli, un ladrón que trabajaba de cocinero y proxeneta. Arcangeli empezó por estrangular a Winckelmann y luego le apuñaló en un intento, al parecer, de robarle los medallones que llevaba. Arcangeli fue arrestado y, más tarde, ejecutado en la rueda, a la entrada del hotel donde se cometió el asesinato.

Antes de expirar, Winckelmann tuvo tiempo de hacer un testamento en el que legó la mayor parte de sus pertenencias a un camarero del Locanda Grande, el hotel donde se hospedaba. Los medallones acabaron finalmente en el Museo di Storia e d'Arte, mientras que todos sus documentos, incluido un diario personal, se vendieron en una subasta a Giovanni Termona, historiador local.

Se enterró a Winckelmann en el cementerio de la catedral de San Giusto. Luego esta parte se vendió y en su lugar se erigió el Giardino Lapidario. El cenotafio erigido en honor de Winckelmann en el jardín data de varios años más tarde de su muerte.

También es posible encontrar un cuadro de Winckelmann, una reproducción de una pintura al óleo de su amigo Anton Raphael Mengs realizada en 1771.

Ayuda de juego: Trieste 2

Resumen de hallazgos del consejo de guerra (en francés)

13 de septiembre de 1797

Preside el jefe del batallón Gaston Feusil

Al investigar las muertes del sargento André Legrand y el soldado Jules Héron, el consejo determinó los siguientes hechos:

El 9 de septiembre, el sargento André Legrand, el caporal Marcel Lasnière y los soldados Jules Héron y Louis Cochefer, de la unidad de Legrand, estaban bebiendo en una taberna, *Il capro ubriaco* (El chivo borracho), donde se encontraron con Marchetti. Los testigos presentes afirmaron que Legrand había bebido mucho. El caporal Lasnière y los dos soldados subieron al piso de arriba, donde el tabernero regenta un burdel. Al regresar, Legrand y Marchetti habían desaparecido. Poco más tarde, se encontró el cuerpo de Legrand en un callejón cercano.

Según los testigos, todo el mundo sabía que la unidad del sargento Legrand había conseguido un valioso tesoro en París. Este objeto estaba guardado en la bolsa que Legrand llevaba consigo en la taberna, pero que había desaparecido cuando se encontró el cadáver. Lasnière, Héron y Cochefer buscaron a Marchetti, en parte para vengar a su sargento, pero también para recuperar el tesoro de Legrand.

El 10 de septiembre, los tres hombres encontraron a Marchetti bebiendo en la taberna *Caverna dei rettili* (La caverna del reptil). Esperaron hasta que se fue para tenderle una emboscada, aturdirlo y arrastrarlo a un callejón sin salida donde trataron de sonsacarle el paradero de la bolsa.

Los testigos afirmaron que Marchetti, en un primer momento, aseguraba que no tenía la bolsa, pero, tras la paliza, confesó que la había entregado junto con su contenido a su líder.

Marchetti se negaba a revelar el nombre de esta persona y se llevó una paliza más fuerte. En algún punto de esta segunda golpiza fue cuando se le rompió la camisa.

A partir de este momento, los hechos no están claros. Los testigos afirman haber escuchado gritos, seguidos de fuertes golpes. Se convocó a las autoridades civiles y, tras investigar, encontraron a Lasnière y Cochefer mareados y sangrando, junto a dos cadáveres. Uno era el de Héron que, por las marcas del cuello, parecía haber muerto estrangulado. El otro cadáver estaba tan maltratado que no se le podía reconocer, pero podría ser el cuerpo de Marchetti. Lasnière declaró que el cuerpo era el de un «monstruo» que estranguló a Héron antes de que lo mataran. Afirmaba que los daños posteriores del cadáver los provocó Cochefer al golpearle con un leño de madera. En la escena del crimen había un leño empapado de sangre, pero Cochefer no ha podido testificar y los médicos que lo han examinado concluyen que es muy poco probable que vuelva a estar en sus cabales.

El veredicto de este consejo es que el ciudadano Marchetti asesinó a Legrand en un intento de robo. Héron fue asesinado por una o varias personas desconocidas. La muerte de Marchetti no se ha confirmado.

Ayuda de juego: Trieste 3
En dialecto griego antiguo

EL DIARIO DE WINCKELMANN

3 DE MAYO: LA TABLA DE (INDESCIFRABLE) ES CORRECTA, HE VIAJADO A RATISBONA, DONDE HE HABLADO CON LAS CRIATURAS. ME HAN OBLIGADO A LLEVAR UN AMULETO A OTRO ENCLAVE CERCANO A TERGESTE, EN AUSTRIA. ME HAN ADVERTIDO QUE NO ME ACERQUE SIN ÉL, O SERÁ MI FIN. LO NECESITAN PARA ALGÚN PLAN OSCURO Y ME TEMO QUE LES AYUDARÁ AL LIBERAR A SU AMO DE SU PRISIÓN CONGELADA DEL ÁRTICO.

15 DE MAYO: MALDIGO A ESAS BESTIAS Y A MÍ MISMO POR IR A BUSCARLAS. CADA NOCHE VUELVO A SOÑAR LO MISMO Y NO PUEDO ESTAR TRANQUILO. NO SÉ CÓMO CONTINUAR: EL ARTE AL QUE HABÍA DEDICADO MI VIDA ES UN DESCHEJO, Y MIS COMPAÑEROS NO SON SINO MÁSCARAS PINTADAS SOBRE CALAVERAS SONRIENTES. YO TAMBIÉN LLEVO MÁSCARA Y HABLO DE ARTE, PERO LA BELLEZA HA ABANDONADO EL MUNDO Y MIS PALABRAS NO SON MÁS QUE CENIZAS EN EL VIENTO.

1 DE JUNIO: HE LLEGADO A SALVO A TERGESTE. LOS SUEÑOS QUE ME HAN ATORMENTADO DESDE RATISBONA CONTINUAN. MI ÚNICA ESPERANZA ES QUE, TRAS HABER ENTREGADO EL AMULETO, SE ACABEN.

2 DE JUNIO: CONOCÍ A UN NATIVO, ARCANGELI, UN TIPO QUE PROMETE ALGO DE DIVISIÓN. Y LO QUE ES MÁS IMPORTANTE, A TRAVÉS DE CIERTOS SIGNOS Y PALABRAS ME DA A ENTENDER QUE CONOCE A ESAS ENTIDADES Y PUEDE GUÍARME A SU GUARIDA.

3 DE JUNIO: NO PUEDO CONFIAR EN ARCANGELI. ME PIDIÓ VER EL AMULETO COMO UNA PRUEBA DE MI DESIGNACIÓN COMO MENSAJERO, PERO ES ASTUTO Y SOSPECHO QUE PREFERIRÍA LLEVARLO ÉL MISMO. SE LO HE IMPEDIDO, PERO SIN SU AYUDA NO PUEDO DAR CON ELLOS.

5 DE JUNIO: DESPERADO, FLAQUEÉ E HICE EL RITUAL. HABLÉ CON LA CRIATURA QUE VINO Y ME ENTERÉ DE SU ORIGEN. LAS BESTIAS SABEN QUE ESTOY AQUÍ CON SU AMULETO Y ME DICEN QUE LO LLEVE A SU GUARIDA SI NO QUIERO DESATAR SU IRA. ME SIENTO DESFALLECER.

6 DE JUNIO: ME LAS ARREGLÉ PARA ESCAPAR DEL GRANJÍA DE ARCANGELI Y HE ESCONDIDO EL AMULETO. AHORA ESTOY SEGURO DE QUE PIENDE ROBARLO, LE DESCUBRÍ REBULCANDO EN MI HABITACIÓN. TENDRÉ QUE ESPERAR HASTA QUE DEJEN DE VIGILARME E IR SOLO A LAS CLEVAS DE ADELSBERG PARA ENTREGAR EL AMULETO. NO ME ATREVO A IR SIN ÉL.

7 DE JUNIO: ARCANGELI SIGUE MOLESTÁNDOME Y NO PUEDO COGER EL AMULETO SIN QUE SE DE CUENTA. HE DESCUBIERTO QUE ÉL Y OTROS ALDEANOS QUE SIRVEN A ESAS BESTIAS INTENTAN ROBAR CUALQUIER OBJETO OCULTISTA QUE PASA POR AQUÍ Y LOS UTILIZAN COMO OFRENDA PARA AGRADARLES. TENGO MIEDO DE QUE ENCUENTREN EL AMULETO, ME PRIVEN DE LA OPORTUNIDAD DE CUMPLIR MI DEBER Y ESTOS SUEÑOS NO CESEN JAMÁS.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Trieste 4
Fragmentos del diario de Helmut Grossinger en alemán

...se remonta al Tergeste romano, aunque Von Junzt sugiere que es posible que la secta haya sobrevivido desde épocas lejanas...

...parecen preferir vivir (¿morar?) en cuevas bajo la superficie. Las numerosas formaciones cavernosas cársticas de los alrededores (el nombre viene de «Grast», que es como se llama esta zona en esloveno), proporcionarian un ideal...

...de algún otro lugar (¿Nebulosa de Andrómeda? De Vermiis Mysteriis). Pueden manifestarse como...

...«pez humano»... visible a través de la piel... órganos internos que palpitán y brillan...

...Ghatanothoa. De todas formas, se cree que otros alaban al que camina con el viento, Itba...

...los escuché discutiendo sobre una tarea que los líderes habían encomendado a la secta hacia años, pero aún no se había cumplido. Algunos castigos sin especificar fueron...

...dedos de las manos y los pies, ojos, extremidades... inyectados en el cuerpo... se pueden mover a su antojo o según la voluntad de...

...ordenado que estuvieran alerta y procurasen que cualquier objeto que pudiese tener poderes mágicos se ofreciera al ser invisible...

Ayuda de juego: Trieste 5
Carta a Salleh en turco

Quinto día del Cuerpo Lunar,
en el año 1593 del Ser sin Piel

Salleh, hermano:

Hemos encontrado parte de ese Simulacro tan deseado por nuestro líder.

Nos hemos enterado de que los ejércitos del infiel llevaron un segmento a Trieste, donde vive un grupo de idiotas patéticos que alaban a una raza degenerada que habita en la zona. Sus seguidores suelen llevar a los líderes todos los objetos con poder que encuentran para apaciguar su ira por los fracasos pasados. La historia de este segmento deja de conocerse en Tergeste, así que es cierto que se lo ofrecieron a esas criaturas.

Debes viajar a Trieste con tantos hermanos como necesites. Vigila a estos sectarios y trata de descubrir dónde están sus templos, porque seguro que el segmento está escondido en uno de ellos.

Si alguien intenta trastocar nuestra gloriosa propósito, asegúrate de descubrir lo que saben antes de sacrificar de la forma más apropiada y correcta sus cuerpos profanos. ¡llabado sea el Ser sin Piel!

S. M.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Zagreb 1

Un pergamo iluminado, en tejido cicatricial sobre piel humana



Siempre estuvimos destinados a estar juntos. Te quise desde el momento en que te vi, tan hermoso y cruel, tan despiadado y perfecto. Yo, tu miserable sirviente, no merecía el honor de arrodillarme a tus pies. Sin embargo, acaricié tus extremidades de alabastro. Besé tus ojos brillantes. Te sentí más cerca que el cráneo y la piel.

Desde ese primer momento de éxtasis, supe que estábamos condenados a separarnos, que me utilizarías y me desecharías, como una serpiente que muda la piel.

Intenté escribir todo lo que fuiste porque pensé que así te recordaría. Pensé que podría extraer tu esencia como la piel de un desollado y tenerla siempre en mi corazón. Debería haber sabido que cualquier intento de describir tu belleza estaría condenado desde el principio. De todas formas, escribí durante un ataque de nostalgia y te dibujé en pergaminos de piel. Esperaba y soñaba que estuvieras siempre conmigo, pero ya no estás.

Todo lo que tengo es piel y palabras. Palabras vacías e inútiles que me torturan.

Ayuda de juego: Zagreb 2

Una carta bordada en una alfombra turca

Mi amor es ese amor puro de un devoto que adora al ídolo que nunca ha visto. Hasta que nos conozcamos, he de sufrir. Lo único que puedo hacer es buscarte, planear, organizar y anhelar el momento en el que te tenga en mis brazos. Mi corazón y mi cuerpo arden por ti. Mi vida es tuya, la tienes agarrada con esas manos blanquísimas. En prueba de mi amor, maté a un hombre por ti, por sorpresa. Creía que yo era su amigo, confiaba en mí y lo asesiné por la noche, pero una vez no fue suficiente. Volví a matarle por segunda vez, con los brazos llenos de sangre hasta el codo. Aun así, eras muy terco, así que volví a matarle. Y aquel hombre a quien maté para demostrar mi amor era yo.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Zagreb 3

Escrito con sangre seca dentro de una chaqueta estrecha

Soy codicioso. Tengo hambre. Tengo sed. Dedi. No puedo vivir sin ti. Estás bajo mi piel. Eres yo. Te tuve una vez. Era perfecto, mataba y disfrutaba y reía alegremente. Te perdí y me convertí en un salvaje. Loco de deseos por lo que he perdido. Quiero suicidarme, pero no puedo. Mi piel consumida resiste el empuje del cuchillo, mi corazón muerto no puede paralizarse de nuevo. Acabaré con todos esos patéticos pseudoamantes que se interponen entre nosotros. Cuando te atrape finalmente te voy a robar, a capturar, a consumir. Serás yo y seré perfecto y volveré a reír, matar y disfrutar de nuevo.

Ayuda de juego: Zagreb 5

Nota colocada junto a un retablo de animales disecados

Te quise una vez, pero ya no. La vida duele demasiado. Buscaba una forma de acabar con el dolor. Encontré un camino hacia los sueños y mi amor por ti murió, preferí la aguja. El soñador abrió el camino hacia otro mundo. Yo intenté venderte, intenté vender lo que no se puede comprar, vender ni localizar, pero me engañaron, me estafaron y se rieron de mí. Ahora estoy atrapado en los sueños que una vez persegui y que se han convertido en mi pesadilla.

Ayuda de juego: Zagreb 4

En una partitura con letra

Era un hombre débil, pero me atreví a poner la mirada en tu divinidad. Dije que te había cambiado por otro, pero mentía, incluso a mí mismo. Si te hubiera tenido, te habría acariciado, te habría retenido y nunca te habría dejado marchar. Era un hombre débil. No podía conseguirla con mi escasa fuerza. Sin embargo, ansiaba tenerte y pedí un deseo que se hizo realidad. Te vi en tu etapa dorada, tan perfecto y hermoso. Debería haber sabido que era demasiado insignificante para triunfar. Yo, que no valgo nada, un mero saco de carne y sangre chorreante que canta con pulmones robados. Pero me atreví a soñar.

Ah, lector de mis memorias, recuerda que fui un hombre débil.

Ayuda de juego: Zagreb 6

Tatuajes en un tapiz de piel humana

La vida aparta al débil con dientes y garras de león, pero yo tenía fuerza. Te vi desde lejos y supe que te deseaba y que solo te entregarias al alma más fuerte. Desgarré la carne de otros de sus huesos para reconstruirme. Avancé por los sueños para encontrar el camino hasta tu puerta.

Sé que cuando nos encontramos, te unirás a mí para siempre, porque no soy como el resto de idiotas que flaquean por tu amor. Yo soy fuerte.

Aun así, me evitas, apartas tu rostro de mí. Solo veo un hombro liso y blanco. Mordería la piel de ese hombro, me encantaría desgarrarlo y devorarlo.

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Zagreb 7

Una página arrancada de un diario que revolotea en el viento

Amaba tu forma cambiante, mi inquieto sueño dorado. Intenté tenerte para mí, pero fracasé y caí en el abismo. Ahora te burlas en este viento incesante que no me deja descansar. Disfrutas de mi destino, mi cruel dorado, pero te sigo adorando. No puedo rezar porque mis labios están sellados. No puedo hablar porque mi mandíbula está cerrada. Ah, refúgiame de los desalmados que farfullan en los restos congelados. Soy el que grita en tu ventana, el que murió en la ventisca.

Ayuda de juego: Zagreb 9

Palabras escritas con sangre suspendidas en el aire

Carne de mi carne, piel de mi piel,
Te amo con el amor que lo devora
todo: vidas, almas, mundos y hasta
el tiempo. Cuando vuelvas con tus
miles de años de odio, poder y
locura, aportarás un breve acorde
a la cacofonía que rodea al trono.

Ayuda de juego: Zagreb 8

Frases que giran en el viento frío

ERES NUESTRO.
NO NOS IMPORTAS,
SOLO QUEREMOS EL ORO.
LO ANSIAMOS Y LO AFERRAMOS
CON UN AULLIDO CONGELADO.
AHORA TE TENEMOS.
EL AGUA, GOTÁ A GOTÁ,
FORMA UNA PIEL DE CALCITA
QUE TE RECUBRE.
LOS MILENIOS TRANSCURREN
MIENTRAS ESPERAMOS
EN LA OSCURIDAD.
ESTALAGMITAS COMO CARAMBANOS
SE FORMAN SOBRE TI.
ERES UNO CON LA PIEDRA.
TU BELLEZA NO TE SIRVE
PARA NADA AQUÍ.

Ayuda de juego: Zagreb 10

Palabras grabadas en un espejo

TODOS LOS QUE DECÍS QUE ME QUERÉIS,
NO SABÉIS LO QUE ES EL AMOR. ESTÁIS
HAMBRIENTOS DE PODER Y ESE AMOR ES
EL REFLEJO DE VOSOTROS MISMOS QUE VEIS
EN MI. SOLO MI AMO ENTIENDE LO QUE ES
EL VERDADERO AMOR. ES UNA DEBILIDAD
DE LA QUE APROVECHARSE, UN PODER
QUE CONSUMIR, UNA ENFERMEDAD QUE
ERRADICAR. SOLO LOS MORTALES PUEDEN
AMAR, PORQUE SOLO LA MORTALIDAD
INTENTA AFERRARSE A UN BREVE MOMENTO
CON SENTIDO EN ESA VIDA DE INDIFERENCIA
SALVAJE. OS DIGO QUE NINGUNO DE VOSOTROS
ME AMA, PORQUE SI ASÍ FUERA, MI BELLEZA
OS CONSUMIRÍA. QUIENES ME AMAN DE
VERDAD, MUEREN.

Ayuda de juego: Vinkovci 1

SE DESCUBRE LA TUMBA DEL CRUZADO

Hace tres meses, se frenó una construcción en el colegio Nikola P. Pasi, cuando los obreros descubrieron una estructura subterránea al excavar los cimientos. El doctor Dragomir Moric, arqueólogo de la Universidad de Zagreb, identificó el lugar como la tumba de un cruzado de siglo XII o XIII. El equipo del doctor Moric comenzó las excavaciones y no se ha publicado más información desde entonces. Sin embargo, esta periodista ha descubierto a través de una fuente exclusiva que la tumba del cruzado tiene más de biblioteca que de lugar de descanso eterno. Está llena de documentos y tesoros que los cruzados saquearon de Constantinopla al volver de la cuarta cruzada.

¿Por qué mantendría el doctor Moric estos descubrimientos en secreto? Mi fuente me informa de que un destacado cruzado croata, sir Miho de Dubrovnik, está relacionado con el lugar. ¿Acaso el doctor Moric, otro croata, intenta esconder el hecho de que sir Miho creó esta tumba para esconder los tesoros que robó durante el saqueo de Constantinopla? ¿Está protegiendo un secreto familiar guardado durante siglos?

Este descubrimiento pertenece al pueblo de Vinkovci y esperamos que el doctor Moric de Zagreb nos proporcione un informe íntegro de sus hallazgos en breve.

Ayuda de juego: Vinkovci 3
Nota del hotel Lehrner

Zagrebacka /
Zvonarska /
Kralja Zvonimira

Ten cuidado. Te quiero.

Ayuda de juego: Vinkovci 2
Carta del doctor Dragomir Moric (en inglés)

Queridísima Jazmina:

Este lugar es muy extraño. Estoy seguro de que no se trata de una tumba. He descubierto ciertas cosas sobre la Orden del Noble Escudo y su historia, pero la mayoría de ellas no deberían hacerse públicas. Los detalles de la excavación, incluyendo fotografías del lugar, se filtraron a la prensa local. Pretendían atacarme a mí, pero yo temo por la seguridad del hallazgo.

Hay diversos documentos y objetos que serían bastante valiosos para un coleccionista sin escrúpulos. Siento ser tan ambiguo, pero no me atrevo a escribir más por si interceptan la carta. No sé en quién confiar, parece que alguien de mi equipo está en mi contra. Necesito que vengas a Vinkovci cuanto antes. Te espero en el Hotel Lehrner, no le digas a nadie que vienes.

Si no estoy allí, dejaré un mensaje para ti en recepción. Cuando llegues, no hables con nadie, ve directa al hotel. Te lo explicaré todo en persona. Espero que el asunto esté prácticamente solucionado para cuando llegues, porque odio la posibilidad de ponerte en peligro, pero no sé en quién más puedo confiar. Por favor, trae mi revólver de servicio y la caja de munición que guardo en mi estudio. Están junto a mi libro favorito, deberías recordarlo.

Tu padre

Ayuda de juego: Vinkovci 4

EL CUDOVISTE ACECHA VINKOVCI

Cuando Vinko Servenka miró por la ventana anoche, casi se le hiela la sangre al ver una silueta extraña en la casa de enfrente.

—Era enorme, más grande que un hombre y con los brazos muy largos. Escaló por el techo y fue saltando de edificio en edificio. Llevaba ropa de hombre, pero de hombre no tenía nada —dijo el fontanero, asustado—. ¡Era un monstruo con cara de jabalí! El señor Servenka era el único testigo que había visto al cudoviste, por supuesto. Pero, al investigar, se descubrieron varias tejas entre los edificios donde se divisó a la criatura.

¿Hay un cudoviste acechando Vinkovci? Hasta que no lo sepamos con certeza, todo el mundo debería rezar por la noche, cerrar las puertas a cal y canto y saltarse el vaso de rakia de antes de dormir. Se pide a cualquiera que haya visto a la criatura que cuente su historia. Sospechamos que es más probable que sea otra de las obras de arte de Dragan Aleksic que un monstruo mitológico.

Ayuda de juego: Vinkovci 5
Nota escrita a mano (croata)

*Lo sabe. Nos despidió y cerró. Llamó a su hija.
Actúa de forma extraña.
Más información esta
noche en el Rose Garden.
Misma habitación. 2.*

Ayuda de juego: Vinkovci 6
Nota y comprobante (en inglés)

*Ve a Pouzdan Zalihii. Usa el apellido
de soltera de tu madre.
Llave sumergida en termas romanas
cercañas. He dejado instrucciones.
Ten cuidado.*

187

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Vinkovci 7

Resumen del cuaderno del doctor Moric

El cuaderno contiene los descubrimientos de la tumba del cruzado en Vinkovci, una bóveda del siglo XIII que pertenece a la Orden del Noble Escudo.

La Orden del Noble Escudo tenía el objetivo de perseguir a los herejes peligrosos y proteger los objetos satánicos perniciosos.

Yolanda, regente de Constantinopla, y el papa Honorio III crearon la orden en 128.

La bóveda fue creación de sir Milo de Dubrovnik, miembro fundador de la orden, junto con varios caballeros franceses. Se usaba para almacenar los documentos y objetos satánicos que encontró el hermano de Yolanda, el conde Baldvino, al final de la cuarta cruzada.

El objeto más peligroso de la colección era la Garra de serpiente, también conocida como Mims Sahis, un cuchillo con poderes satánicos malignos que utilizó una vez Sedefkar, enemigo mortal de las fuerzas de la cristiandad.

El primer registro del Mims Sahis lo escribieron a principios del siglo IV las tropas que servían a Constantino el Grande (ver *Los registros de Tillius Corvus*).

Las peligrosas sectas que glorifican el despellejamiento de seres humanos y la creación de abominaciones consideran que el Mims Sahis es sagrado.

La orden creía que la Garra de serpiente se podía destruir si se la reducía a polvo, pero no existía forma de conseguirlo en aquella época.

La última página dice lo siguiente:

«Hablaré con Goran más tarde e inspeccionaremos la fábrica de cemento Bulatovic. Envíe una carta a Jazmina... Jazmina, si me estás leyendo, asegúrate de que todo esto llega al doctor R. Jordanov, director de Historia antigua en el Museo Arqueológico Nacional de Sofía, Bulgaria».

Estimado doctor Moric:

He completado la revisión del documento que solicitó, *Los registros de Tillius Corvus*. Los pergaminos contienen una increíble historia sobre el inicio del periodo bizantino. En marzo del año 330, unos cuantos exploradores de élite de la unidad auxiliar Fortes falcones, bajo el mando del tribuní comites Tillius Corvus, se marcharon de Constantinopla y viajaron a la provincia cercana de Lidia. Su misión era verificar los informes sobre una nueva y terrible plaga que se estaba extendiendo por culpa de monstruos, adoradores de Satán o ambas cosas.

Los registros de Corvus explican que encontraron víctimas de una enfermedad temible llamada plaga valeriana, que provocaba que la piel de los afectados cobrara vida y se separase de sus cuerpos. La causa se achacaba a la magia negra de un hechicero godo demente y su aquelarre de sectarios automutilados. Cuando llegaron los soldados, muchos pueblos ya habían sido infestados por una secta que se autodenominaba los Desollados.

Al final, el propio Tillius Corvus luchó contra Unven, el hechicero godo. El loco empuñaba un cuchillo poco

Ayuda de juego: Constantinopla 330, 1
Escrito en latín

Introducción a *Los registros de Tillius Corvus*

Este manuscrito en latín que data del 330 d. C. detalla la historia de un grupo de élite formado por soldados auxiliares romanos a punto de retirarse y que se enfrentan a su última misión, bajo el mando del comandante Tillius Corvus. Se marchan de Constantinopla para investigar los rumores acerca de una secta misteriosa que está extendiendo una espantosa plaga mortal en una provincia vecina. Los soldados se enfrentan a horrores y enemigos diferentes a cualquier cosa que hayan visto antes y son testigos del nacimiento de un ser perverso.

Ayuda de juego: Constantinopla 330, 2
Resumen de *Los registros de Tillius Corvus*.

Este resumen revela detalles cruciales sobre la trama; no entregues esta ayuda a los jugadores si pretendes dirigir la aventura completa. No obstante, se puede entregar una vez concluida.

Carta que acompaña la traducción de *Los registros de Tillius Corvus*.

usual al que llamaba Mims Sahis, que significa «cuchillo de desollar» en su lengua materna. Corvus acabó con Unven, pero al hacerlo se empapó de su sangre y cayó en coma. Los soldados supervivientes volvieron a Constantinopla con su comandante inconsciente y el misterioso cuchillo del loco. Afirman que el Mims Sahis tenía el poder de crear monstruos.

Los pergaminos continúan, pero ya no los escribe Tillius Corvus, sino que son informes sobre él. Según los documentos, cuando el tribuní comites se despertó del coma estaba corrompido y consumido por el mal. Se le expulsó de Constantinopla por haber estado implicado en decenas de asesinatos. Corvus, que había sido un condecorado héroe militar, se convirtió en fugitivo.

Hay aspectos de este registro que podrían estar conectados con una curiosidad arqueológica de aquí, de Bulgaria. Deberíamos vernos en persona para poder hablarlo.

Cordialmente,

Doctor Radko Jordanov

Director del Museo Arqueológico Nacional
de Historia Antigua de Sofía

Ayuda de juego: Belgrado 1

Extracto de los archivos de campaña de Nikephoros I
(802-811 d. C.)

DURANTE LAS EXPEDICIONES FRONTERIZAS A LA REGIÓN DEL TEMPLO-BURDEL DE CIBELES EN EL BOSQUE DE MOESIA, SE DESCUBRIÓ QUE ESTE ACOGÍA ACTIVIDADES TAN ABOMINABLES PARA LAS MENTES DE LOS CRISTIANOS QUE SOLO SE PODÍA TOLERAR DESTRUIRLO CON FUEGO. LOS DRUNGARIOS CONTABAN QUE ALGUNOS DE SUS HOMBRES VIERON EN EL HUMO DEL TEMPLO EL PROPIO ESPÍRITU DE LA DIOSA PAGANA, TAN GRANDE COMO UN TITÁN, GRITANDO CON DISTINTAS VOCES Y CON EL PELO ONDEANDO COMO SI HUBIERA UNA GRAN TORMENTA. LOS MÁS DÉBILES SE ASUSTARON Y SALIERON CORRIENDO, PERO, POR LA MAÑANA, ENTRE LAS CENIZAS DE LAS RUINAS NO QUEDABA NADA

Ayuda de juego: Constantinopla 2

El Ser sin Piel
reclama lo que es suyo.
Maldito sea Garaznet
el ladrón.

Ayuda de juego: Constantinopla 1

RACHA DE NIÑOS DESAPARECIDOS

LA POLICÍA SOSPECHA DE LOS ESCLAVISTAS
INTERROGATORIO DE GRIEGOS

Hoy se ha informado de la desaparición del decimoquinto niño en la ciudad.

A Blatek Mayval, de 7 años, se lo llevaron en frente de la casa del té de su padre en Estambul, ayer a mediodía, en mitad de los atascos de la hora de la comida.

La Policía no tiene sospechosos, pero cree que la responsable es una banda de esclavistas. Los ciudadanos están advertidos de que deben vigilar a sus hijos con atención.

En un careo de sospechosos, la Policía está entrevistando a muchos griegos, siguiendo un informe de que su país podría ser el receptor de los niños robados.

Ayuda de juego: Constantinopla 3

OFICIAL BRITÁNICO ASESINADO EN EL ORIENT EXPRESS

Constantinopla, Turquía: EL CORONEL BRITÁNICO BARTHOLOMEW PHELPS fue encontrado asesinado ayer en el Orient Express, en la estación de Sirkeci, apuñalado dos veces por un empresario londinense llamado Charles Drake y su cómplice, Evelyn Drake.

El cadáver del coronel Phelps fue encontrado por un jefe de tren. Los Drake huyeron de la escena antes de que llegara la Policía y todavía andan sueltos.

El coronel, asignado al consulado británico, había estado investigando el tráfico de armas en Turquía. Una declaración extraoficial de un huésped del hotel Oasis, donde se alojaron los Drake poco después del asesinato, afirmaba que el señor Drake estaba relacionado con una banda criminal local.

Sin embargo, se cree que la señora Drake puede haber estado actuando bajo coacción, ya que le dejaron un mono desollado en su habitación el día anterior. Se supone que es una advertencia de la banda para que no se involucre en los cuestionables negocios de su marido.

La Policía local está trabajando, cooperando de cerca con el consulado británico, para arrestar a los dos delincuentes.

Ayuda de juego: Regreso 1

DEPENDIENTE DE ISLINGTON MUERE ASESINADO

INDICIOS DE FORCEJEO

Se ha encontrado muerto al propietario de una tienda de Islington, en extrañas circunstancias. Una empleada encontró muerto al señor Robert Osborne, dueño de la sastrería Osborne's Gentlemen, cuando llegó al trabajo.

El detective inspector Philips, de Scotland Yard, afirmó que «había muchos destrozos en la tienda, lo

que indica que hubo un forcejeo, posiblemente muy escandaloso. Sin embargo, las puertas estaban cerradas y no había signos de que se forzara la cerradura. Me gustaría pedir a quienes estaban en el vecindario de la calle Nelson entre las cinco y las siete de ayer por la mañana que vayan a hablar con la Policía».

Ayuda de juego: Regreso 2

VAGABUNDO ASESINADO EN ISLINGTON

LA POLICÍA NIEGA SU CONEXIÓN CON EL ASESINO DE LA TIENDA

La zona que rodea Bookbinder's Arms en Combe Street permanece acordonada mientras la Policía sigue investigando el asesinato de un vagabundo en el sótano del conocido pub de Islington.

El detective inspector Joseph Phillips de Scotland Yard declaró que «el cuerpo de un indigente se descubrió esta mañana en el sótano de Bookbinders. Le habían atacado brutalmente. Animo a dar un paso al frente a cualquiera que sepa algo sobre el ataque».

Cuando se le preguntó si está relacionado con la muerte del señor Robert Osborne en la cercana calle Nelson, el detective Phillips respondió: «Niego categóricamente que estos dos casos estén relacionados de cualquier forma. El señor Osborne murió estrangulado, mientras que al hombre del sótano le hicieron varias heridas en el pecho.»

Ayuda de juego: Regreso 3

DESAPARECE EL DIRECTOR DEL COLEGIO DE ISLINGTON

SE TEME POR SU SEGURIDAD LA POLICÍA PIDE COLABORACIÓN

La Policía ha expresado su preocupación por la desaparición del señor Arthur Bowman, de 53 años, director del colegio de la calle Hanover en Islington. Fue su casera, la señorita Jane Parks, quien denunció su desaparición cuando no llegó a su pensión de la calle Orleston, en Islington. La ausencia de este respetado director de colegio que ha pasado tantos años en la comunidad es algo fuera de lo común. A la luz de los acontecimientos ocurridos recientemente en la zona, la Policía pide que cualquiera que tenga información sobre la desaparición contacte con el inspector Joseph Phillips.



John Milton orientexpresswriters.wordpress.com/ John Milton

Perfil: John Milton

A los 20 años, John Milton creó red-heart.com, una página web de citas *online* que surgió de la nada y se convirtió en una de las más famosas casi de la noche a la mañana. En tres años, Milton había vendido la web por 2,5 millones de dólares. Ha seguido encontrando y vendiendo numerosas webs conocidas basadas en negocios entre las que se incluyen grappy.com, centrada en la moda; el vendedor de música bombilate.com y ogee.com, la proveedora de comida de lujo.

Nacido en 1981, los humildes orígenes de Milton se documentan en su autobiografía de 2010, *Más allá de la colina*. Hijo único de unos padres de clase media, se formó en la escuela secundaria Bakewell, en Derbyshire (Inglaterra), antes de marcharse a estudiar Filología Clásica en la Universidad de Londres. Milton dejó los estudios, alegando que quería enfocarse en su nuevo negocio de internet (red-heart.com) y el resto es historia.

A partir de 2013, Milton lanza una nueva empresa, lux-vista.com, cuyo objetivo es ofrecer viajes de lujo asequibles para las masas. Esta nueva web ha llamado la atención de los inversores y de la prensa con la campaña de marketing de Milton «Cualquiera puede viajar», que ofrece 12 billetes gratuitos para el Orient Express, con todos los gastos pagados. Haz [clic aquí](#) para ver las últimas noticias y los precios de las acciones de lux-vista.com

AYUDAS DE JUEGO PARA LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Actualidad 2
Menú de ejemplo



Ayuda de juego: Actualidad 3

ITINERARIO DEL ORIENT EXPRESS

Día 1	Viernes 30 de agosto
15:53	Subida al OE en París Gare de l'Est.
Día 2	Sábado 31 de agosto
15:42	El OE llega a Budapest, Hungría. Transporte hasta el hotel Hilton para pasar la noche.
Día 3	Domingo 1 de septiembre
10:00-16:00	Tour guiado opcional por Budapest
18:08	El OE sale hacia Rumanía.
Día 4	Lunes 2 de septiembre
08:52	El OE llega al pueblo de montaña de Sinaia
10:00-12:00	Visita guiada opcional al castillo de Peles.
12:20	El OE sale hacia Bucarest.
14:16	El OE llega al norte de Bucarest, transporte al Athenee Palace Hilton Hotel para pasar la noche.
Día 5	Martes 3 de septiembre
09:05	El OE sale hacia Bulgaria.
14:00-16:00	Breve excursión en tren a Varna, en Bulgaria.
17:04	El OE sale hacia Turquía.
Día 6	Martes 4 de septiembre
15:18	El OE llega a la estación de Sirkeci en Estambul.

AYUDAS DE JUEGO PARA
LOS INVESTIGADORES

Ayuda de juego: Actualidad 4

ADOrable Chantel
me SACA De mis casILLAS que SigaS
iGNorando mis SúPLICAS de aMOR
TieneS que ofREcer Me Algo.
Te DAré una ÚltIMA oPOrtunidAd.
PrONto ME pONDRE en
CoNTacto CoNTIGO.
eL aMOr De tu vIdA

Ayuda de juego: Actualidad 5

Queridísima Chantel.

Reúnete conmigo hoy a las (—) pm
en (—).

Ven sola.

Por favor, disculpa la necesidad
de discreción.

Prometo que se descubrirá todo.

Ningún hombre puede detenerme. Estoy listo. Cuento con el aklo y he preparado los componentes necesarios. ¡Tanto tiempo! Tanto tiempo he esperado, reuniendo los recursos. Sí, el SEÑOR OSCURO me encontrará sin quererlo. Nunca pararé, nunca se arrepentirá de haber depositado su confianza en mí, porque solo yo merezco crear el nuevo recipiente. Reunir las piezas y crear sangre nueva de otra sangre. Mi entusiasmo crece cada día, pero debo contenerme. Tengo que trabajar en silencio, en secreto, en las sombras hasta que mis peones estén en el tablero. Yo soy su amo, qué ignorantes son. Soy el pastor que lleva al rebaño al matadero. Creen que soy rico y poderoso, pero ahora eso son insignificancias. Les enseñaré lo que es de verdad el poder cuando mi cuchillo les haya cortado la carne y haya creado lo que solo yo puedo producir. ¡il! ¡il! ¡Nyarlathotep! Señor de la piel. ¡Mi salvador! Cuando les haya cortado las partes correspondientes a esos idiotas, la sangre correrá, pero nadie sabrá lo que planeo. He bebido mucho de la sabiduría antigua y ahora es mi momento. Mi momento para hacer temblar al mundo en SU NOMBRE y ÉL me conocerá. Conocerá a su VERDADERO SIRVIENTE.

El simulacro reencarnado! ¡No soy el Simulacro!

Ya está hecho, por fin. Ningún linaje está oculto para mí. Richmond encontró la información del árbol genealógico de ese metomentodo, como describía mi visión. He enviado un billete al indigno descendiente. ¡No sospechan nada! Creerán que son afortunados cuando en realidad yo soy el dueño de su suerte. Paladearé la agitación de su muerte y respiraré hondo. Los miraré a los ojos mientras la sangre brota de los cortes que le haga. Les susurraré que LO SÉ. Que sé quiénes son y quién era el entrometido de su abuelo y que van a perder la vida por su AMO. Yo soy la mano de la venganza y liquidaré a quienes se opongan a ÉL, utilizando sus cuerpos como herramienta para mi creación más grandiosa. ¡qué maravillosa ironía!

Hay que colocar los seis elementos en los nichos. El orden es preciso, como señalaba mi visión. El brazo derecho en el segundo, el izquierdo en el cuarto, el torso en el tercero, la pierna derecha en el quinto y la pierna izquierda en el sexto. La cabeza debe ser la última y se coloca en el primero. Walters, Roti, Gonzaga, Griffin, Bañuelos y, finalmente, el descendiente. ¡il! Este sirviente es listo. La ceremonia está preparada. Tengo los cantos del ídolo. ÉL otorgará grandes maravillas a su sirviente, debo estar preparado. Tengo que ser digno de ello para que no me considere falso. ¡Nunca! Cortaré los elementos con mis propias manos en SU nombre y SABRÁ QUIÉN SOY. Ordenaré al resto que me liberen de mi cuerpo físico actual. Acabarán con John Milton de una cuchillada y mi esencia viajará al nuevo Simulacro, donde viviré y todo el poder será Mío.