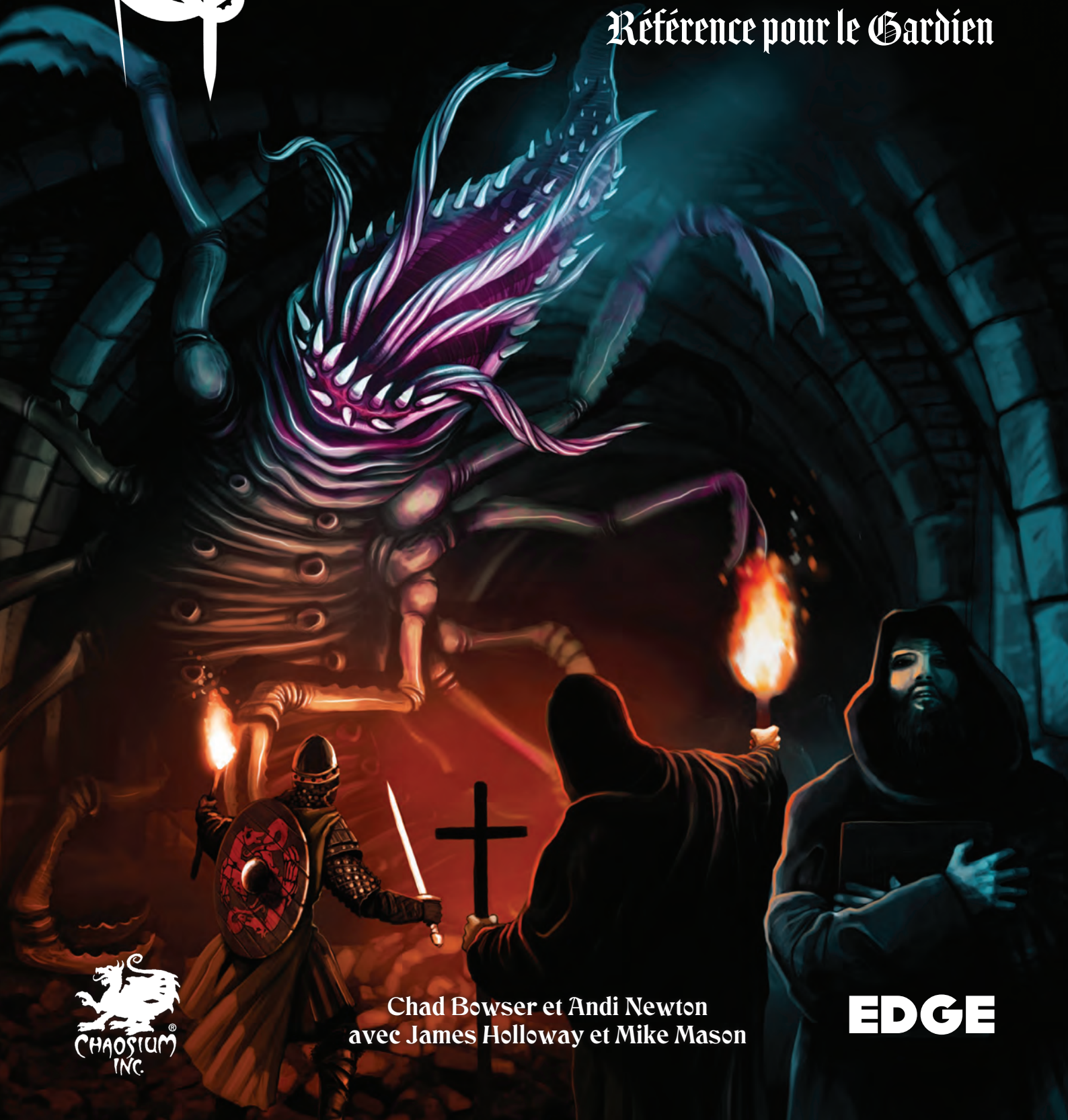


L'Appel de  
CTHULHU

# CTHULHU Dark Ages

Référence pour le Gardien



Chad Bowser et Andi Newton  
avec James Holloway et Mike Mason

**EDGE**



# Cthulhu Dark Ages

## Cadre de campagne

**Auteurs :** Chad J. Bowser et Andi Newton, avec James Holloway et Mike Mason

**Édition et développement :** Mike Mason

**Illustration de couverture :** Rob Gould

**Illustrations intérieures :** Alberto Bontempi, Pat Loboyko, Caleb Cleveland, Sam Lamont, Jonathan Wyke

**Cartographie :** Stephanie McAlea

**Direction artistique et mise en page :** Nicholas Nacario

**Relecture (anglais) :** Lynne Hardy and Doug Bailey

**Droits de licences :** Michael O'Brien, James Lowder, and Mike Mason

**Relecture L'Appel de Cthulhu :** Mike Mason

**Fiche de personnage Cthulhu Dark Ages :** Dean Engelhardt

### **Version française par Edge Studio**

**Traduction :** Alfred Boudry, Rémi Canali et Julie Plagès

**Relecture :** Mathieu Tortuyaux

**Conception graphique :** Paco Dana

**Graphisme supplémentaire :** Antonio Maínez, Paco Dana et Sonia Gallardo Márquez

**Mise en page :** Mai R. C.

**Révision de mise en page :** Curro Marín

**Coordinatrices de la ligne éditoriale :** Sonia Gallardo Márquez et Mai R. C.

**Responsable de production JDR :** Curro Marin

**Responsable éditorial :** Croc

**Coordinateur du studio :** Stéphane Bogard

**Directeur du studio :** Michael Croitoriu

**EDGE**



## Dédicace

En l'honneur d'Hudson.

## Détail des crédits

Ce supplément est à utiliser de préférence avec le jeu de rôle l'Appel de Cthulhu (7<sup>e</sup> édition) et éventuellement avec Pulp Cthulhu, tous deux disponibles séparément.

*Cthulhu Dark Ages* © copyright 2004, 2015, 2020 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

*Call of Cthulhu* © copyright 1981-2025 Chaosium Inc. Tous droits réservés.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc.

L'Appel de Cthulhu est une marque de Chaosium Inc.

Cthulhu Dark Ages est une marque déposée de Chaosium Inc.

© 2025 Edge Studio - Asmodee Group, sous license Chaosium Inc. Distribué en France par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt, France. Distribué au Canada par / distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil - Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Imprimé en République tchèque par PBTisk.

Ceci est une œuvre de fiction. Ce livre contient des descriptions et des portraits de véritables lieux, événement et personnes ; ils ne sont pas toujours représentés de manière conforme à la réalité de

ces lieux, événements ou personnes et sont réinterprétés à travers le prisme du Mythe de Cthulhu et du jeu l'Appel de Cthulhu de manière générale. Il n'y a aucune intention d'offenser ces personnes, vivantes ou décédées, ni les habitants des lieux concernés.

Chaosium a conscience que les droits et les copyrights concernant le Mythe de Cthulhu peuvent être difficiles à identifier, et que certains éléments pourraient appartenir au domaine public. Si vous avez des ajouts ou des modifications à apporter aux présents crédits, n'hésitez pas à contacter l'équipe à l'adresse [mythos@chaosium.com](mailto:mythos@chaosium.com).

Ce contenu est protégé par les règles de droits d'auteur des États-Unis d'Amérique. Toute reproduction de ce travail sans permission écrite de la part de Chaosium Inc., hormis l'utilisation de courts extraits dans un but d'analyse et la reproduction des fiches de personnage ainsi que les supports en jeu, est expressément prohibée.

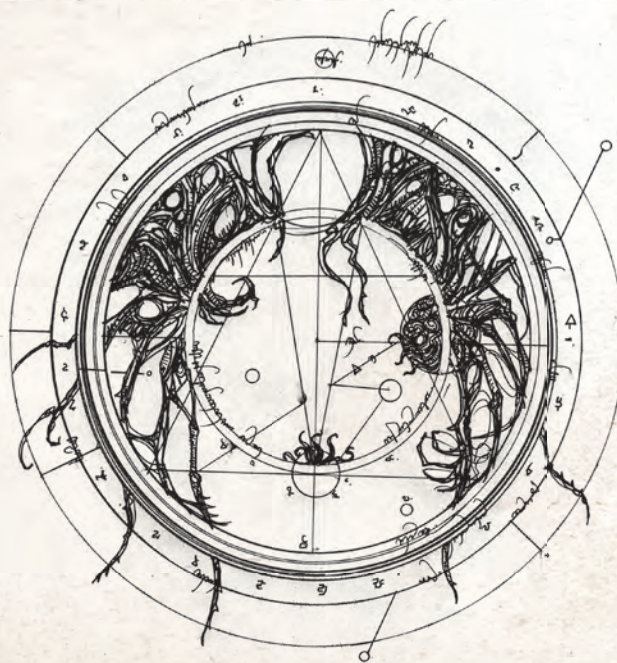
Les images du Livre de Kells et de la Tapisserie de Bayeux ont été acquises via la Bibliothèque du Congrès ou via WikiCommons et demeurent dans le domaine public.

Pour plus d'informations sur *L'Appel de Cthulhu*, visitez notre site Internet : [edge-studio.net](http://edge-studio.net)

ISBN : 8435407638563

Code produit : ESCTH25FR

Première impression : Novembre 2025



## TABLE DES MATIÈRES

Introduction .....	6	Chapitre 9 : La chasse (scénario) .....	221
Avant-propos .....	7	Chapitre 10 : La malédiction du Wessex (scénario) .....	233
Chapitre 1 : L'Angleterre saxonne .....	9	Chapitre 11 : Eseweald (scénario) .....	243
Chapitre 2 : Dictionnaire des Âges sombres... ..	43	Appendice A : Glossaire du Moyen Âge central .....	251
Chapitre 3 : Les investigateurs des Âges sombres .....	57	Appendice B : Une chronologie du Moyen Âge central .....	254
Chapitre 4 : Système de jeu .....	97	Appendice C : Galerie de personnalités .....	257
Chapitre 5 : Les enquêtes horribles durant les Âges sombres .....	129	Appendice D : Bibliographie .....	261
Chapitre 6 : Le Mythe de Cthulhu dans les Âges sombres .....	139	Index .....	263
Chapitre 7 : Bestiaire .....	169	Biographies des auteurs .....	269
Chapitre 8 : Totburh .....	193	Feuille de personnage .....	271

## TABLE DES MATIÈRES DE LA RÉFÉRENCE POUR LE GUARDIAN

Introduction .....	6
Indice : La Chasse I .....	7
Fiche de personnage simplifiée .....	8-9
Table des matières complète .....	10-15



## Bienvenue dans *Cthulhu Dark Ages*!

**C**thulhu Dark Ages est un supplément de règles et un cadre de campagne pour le jeu de rôle L'Appel de Cthulhu qui se concentre sur des enquêtes horribles durant une période allant de 950 à 1050 de notre ère. Vos investigateurs risquent leur vie, leur intégrité corporelle et leur santé mentale dans une lutte secrète afin de contenir les ténèbres du Mythe de Cthulhu. En travaillant de concert, ils luttent pour préserver leurs terres et leurs communautés des horreurs de la nuit.

Le Moyen Âge central est une époque de changements. Les anciens empires sont tombés bien que leurs échos se fassent toujours entendre. Dans leur monastère, les moines reproduisent des livres afin de s'assurer que le savoir perdure même si la plupart des gens, y compris de nombreux moines, sont incapables de les lire. De ce fait, la tradition orale reste prédominante. Les skalds, les troubadours et les sages se souviennent des anciens récits et les transmettent. Ces histoires contiennent sagesse, connaissances et avertissements. Le temps des loups de mer partis à l'autre bout des océans arrive à son terme mais il n'est pas tout à fait fini et il reste de nombreuses richesses et ressources à piller. Les aspirants rois commencent à consolider leur pouvoir et à rassembler des chefs de guerre sous leur bannière. Les paysans sont à l'œuvre dans leurs champs, s'assurant que leurs tâches soient accomplies avant la tombée de

la nuit - avant que les créatures nocturnes qui hantent les ombres ne sortent les traquer.

Vos investigateurs ont pour but de maintenir l'ordre tout en explorant les secrets oubliés et en décelant les monstruosité du Mythe de Cthulhu. Il y aura très probablement des combats, mais le cœur de ce jeu réside dans l'horreur. Que vont devoir sacrifier vos investigateurs pour sauver les êtres qui leur sont chers ? Il n'y aura aucune conspiration d'envergure planétaire ni aventure à vivre à travers le monde. Ici, les ténèbres menaceront surtout leur gagne-pain, leur communauté et leur réputation. Moines, baillis, fermiers et gardes n'ont pas nécessairement fière allure, mais il ne tient qu'à eux de s'extirper de leur condition et de se mettre en danger pour le bien commun.

Les livres existent mais les rares personnes capables de les lire les gardent jalousement dans de petites bibliothèques. Enquêter sur les mystères et les activités démoniaques demande souvent de poser les bonnes questions. Plutôt que d'essayer de sonder les profondeurs indicibles du Necronomicon ou les divagations du moine fou Clithonus, les personnages se reposent sur les contes que l'on partage autour des feux de camp ou dans les salles de banquets afin d'apprendre la meilleure manière de lutter contre les ténèbres.

Voici l'univers de Cthulhu Dark Ages.

-Chad Bowser et Andi Newton



### Indice : La Chasse I

Récit de barbares, rapporté par Gaius Aquilius Collatinus, trouvé dans son rapport officiel, après que sa cohorte fut massacrée non loin de la Sabrine.

Et la *Legio IX* rebâtit la tour au centre du *castrum* détruit par mes hommes, afin de vénérer la divinité appelée Shub-Nigurat, loup parmi les hommes. Ils prirent part aux rites, abandonnant le culte impérial au point qu'Hadrien décréta que la Légion fût décimée en guise de châtiment. Quand les survivants persistèrent à adorer le loup, Hadrien ordonna que le reste de la Légion fût exécutée et que son Aigle fût brisé.

Un de mes hommes m'a rapporté avoir vu quelques munis de *gladii* et de *scuta* qui dansaient autour de l'édifice, brandissant une fausse Aigle de la *Legio IX*.

*Indice : La Chasse 1*







### Chapitre 3 : Les investigateurs des Âges sombres.....57

Créer un investigateur.....	57
Première étape : génération des caractéristiques.....	57
<b>Les étapes</b> .....	57
<b>Impact et carrure</b> .....	58
<b>Valeurs de Mouvement</b> .....	58
Deuxième étape : sélection d'un événement déterminant.....	58
Troisième étape : calcul des valeurs dérivées.....	58
Quatrième étape : choix de l'occupation et distribution des points de compétence.....	59
<b>Événement déterminant (lancez 2D20)</b> .....	59-60
<b>Résumé : Création de personnage</b> .....	61
<b>Aide-mémoire : Table des demis et des cinquièmes</b> .....	62
Occupations.....	63-67
Étape 5 : Création du profil.....	68
S'inspirer de tables aléatoires.....	68
Description.....	68
Idéologie et croyances.....	68
Personnes importantes.....	68
Lieux significatifs.....	69
Biens précieux.....	69
Traits.....	70
Attache vitale.....	70
<b>Notes de développement</b> .....	70
Nom.....	70
Lieu de naissance et langue.....	71
Genre du personnage.....	71
Étape 6 : équipement de l'investigateur.....	71
Marchandage et Capital.....	71
Équiper l'investigateur.....	71
<b>Troc et Capital</b> .....	72
Compétences.....	72
Définitions des compétences.....	72
Spécialités.....	72
<b>À quoi correspondent les niveaux de compétence ?</b> .....	73
Arts et métiers (05 %) [Spécialités].....	73
<b>Liste des compétences</b> .....	73
Armes de trait (Variable) [Spécialités].....	74
Baratin (05 %).....	74
<b>Arts et métiers (Potions)</b> .....	74
Bibliothèque (05 %).....	74
Charme (15 %).....	74
<b>Arts et métiers (Oralité)</b> .....	75
Combat rapproché (variable) [Spécialités].....	75
Comptabilité (10 %).....	75

Dressage (15 %).....	75
Estimation (05 %).....	76
Conduite de char ou de charrue (20 %).....	76
Connaissance de la nature (20 %) [Spécialités].....	76
Connaissance du monde (20 %) [Spécialités].....	76
Connaissances locales (20 %).....	76
Discrétion (20 %).....	76
Écouter (25 %).....	77
Équitation (05 %).....	77
Esquive (DEX/2).....	77
Grimper (20 %).....	77
Intimidation (15 %).....	77
Intuition (05 %).....	77
Lancer (25 %).....	77
Langues (01 %) [Spécialités].....	78
Langue maternelle (ÉDU).....	78
Lire/Écrire (01 %) [Spécialités].....	78
Médecine (01 %).....	78
<b>Règle optionnelle : deux compétences pour deux fois plus de difficulté</b> .....	78
Mythe de Cthulhu (00 %).....	78
Nager (25 %).....	79
Occultisme (05 %).....	79
Orientation (10 %).....	79
Persuasion (15 %).....	79
Pickpocket (10 %).....	79
Pilotage (Bateaux) (01 %).....	79
Pister (10 %).....	79
Premiers soins (30 %).....	79
Religion (20 %).....	80
Réparation/Fabrication (20 %).....	80
<b>Règle optionnelle : Statuts multiples</b> .....	80
Sauter (25 %).....	80
Sciences (01 %) [Spécialités].....	81
Statut (00 %).....	81
Trouver Objet Caché (25 %).....	81
<b>Rhétorique</b> .....	81
Organisations pour les investigateurs.....	84
Congréganistes.....	84
<b>Congréganistes : Personnalités importantes</b> .....	85
Tithing d'Eawulf.....	85
<b>Tithing d'Eawulf : Personnalités importantes</b> .....	87
Armes et équipement.....	87
Coûts, équipement et services.....	87
<b>Devises du haut Moyen Âge</b> .....	88
Animaux.....	88
Bateaux.....	88
Bâtiments.....	88
Vêtements.....	88
<b>Bateaux</b> .....	89

Alimentation .....	89
Instruments de musique .....	89
<b>Instruments de musique</b> .....	90
Scriptorium .....	90
Outils.....	90
Armes, boucliers et armures .....	91
Véhicules.....	91
Salaires hebdomadaires .....	91
Armes en acier damassé .....	91
<b>Armes de corps à corps</b> .....	92
<b>Armes de trait et de jet</b> .....	93
<b>Où diable sont les armes magiques ?</b> .....	93
<b>Boucliers</b> .....	94
<b>Armures</b> .....	94
<b>Engins de siège</b> .....	95

**Chapitre 4 : Système de jeu .....97**

Le Gardien a le dernier mot .....	97
Quand lancer les dés ?.....	97
Compétences supérieures à 100 % .....	97
Dépenses courantes et Statut .....	97
Phase de développement :	
la perception du Statut .....	98
<b>Table : Statut et revenus</b> .....	99
La tradition orale .....	99
Règles de terrain .....	100
Obstacles.....	100
Démolition d'obstacles .....	100
<b>Outils adaptés</b> .....	100
<b>Excavation et extraction</b> .....	100
Trajets et obstacles naturels.....	100
<b>Obstacles fabriqués</b> .....	101
Combat .....	101
Les actions lors d'un round de combat .....	101
Maniement du bouclier .....	101
Combat à cheval .....	102
<b>Résultat du combat pour les porteurs de boucliers</b> .....	102
<b>Table : Combat à cheval</b> .....	103
<b>Résumé des modificateurs de combat à distance</b> .....	105
<b>Exemples d'armures</b> .....	106
Armure.....	106
Déplacements En Combat.....	106
À terre .....	107
Possession et attaque des esprits.....	107
Blessures .....	108
<b>Perte de points de vie</b> .....	108
Blessures graves et PNJ mineurs.....	108

Poisons .....	108
Armes empoisonnées.....	108
Poisons .....	109
Potions .....	110
Onguent répulsif contre les bêtes .....	110
Maladie .....	111
<b>Maladies</b> .....	112
Règles supplémentaires.....	112
Tester l'initiative.....	112
Compétences supérieures à 100 % et attaques multiples.....	112
Brutalité des combats.....	113
Les retombées de l'esquive .....	114
Fuir un combat rapproché.....	114
Règles optionnelles pour les boucliers.....	114
Coups assommants.....	114
Effets optionnels des blessures graves .....	114
Blessures graves et choc .....	114
<b>Effets optionnels des blessures graves</b> .....	116
Dépenser de la Chance pour rester conscient ....	117
Dégâts cachés .....	117
Usure des armes .....	117
Santé mentale .....	120
L'idiot et le dément .....	120
<b>Humeur prédominante</b> .....	121
<b>Les humeurs</b> .....	121
Folie.....	122
Crises de folie passagère .....	122
Traitement et guérison.....	122
<b>Folies passagères – Temps réel</b> .....	122
<b>Folies passagères – Résumé</b> .....	123
Une sélection de lieux de pèlerinage des Âges sombres.....	125
Vagabonds .....	126
Règles optionnelles.....	126
Règle optionnelle : Faciliter la guérison .....	126
Règle optionnelle : Test de Santé Mentale alternatif.....	126
Règle optionnelle : Visions monstrueuses.....	127
<b>Notes de développement</b> .....	127

**Chapitre 5 : Les enquêtes horribles durant les Âges sombres ..... 129**

Réunir le groupe .....	129
<b>Note de développement</b> .....	129
Rythmez la partie.....	130
Dites « oui » .....	130
Donnez vie à l'univers.....	130

Respecter l'histoire, mais à quel point ?.....	131
Indices .....	133
Donnez accès aux indices importants.....	134
Exploiter la tradition orale .....	134
Un peu de calme !.....	135
La peur comme finalité.....	135
Érosion de la Santé Mentale.....	137

## Chapitre 6 : Le Mythe de Cthulhu au Moyen Âge..... 139

Le Mythe dans les âges sombres .....	139
<b>Exemples de créatures légendaires susceptibles de dissimuler des horreurs du Mythe</b> .....	140
Et le Mythe fut.....	141
<b>Note de développement</b> .....	141
Aul-Lu-got.....	142
La lande Ulleuse.....	142
Prieuré d'Exham .....	143
Bula-Shess.....	143
Mons Fractus.....	143
La Ville Sans Nom .....	144
Et les ennuis commencèrent .....	145
Culte de Magna Mater .....	146
Le Peuple.....	146
Le Naglgitor.....	147
<b>L'Ordre de l'Épée de Saint-Jérôme</b> .....	147
Les Pastores .....	147
Les Polyphemoi.....	148
Les Teutatès .....	149
Ici vivent les dragons.....	149
Grands Anciens .....	149
Atlach-Nacha .....	149
Azathoth .....	149
Cthugha .....	149
Daoloth .....	149
Gla'aki.....	149
Hastur l'Indicible .....	149
Ithaqua .....	149
Lilith.....	150
Nyarlathotep.....	150
Rlim Shaikorth.....	150
Shub-Niggurath .....	150
<b>Où est Cthulhu ?</b> .....	150
Tawil at'Umr .....	150
Tsathoggua.....	150
Livres du mythe .....	151
Al Azif.....	151
Annales des moines de Jean Chrysostome.....	151

Sombres rites.....	151
Tome noir .....	151
Cabale de Saboth .....	152
Confessions du moine fou Clithanus.....	152
Cthaat Aquadingen .....	152
Daemonolorum .....	152
Hieron Aigypton.....	152
Liber Ivonis.....	152
Necronomicon .....	154
Pnakotica .....	154
Praesidia Finium.....	154
Rasul al Albarin .....	154
Réflexions .....	154
Sapientia Maglorum .....	154
Oracles de la sibylle, Les .....	154
Chant d'Yste.....	154
Testament de Carnamagos .....	155
Les Trois Codex .....	155
Tablettes du Destin .....	155
Rites de Toscane.....	155
Poèmes .....	156
Eiríksdrápa .....	156
Le voyage de l'âme .....	156
Ouvrages occultes.....	156
Beatus Methodivo.....	156
Canon Episcopi.....	156
Kitab al-Kimya.....	156
Tabula Smaragdina .....	156
Testament de Salomon.....	156
La magie dans les Âges sombres.....	157
Le dilemme du Gardien.....	157
<b>Le prêtre, la sorcière et le guérisseur</b> .....	158
Magie populaire .....	158
<b>Ingrédients de sortilèges</b> .....	159
Magie rituelle .....	159
Grimoire de sortilèges médiéval.....	160
Absorption d'Énergie.....	160
Altération Physique.....	160
Augurer (magie populaire).....	160
Bénir la Lame .....	161
Cercle de Nausée.....	161
Chant des Sirènes (magie populaire) .....	161
Chasser le Diable .....	161
Commander à un Animal (magie populaire).....	161
Commander à un Fantôme (magie populaire).....	162
Contraindre la Chair .....	162
Contrôler une Âme .....	162
Créer un Portail vers les Limbes.....	162
Désincarnation.....	162
Dévaster/Bénir la Récolte (magie populaire).....	163

Devenir un Spectre.....	163
Empoisonner le Sang (magie populaire).....	163
Enchanter un Braséro.....	163
Enchanter un Couteau.....	163
Enchanter une Flûte (variante).....	163
Guérison (magie populaire).....	164
Lévirer.....	164
Malchance (magie populaire).....	164
Malédiction (magie populaire).....	164
Manipuler le Climat.....	164
<b>Éléments climatiques</b> .....	165
Mélodie de l'Âme (magie populaire).....	165
Mélopée de Nyhargo.....	165
Rage (magie populaire).....	165
Rhodomancie (magie populaire).....	166
Sens Démoniaques.....	166
Souffle de la Mort.....	166
Tourbillon de Brume d'Eibon.....	166
Vents de la Désolation (magie populaire).....	166
<b>Vents de la Désolation</b> .....	167
Sortilèges recommandés.....	167

## Chapitre 7 : Bestiaire ..... 169

Monstres du mythe.....	169
Êtres du gel.....	169
Cu sith.....	170
Dveorg.....	171
Démon de Bula-Shess (entité unique).....	172
Goff 'nn hupadgh (gobelins et satyres).....	173
Gotii.....	174
Dieu Vert, les enfants du.....	174
Horig (entité unique).....	175
La Brume Innommée (entité unique).....	176
Anciens.....	177
Pookas.....	178
Skrælings.....	178
Larves des abysses.....	179
Teutatès.....	180
Vers de la terre.....	181
Monstres du folklore.....	182
Basilic.....	182
Dragon.....	182
Scucca.....	183
Thurse, troll, ent ou goule.....	184
Vampire, lilu, revenant, goule, strige, succube ou lamia.....	185
Ponce Pilate (entité unique).....	186
Loups-garous, versipellis (change-peau), hundigas ou berserkers.....	187

Âmes damnées, striges, dokkalfar (elfes noirs), ou mara (cauchemars).....	187
Animaux.....	188
Aurochs.....	188
Bisons.....	188
Cervidés.....	189
Chevaux.....	189
Loups.....	190
Ours.....	191
Sangliers.....	191

## Chapitre 8 : Totburh ..... 193

Histoire.....	193
L'agglomération de Totburh.....	193
1. Les remparts de terre.....	193
2. Le nouveau mur de pierre.....	193
3. Les palissades.....	196
4. La porte principale.....	196
5. Les portes secondaires.....	196
6. Les tours de défense.....	196
7. Le chemin intérieur.....	196
8. Le domaine et la résidence du Thegn.....	196
9. L'hôtel des monnaies.....	197
10. L'église paroissiale.....	197
11. L'église en bois.....	198
12. L'église seigneuriale.....	199
13. Le marché.....	200
14. La forge.....	200
15. La maison d'Alfric.....	201
16. La maison d'Eward.....	201
17. La maison de Delwyn.....	202
18. La maison d'Unfurth.....	203
19. La maison de Cuthen.....	204
20. La maison de Sigeric.....	204
21. La maison de Madulf.....	204
22. Les champs.....	205
23. La maison de Derman.....	205
24. Appentis de Guthlaf.....	206
25. Maison de Mildoina.....	208
26. Le quai.....	208
27. Le moulin et la zone de préparation des grains.....	209
28. Les ruines romaines.....	208
29. La forêt.....	209
30. La colline fortifiée de l'âge du fer.....	211
31. Le monastère.....	212
32. La colonie viking.....	215
Et au-delà.....	216

**Chapitre 9 : La chasse (scénario) ..... 221**

Contexte pour le gardien .....	221
Impliquer les investigateurs .....	221
La ferme .....	221
<b>Où se trouve la ferme ?</b> .....	222
Les morts se relèvent .....	223
Le béot .....	223
<b>Éviter Totburh ?</b> .....	224
Autres informations à Totburh .....	224
Le sort de Svein et des <i>Hearthweru</i> .....	224
Les traces .....	225
Recueillir des informations .....	226
Begilda .....	226
Édric Main-Sanglante .....	226
Rencontre optionnelle : l'arbre enchanté .....	226
Le village gotii .....	227
En cas de réussite .....	228
Récompenses .....	229
Personnages .....	229

**Chapitre 10 :**

**La malédiction du Wessex (scénario) ..... 233**

Informations pour le gardien .....	233
Impliquer les investigateurs .....	233
Les loups des mers .....	233
L'horreur d'hothere .....	234
En route pour le monastère .....	234
Les moines .....	235
<b>À quoi s'attendre avec Phêth ?</b> .....	236
Retour à Totburh .....	237
Les divagations d'Hygerd .....	238
<b>Pactiser avec le démon</b> .....	238
Retour au monastère .....	238
L'Exorcisme .....	238
Conclusion et récompenses .....	240
Personnages non-Joueurs .....	240

**Chapitre 11 : Eseweald (scénario) ..... 243**

Informations pour le gardien .....	243
------------------------------------	-----

Impliquer les investigateurs .....	243
Enquêter à Totburh .....	244
En route .....	246
Le campement .....	246
Corduon .....	246
L'ermite .....	247
Les pocels .....	247
Les charbonniers .....	247
L'Eseweald .....	247
La clairière d'Horig .....	248
Épilogue .....	249
Protagonistes .....	249

**Appendice A :**

<b>Glossaire du Moyen Âge central</b> .....	<b>251</b>
---	------------

**Appendice B :**

<b>Une chronologie du Moyen Âge central</b> .....	<b>254</b>
---	------------

**Appendice C : Galerie de personnalités ..... 257**

Dieu .....	257
Moines .....	257
Rois et empereurs .....	258-259
<b>Les saints et les saintes</b> .....	260

**Appendice D : Bibliographie ..... 261**

Sources d'inspiration .....	262
-----------------------------	-----

**Index ..... 263**

**Biographies des auteurs ..... 269**

**Feuille de personnage ..... 271**

# L'Appel de CTHULHU™

# Cthulhu Dark Ages

## Cadre de campagne

Les empires ne sont plus : depuis plusieurs siècles, une vague de ténèbres s'est abattue sur le continent. Les savoirs antiques sont désormais conservés dans de rares bibliothèques, à l'abri des ignares armés de torches et de superstitions.

Sur cette île qu'on nomme Angleterre, des âmes valeureuses osent porter la lumière sur les horreurs qui habitent les ombres... Des créatures venues d'autres temps et d'au-delà de l'espace. Camelots, gens d'armes, rebouteux ou membres d'un ordre religieux, rien ne les destinait à se tenir entre les vassaux de ce royaume et les abominations qui souhaitent les dévorer. Tandis que la nuit s'épaissit, pillards et profanateurs de tombes sortent de leurs repaires pour vaquer à leurs terribles affaires – et ils ne seront pas la pire menace à affronter...

*Cthulhu Dark Ages* est un supplément pour la 7<sup>e</sup> Édition. Entièrement révisé et augmenté, il vous propose les informations nécessaires pour plonger vos joueuses dans un Moyen Âge rude et éprouvant. Entre grimoires épouvantables, contes, récits et légendes affreuses, combat monté et un guide complet sur l'époque, vous y trouverez le nécessaire pour faire vivre cette époque... Ainsi qu'une communauté anglo-saxonne, Totburh, dans la vallée de la Sabrina, où se déroulent les 3 scénarios inclus !

## Cthulhu Dark Ages

*Cthulhu Dark Ages* est un supplément de contexte historique, pour vous plonger dans un Moyen Âge hanté par les créatures du Mythe. Après la chute de l'Empire Romain d'occident, la culture, le savoir et l'humanité ont régressé. Dans ce vide, les abominations au-delà du temps et de l'espace pullulent et menacent l'Angleterre et ses habitants. Face à ce péril, des gens ordinaires se dressent, armés de leur courage, d'un peu d'acier et de parchemins blasphématoires. Ce sont les personnages de vos joueuses !

**EDGE**



Call of Cthulhu © 1981–2025 Chaosium Inc. Cthulhu Dark Ages © copyright 2004, 2015, 2020 Chaosium Inc. Tous droits réservés. Call of Cthulhu® copyright 1981–2025 Chaosium Inc. Tous droits réservés. Call of Cthulhu, Chaosium Inc. et le logo Chaosium sont des marques déposées de Chaosium Inc. L'Appel de Cthulhu est une marque de Chaosium Inc. Cthulhu Dark Ages est une marque déposée de Chaosium Inc. © 2025 Edge Studio - Asmodee Group, sous license Chaosium Inc. Distribué en France par Asmodee Group, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt, France. Distribué au Canada par / distributed in Canada by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, local 100, Vaudreuil - Dorion (Québec), J7V 5V5 Canada. Imprimé en République tchèque par PBTisk.

**EDGE-STUDIO.NET**

CTHULHU DARK AGES  
SKU : ESCTH25FR  
PRINT ID : 11/2025 PBT 2026-1  
ISBN : 8435407638563

