

La llamada de
CTHULHU™

CTHULHU

a través de las épocas

Guía de referencia para el Guardián



Mike Mason, Pedro Ziviani,
John French, y Chad Bower

EDGE

Agradecimientos

Alan Bligh, John French, Matt Anderson, Penda Tomlinson y Dustin Wright. Y muchas gracias a todos los que apoyaron la campaña de Kickstarter de la 7ª edición, sin ellos nada de esto habría sido posible.

Créditos

Cthulhu Through the Ages © 2014 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Cthulhu a través de las épocas © 2021 Edge Studio - Asmodee Group. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981–2021 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. y el logotipo de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Cthulhu by Gaslight, Cthulhu Dark Ages, Cthulhu End Times: The Reaping, Cthulhu Icarus, Cthulhu Invictus, The Dreamlands y Mythic Iceland son marcas comerciales de Chaosium Inc. El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

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.

Excepto en esta publicación y la publicidad asociada, todas las ilustraciones de Cthulhu a través de las épocas son propiedad de sus respectivos artistas, quienes se reservan todos los derechos.

Este conjunto de aventuras se disfruta mejor con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*, disponible por separado.

Puedes encontrar más productos de Edge Studio en edge-studio.net.

Publicado por Edge Studio - Asmodee Group - 1 Rond-Point de Flotis, 31240 Saint-Jean - France. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile.

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.

EAN: 8435407631168

Publicado en 2021 por Edge Studio

Impreso en Lituania

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....	5	Cthulhu Luz de gas	35
Cthulhu Invictus.....	7	Tierras del Sueño	41
Cthulhu Edad Oscura.....	15	Cthulhu Ícaro	47
Islandia Mítica	23	Cthulhu Fin de los Tiempos	57
Espadas y flechas.....	31	Hojas de investigador.....	62

~ Presagios de nacimiento ~

1D10 Suceso (en el momento del nacimiento)	Nombre/Detalles
1	Se quemó un templo: -10 Suerte
2	Una lechuza ululó en la distancia: -5 CON
3	El padre tuvo una visión en la que un dios abrazaba a la madre: +5 FUE
4	El ejército romano ganó una importante batalla: +10 Táctica, -10 Charlatanería
5	El nacimiento fue la tercera buena noticia del día: +10 Suerte
6	Cayó un rayo en los alrededores: +10 Encanto, -10 Escuchar
7	Una serpiente visitó a la madre durante el embarazo: +5 INT
8	Las entrañas de un toro sacrificado fueron propicias: +5 CON
9	El león anduvo junto al padre sin atacar: -5 FUE
10	Una bandada de cuervos fue avistada sobre la ciudad: -5 INT

Hechizo: augurio

Coste: 4 puntos de magia; 1D2 puntos de Cordura

Tiempo de ejecución: 5 minutos

Al ejecutar el hechizo, la persona es capaz de ver el futuro si posee la sabiduría necesaria para entender el presagio. Las herramientas necesarias para adivinar el futuro varían desde las entrañas de un animal o de los posos del té hasta unas runas.

El hechicero entenderá el augurio siempre y cuando saque una tirada igual o mayor al POD del augurio. El presagio puede presentarse de forma vaga, sutil, onírica o en forma de verso encriptado, pues el futuro no es un libro que pueda leerse, sino un mensaje o una impresión en la mente del brujo. Si se el hechizo se ejecuta con éxito, los investigadores recibirán como mínimo un dato de utilidad.

Otros nombres alternativos: *Presagio, Predicción, Leer las runas, El ojo del destino.*

~ Sucesos vitales ~

1D10	Suceso Vital
1	Naciste con el saco amniótico: +10 Suerte
2	Tuviste sífilis: -5 CON
3	Te vendieron de niño como esclavo: +5 FUER
4	Desequilibrio de los humores, el personaje es flemático: +10 Perspicacia, -10 Persuasión
5	Desequilibrio de los humores, el personaje es impulsivo: +10 Charlatanería, -10 Perspicacia
6	Desequilibrio de los humores, el personaje es colérico: +10 Persuasión, -10 Escuchar
7	Desequilibrio de los humores, el personaje es melancólico: +10 Arte/Artesanía, -10 Charlatanería
8	Te atacó un oso o un perro: -5 APA
9	Te perdiste en las colinas élficas de pequeño: +5 POD
10	Te hirió una «flecha élfica»: -5 TAM

~ Regla opcional: ~
múltiples posiciones sociales

Dependiendo de lo dura que quiera el Guardián que sea su partida, el investigador podría tener una sola habilidad de Posición social para los encuentros, o podría tener diferentes Posiciones sociales según los diferentes grupos, organizaciones y comunidades. Por supuesto, esto requiere más trabajo y organización, por lo que solo es recomendable si se trata de una campaña larga y hay numerosos grupos y organizaciones que resultan esenciales para la historia.

~ Tabla I: armaduras de ejemplo ~

Ropa normal	0 puntos de protección
Ropa gruesa	1D2-1 puntos de protección
Cuero acolchado o blando	1D2 puntos de protección
Cuero acolchado pesado	1D3 puntos de protección
Cuero endurecido	1D6 puntos de protección
Cuero y anillos	1D6 puntos de protección
Cuero y escamas	1D6+1 puntos de protección
Cota de malla	1D8 puntos de protección

RECURSOS PARA EL GUARDIÁN CTHULHU EDAD OSCURA



~ Tabla 2: escudos ~

Escudo	Armadura	Daño	FUE/DES
Improvisado*	1D2 a 1D4	1D2+BD	–
Broquel	1D2	1D2+BD	–
Redondo, madera	1D3	1D3+BD	30/30
Redondo, vikingo	1D4	2D4+BD	40/40
De lágrima	1D4+1	1D4+1+BD	40/40
Torre	1D6	1D4+1+BD	45/30

Leyenda

Armadura: La cantidad de daño que bloquea el escudo. El daño que logre atravesar escudo lo recibirá el usuario.

Daño: El daño provocado al utilizar el escudo como arma.

FUE/DES: La FUE y DES mínimas requeridas para utilizar el escudo.

* **Improvisado:** El Guardián debe decidir el tamaño y el valor de la armadura de un escudo improvisado; por defecto, un escudo improvisado tiene 1 de Armadura y 1+BD de Daño.



~ Tabla 3: armas de ejemplo ~

Armas de Invictus

Arma	Habilidad	% Base	Daño	1 o 2 manos	Coste en sestercios
Cestus	Combatir (Pelea)	25	1D6	1M	50
Pilum	Combatir (Lanza) o Lanzar	15	1D8	1M	45
Gladius	Combatir (Espada)	20	1D6+1	1M	175
Tridente Combatir	(Lanza) o Lanzar	10	1D6	1M	75

Armas de Edad Oscura

Arma	Habilidad	% Base	Daño	1 o 2 manos	Coste en peniques
Hacha, grande	Combatir (Hacha)	15	2D6	2M	100
Mangual	Combatir (Mangual)	10	1D6	1M	80
Lanza, corta	Combatir (Lanza)	15	1D6	1M/2M	40
Espada, larga	Combatir (Espada)	20	1D8	2M	210

Armas de Islandia Mítica

Arma	Habilidad	% Base	Daño	1 o 2 manos
Hacha de combate	Combatir (Hacha)	15	1D8	1M
Hacha de combate (2M)	Combatir (Hacha)	15	2D6	2M
Espada ancha	Combatir (Espada)	15		
Sax (Espada)	Combatir (Espada)	15	1D6+1	1M
Lanza larga	Combatir (Lanza) o Lanzar	15	2D6	1M/2M
Atgeir	Combatir (Arma de asta)	15	3D6	2M
Arco	Arma a distancia (Arco)	10	1D6+(1/2 BD)	2M



— Crédito, dinero y propiedades —

crédito	Dinero (ingresos)	Propiedades	Nivel de gasto
Indigente	5 chelines	Ninguna	5 d
Pobre	CRx1 (1 £-9 £)	CRx10 (10 £-90 £)	20 s
Clase media	CRx10 (100 £-490 £)	CRx20 (200 £-980 £)	2 £/10 s
Adinerado	CRx12 (600 £-1.068 £)	CRx100 (5.000 £-8.900 £)	15£
Rico	CRx50 (4.500 £-4.900 £)	CRx10 (45.000 £-49.000 £)	50 £
Inmensamente rico	150.000 £	3.000.000 £	250 £

~ La tripulación ~

La tripulación de la Ícaro está unida por un mismo propósito, pero dividida por sus motivos. A algunos les mueve los objetivos de una corporación, a otros la causa de su Gobierno o patrocinadores. Cada miembro de la tripulación intenta labrarse un nombre, perjudicar la reputación del representante de otra facción o, incluso, sabotear de forma sutil una parte de la misión. Todo esto hace que el acuerdo sea inestable y brinda unas oportunidades maravillosas para la interpretación en una partida de rol.

Si quieres incluir en tu partida elementos como una tripulación fracturada y disidente, todos los investigadores y personajes no jugadores (PNJ) de la Ícaro deberían pertenecer a facciones diferentes. Este hecho puede mantenerse en secreto o declararse abiertamente, y por supuesto alguien podría fingir que representa a una facción cuando en realidad trabaja para otra. El nivel de lealtad hacia su facción dependerá del jugador.

A continuación se incluyen algunas de las facciones que tienen intereses sustanciales en la Fundación Dédalo. Puedes utilizarlas tal y como aparecen aquí o modificarlas como quieras.

Zaydan Startech: Esta facción, formada por la fusión de una serie de corporaciones tecnológicas asiáticas a raíz de la caída y desmantelamiento de Corea del Norte, es el comerciante líder en tecnología espacial. Ayudaron a crear la Fundación Dédalo y son una parte vital de todas sus operaciones. En palabras de un analista de negocio: «Quizá paguen para que otros hagan el trabajo, pero todo trasto que vuela por el cielo tiene en sus remaches el sello de Zaydan»

Euroespacio: La fusión renombrada de los proyectos de investigación espacial civiles y militares de docenas de Estados europeos, la facción Euroespacio es el apoyo intelectual de las misiones Dédalo. Se podría decir que si el proyecto tiene esperanzas y sueños, Euroespacio les da voz y forma. Hace mucho tiempo que dejaron los aspectos técnicos y de la ingeniería en manos de otros, y ahora mantienen con recelo su influencia en la dirección y objetivos de la misión.

Los Fondos Dieter-Muller: Creados a partir de los patrimonios de los excéntricos y huraños Gilles Dieter y Sabina Muller, la finalidad de los Fondos es impulsar los límites del esfuerzo y entendimiento humano en todas las aéreas conocidas y desconocidas. Sus objetivos en la Fundación son muy simples: ansían conocimiento. Y para conseguirlo, muchas veces actúan como conciliadores entre las facciones más grandes o las manipulan para deshacerse de aquello que consideran que presenta un peligro para la misión.

Los Estados nación: Un gran número de las naciones más poderosas del momento han invertido en la Fundación Dédalo, y el Guardián y los jugadores deberán decidir cuáles. Quizá India y China son los polos gemelos del poder político y económico, o quizá EE. UU., Brasil y Rusia. Sin importar quiénes sean, las naciones involucradas son las más poderosas por cómo usan su influencia en la Fundación, y todas ellas tendrán la mayor cantidad de miembros posibles en la tripulación. El objetivo de las naciones, sean cuales sean, es simple: conseguir prestigio. Quieren encabezar el proyecto e impulsar su éxito, eso sí, protegiéndose de las consecuencias de un posible fracaso.

~ Armas de energía de ejemplo ~

El Guardián debe decidir si la nave Ícaro posee armas o no. Aunque se trata principalmente de una misión de exploración, se podría contar con un pequeño cargamento de armas por cuestión de seguridad, o un miembro de la tripulación podría meter de contrabando un arma (tradicional o futurística).

Arma	Daño	Alcance	Usos por asalto	Cargador	Avería
Pistola de rayos de pulso	2D6+1	5 metros	1	10 disparos	93
Fusil de rayos de pulso	3D6+1	27 metros	1	10 disparos	93

CUBIERTA A: PUENTE
 CUBIERTA B: NAVEGACIÓN
 CUBIERTA C: LABORATORIO CIENTÍFICO
 CUBIERTA D: SOPORTE VITAL
 CUBIERTA E: ORDENADOR
 CUBIERTA F: OFICINAS
 CUBIERTA G: MANTENIMIENTO
 CUBIERTA H: ESTACIONAMIENTO PARA DRONES

HABITAT ROTATIVO

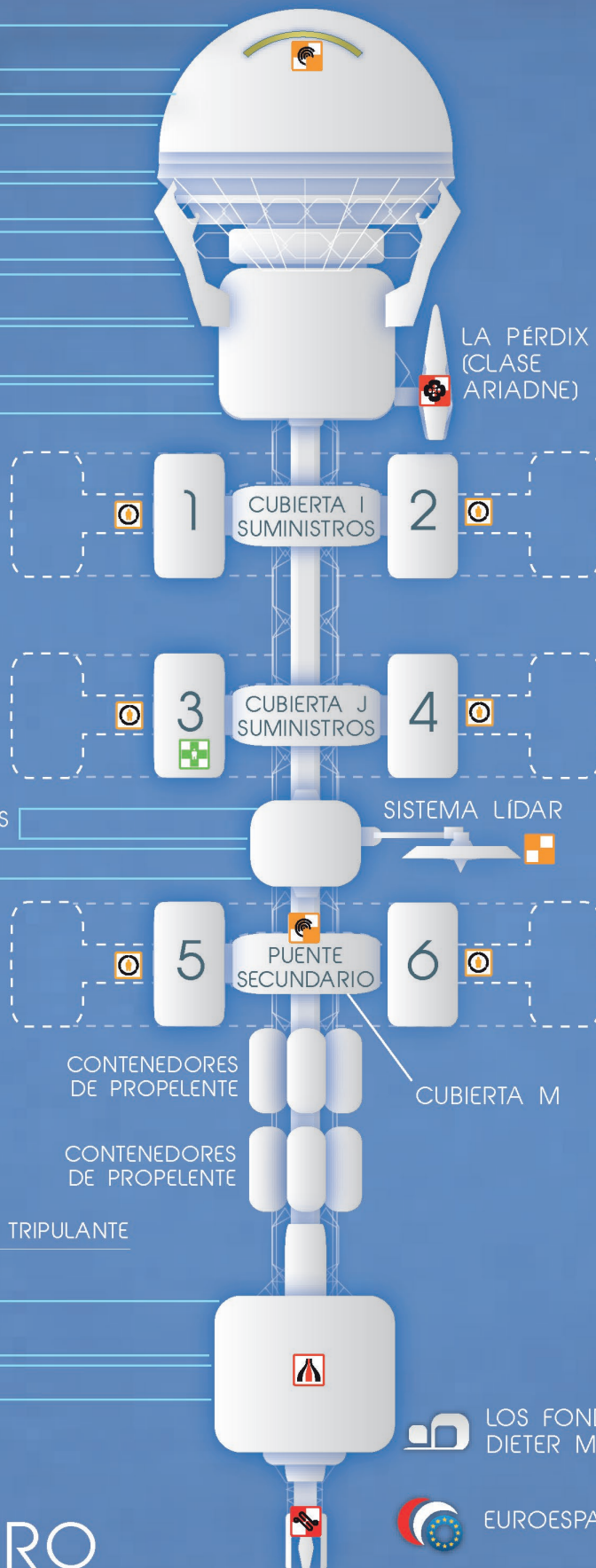
1. COMEDOR
2. ALOJAMIENTOS DEL EQUIPO
3. LABORATORIO MÉDICO/IG LAB
4. ALOJAMIENTOS DE LA TRIPULACIÓN
5. TEATRO/SALÓN
6. ALOJAMIENTOS DE LA TRIPULACIÓN

CUBIERTA K: COMUNICACIONES
 CUBIERTA L: ESTACIÓN LIDAR



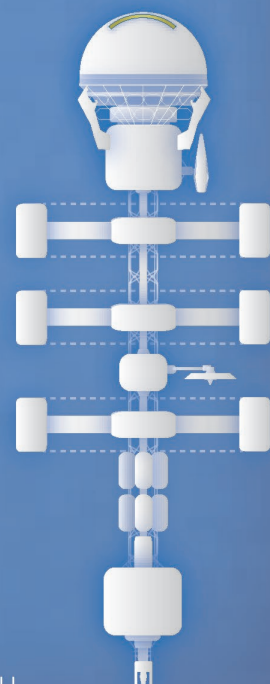
 TAMAÑO MEDIO DE TRIPULANTE

CUBIERTA N: INGENIERÍA
 CUBIERTA O: REACTOR



-  PUERTA DE EMERGENCIA (NORMALMENTE ABIERTA)
-  CÁMARA DE DESCOMPRESIÓN
-  HABITAT ROTATIVO
-  LABORATORIO MÉDICO
-  BAÑOS
-  SOPORTE VITAL
-  ESTACIÓN LIDAR
-  LUGAR DE EMERGENCIA
-  SISTEMAS DE PROPULSIÓN
-  CAPSULA DE EVACUACIÓN
-  TAQUILLA PARA LOS TRAJES
-  INGENIERÍA
-  CONTROLES

LA ÍCARO CON
LOS HABITAT ROTATIVOS
DESPLEGADOS



 LOS FONDOS
DIETER MULLER

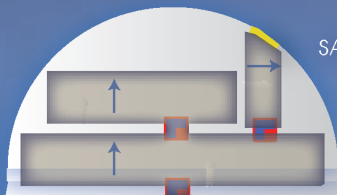
 EUROESPACIO

 ZAYDAN STARTECH

LA ÍCARO
NAVE ESPACIAL DE EXPLORACIÓN

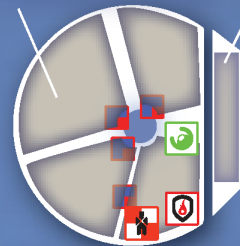


VISTA SUPERIOR DEL PUENTE:
CUBIERTA A



VISTA LATERAL DE LAS
CUBIERTAS DE CONTROL
(LAS FLECHAS APUNTAN
«HACIA ARRIBA»)

VISTA FRONTAL DEL PUENTE
SALA PROYECCIONES 3D



CUBIERTA B: NAVEGACIÓN



CUBIERTA C: LABORATORIO CIENTÍFICO

REFUGIO DE EMERGENCIA



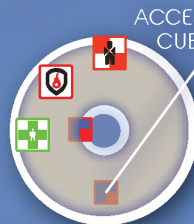
CUBIERTA D: SOPORTE VITAL (Y RECICLAJE)



CUBIERTA E: ORDENADOR



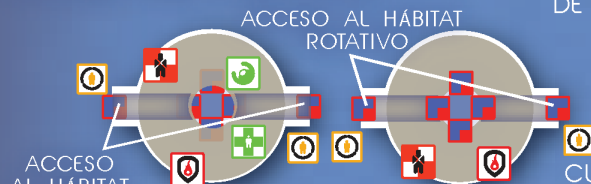
CUBIERTA F: OFICINAS
(Y CUBIERTA DE OBSERVACIÓN)



CUBIERTA G: MANTENIMIENTO



CUBIERTA H: ESTACIONAMIENTO
PARA DRONES



CUBIERTA I: SUMINISTROS
DE LA NAVE



CUBIERTA J: EQUIPO CIENTÍFICO



CUBIERTA K: COMUNICACIONES



CUBIERTA L: ESTACIÓN LÍDAR

ENTRETECHO AL
SISTEMA LÍDAR



CUBIERTA M: PUENTE SECUNDARIO
(Y SOPORTE VITAL)



VISTA DE LOS
CONTENEDORES
DE PROPELENTE Y
EL PASILLO CENTRAL



CUBIERTA N: INGENIERÍA



CUBIERTA O: REACTOR

CABINA DE MANDO

CABINA CENTRAL

ACCESO A LA ICARO
DESDE LA CUBIERTA H

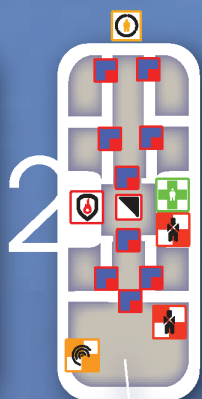


LA PÉRDIX
(NO A ESCALA)

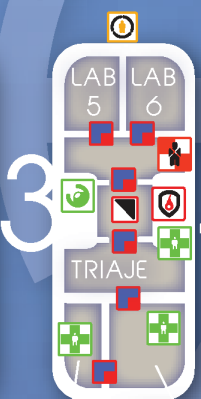
ACCESO A UN CONDUCTO
QUE DA AL PASILLO CENTRAL



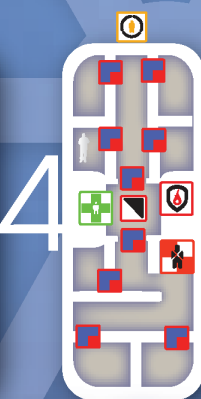
HIDROPONÍA



DEPENDENCIAS
DEL CAPITÁN



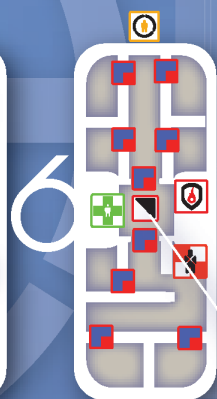
LABORATORIO MÉDICO
AISLAMIENTO



TEATRO

GIMNASIO

SALÓN

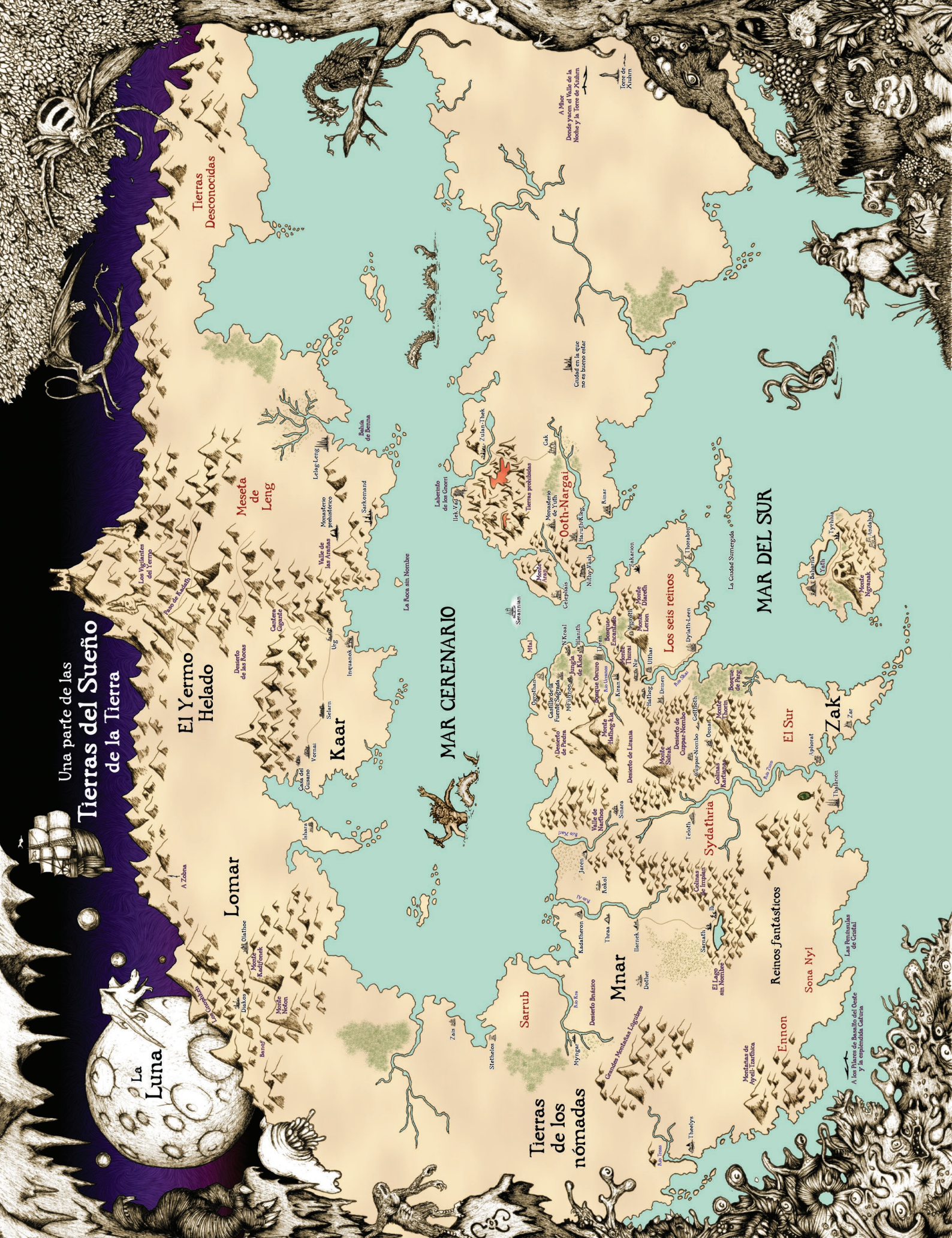




~ Crédito y propiedades con las que negociar ~

Crédito	Propiedades con las que negociar
Indigente (CR 0 o menor)	Ninguna: solo tu ropa y el arma que lleves en la mano.
Pobre (CR 1-9)	Un par de juegos de ropas, 1D4 propiedades de poco valor (un cuchillo, una batería medio gastada, etc.)
Medio (CR 10-49)	Una mochila decente, 1D3 armas de mano, 1 arma a distancia y balas limitadas, 1D6+2 propiedades de poco valor o de valor medio (varias baterías cargadas, la batería de un coche, cajas de comida, etc.)
Acomodado (CR 50-89)	Escondites con provisiones, 1D6 armas de mano, 1D4 armas a distancia y un montón de balas, 1D10+10 propiedades tanto de poco como de mucho valor (gasolina, un vehículo, ropa de lujo, un <i>walkie-talkie</i> , etc.)
Rico (CR 90-98)	Múltiples escondites con provisiones, 1D10+10 armas de mano, 1D10+10 armas de fuego, 3D10+30 propiedades tanto de poco como de mucho valor (varios vehículos, tanques de gasolina, objetos de lujo, un ordenador en funcionamiento, etc.)
Inmensamente rico (CR 99)	Lo que quieran (un arsenal, coches, una gasolinera, armas con la última tecnología, un tanque, etc.).

Una parte de las
Tierras del Sueño
de la Tierra



La
Luna

Lomar

El Yermo
Helado

Kaar

MAR CERENARIO

Tierras
de los
nómadas

Sarrub

Mnar

Sydatiria

Reinos fantásticos

Sona Nyl

Ennon

El Sur

Zak

Los seis reinos

MAR DEL SUR

Ooth-Nargai

Meseta
de
Leng

Tierras
Desconocidas

La llamada de
CTHULHU™

CTHULHU

a través de las épocas

REGLAS GENERALES PARA JUGAR A LA LLAMADA DE CTHULHU EN SIETE ÉPOCAS DIFERENTES

Cthulhu a través de las épocas está pensado para ayudar a los jugadores a adoptar las últimas normas para la gran variedad de aventuras publicadas por Chaosium. Aquí encontrarás unas reglas claras y específicas para la creación de tu investigador en cada una de las siete épocas, así como unas normas actualizadas para el combate en *Cthulhu Edad Oscura*, *Cthulhu Invictus* e *Islandia Mítica*, y una pizca de otros temas, como ideas para escenarios, monstruos específicos y sociedades de investigadores.

Algunas ambientaciones como *Luz de gas* y *Tierras del sueño* resultarán familiares a muchos jugadores veteranos. Otras, como *Islandia Mítica*, *Ícaro* y *La siega* son completamente nuevas. Ambientaciones como *Ícaro* y *La siega* se ofrecen como posibles visiones futurísticas. Este material está diseñado para inspirar y deja al Guardián libertad para ajustar el material y elaborar la ambientación.

Se incluye también nuevas hojas de investigador para cada una de las ambientaciones: *Cthulhu Invictus*, *Cthulhu Edad Oscura*, *Islandia Mítica*, *Las Tierras del Sueño*, *Luz de gas*, *Cthulhu Ícaro* y *Cthulhu Fin de los Tiempos: La siega*.

Debes poseer una copia del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* para poder disfrutar plenamente de este suplemento.

EDGE



EDGE-STUDIO.NET

CTHULHU A TRAVÉS DE LAS ÉPOCAS
SKU: ECTH16ES
EAN: 8435407631168



8 435407 631168