La llamada de Cthulhu™

LA BROMA MACABRA

Kit de recursos para Guardianes

Álex de la Iglesia

Chaosium Inc.®

EDGE STUDIO

LA BROMA MACABRA

Dos días de locura en el Hotel Shepheard's

Autor: Álex de la Iglesia

Adaptación a 7.ª edición y corrección: Gus Díaz

Editor: Gilles Garnier

Gestor editorial: Stéphane Bogard

Gestor de producción: Curro Marín

Dirección de arte: Antonio Maínez

Diseño gráfico y preimpresión: Paco Dana

Ilustración de portada: Antonio Maínez

Ilustraciones de comienzo de capítulo: Antonio Maínez, Adrián Prado

Ilustraciones interiores: Antonio Maínez, Paco Dana, David Ardila, Adrián Prado, Jorge Barrero, Iosu Palacios, Martín de Diego Sádaba, Alexander J. Guillem

Cartografía: Álex de la Iglesia

Tipografía Cristoforo creada por: Thomas Phinney

Autorización de Chaosium: Michael O'Brien, James Lowder, Mike Mason

Pruebas de juego con Álex: El incansable investigador de lo oculto Berto Bang, el ínclito profesor de lenguas muertas Rodrigo Ruiz Gallardón, el experto malabarista Carolo, los legendarios hermanos Prada, la peligrosa falsificadora de obras de arte Carolina Bang y la bestia de otro mundo, Manuel Tallafé.

Pruebas de juego con Gus: «Aquellos que ruedan por las escaleras»: Jonathan Dómbriz, el cazador con manía a los gatos; Luca Carioni, el médico alérgico al fuego; Matheus Gomes, la egiptóloga rematadora de dragones; Rafa Benitez, el médium oportuno (y con gran vigor viril).

EDGE STUDIO

CHAOSIUM® INC.

Edición en español de Edge Studio (UBIK). Todos los derechos reservados. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile.

Se recomienda usar este suplemento con el juego de rol *La llamada de Cthulhu* (7ª edición), disponible por separado. *Call of Cthulhu* © 1981-2020 Chaosium Inc. Call of Cthulhu, Chaosium Inc., Masks of Nyarlathotep y el logotipo de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc. La llamada de Cthulhu y Pulp Cthulhu son marcas comerciales de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Ciertos nombres, descripciones y representaciones de este producto derivan de obras cuyo copyright es propiedad de Chaosium Inc. y no pueden utilizarse ni reutilizarse sin permiso escrito expreso de Chaosium Inc.

Esta es una obra 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.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro para fines personales o beneficio corporativo por medios fotográficos, electrónicos u otros medios de recuperación de la información. Las fotografías de época han sido extraídas de Wiki Commons y son de dominio público.

Este libro no existiría si no es por la perseverancia y la colaboración de dos monstruos primigenios, Jose Manuel Rey, que me apoyó siempre, obligándome con hierros al rojo y alicates a no abandonar y continuar inflexible mi labor hasta terminar la obra, y al abominable GU-STABH-O-DIATH, conocido en la Tierra con el nombre de Gustavo Díaz, la Entidad Yithiana Repleta de Conocimientos Arcanos, que discutió cada línea de mi libro, cada coma, cada acento, hasta generarme una pérdida de Cordura mayor que la que se experimenta al conjurar al mismísimo YOG-SOTHOTH. Gracias a los dos por no abandonarme y guiar mis pasos por los retorcidos caminos de la insania.

—Álex de la Iglesia

Edge Studio (UBIK) da permiso para fotocopiar desde la página 152 a la 157.

EAN: 8435407633520

Publicado en 2021 por Edge Studio.

Impreso en Lituania.

Antonio Maínez

Antonio Maínez nació en Cádiz, España, en 1987 aunque lleva viviendo en Sevilla desde 2005. Dibujar siempre ha sido su pasión y desde que se licenció en Bellas Artes no ha parado de trabajar como ilustrador y diseñador conceptual para la industria de los juegos. Empezó trabajando como freelance para editoriales de libros y ha colaborado en proyectos para muchas empresas como Z-Man y FFG. Pero principalmente trabaja como ilustrador para Edge Entertainment destacando entre sus trabajos la sexta edición española de La llamada de Cthulhu *y sus suplementos.*

Gus Díaz

Gus inició sus 20 años de carrera en la localización de juegos de rol y videojuegos para sacarle partido a los puntos de interés particular que asignó a sus aficiones. Ha sido de todo en esa industria, desde traductor mercenario a coordinador inquisitorial de un equipo de traducción.

Entre muchas otras cosas, ha traducido al castellano dos ediciones de La llamada de Cthulhu *y realizado la supervisión editorial de productos traducidos y originales para Edge Entertainment (Asmodee). Sus colaboradores siempre piensan que presta demasiada atención al detalle.*

Gus debutó en la escritura de juegos de rol en 2000, con una aportación para la edición original del suplemento Hush Hush *de* Unknown Armies, *publicado por Atlas Games. Ha reanudado esta actividad hace poco, inspirado por un problema de visión doble que le permitió ver una dimensión paralela en la que logró ganarse la vida con ello.*

Tabla de Contenidos

Capítulo Uno: Introducción 6

¿Un par de días? 8
Un poco de caos: sinopsis detallada 8

Capítulo Dos: Dramatis Personae 12

Charles Behler 14
Evelyn Carnarvon 16
Lord Carnarvon 17
Howard Carter 18
Príncipe Fuad (Ahmad Fu'ad Pasha) 20
Carlo Gasparini 22
Dieter Lounpeen 24
Olga Lounpeen 26
Faraz Najir 27
Abebaberk Selassie 28
Sakhatakh (y los señores Bohr) 30
Omar Shakti 32
Garth Weder 34

Capítulo Tres: Un par de días en el Shepheard's 36

Prólogo 38
Los acontecimientos paso a paso: la partida 40
Día 1, 21 de noviembre de 1922 42
Por la mañana 42
Por la tarde 50
Por la noche, la mascarada 52
Día 2, 22 de noviembre de 1922
Por la mañana 57
Por la tarde 60
Por la noche. Segunda fiesta, el estreno de *Häxan* 63
Las cosas no son como parecen 65
¿Y ahora qué? 67
Cronología de los acontecimientos 72
Conclusión 78
La Broma Macabra 79
Recompensas 79

Capítulo Cuatro: El Cairo y el Shepheard's 80

Espacio y tiempo únicos 82
Cómo moverse 82
Mapa del Hotel Shepheard's 84
Localizaciones 88
Los sótanos 101
El Viejo Templo 106

Capítulo Cinco: Referencias 108

Hechizos nuevos 110
Artefactos 112
Libros de los mitos 120
Apéndice 1. Weder, el cristal de Mortlan y los nazis 122
Apéndice 2. Otros cabos sueltos 124
Apéndice 3. Sakhatakh *now* 125
Bestias y monstruos arcanos 126
Lista de personajes aleatorios 130
Personajes secundarios 132
Lista de rumores 142
Lista de eventos luctuosos 146
Acontecimientos del año 1922 151
Ayudas de juego 152

Índice 158

Ayuda de juego: Broma macabra 1

TELEGRAMA

RECIBIDO DE	FECHA	Nº
EL CAIRO	6 NOV 1922	7/11

POR FIN, HE HECHO UN DESCUBRIMIENTO MARAVILLOSO EN EL VALLE DE LOS REYES (STOP) UNA MAGNÍFICA TUMBA CON LOS SELLOS INTACTOS (STOP) LA HE VUELTO A RECUBRIR DEJÁNDOLA COMO ESTABA, A LA ESPERA DE QUE VD. LLEGUE (STOP) FELICIDADES

Ayuda de juego: Broma macabra 2

THE EASTERN TELEGRAPH COMPANY, LIMITED.

No.	Words.
Date.	
Code Time.	Charge. £ . d.

THE EASTERN TELEGRAPH COMPANY LIMITED

Sent at
No. and Circuit
By

ESTIMADO (STOP) AMIGO COMÚN
MENCIONA SU INTERÉS REAL POR FENÓMENOS INEXPLICABLES (STOP) REPUTACIÓN HOTEL SHEPHEARD S EL CAIRO MERMADA POR ESAS CAUSAS DESDE HACE DÍAS (STOP) SEGURIDAD DE CLIENTES LO PRIMERO (STOP) NECESITO AYUDA SU EQUIPO CUANTO ANTES (STOP) TRABAJO SERÁ RECOMPENSADO (STOP) RUEGO DISCRECIÓN (STOP) NO LLAMEN (STOP) DETALLES SOLO EN PERSONA (STOP) ATENTAMENTE (STOP) DIRECTOR CHARLES BEHLER

Ayuda de juego: Broma macabra 3

EGYPTIAN GAZETTE
- 21 de Noviembre de 1922 -

INSIGNES VISITANTES

Según fuentes fidedignas, George Edward Stanhope Molyneux Herbert, conde de Carnarvon, llegará mañana a El Cairo proveniente de Alejandría tras un largo viaje desde la capital del Imperio.

Al parecer, Howard Carter, que trabaja en la excavación arqueológica financiada por el Conde, no quería comenzar las excavaciones de su «descubrimiento» sin la presencia de este. Todo un detalle por parte del brillante arqueólogo.

No podría faltar en esta aventura la presencia de la encantadora hija del Conde, Lady Evelyn Leonora Almina Herbert.

Ayuda de juego: Broma macabra 5

HOTEL SHEPHEARD'S
EL CAIRO

RTE: Carlo Gasparini

SHEPHEARD'S HOTEL CAIRO 12 NOV 1922

FOUR MILLIEMES

Para Olga

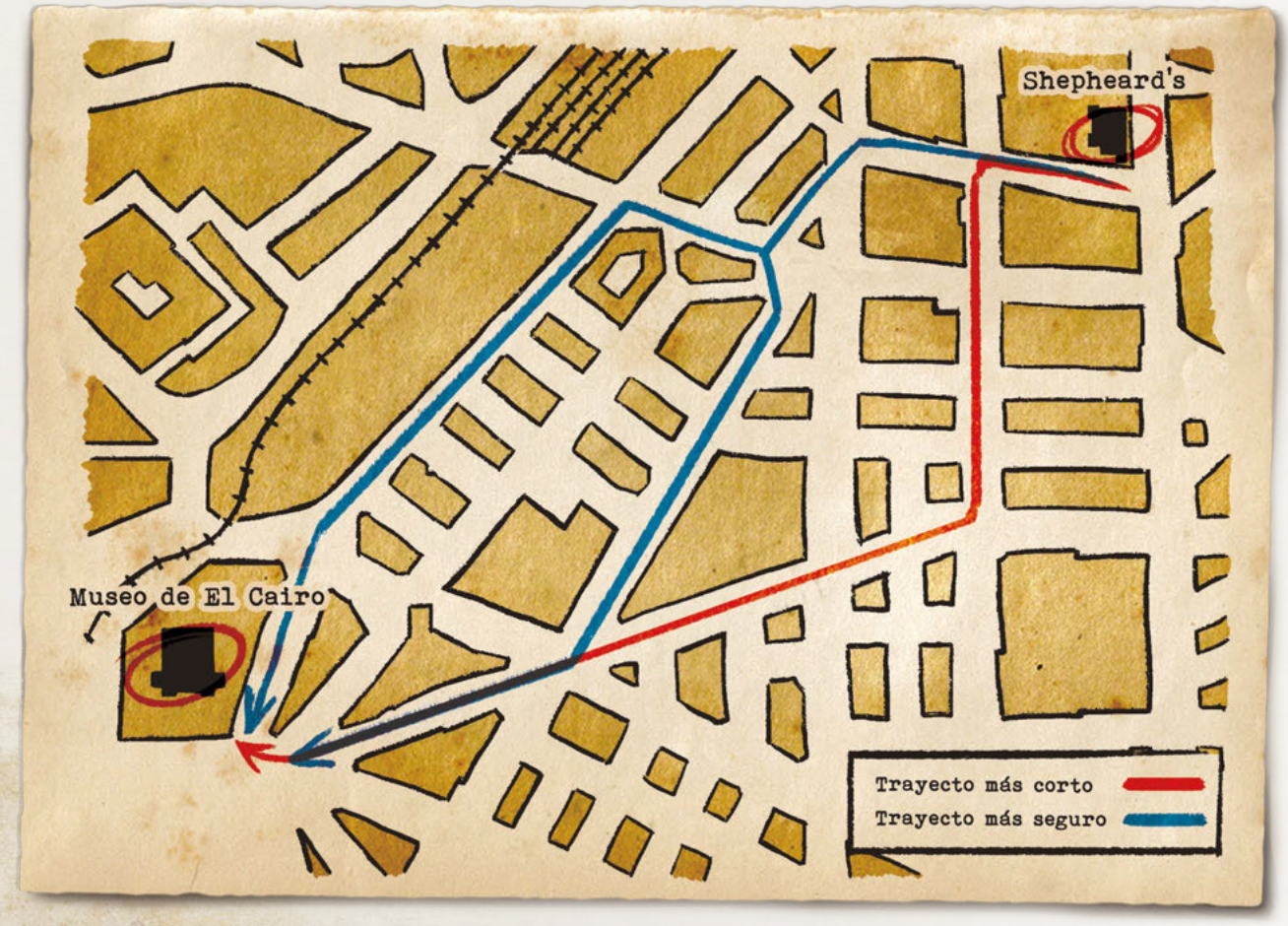
Te espero el 21, querida. Por favor, no te cambies de ropa interior.

Ayuda de juego: Broma macabra 8

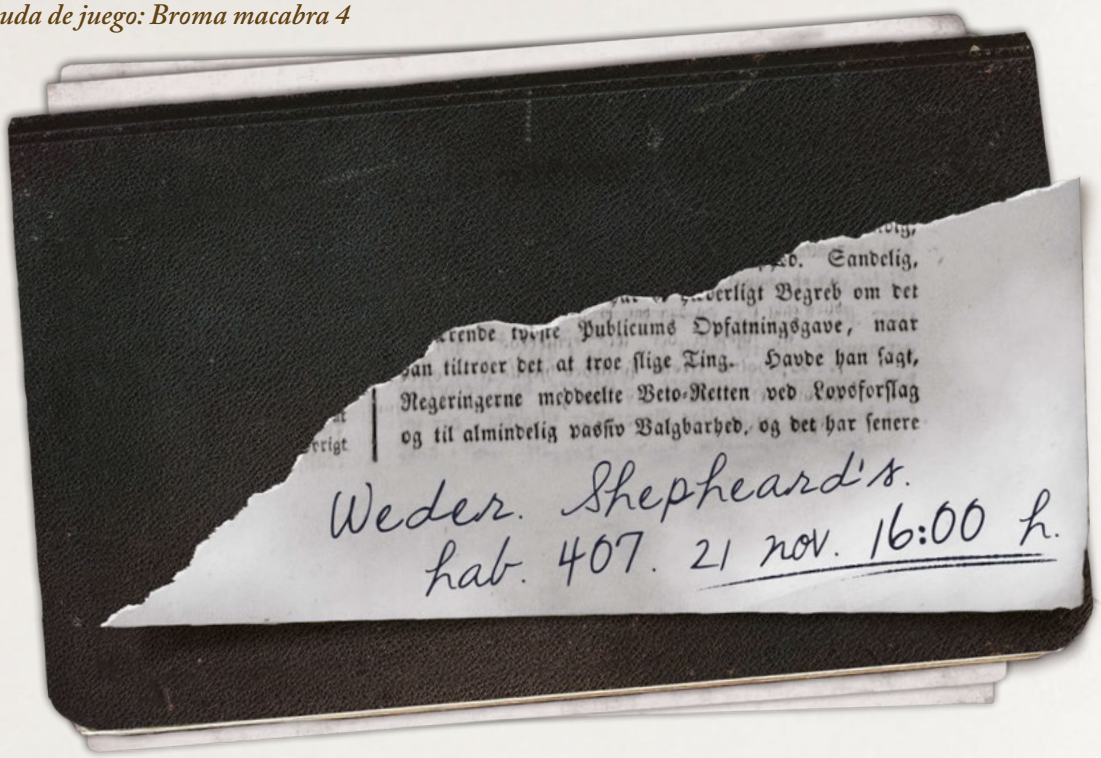
TELEGRAMA

RECIBIDO DE	FECHA	Nº
EL CAIRO	4 NOV 1922	2/05

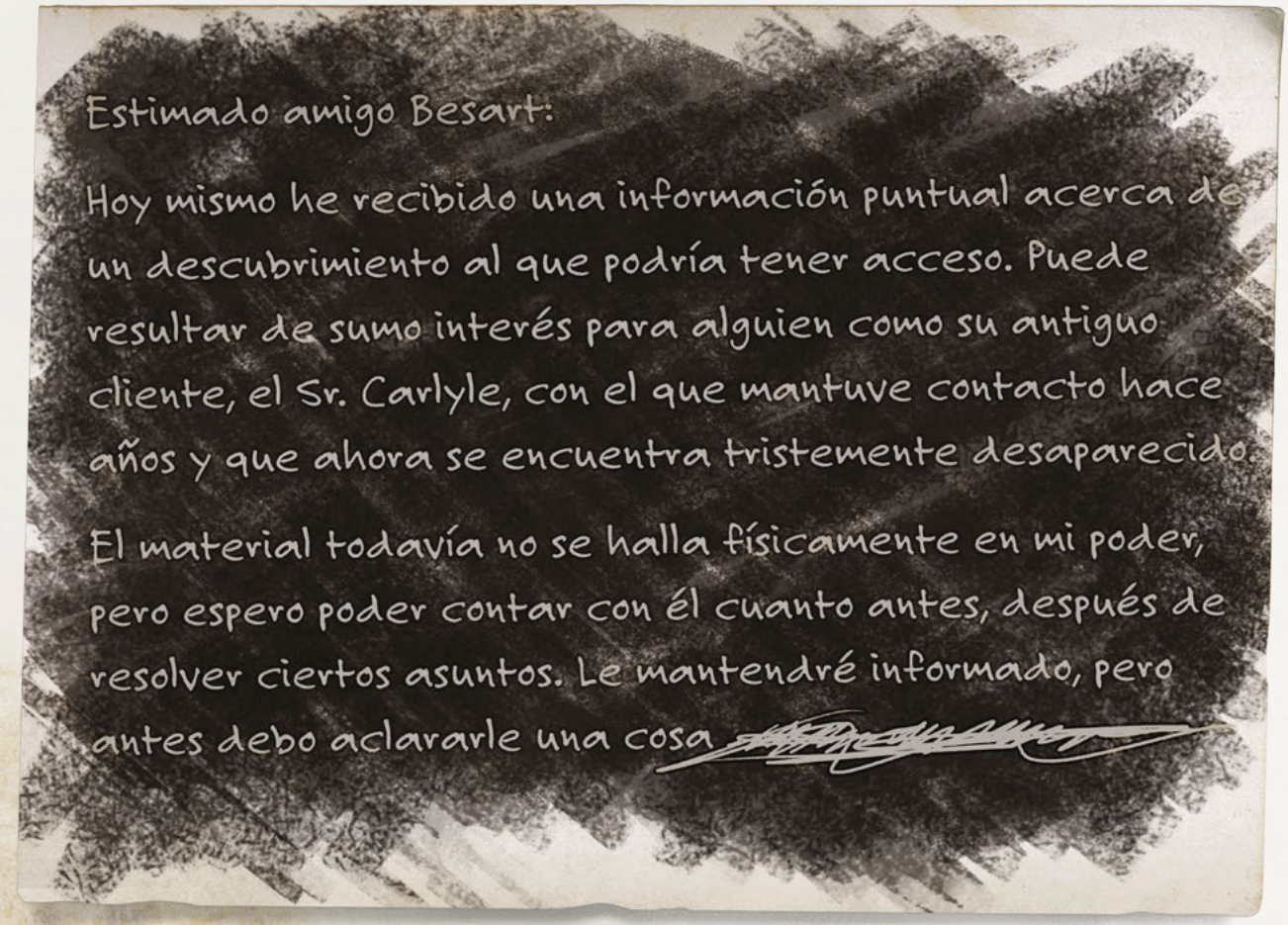
ESTIMADO AMIGO GARTH (STOP) TENÍAS RAZÓN (STOP) LA TUMBA SE ENCUENTRA EXACTAMENTE DONDE VOSOTROS INDICASTEIS (STOP) LAS PIEZAS SON SOBERBIAS (STOP) EL SARCÓFAGO IMPOSIBLE SE ENCUENTRA PRÁCTICAMENTE INTACTO (STOP) ENHORABUENA (STOP) CARTER



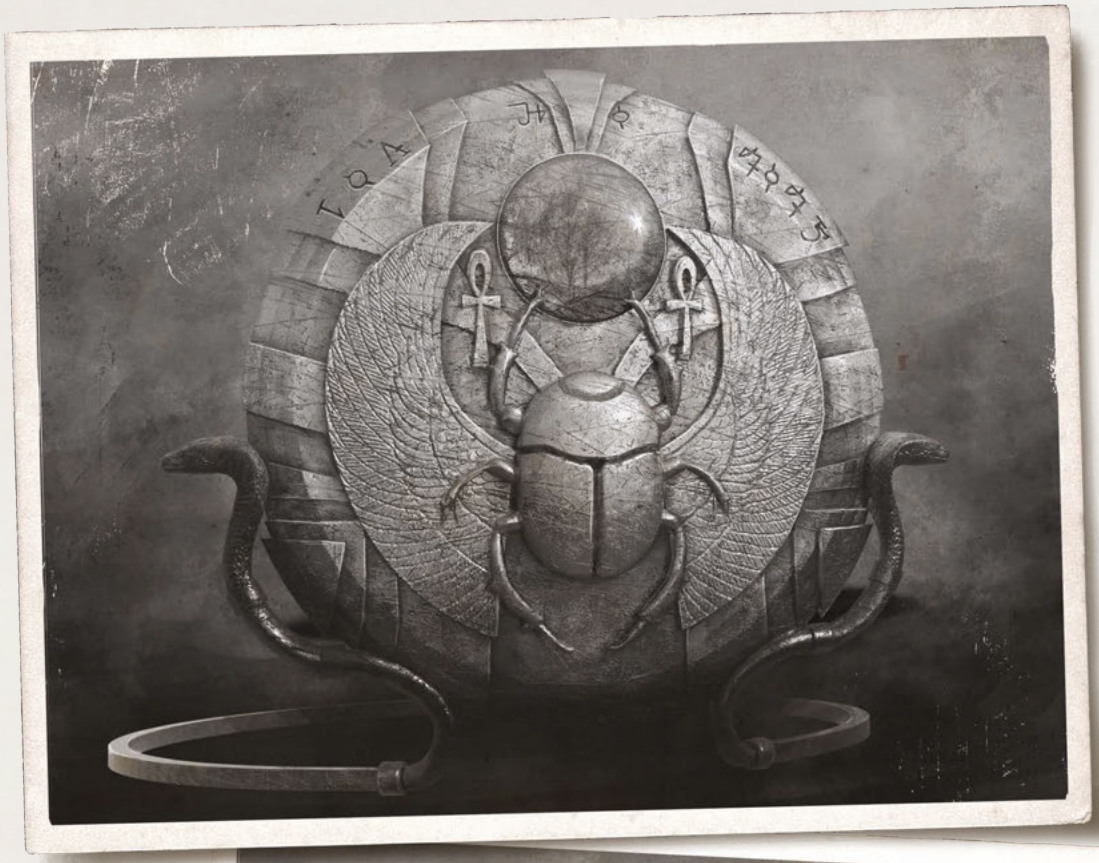
Ayuda de juego: Broma macabra 4



Ayuda de juego: Broma macabra 7



Ayuda de juego: Broma macabra 6



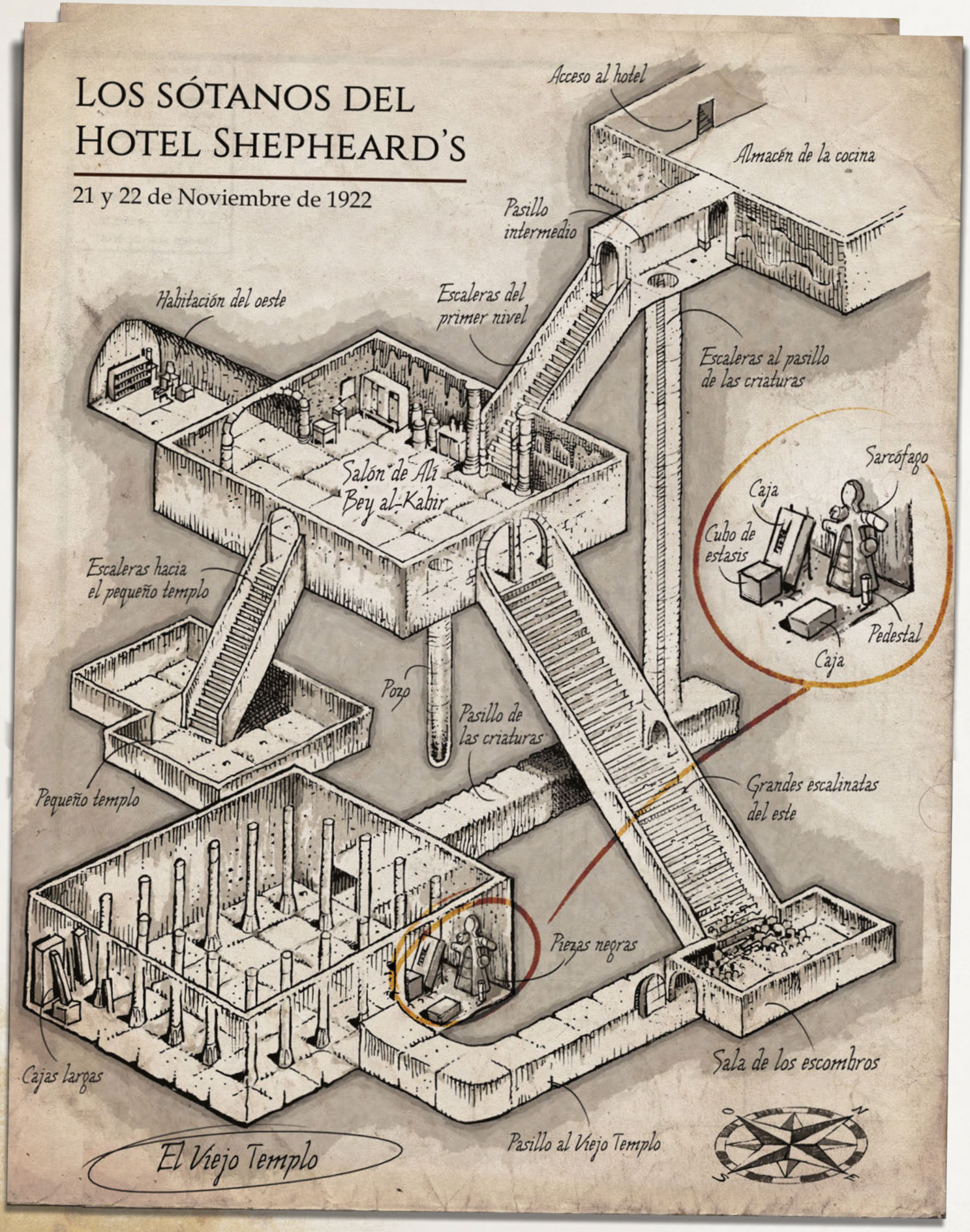
Ayuda de juego: Broma macabra 9

Estimado señor Weder:

Nuestra relación no es complicada. Usted necesita dinero y yo puedo conseguirlo. A cambio, existen ciertas piezas que usted cita que pueden resultar de mi interés. Conozco su debilidad y sé que cuando habla de arqueología confiere a los objetos un curioso valor, digamos, «mágico», que a mí, como comprenderá, no me interesa en absoluto.

Sin embargo, la pieza de la que usted me habla resulta apreciable en sí misma y estoy dispuesto a comprársela por la cantidad que usted indica. Me refiero al disco que parece de oro. No dejará de ser una vulgar copia, pero usted sabe que un disco solar no es un objeto común. Nos vemos el día 21 en el Shepheard's.

Dieter Lounpeen


Los sótanos del Hotel Shepheard's
21 y 22 de Noviembre de 1922
Acceso al hotel
Almacén de la cocina
Pasillo intermedio
Habitación del oeste
Escaleras del primer nivel
Escaleras al pasillo de las criaturas
Salón de Alí Bey al-Kabir
Sarcófago
Caja
Cubo de estasis
Pedestal
Caja
Escaleras hacia el pequeño templo
Pozo
Pasillo de las criaturas
Pequeño templo
Grandes escalinatas del este
Piezas negras
Cajas largas
Sala de los escombros
Pasillo al Viejo Templo
El Viejo Templo
O
N
S
E

HAB. 304

CRONOLOGIA DE ACONTECIMIENTOS

Día 21, por la mañana

09.00 h	Los investigadores llegan al hotel Shepheard's invitados por Charles Behler para que investiguen los sucesos extraños que ocurren en su establecimiento.
09.00 h	Dieter y Olga Lounpeen llegan al Hotel.
11.00 h	Los investigadores se reúnen con Charles Behler en la terraza del hotel.
11.00 h	Carter y Weder conversan en la terraza acerca del descubrimiento de las piezas del sótano.
12.00 h	Weder baja a los sótanos acompañado de Mahadni y alimentan a las bestias.
12.00 h	Olga y Gasparini retozan en el salón Isis. Ella le cuenta que su padre viene a adquirir unas piezas robadas.
12.30 h	Weder busca entre las cajas del Viejo Templo, se hace con el Disco Solar y sube a su habitación a las 13.00 h.
13.00 h	Gasparini abandona a Olga un momento para darle el chivatazo de las piezas robadas a Najir.
13.30 h	Llega al Shepheard's el Príncipe Fuad acompañado de su séquito.
13.30 h	Dieter Lounpeen se dirige al restaurante para comer con su hija Olga, que no aparece hasta las 14.00 h.

Día 21, por la tarde

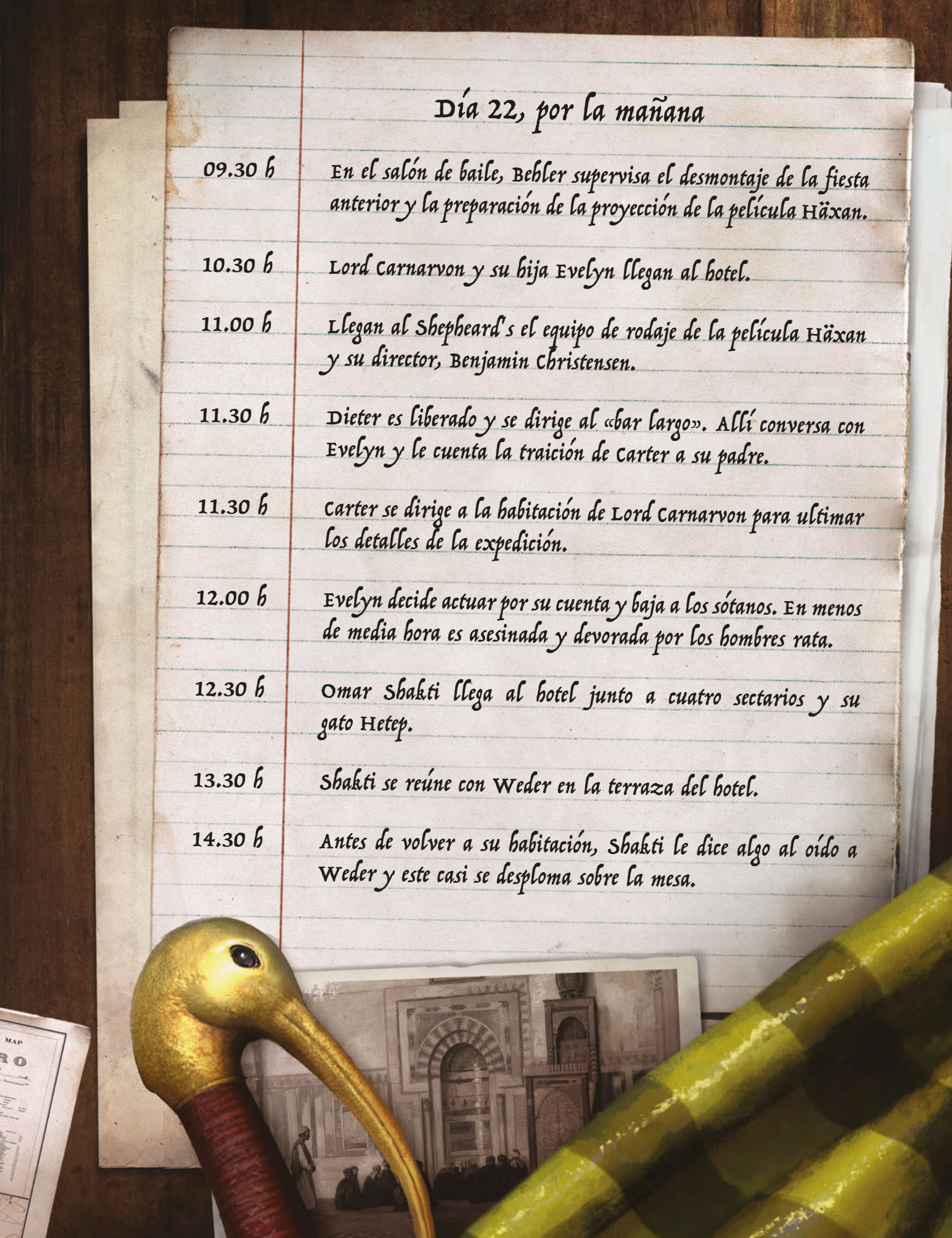
16.00 h	Carter baja al Viejo Templo a catalogar las piezas, descubre que falta el Disco Solar y monta en cólera.
16.00 h	Dieter y Weder se reúnen para planear la adquisición de las piezas. Weder le entrega el Disco Solar a Dieter a cambio de 5.000 libras (1.000 como depósito).
16.00 h	Olga se dirige al «bar largo» y se emborracha.
17.00 h	Dieter vuelve a su habitación y guarda el Disco Solar en una caja a medida debajo de su cama.
17.00 h	Llega al hotel Najir, alertado por Gasparini.
17.30 h	El Aga Khan llega al Shepheard's junto a su séquito, para la fiesta de esta noche.
18.00 h	Najir entra al «bar largo» para hablar con Gasparini acerca de las piezas del sótano.
18.00 h	Carter, Dieter y Weder bajan de nuevo a los sótanos. Carter y Weder discuten acerca de la venta de las piezas al coleccionista.
18.00 h	Behler supervisa la preparación de la fiesta de disfraces en el salón de baile.

Día 21, por la noche

21.00 h	Empiezan a llegar numerosos invitados a la fiesta.
21.30 h	Olga y Dieter tienen un enfrentamiento acerca de Gasparini. Tras esto, Dieter busca a Najir y discuten.
22.00 h	Llega el Príncipe Fuad acompañado de su séquito.
22.00 h	Dieter trata de golpear a Gasparini. Los leones del Príncipe se sueltan provocando el caos.
22.15 h	Fuad se dirige a un reservado donde están Carter y Weder y exige ver las piezas.
22.30 h	Carter, Weder (¿y Najir?) acompañan al Príncipe Fuad a los sótanos.
23.00 h	Selassie entra en el salón de baile con su séquito causando sensación. A las 23:30 h, sus esbirros se dispersan por el hotel para robar en las habitaciones.
23.30 h	Carter y Weder le regalan la daga de Akhenatón al Príncipe a cambio de proteger el traslado de las piezas al Museo y de permitir a Carter sus excavaciones.
00.00h	Fuad abandona los sótanos y escribe un telegrama a Shakti avisando de la traición de Weder. Un esbirro lo envía a las 0:30 h.
00.00 h	Olga baila sin límites con Selassie creando admiración, sobre todo en el Aga Khan.
01.00 h	Carter y Weder abandonan los sótanos.
06.00h	Se clausura la fiesta y los invitados vuelven a sus habitaciones. Olga acompaña a Selassie a sus aposentos.

Día 22, por la mañana

09.30 h	En el salón de baile, Behler supervisa el desmontaje de la fiesta anterior y la preparación de la proyección de la película Häxan.
10.30 h	Lord Carnarvon y su hija Evelyn llegan al hotel.
11.00 h	Llegan al Shepheard's el equipo de rodaje de la película Häxan y su director, Benjamin Christensen.
11.30 h	Dieter es liberado y se dirige al «bar largo». Allí conversa con Evelyn y le cuenta la traición de Carter a su padre.
11.30 h	Carter se dirige a la habitación de Lord Carnarvon para ultimar los detalles de la expedición.
12.00 h	Evelyn decide actuar por su cuenta y baja a los sótanos. En menos de media hora es asesinada y devorada por los hombres rata.
12.30 h	Omar Shakti llega al hotel junto a cuatro sectarios y su gato Hetep.
13.30 h	Shakti se reúne con Weder en la terraza del hotel.
14.30 h	Antes de volver a su habitación, Shakti le dice algo al oído a Weder y este casi se desploma sobre la mesa.



Día 22, por la tarde

14.00 h	Dieter baja desesperado al «bar largo» para enfrentarse con Gasparini por aprovecharse de su hija y vender la información a Najir.
14.15 h	Olga hace acto de presencia intentando tranquilizar a su padre.
14.30 h	Gasparini sube a la habitación de Olga y Dieter con intención de robar el Disco Solar.
15.00 h	Dieter sube a su habitación y descubre el robo del Disco Solar.
16.00 h	Dieter sale enajenado en busca de Carter y Weder y deambula desesperado por el hotel con una botella en la mano.
17.30 h	Shakti baja a los sótanos y se encuentra con el cadáver de Evelyn.
18.00 h	Behler sigue preparando la fiesta, ajeno a todo lo que ocurre en su hotel.
18.00 h	Shakti logra activar la máquina y a las 18:30 h se inicia la proyección del yithiano.
19.30 h	Shakti logra entablar una conversación con el yithiano, que narra su historia y le advierte acerca del futuro.

Día 22, por la noche

21.00 h	Shakti se hace con el Disco Solar gracias a un hechizo.
21.00 h	Los invitados empiezan a llegar al Salón para la presentación de Häxan.
21.30 h	Se abren las puertas y tras la presentación de la película, comienza la proyección.
21.30 h	Shakti resucita a Evelyn y cumple con el sacrificio.
22.00 h	Evelyn llega al salón desde los sótanos.
22.15 h	Carnarvon y Carter deciden abandonar el hotel con rumbo a Luxor.
22.30 h	Shakti realiza la invocación (creyéndosela o no). Los gules y los hombres rata huyen despavoridos. El señor Bohr aparece y se enfrenta a Shakti, exigiendo que le entregue el Manojo de Llaves.
22.30 h	Caos en la proyección de la película. Atentado contra el Príncipe, Dieter dispara contra Gasparini, los gules y los hombres rata devoran a los invitados.
23.30 h	Weder sale de su habitación y se dirige a la cocina y los sótanos.
00.00 h	Los esbirros de Mahadni ayudan a Weder a sacar el sarcófago y el resto de las piezas del sótano.
02.30 h	Weder y los hombres de Fuad trasladan las piezas en un carromato al Museo de El Cairo. Dieter y Najir los persiguen.
03.00 h	Weder llega con las piezas al Museo.

ÍNDICE DE LOCALIZACIONES

1. Terraza principal
2. Recepción y *hall* de entrada
3. Conserjería
4. Tienda de joyas Merryweather
5. Tienda de moda de caballeros *Lords*
6. Tienda de cigarros Sandoval
7. Tienda de suvenires
8. Tienda de moda de mujer *Le Petit France*
9. Tienda de relojes de lujo Sechat
10. Oficina de Correos y Telégrafos (dispone de centralita)
11. Oficina de dirección
12. Administración y agencia de viajes
13. El salón Isis, jardín y biblioteca
14. El salón morisco
15. El restaurante
16. Servicio del restaurante
17. El salón de baile
18. *The Long Bar* («el bar largo»)
19. El jardín exterior
20. La cocina
21. Hab. 415 (*suite* real) Príncipe Fuad
22. Hab. 204 Los Lounpeen
23. Hab. 362 Howard Carter
24. Hab. 407 Garth Weder
25. Hab. 250 (*suite* de honor) Los Carnarvon
26. Hab. 304 (*suite* de invierno) Omar Shakti
27. Hab. 127 Gasparini
28. Hab. 487 Faraz Najir
29. Hab. 387 Aga Khan y su séquito
30. Hab. 103 Fiesta privada
31. Hab. 285 Otra fiesta privada
32. Hab. 311 Abebaberk Selassie
33. Habs. 251-259, 263, 265 Señores Bohr
34. Hab. 264 Señor Bohr

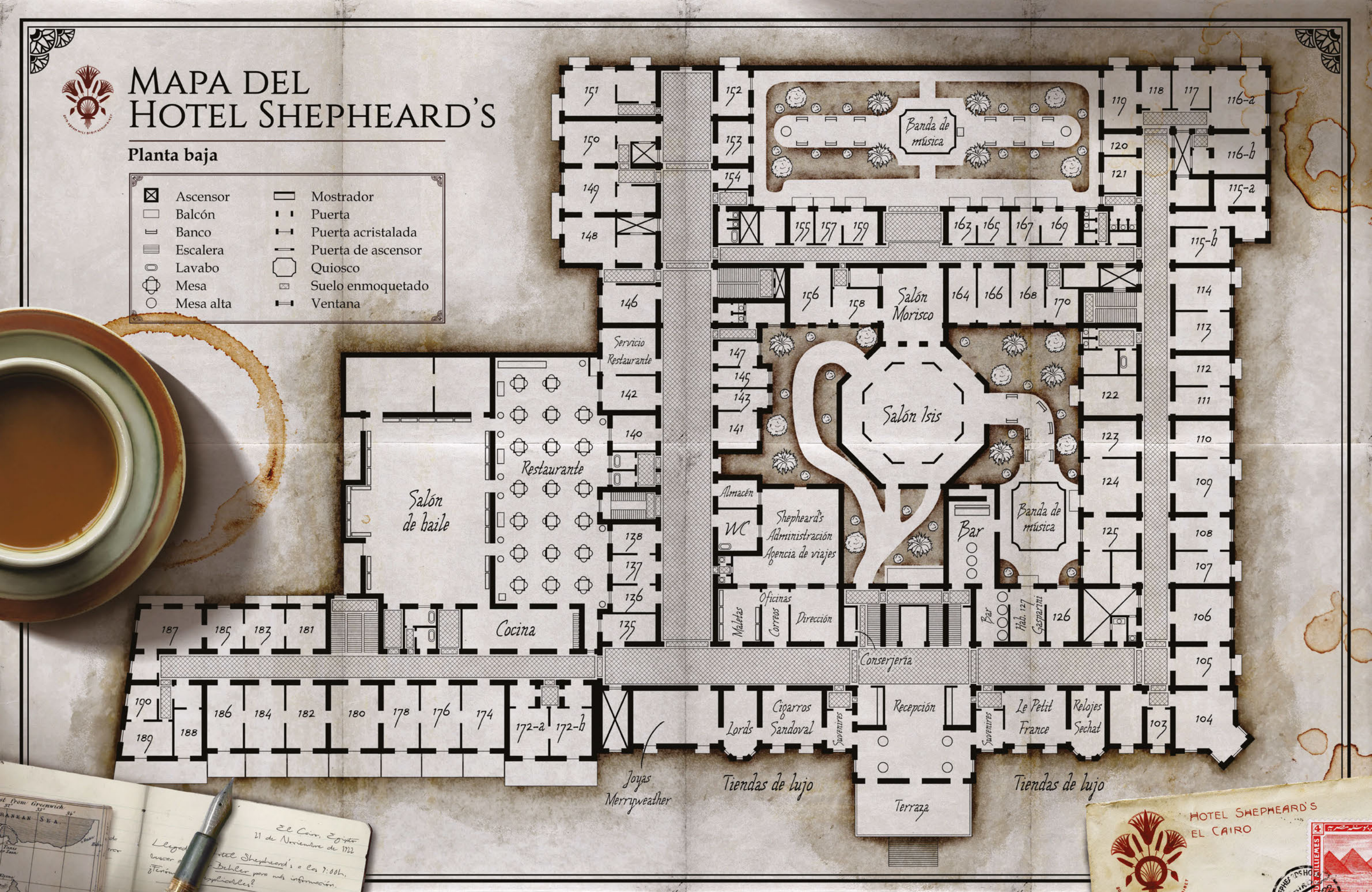
Los sótanos

El Viejo Templo

Mapa del Hotel Shepheard's

Planta baja

Ascensor	Mostrador
Balcón	Puerta
Banco	Puerta acristalada
Escalera	Puerta de ascensor
Lavabo	Quiosco
Mesa	Suelo enmoquetado
Mesa alta	Ventana



Plantas superiores

Hotel Shepheard's - El Cairo

Las tres plantas superiores tienen la misma distribución. Para ubicar una habitación en concreto solo hay que añadir el número de la planta delante del número de la habitación.

Hab. 304
Omar Shakti
Hotel Shepheard's
El Cairo
Las tres plantas superiores tienen la misma distribución. Se destacan las localizaciones especiales con el siguiente código de colores:
Verde: Segunda planta
Amarillo: Tercera planta
Azul: Cuarta planta
Hab. 250
Los Carnarvon
Hab. 415 Príncipe Fuad
Guardias
Hab. 362
Carter
Hab. 287
Aga Khan
Hab. 487
Najir
Hab. 407
Weder
Hab. 285
Fiesta privada
Hab. 204
Los Lounpeen
Hab. 304
Shakti
Plantas superiores
Hotel Shepheard's - El Cairo

Álex de la Iglesia

Nació en Bilbao en 1965. Se licenció en Filosofía por la Universidad de Deusto. El Deseo Films produjo su primer largometraje, ***Acción mutante***, en 1993. A continuación estrenó la película que le consagraría como uno de los directores y guionistas más relevantes del cine español: ***El día de la Bestia***, 1995. Le siguen ***Perdita Durango*** (1997), con Bardem y James Gandolfini, ***Muertos de risa*** (1999), ***La comunidad*** (2000), ***800 balas*** (2002), que también produce, como ***Crimen ferpecto*** (2004). Después rueda ***Los crímenes de Oxford*** (2007), con Elijah Wood y John Hurt. ***Balada triste de trompeta*** (2010) fue galardonada con dos premios en la 67.ª Mostra de Venecia, al mejor guion y el León de plata a la mejor dirección.

En 2011 estrenó ***La chispa de la vida. Las brujas de Zugarramurdi*** *(2013)* obtuvo ocho Goyas y dos Fotogramas de Plata. Dirigió también la serie ***Plutón B.R.B. Nero*** (2008). En 2014 ejerció como productor del *thriller* ***Musarañas***, seleccionado para los festivales de Toronto y Sitges. Además ha publicado las novelas ***Payasos en la lavadora*** y ***Recuérdame que te odie*** para Planeta. En 2015 produjo, con su productora **Pokeepsie Films**, la ópera prima de Zoe Berriatúa, ***Los héroes del mal***, mientras dirigía la comedia ***Mi gran noche***. En 2016, ***El bar*** y en 2017, ***Perfectos desconocidos.*** En 2018 estrenó dos películas como productor: ***Errementari: el herrero y el Diablo***, la ópera prima de Paul Urkijo, y ***En las estrellas***, el segundo largometraje de Zoe Berriatúa.

Durante el año 2019 rodó su último proyecto, ***30 monedas***, una serie para HBO producida por **Pokeepsie Films**. Actualmente rueda ***Veneciafrenia***, un *slasher* en los canales de Venecia.

Rolero irredento, en el pasado primigenio fue miembro fundador del club de rol Los Pelotas, de Bilbao, colaboró con artículos para las revistas *Líder* y *Troll*, autoeditó la aventura ***Comedia infernal*** para *La llamada de Cthulhu*, coescrita con Joaquín Ágreda (1989), y escribió el escenario ***Malos tiempos para la brujería*** (2002), publicado en *RPG Magazine*.

La llamada de Cthulhu™

LA BROMA MACABRA

Dos días de locura en el Hotel Shepheard's

Álex de la Iglesia (director, guionista y productor cinematográfico, además de veterano rolero) nos da su versión personal de *La llamada de Cthulhu* en los locos Años 20 con esta aventura en la que los investigadores dispondrán de dos días para detener los fenómenos inexplicables que acosan el hotel más lujoso de El Cairo.

La broma macabra mezcla la investigación libre con sucesos programados de modo que la experiencia sea distinta para cada grupo y se incremente la rejugabilidad. También proporciona herramientas para que el Guardián pueda ubicarse y añadir aleatoriedad a la trama.

Los investigadores podrán desvelar secretos enterrados del antiguo Egipto, asistir a una suntuosa fiesta de disfraces, ver el estreno de *Häxan* (*La brujería a través de los tiempos*), conocer a personalidades del mundo real (Howard Carter, el Rey Fuad I de Egipto, el Aga Khan III, Benjamin Christensen, Agatha Christie y Winston Churchill) y reencontrarse con rostros familiares del canon de *La llamada de Cthulhu*. O bien podrían perderse todo esto y hallar un misterio diferente que investigar. El libro incluye:

- Descripciones de los numerosos personajes principales.
- Una cronología de los acontecimientos, paso a paso, y otra del año 1922.
- Descripción detallada del hotel, con más de treinta localizaciones.
- Secciones con los hechizos, artefactos, libros de los Mitos y monstruos relevantes.
- Listas aleatorias con personajes secundarios, rumores y fenómenos inexplicables.
- Un diagrama desplegable para que el Guardián ubique en el tiempo a los personajes no jugadores.
- Un mapa desplegable del hotel para los jugadores.

Es necesario un ejemplar del ***Manual del Guardián*** de ***La llamada de Cthulhu, 7.ª edición*** para usar este suplemento.

Recomendado para lectores adultos

El libro trata temas como las drogas y el sexo, por lo que está pensado para jugadores adultos.

EDGE STUDIO

CHAOSIUM INC.®

EDGE-STUDIO.NET

LA BROMA MACABRA
SKU : ESCTH11ES – 2022-1
EAN : 8435407633520

8 435407 633520