

La llamada de
CTHULHU™

CTHULHU Edad Oscura™

Kit de recursos para Guardianes



Por Chad Bowser y Andi Newton
con James Holloway y Mike Mason

EDGE
S T U D I O



Cthulhu Edad Oscura™

Kit de recursos para Guardianes

Autores: Chad Bowser y Andi Newton, con James Holloway y Mike Mason

Edición y desarrollo: Mike Mason

Ilustración de portada: Rob Gould

Ilustraciones interiores: Alberto Bontemp, Pat Loboiko, Caleb Cleveland, Sam Lamont, Jonathan Wyke

Cartografía: Stephanie McAlea

Dirección artística y maquetación: Nicholas Nacario

Corrección: Lynne Hardy y Doug Bailey

Licencia: Michael O'Brien, James Lowder y Mike Mason

Editor de la línea de *La llamada de Cthulhu*: Mike Mason

Hoja de personaje de *Cthulhu Edad Oscura*: Dean Engelhardt

Dedicatoria

En honor a Hudson.

Versión española por Edge Studio

Traducción: Santi Güell Bosch

Corrección: Alejandra González Rodríguez

Localización: Sonia Gallardo Márquez para Edge Studio

Revisión: Mai R.C. y Sonia Gallardo.

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

Responsable editorial: Croc

Coordinador de estudio: Stéphane Bogard

Jefe de estudio: Michael Croitoriu

EDGE
S T U D I O



Dedicatoria

Me gustaría dedicar este libro a las personas que formaron parte de mi grupo/campaña de *La llamada de Cthulhu* durante 15 años. A lo largo de este tiempo, los jugadores entraron y salieron, y tuvimos muchas aventuras extrañas juntos (algunas de las cuales acabaron impresas). Mis aventuras no siempre tuvieron el éxito que yo deseaba, pero algunas asustaron de verdad a varias personas, ¡y esos son momentos que atesoraré para siempre! Los principales integrantes de mi grupo de juego de *La llamada de Cthulhu* a los que debo mucho son: Amy Adkins, Steve Aniolowski, Karen Beningo, Tim Bush, Will Ehgoetz, Clif Ganyard, Paula Ganyard, Paula Garlock, Greg Gerstung, Brian Hutchens, Nathan Hutchings, Bill Koonz, Mike Lesner, Lisa Leverock, Dan Long, Scott Mawhiney, Mike Szymanski, Rob Watkins y Greg Zuba. Fueron muchos años y mucha gente, y estoy seguro de que he olvidado algunos nombres. A esas excelentes personas les pido sinceras disculpas.

—Scott David Aniolowski, 2006

Dedicado a Matt Anderson, un compañero buscador de monstruos y secretos.

—Mike Mason, 2020

Aclaración a los créditos

Stéphane Gesbert redactó el texto de la primera edición y ha colaborado en la segunda. La mayor parte del texto de la segunda edición ha sido redactado por Chad Bowser y Andi Newton, con la colaboración y la revisión de las reglas de Mike Mason. Las secciones **Información documentada**, **Poemas y adivinanzas**, **Ruinas**, **Amuletos**, **La práctica del paganismo**, **Paganismo nórdico**, **Los dioses**, **Uso de la tradición oral**, **Desgaste de la cordura**, **Ejemplos de criaturas folclóricas**, **Eiríksdrápa** y **El viaje del alma** han sido redactadas por James Holloway. Las reglas de las pociones han sido modificadas a partir de las creadas por Dan Harms para *Worlds of Cthulhu* y aparecen aquí con su permiso. Los hechizos han sido elaborados por diversas personas. La sección **Magia tradicional** ha sido redactada por Stéphane Gesbert y desarrollada por Chad Bowser y Mike Mason. Las reglas de la presente edición de *La llamada de Cthulhu* han sido desarrolladas por Sandy Petersen, Mike Mason, Paul Fricker y Lynn Willis, y adaptadas para *Cthulhu Edad Oscura* por Mike Mason y Chad Bowser.

NUESTRO AGRADECIMIENTO A ESTOS CRÍTICOS Y PROBADORES DE JUEGOS

Matt Anderson, Katie Barton, Richard Barton, Greg Beem, Keary Birch, Gary Bishop, Shane Bishop, Mathieu Booth, Rachel Booth, Brandon Chandler, Brad Cone, Sean Connor, Adam Crossingham, Andrew Douse, Mark Dunick, Daniel Dvorak, Dean Engelhardt, Edward Fitzgerald, Evanne Floyd, Jack Floyd, Paul Fricker, Gregory Grieve, Dan Harms, Randall Hayes, Kevin Heckman, Michael Hill,

Tyler Hudak, Alan Hughes, Joseph M. Isenberg, Amanda Jackson, David Jackson, Casey Jenkins, Kevin Kaier, James King, Bret Kramer, Dan Kramer, David Lai, John Lapoint, Justin Lapoint, K. G. Madison, Joe McEachren, Randy Pasinski, Adam Peterson, Eric Phillips, Simon Phipp, Andrea Pitson, Stephen Pitson, Pookie, Quin, Matthew Ruane, Sean Speas, Barry Spryng, Allyssa Stanley, William Strunk, Matt Watson, Charles Douglas Westerfield Jr.

Encantamientos anglosajones reimpresos de Felix Grendon, «The Anglo-Saxon Charms». *The Journal of American Folklore*, vol. 22, n° 84 (1909). Con la autorización de la American Folklore Society (afsnets.org).

Daemonolorum, *La cábala de Saboth* y *Ritos negros* © copyright 2023 Sally A. Francy. Usados con permiso.

Daoloth, descomposición verde, Dios Verde, Eihort, Gl'a'ki, gof 'nn Hupadgh, hijos del Dios Verde, Y'golonac © copyright 2023 Ramsey Campbell. Usados con permiso.

Aphoom-Zhah y Groth-golka © copyright 2023 son propiedad de Lin Carter. Usados con permiso.

Confesiones de Clithanus, *el monje loco*, Cthugha, Ithaqua y Zarr y Lloigor © copyright 2023 propiedad de August Derleth. Usados con permiso.

Gol-Goroth, gusanos de la tierra y Xuthltan © copyright 2023 Cabinet Licensing LLC. ROBERT E. HOWARD es una marca comercial o registrada de Robert E. Howard Properties LLC. Usados con permiso. Algunos elementos de Robert E. Howard pueden ser de dominio público.

Nyogtha © copyright 2023 Carole Ann Rodriguez. Usados con permiso. Algunos elementos de Henry Kuttner pueden ser de dominio público.

La canción de Yste © copyright 2023 propiedad de Robert A. W. Lowndes. Usado con permiso.

Bugg-Shash, *Cthaat Aquadingen*, *Rituales toscanos*, Shudde M'ell y Yibb-Tstll © copyright 2023 Brian Lumley. Usados con permiso.

Atlach-Nacha, Dooni, el gusano blanco, Eibon, *El testamento de Carnamagos*, gélido, *Libro de Eibon*, Quachil Utaaus, Rlim Shaikorth, Tsathoggua, Ux Loddhan y Yikilth © copyright 2023 propiedad de Clark Ashton Smith. Usados con permiso.

Sapientia Maglorum © copyright 2023 Richard L. Tierney. Usado con permiso.

Lloigor © copyright 2023 propiedad de Colin Wilson. Usado con permiso.

Chaosium reconoce que los créditos y derechos de autor de los Mitos de Cthulhu pueden ser difíciles de identificar y que algunos de sus elementos pueden ser de dominio público. Quien tenga correcciones o adiciones a los créditos que se indican aquí, debe ponerse en contacto con nosotros a través de mythos@chaosium.com.

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.

Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. y *Cthulhu Dark Ages* © 2004, 2015, 2020, 2023 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

La llamada de Cthulhu y *Cthulhu Edad Oscura* © 2023 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.

© 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, Francia. Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, 1B, 28010 Madrid, Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, 7500000 Providencia, Región Metropolitana, Chile. Impreso en la República Checa por PBTisk.

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.

Las imágenes del *Libro de Kells* y del tapiz de Bayeux se adquirieron en la Library of Congress o WikiCommons y son de dominio público.

TABLA DE CONTENIDOS

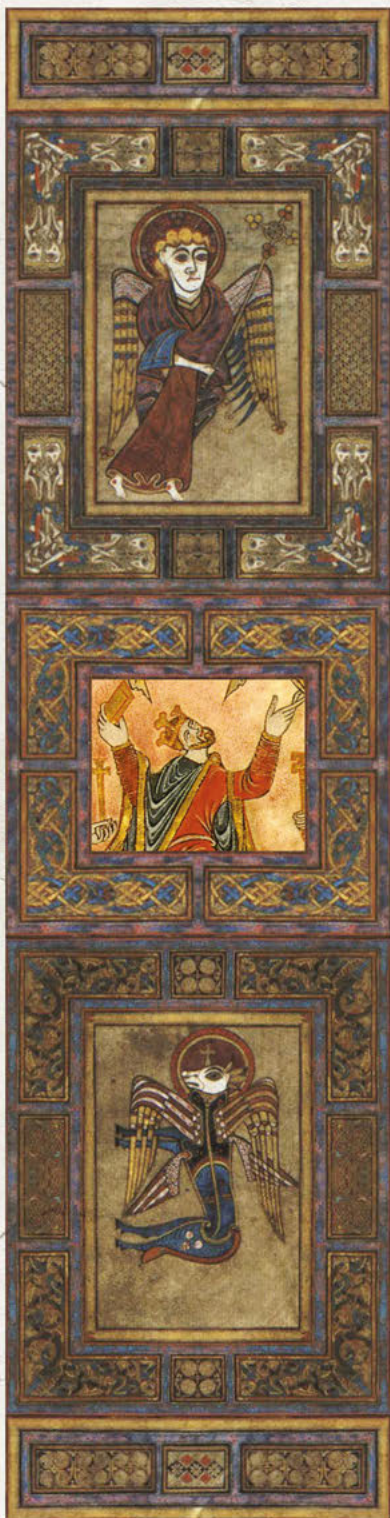
Introducción.....	6
Ayuda de juego: Cacería I.....	7
Hoja de personaje simplificada.....	8
Tabla de contenidos completa.....	10

EAN: 8435407635081

Código del producto: ESCTH25ES

Impresión: Abril 2023

¡Bienvenidos a Cthulhu Edad Oscura!



Cthulhu Edad Oscura es un suplemento de reglas y ambientación para el juego de rol *La llamada de Cthulhu* y se centra en la investigación de misterios terroríficos durante el período comprendido entre el 950 y el 1050 d. C. Los investigadores arriesgan la vida, la integridad física y la cordura en una lucha secreta para contener la oscuridad de los Mitos de Cthulhu. Trabajando juntos, se esfuerzan por proteger su tierra y sus comunidades de los horrores de la noche.

Los años oscuros de la Alta Edad Media son una época de cambios. Los antiguos imperios se han derrumbado, aunque sus ecos permanecen, y los monjes se afanan en los monasterios, transcribiendo libros para que el conocimiento siga vivo, aunque la mayoría de la gente, incluidos muchos de los monjes, no puedan leerlos. En su lugar, domina la tradición oral. Los escaldos, los trovadores y las personas sabias recuerdan los antiguos relatos y los transmiten en historias que contienen sabiduría, aprendizaje y advertencias. La época de los lobos del mar procedentes de las costas contrarias se está desvaneciendo, pero aún no ha terminado, y todavía hay muchas riquezas y provisiones que saquear y robar. Los aspirantes a reyes están empezando a consolidar su poder y a unir a los pequeños señores de la guerra bajo su mando. Los campesinos se afanan en sus campos para asegurarse de que el trabajo del día esté terminado mucho antes de que caiga la noche y evitar

a las criaturas que acechan y cazan en las sombras.

Vuestros investigadores tratan de mantener el orden mientras exploran secretos olvidados y descubren los terrores de los Mitos de Cthulhu. Puede producirse algún combate, pero en realidad se trata de un juego de horror personal. ¿Qué sacrificarán los investigadores para salvar a sus seres queridos? No hay conspiraciones que abarquen todo el mundo ni aventuras que recorran el planeta, sino que la oscuridad amenaza los medios de vida, las comunidades y la reputación. Los monjes, alguaciles, agricultores y guardias no son necesariamente figuras elegantes, pero de ellos depende salirse de sus funciones cotidianas y ponerse en peligro por el bien común.

Los libros existen, pero los pocos que saben leer los guardan celosamente en pequeñas bibliotecas. La investigación de los misterios y los actos malignos suele llevarse a cabo formulando las preguntas adecuadas, buscando pistas y, en algunos casos, peleando para conseguir secretos. En lugar de intentar sondear las profundidades del *Necronomicón* o los desvarios del monje loco Clithanus, los investigadores confían en las historias que se cuentan en torno a las hogueras o en las abarrotadas salas de hidromiel para averiguar lo que necesitan en su lucha contra la oscuridad.

Este es el mundo de *Cthulhu Edad Oscura*.

—Chad Bowser y Andi Newton

Ayuda de juego: Cacería 1

Un registro de los nativos realizado por Gayo Aquilo Colatino, encontrado entre sus notas de campo después de que su cohorte romana fuera aplastada en el bosque no muy lejos del río Severn.

Ayuda de juego: Cacería 1

Y la Legio IX reconstruyó la torre del centro del castro, destruida por los hombres, para adorar a la deidad llamada Shub-Niggurath, un lobo entre los hombres. Participaron en los rituales, abandonando los cultos imperiales, hasta el punto de que Adriano diezmó la legión como castigo. Cuando los hombres restantes siguieron invocando al lobo, Adriano ordenó matar al resto de la legión y destruir su Aquila.

Uno de mis hombres dijo haber visto a algunos nativos con gladii y scuta, sosteniendo en alto una falsa Aquila de la Legio IX mientras bailaban alrededor de la torre.

† Edad Oscura - Investigador †

Nombre
 Jugador
 Ocupación
 Género Edad
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

† Características †

fue des pod
 con apa edu
 tam inc mov

Ethulhu Edad Oscura™

† Puntos de vida †

Inconsciente 00 01 02 03 04
 Moribundo 05 06 07 08
 Herida grave 09 10 11 12
 Máximo 13 14 15 16
 Máximo 17 18 19 20

Locura temporal ☐

Locura indefinida ☐

† Cordura †

Inicial Máxima

Loco 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57
 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78
 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

† Puntos de magia †

00 01 02 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20
 Máximo 21 22 23 24 25

† Suerte †

Agotada 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36
 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57
 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78
 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

† Habilidades del Investigador †

Armas a distancia	☐ Intimidar (15%)	%	Posición social (00%)	%
☐	☐ Juego de manos (25%)	%	%	
☐	☐ Lanzar (25%)	%	%	
Arte/Artesanía (05%)	Leer/Escribir (01%)	%	☐ Primeros auxilios (30%)	%
☐	☐	%	Reino propio (20%)	%
☐	☐	%	☐ Religión (20%)	%
☐ Buscar libros (05%)	Lengua propia (EDU)	%	☐ Reparar y construir (20%)	%
☐ Charlatanería (05%)	☐ Medicina (01%)	%	☐ Saltar (25%)	%
Ciencia (01%)	Mitos de Ethulhu (00%)	%	Seguir rastros (10%)	%
☐	☐ Nadar (25%)	%	☐	%
☐	Naturaleza (20%)	%	☐	%
☐ Ciencias ocultas (05%)	☐	%	☐ Sigilo (20%)	%
Combatir	☐	%	☐ Tasación (05%)	%
☐ (Pelea) (25%)	☐	%	☐ Trato con animales (15%)	%
☐	☐ Orientarse (10%)	%	☐ Trepar (20%)	%
☐	Otras lenguas (01%)	%	☐	%
☐	☐	%		
☐ Conducir animales de tiro (20%)	Otros reinos (10%)	%		
☐ Contabilidad (10%)	☐	%		
☐ Descubrir (25%)	☐	%		
☐ Encanto (15%)	☐	%		
☐ Equitación (05%)	☐ Perspicacia (05%)	%		
☐ Escuchar (25%)	☐ Persuasión (15%)	%		
☐ Esquivar (DES/2)	☐ Pilotar (Embarcación) (01%)	%		

† Armadura †

Tipo de armadura Valor

Tipo de escudo Daño/Armadura

† Armas †

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								

† Combate †

Bonif. Daño

Corpulencia

Esquivar

✦ Trasfondo ✦

Descripción personal	Rasgos
.....	
Ideología/Creencias	Lesiones y cicatrices
.....	
Allegados	Fobias y manías
.....	
Lugares significativos	Comos arcanos, hechizos y artefactos
.....	
Posesiones preciadas	Encuentros con entidades extrañas
.....	

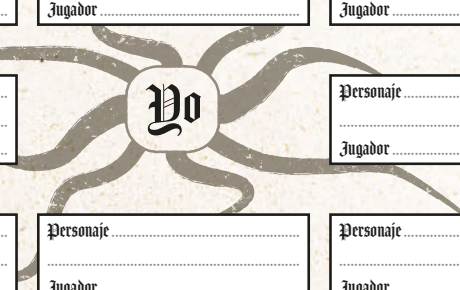
✦ Equipo y Posesiones ✦

.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	

✦ Dinero y Bienes ✦

Nivel de gasto
Dinero
Bienes
.....
.....
.....
.....

✦ Compañeros Investigadores ✦

Personaje	Personaje	Personaje
Jugador	Jugador	Jugador
		
Personaje	Personaje	Personaje
Jugador	Jugador	Jugador
Personaje	Personaje	Personaje
Jugador	Jugador	Jugador

✦ Notas ✦

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

✦ Reglas de referencia rápida ✦

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:

Difícil	100/96+
Fracaso	> Habilidad
Normal	≤ Habilidad
Difícil	½ Habilidad
Extremo	1/3 Habilidad
Crítico	01

Forzar tiradas: Debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate ni de Cordura.

Heridas y curación

Primeros auxilios curan +1 PV Medicina cura +1D3 PV

Herida grave = pérdida de 2/3 de los PV máximos en un solo ataque.

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural (sin Herida grave): Se recupera 1 PV al día.

Ritmo de curación natural (con Herida grave): Hay que hacer tirada de curación semanal.

TABLA DE CONTENIDOS COMPLETA

Introducción.....6

Prólogo.....7

Capítulo 1: La Inglaterra anglosajona.....9

Inglaterra	9
La tierra.....	9
Tipos de asentamientos	9
Cuadro: Reyes de la Inglaterra anglosajona	10
Estructura social.....	12
Cuadro: Los burgos del Wessex anglosajón	12
Cuadro: Reinos de la Inglaterra anglosajona y el Danelaw.....	12
Cuadro: Sombras del pasado.....	13
Tabla: Apodos.....	13
Nombres	13
La gente.....	16
Familia	16
Cuadro: Alfabetización y alfabeto	17
Edificios	18
Cuadro: El béot.....	18
Moneda y tributos	20
Tabla: Moneda y tributos	21
Tabla: Valor de un animal.....	21
Delitos y penas.....	21
Cuadro: Resolución de casos judiciales	21
Tabla: Weregild	22
Proscripción	22
Tabla: Delitos y su restitución	23
Conflictos	24
Apariencia	24
Alimentación, agricultura y caza.....	24
Viajes.....	26
Entretenimiento.....	26
Cuadro: Ejemplos de adivinanzas.....	26
Poemas y adivinanzas	26
Guerra	27
Equipo de guerra	27
Cuadro: Invasiones vikingas.....	28
Creencias	29
Cristianismo.....	29
Tabla: Diezmos comunes	29
Tabla: Arzobispos de Canterbury	29
Encantamientos	30
Amuletos.....	30
Las antiguas costumbres.....	30

Cuadro: ¿Quién es quién?.....	31
Paganismo nórdico.....	32
Paso del tiempo y años.....	33
Tabla: Los meses anglosajones y su importancia.....	33
Salud, curación y muerte	34
Cuadro: Pifias en Medicina	34
Tabla: Material médico.....	35
Cuadro: Tratamientos de ejemplo	36
Muerte y entierro.....	36
Nomenclátor de la Inglaterra anglosajona	37

Capítulo 2: Todo sobre los años oscuros..... 43

Batallas.....	43
Castillos	43
Comunicación.....	43
Comunidad	43
Oscuridad	44
El Diablo	44
Herejías	45
Cuadro: La herejía de Orleans.....	45
Jerarquía.....	45
Toma de rehenes	45
Humor.....	46
Caballeros.....	46
Alfabetización	46
Cuadro: Alfabetización en términos de juego	46
Lealtad.....	46
Magia.....	47
Castigo	49
Tradicón oral.....	49
Ordalías.....	49
Religión.....	50
Ruralismo	52
Secretos	53
Servidumbre.....	53
Esclavitud.....	53
Lo sobrenatural	53
Suspicias.....	53
La teoría del bien limitado	53
Tiempo.....	54
Viajes.....	54
Tierra salvaje	54

Capítulo 3: Investigadores de los años oscuros.....57

Creación de un investigador	57
Cuadro: Pasos.....	57

AYUDAS DE JUEGO

Paso 1: Generar las características.....	57
Paso 2: Determinar un suceso vital.....	58
Tabla: Sucesos vitales.....	58-59
Paso 3: Determinar los atributos derivados.....	58
Tabla: Bonificación al daño y Corpulencia.....	60
Tabla: Movimiento.....	60
Paso 4: Determinar la ocupación	
y distribuir los puntos de habilidad	60
Cuadro: Creación rápida de investigadores	61
Tabla: Referencia rápida de mitad	
y quinta parte de un valor	62
Artesano o Tendero.....	63
Clérigo.....	63
Curandero (u hombre o mujer sabios).....	63
Eremita / Hereje.....	63
Erudito	63
Ganadero (libre).....	64
Guardia	64
Guerrero (libre).....	64
Lacayo	64
Malabarista / Juglar	65
Marino	65
Mendigo.....	65
Mercader.....	65
Mercenario / Bandido	66
Monje / Monja	66
Pequeño comerciante.....	66
Peregrino	66
Sacerdote.....	67
Sargento / Intendente.....	67
Silvicultor / Pescador	67
Habilidades de interés personal.....	67
Paso 5: Crear un trasfondo.....	68
Uso de tablas aleatorias como	
fuente de inspiración.....	68
Descripción personal.....	68
Ideología/Creencias.....	68
Allegados	68
Lugares significativos	69
Posesiones preciadas	69
Rasgos	70
Cuadro: Notas de las pruebas de juego	70
Vínculo fundamental de trasfondo	70
Nombre	70
Lugar de nacimiento y lengua.....	71
Sexo de tu personaje.....	71
Paso 6: Equipar al investigador.....	71
Trueque y propiedades.....	71
Equipar al investigador	71
Tabla: Trueque y propiedades	72

Habilidades.....	72
Definición de las habilidades	72
Especialidades de las habilidades	72
Tabla: Puntuación en una habilidad:	
¿qué significa?	73
Cuadro: Lista de habilidades	73
Armas a distancia	73
Arte/Artesanía	74
Cuadro: Arte/artesanía (oratoria).....	74
Buscar libros.....	74
Charlatanería.....	74
Cuadro: Arte/artesanía (pociones).....	75
Ciencia	75
Cuadro: Retórica.....	75
Ciencias ocultas	75
Combatir.....	75
Conducir animales de tiro.....	76
Contabilidad.....	76
Descubrir	76
Encanto	76
Equitación.....	76
Escuchar.....	76
Esquivar	77
Intimidar.....	77
Juego de manos	77
Lanzar.....	77
Leer/escribir (Lengua)	77
Cuadro: Opcional: Con una habilidad	
es demasiado fácil.....	77
Lengua propia	77
Medicina.....	77
Mitos de Cthulhu.....	78
Nadar.....	78
Naturaleza.....	78
Orientarse.....	78
Otras lenguas.....	78
Otros reinos.....	78
Perspicacia	79
Persuasión.....	79
Pilotar (Embarcación).....	79
Posición social.....	79
Cuadro: Regla opcional:	
Múltiples posiciones sociales	79
Primeros auxilios.....	80
Reino propio.....	80
Religión	80
Reparar y construir	81
Saltar.....	81
Seguir rastros.....	81
Sigilo.....	81

AYUDAS DE JUEGO

Tasación	81
Trato con animales	81
Trepar	81
Organizaciones de investigadores	84
Los Congregantes	84
La Decena de Eawulf.....	84
Cuadro: Congregantes: Miembros destacados	85
Cuadro: La Decena de Eawulf:	
Miembros destacados.....	86
Armas y equipo.....	87
Costes, equipo y servicios.....	87
Tabla: El dinero en los años oscuros	87
Animales.....	88
Embarcaciones.....	88
Tabla: Embarcaciones.....	88
Edificios	88
Ropa	89
Alimentos	89
Instrumentos musicales.....	89
Cuadro: Instrumentos musicales	90
<i>Scriptorium</i>	90
Herramientas	90
Armas, escudos y armaduras	91
Cuadro: ¿Dónde están las armas mágicas?.....	91
Tabla: Armas cuerpo a cuerpo	92
Tabla: Armas a distancia	93
Vehículos	93
Sueldos semanales (ejemplos).....	93
Tabla: Escudos.....	94
Tabla: Armadura	94
Tabla: Máquinas de guerra	95
Armas de acero damasquino.....	95

Capítulo 4: Sistema de juego.....97

Las decisiones del Guardián son inapelables	97
Cuándo hacer una tirada	97
Habilidades superiores al 100%	97
Posición social y gastos del investigador	97
Tabla: Ingresos y posición social.....	98
Fase de desarrollo del investigador:	
Percepción y Posición social	99
Tradición oral.....	99
Reglas puntuales	100
Abrirse paso a través del escenario	100
Tabla: Excavar o explotar una cantera.....	100
Obstáculos	100
Derribar obstáculos.....	100
Tabla: Herramientas apropiadas	100
Obstáculos naturales y distancias.....	101

Tabla: Obstáculos artificiales.....	101
Combate.....	101
Acciones en un asalto de combate.....	101
Usar escudos.....	101
Tabla: Resultado del combate con escudo	102
Combate a caballo	103
Tabla: Combate a caballo	103
Armas a distancia y arrojadizas	105
Cuadro: Resumen de modificadores por alcance:	
Dados de bonificación y de penalización	105
Armadura	106
Tabla: Armaduras de ejemplo	106
Movimiento durante un asalto de combate	107
Tumbado.....	107
Ataques espirituales y posesión	107
Heridas.....	108
Heridas graves y PNJ menores.....	108
Tabla: Pérdida de puntos de vida	108
Venenos.....	108
Armas envenenadas	108
Tabla: Venenos	109
Pociones.....	110
Cuadro: Ungüento repelente de bestias	110
Enfermedades	111
Tabla: Enfermedades	112
Reglas opcionales.....	112
Tirar iniciativa.....	112
Ataques múltiples con habilidades superiores al 100%.....	112
Combate letal	113
Beneficios de esquivar.....	114
Huir de un combate cuerpo a cuerpo	114
Opciones con el escudo	114
Golpes de KO	114
Efectos opcionales de las Heridas graves.....	114
Heridas graves y estado de choque.....	114
Tabla: Efectos opcionales de las heridas graves	115
Gastar Suerte para permanecer consciente.....	117
Daño secreto	117
Desgaste de las armas.....	117
Cordura.....	120
Idiotas y lunáticos.....	120
Tabla: Los humores.....	120
Tabla: Humores aleatorios	121
Locura	122
Episodios de locura	122
Tratamiento y recuperación	122
Tabla: Episodios de locura en tiempo real.....	122
Tabla: Episodios de locura resumidos.....	123

Tabla: Lugares de peregrinación	125
Vagabundos	126
Reglas opcionales.....	126
Regla opcional: Recuperación más fácil	126
Regla opcional: Tirada de Cordura alternativa.....	126
Cuadro: Notas de las pruebas de juego	127
Regla opcional: Ver monstruos.....	127

Capítulo 5: Investigar el terror en los años oscuros de la Edad Media..... 129

Reunir al grupo.....	129
Cuadro: Ejemplo de pruebas de juego	129
Mantener el juego en movimiento	130
Di «Sí»	130
Dar vida al mundo.....	130
¿Con cuánta historia basta?.....	131
Pistas.....	133
No ocultes las pistas importantes	134
Uso de la tradición oral.....	134
Evita los enfrentamientos violentos	135
Intensifica el horror.....	135
Desgaste de la Cordura	136

Capítulo 6: Los Mitos de Cthulhu en los años oscuros de la Edad Media..... 139

Los Mitos en los años oscuros	139
Cuadro: Ejemplos de criaturas folclóricas que podrían enmascarar los horrores de los Mitos...	140
Cuadro: Ejemplo de pruebas de juego	141
Aquí hay Mitos.....	142
Aul-Lu-got.....	142
El Páramo del Verdugo	142
El Priorato de Exham.....	143
Bula-Shess.....	143
Mons Fractus.....	143
La Ciudad sin Nombre.....	144
Aquí hay problemas	145
Secta de Magna Mater.....	146
El Pueblo.....	146
Los Naglgitor.....	147
Los Pastores.....	147
Cuadro: La Orden de la Espada de San Jerónimo.....	147
Los polifemoi	148
Los teutates.....	149
Aquí hay dragones.....	149
Antiguos.....	149

Atlach-Nacha	149
Azathoth	149
Cthugha	149
Daoloth	149
Gla'aki.....	149
Hastur el Innombrable.....	149
Ithaqua	149
Lilith	150
Nyarlahotep.....	150
Rlim Shaikorth.....	150
Shub-Niggurath	150
Tawil at'Umr	150
Tsathoggua.....	150
Cuadro: ¿Dónde está Cthulhu?	150
Libros de los Mitos	151
Al-Azif.....	151
Los anales de los monjes de Juan Crisóstomo	151
La cábala de Saboth.....	151
La canción de Yste.....	151
Confesiones de Clithanus, el monje loco	151
Cthaat Aquadingen	152
Daemonolorum	152
Hierón Aigypton.....	152
Liber Ivonis.....	152
Necronomicón	152
Oráculos sibilinos.....	154
Pnakotica	154
Praesidia Finium.....	154
Rasul al-Albarin.....	154
Reflexiones.....	154
Ritos negros.....	154
Rituales toscanos	155
Sapientia Maglorum.....	155
Tablillas del Destino	155
El testamento de Carnamagos	155
El tomo negro.....	155
Los tres códices	155
Poemas.....	156
Eiríksdrápa	156
El viaje del alma	156
Libros de ocultismo.....	156
Beatus Methodivo.....	156
Canon Episcopi.....	156
Kitab al-Kimya.....	156
Tabula Smaragdina.....	156
Testamento de Salomón.....	156
La magia en los años oscuros.....	157
El dilema del Guardián	157
Cuadro: Sacerdotes, usuarios de la brujería y curanderos	158

AYUDAS DE JUEGO

Magia tradicional.....	158
Magia ritual.....	158
Cuadro: Componentes mágicos.....	159
Grimorio de hechizos de los años oscuros.....	160
Absorción de poder.....	160
Aliento de la muerte.....	160
Alteración meteorológica.....	160
Tabla: Componentes meteorológicos.....	161
Arruinar/Bendecir cultivo.....	161
Atar un alma.....	161
Augurio.....	161
Bendecir hoja.....	162
Cantar al alma.....	162
Canto de sirena.....	162
Canto fúnebre de Nyhargo.....	162
Círculo de náusea.....	162
Convocar a un fantasma.....	162
Crear portal al Limbo.....	163
Curación.....	163
Encantar brasero.....	163
Encantar cuchillo.....	163
Encantar flauta.....	163
Envenenamiento sanguíneo.....	163
Expulsar al demonio.....	164
Furia.....	164
Levitar.....	164
Maldición.....	164
Obligar a la carne.....	164
Radiestesia.....	165
Revés de la fortuna.....	165
Rueda de niebla de Eibon.....	165
Sentidos demoníacos.....	165
Subyugar a un animal.....	165
Transformación corporal.....	166
Transición espectral.....	166
Vientos de la desolación.....	166
Tabla: Vientos de la desolación.....	166
Volver incorpóreo.....	167
Hechizos recomendados.....	167

Capítulo 7: Bestiario 169

Monstruos de los Mitos.....	169
Cu sith.....	169
El demonio de Bula-Shess (entidad única).....	170
Hijos del Dios Verde.....	171
Dveorgs.....	171
Escralingos.....	173
Gélidos.....	173
Goff 'nn Hupadgh (trasgo y sátiro).....	174

Gotii.....	175
Gusanos de la tierra.....	176
Horig (entidad única).....	177
Niebla Innominada (entidad única).....	178
Primordiales.....	178
Pucel.....	179
Semillas del abismo.....	180
Teutates.....	181
Monstruos del folclore.....	182
Alma en pena, también estirge, dokkalfar (elfo oscuro), mara (pesadilla).....	182
Basilisco.....	182
Dragón.....	183
Hombres lobo, también versipellis (cambiapielos), hundigas, berserkers.....	184
Poncio Pilato (entidad única).....	185
Scucca.....	186
Thyrs, también trol, ent, gul.....	186
Vampiro, también lilu, resucitado, gul, estirge, súcubo, lamia.....	187
Animales.....	188
Bisonte europeo.....	188
Caballos.....	188
Cérvidos.....	189
Halcones.....	189
Jabalíes.....	190
Lobos.....	190
Osos.....	191
Perros.....	191
Uros.....	191

Capítulo 8: Totburh 193

Historia.....	193
El asentamiento de Totburh.....	193
1. Terraplenes de tierra.....	193
2. Nuevo muro de piedra.....	193
Svein.....	195
Aesa.....	195
3. Empalizadas.....	195
Hearthweru.....	195
4. Puerta principal.....	195
5. Puertas secundarias.....	196
6. Torres defensivas.....	196
7. Camino interior.....	196
8. Complejo y residencia del barón.....	196
Oswyn.....	196
Herewynn.....	196
Wlencing.....	197
9. La ceca.....	197

AYUDAS DE JUEGO

Athelstan.....	197
10. Iglesia parroquial.....	197
Eadda.....	197
11. Iglesia de madera.....	197
Halfdene.....	198
Wifrun.....	198
Hygerd.....	198
12. Iglesia señorial.....	199
Earnwulf.....	199
Heagyth.....	199
Godred y Grimwold.....	199
Wulfrun.....	199
13. Mercado.....	200
Wihtgar.....	200
14. Herrería.....	200
Cynred.....	200
15. Casa de Alfric.....	200
Alfric.....	201
Bregeswith.....	201
16. Casa de Eward.....	201
Eward.....	201
Roswitha.....	201
Ilhelm.....	202
Ormar.....	202
17. Casa de Delwyn.....	202
Delwyn.....	202
Aelfgiest.....	203
Lambin.....	203
18. Casa de Unfurth.....	203
Unfurth.....	203
19. Casa de Cuthen.....	203
Cuthen.....	203
Niall.....	204
20. Casa de Sigeric.....	204
Sigeric.....	204
21. Casa de Madulf.....	204
Madulf.....	204
22. Campos.....	204
23. Casa de Derman.....	204
Derman.....	204
Haunild.....	205
Turec.....	205
Wulfric.....	205
24. Cabaña de Guthlaf.....	205
Guthlaf.....	206
Rowena.....	206
Oslafa.....	206
25. Casa de Mildoina.....	206
Mildoina.....	206
26. Muelle.....	208

27. Molino y lugar de preparación del grano.....	208
Octa.....	208
28. Ruinas romanas.....	208
Athilda.....	208
Gaius Mons.....	209
29. Bosque.....	209
Begilda.....	210
Edric.....	210
Hloðere.....	211
30. Castro de la Edad de Hierro.....	211
31. Monasterio.....	211
Grimcytel.....	212
Hothere.....	213
Lanfranc.....	213
Jurmin.....	213
Medwin.....	213
Penda Ojo de Águila.....	213
Monjes.....	213
32. Asentamiento vikingo.....	215
Yngvi.....	215
Vikingos.....	215
Lugares de los alrededores.....	215
Berclea (Berkeley).....	215
Brycgstow (Bristol).....	216
Eseweald.....	216
Exham.....	216
Fernduna.....	216
Gloucester.....	217
Gotii, aldea de los.....	217
Isla, la.....	217
Lydney.....	217
Severn, lago del.....	217
Strigoiei (Chepstow).....	217
Theocsbury (Tewkesbury).....	217
Weorgoran Ceaster (Worcester).....	217

Capítulo 9: La cacería (aventura) 221

Trasfondo para el Guardián.....	221
Cómo involucrar a los investigadores.....	221
La granja.....	221
Cuadro: ¿Dónde está la granja?.....	222
Los muertos se alzan.....	223
El <i>béot</i>	223
Cuadro: Evitar Totburh.....	224
Cuadro: El destino de Svein y el <i>hearthweru</i>	224
Otras informaciones en Totburh.....	224
Las huellas.....	225
Cuadro: Ayuda de juego: Cacería 1.....	225
Dónde encontrar información.....	226

AYUDAS DE JUEGO

Begilda	226
Edric el Sanguinario	226
Encuentro opcional: El árbol encantado	226
La aldea de los gotii	227
Éxito	228
Recompensas	229
Personajes y monstruos	229
Angifu	229
Perro muerto viviente	229
Begilda	229
Edric	229
Hloðere	229
Gotii	230
Wæl-wulf	230

Capítulo 10: La condena sobre Wessex (aventura)..... 233

Trasfondo para el Guardián	233
Cómo involucrar a los investigadores	233
Lobos del mar	233
El horror de Hothere	234
Al monasterio	234
Los monjes	235
Cuadro: ¿Qué puede hacer Phêth por ti?	236
De vuelta a Totburh	237
Los desvaríos de Hygerd	237
De vuelta al monasterio	238
Exorcismo	238
Cuadro: Cómo lidiar con un demonio	238
Conclusión y recompensas	240
Personajes y monstruos	240
Vikingo	240
Hearthweru	240
Mousoulíos	241
Monjes	241
Phêth	241

Capítulo 11: Eseweald (aventura)..... 243

Trasfondo para el Guardián	243
Cómo involucrar a los investigadores	243
Información en Totburh	244
La partida	245
El campamento	246
Corduon	246
La ermitaña	246

Los pucel	247
Los carboneros	247
El Eseweald	247
La arboleda de Horig	247
Consecuencias	248
Personajes y monstruos	249
Guerreros vikingos o galeses	249
Lobo	249
Omagh	249
Teleri	249
Pucel	250
Oso	250
Horig	250

Apéndice A: Glosario de los años oscuros 251

Apéndice B: Cronología de los años oscuros ... 254

Apéndice C: Quién es quién..... 257

Dios	257
Monjes	257
Reyes y emperadores	258
Tabla: Santos	260

Apéndice D: Bibliografía 261

Índice..... 263

Biografías de los autores..... 269

Hoja de personaje..... 271

Mapas

Mapa de la Inglaterra anglosajona	11
Mapa de Totburh y sus alrededores	194
Mapa de la Marca Occidental	207
Mapa del monasterio de San Swithun y sus alrededores	213
Mapa de la granja de Eorhelm	222
Mapa de la aldea de los gotii	227

Ayudas de juego

Ayuda de juego: Cacería 1	225
---------------------------------	-----

La llamada de
CTHULHU™

Cthulhu Edad Oscura™

Kit de recursos para Guardianes

Cthulhu Edad Oscura es un mundo iluminado solo por el fuego. Los antiguos imperios se derrumbaron hace siglos, llevándose su cultura y su saber. Es un mundo oscuro y la gente hace bien en tener miedo a la oscuridad. Además de los incursos vikingos, las brujas y los proscritos, en esta tierra hay muertos sin descanso, antiguos horrores y otros seres malévolos al acecho. Entidades oscuras que están más allá del bien y del mal esperan ocultas en los recovecos del tiempo y en los ángulos del espacio. Unas pocas almas valientes se esfuerzan por combatir a estos horrores y hacer que regresen por donde vinieron.

¿Serás tú una de ellas?

Cthulhu Edad Oscura se ha actualizado para la presente edición de *La llamada de Cthulhu*, revisado por completo y cuenta con abundante material de ambientación nuevo. En su interior encontrarás una guía para el jugador sobre los años oscuros, una mecánica opcional de Cordura para reflejar la mentalidad medieval, reglas para la tradición oral de la narración y el combate montado, un grimorio de conjuros de los años oscuros y reglas opcionales para la magia tradicional, un bestiario de monstruos, así como una ambientación completamente detallada: la comunidad anglosajona de Totburh, en el valle del Severn, Inglaterra, llena de personajes interesantes, descripciones de sus viviendas y multitud de ganchos argumentales que el Guardián puede utilizar y desarrollar.

Tres aventuras listas para jugar introducirán a los jugadores en el mundo de *Cthulhu Edad Oscura*,

CTHULHU EDAD OSCURA es una ambientación histórica de horror y misterio para el juego de rol *La llamada de Cthulhu*. El Imperio romano ha caído y los muertos sin descanso, las sectas secretas y las antiguas y espeluznantes pesadillas están al acecho, esperando atrapar a los incautos. Los terrores cósmicos de los Mitos de Cthulhu se ciernen sobre todos, amenazando con acabar con el mundo. En la Inglaterra anglosajona, con nada más que su ingenio y la luz de las velas para iluminar su camino, la gente corriente, ya sean monjas, soldados o mercaderes, se une para enfrentarse a la creciente oscuridad.

partiendo de las tensiones, los personajes y los horrores que acechan en Totburh y las tierras que rodean a esta comunidad.

Con solo la luz de una vela y tu ingenio, comienza un viaje a los años oscuros...

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.

Para más información sobre Edge Studio y las publicaciones de Chaosium, consulta nuestro sitio web en edge-studio.net.

EDGE
S T U D I O



Call of Cthulhu © 1981–2023 Chaosium Inc. Cthulhu Dark Ages © 2023 Chaosium Inc. Call of Cthulhu, Chaosium Inc. el logo de Chaosium y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Chaosium, Inc. La llamada de Cthulhu es TM de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados. © 2023 Edge Studio. Asmodee Group - 18 Rue Jacqueline Auriol 78280 Guyancourt, Francia. Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, 1B, 28010 Madrid, Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúñez 1934, 7500000 Providencia, Región Metropolitana, Chile. Impreso en la República Checa por PBTisk.

EDGE-STUDIO.NET

CTHULHU EDAD OSCURA
SKU : ESCTH25ES – 2023-1
EAN : 8435407635081

