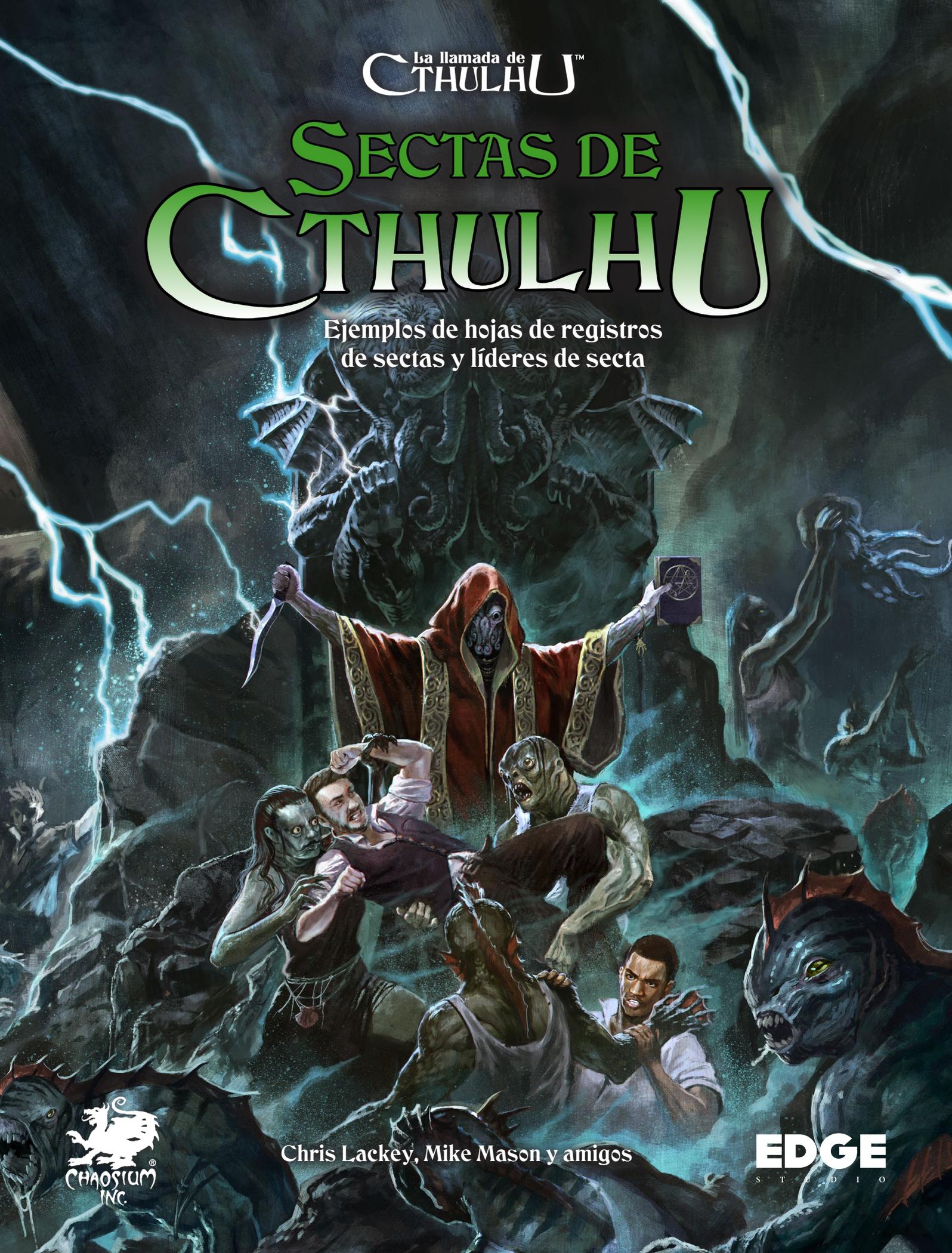


La llamada de  
**CTHULHU**™

# SECTAS DE CTHULHU

Ejemplos de hojas de registros  
de sectas y líderes de secta



Chris Lackey, Mike Mason y amigos

**EDGE**  
S T U D I O



# SECTAS DE CTHULHU

## CTHULHU TE LLAMA

**Autores:** Chris Lackey y Mike Mason

**Edición y desarrollo:** Mike Mason y Paul Fricker

**Dirección artística:** Mike Mason

**Ilustración de portada:** Loïc Muzy

**Ilustraciones interiores:** Alberto Bontempi, Thomas Brown, Irene Cano, Kristina Carroll, Caleb Cleveland, Stephen Cornu, Kring Demetrio, Emanuele Desiati, Michael Ellis, Andrey Fetisov, Doruk Golcu, Nicholas Grey, Patrik Hell, Kali Housse, Pat Loboyko, Sam Lofti, Ernest Mason, Loïc Muzy, Aleks Shcherbakov, John Sumrow, Johnathan Torres y Arrigo Verderosa

**Cartografía y ayudas de juego:** Matt Ryan

**Maquetación:** Nicholas Nacario

**Redacción de textos:** Barnaby Dicker y Chitin Proctor

**Corrección:** Richard Hardy

**Gestión de licencias:** Daria Pilarczyk

**Licencias:** Michael O'Brien, James Lowder y Mike Mason

**Dirección creativa de *La llamada de Cthulhu*:** Mike Mason

### Versión española por Edge Studio

**Traducción:** Santi Güell

**Corrección:** Alejandra González

**Localización:** Sonia Gallardo Márquez

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

**Responsable editorial:** Croc

**Coordinador de estudio:** Stéphane Bogard

**Jefe de estudio:** Michael Croitoriu

**Agradecimiento especial:** A Paul Fricker y a los probadores del juego: Gemma Mitchell, Steve Dempsey, Paula Dempsey, Jason Woodburn, Jules Fattorini, Keith Maddocks, George Jopson, Jon Hancock, Martin Slowey, Nick Clements y Jason Rainbird.

**EDGE**  
S T U D I O



## Aclaración a los créditos

Los elementos de trasfondo de la Orden Esotérica de Dagón proceden del libro de Chaosium *Huida de Innsmouth*, escrito por Kevin Ross y otros, y han sido revisados y redactados para este libro por Mike Mason y Chris Lackey. Todos los demás elementos han sido escritos por Chris Lackey y Mike Mason. Paul Fricke se ha encargado del desarrollo inicial de las aventuras creadas por Chris Lackey, que luego se han sometido a un desarrollo final con aportaciones de Mike Mason. El diagrama de flujo y la hoja de registro de sectas han sido diseñados por Chris Lackey y elaborados por Matt Ryan. Aparecen ilustraciones de dominio público de Wikimedia Commons.

Se recomienda usar este suplemento con el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu* y, opcionalmente, con el libro de reglas *Pulp Cthulhu*, ambos disponibles por separado.

*De Vermiis Mysteriis*, Ludvig Prinn © 2024 Sally A. Francy. Utilizado bajo permiso.

*Revelaciones de Glàaki* © 2024 Ramsey Campbell. Utilizado bajo permiso.

*Cánticos de Yuggya, El Pacífico prehistórico a la luz de la escritura de Ponapé, Escritura de Ponapé, Las tabletas de Zanthu, Mitología polinesia, con notas acerca del ciclo de leyendas de Cthulhu, Prehistoria en el Pacífico: investigación preliminar*, profesor Harold Hadley Copeland, *Rituales yhe* © 2024 propiedad de Lin Carter. Utilizados bajo permiso.

*Revelaciones cthónicas* © 2024 Walter C. DeBill, Jr. Utilizado bajo permiso.

*Confesiones de Clithanus, el monje loco, Cthulhu en el Necronomicón, De maléfica hechicería practicada en Nueva Inglaterra por demonios sin forma humana, El manuscrito de Sussex, Fragmentos de Celeno, Laban Shrewsbury, Las invocaciones de Dagón, Prodigios taumaturgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra* © 2024 propiedad de August Derleth. Utilizados bajo permiso.

*Cultos inconfesables, Unaussprechlichen Kulden*, Von Junzt © 2024 Cabinet Licensing LLC. ROBERT E. HOWARD es una marca comercial o una marca registrada de Robert E. Howard Properties LLC. Utilizado bajo permiso. Algunos elementos de Robert E. Howard pueden ser de dominio público.

*Hydrophinnæ* © 2024 propiedad de Carl Jacobi. Utilizado bajo permiso.

*Cthaat Aquadingen, esclavos de Cthulhu, Fischbuch, Rituales toscanos, Unter Zee Kulden* © 2024 Brian Lumley. Utilizados bajo permiso.

*Fragmentos de Eltdown* © 2024 propiedad de Richard F. Searight. Utilizado bajo permiso.

*El libro de Eibon*, Eibon © 2024 propiedad de Clark Ashton Smith. Utilizado bajo permiso.

Se recomienda usar este suplemento con el *Manual del Guardián de La llamada de Cthulhu* (7ª edición), disponible por separado.

*Cults of Cthulhu* © 2021 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

*Sectas de Cthulhu* © 2024 de Edge Studio - Grupo Asmodee. Todos los derechos reservados.

*Call of Cthulhu* © 1981-2024 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

El Signo amarillo de Chaosium © 1989 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

*Call of Cthulhu*, Chaosium Inc. 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.

Distribuido por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.

Impreso por PBTisk en la República Checa.

Para saber más sobre La llamada de Cthulhu, visita nuestro sitio en la red [edge-studio.net](http://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](mailto:mythos@chaosium.com).

Esta obra es un trabajo de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego *La llamada de Cthulhu* en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

EAN: 3558380102458

Código del producto: ESCTH33ES

Impresión: noviembre 2023

# TABLA DE CONTENIDOS

<b>Introducción.....</b>	<b>7</b>
--------------------------	----------

## **Capítulo 1: Historia del culto a Cthulhu.....**

Prefacio .....	12
Sobre Cthulhu .....	12
Cronología del culto a Cthulhu .....	16
Sectas modernas .....	28

## **Capítulo 2: Sectas de Cthulhu.....**

Orden Elevada de Morfeo .....	37
Secta de los Pantanos de Luisiana .....	52
Sociedad de los Angelicales.....	65
Orden Esotérica de Dagón .....	81
Iglesia de la Ciencia Perfecta.....	97

## **Capítulo 3: Creación de sectas de Cthulhu.....**

Creación de la secta.....	119
Estructura de la secta .....	135
Contabilidad de la secta.....	138
Relación de la secta con lo sobrenatural.....	143
Juntar todas las piezas.....	143
Diagramas y hojas de registro de las sectas.....	145

## **Capítulo 4: Sectarios, monstruos y artefactos...I55**

Sectarios humanos .....	155
Bendiciones de Cthulhu .....	161
Maestros Inmortales .....	162
Sectarios monstruosos.....	173
Monstruos .....	176
Artefactos .....	183
Hechizos nuevos y variantes .....	187

## **Capítulo 5: El don de Loki.....**

## **Capítulo 6: La sed del ángel.....**

## **Capítulo 7: El sueño de un dios.....**

## **Apéndice A: Inspiración.....**

Cthulhu en los libros de los Mitos.....	331
---	-----

## **Apéndice B: Ayudas de juego**

<b>y mapas de los jugadores .....</b>	<b>334</b>
---------------------------------------	------------

## **Índice.....**

### — Advertencia sobre el contenido adulto —

El material de este suplemento trata sobre temas perturbadores: coacción, abuso, violencia, asesinato, agresión, corrupción moral y actividad sexual. La presentación de las sectas de Cthulhu aborda estos temas en el contexto de sus extrañas actividades y crímenes. Todas las sectas de los Mitos son desagradables, y la mayoría son francamente diabólicas y perversas en sus acciones y efectos sobre los demás. Son sectas «malvadas» en el sentido estrictamente humano de la palabra, y su actitud ante la vida y sus horribles crímenes pretenden ser diametralmente opuestos a las normas sociales, así como a la firmeza moral de los investigadores y los héroes de la literatura *pulp*. Por supuesto, si bien algunos humanos no necesitan la ayuda de los Mitos de Cthulhu para cometer actos terribles, las sectas de este libro están integradas por gente que, de alguna manera, ha sido tocada por la influencia corruptora y maligna de los Mitos.

Se aconseja al Guardián que piense detenidamente sobre la presentación de este tema y sus detalles, y que la adapte a su propio nivel de comodidad y al de su grupo de jugadores. Es posible que algunos jugadores quieran explorar ciertos

temas y representar el mundo de juego como un escenario sangriento y descarnado, mientras que otros pueden preferir un enfoque más sutil y no abordar ciertas cuestiones. La adaptación o eliminación de detalles para adaptarlos a los gustos de tu grupo y la ocultación del material conflictivo cuando sea necesario son herramientas muy útiles.

Garantiza que los integrantes de tu grupo tengan la oportunidad de discutir cómo quieren que se presente el mundo de juego, qué temas deben quedar fuera de la mesa y qué nivel de detalle prefieren. Esto debería darte a ti, el Guardián, información sobre cómo funcionan las sectas en tu representación del mundo de juego. Recuerda que el juego está diseñado para ser una experiencia compartida y que todo el grupo debe sentir que contribuye a ella de forma segura y agradable. Dedicar tiempo a debatir cómo y si ese material más oscuro debe aparecer en tus partidas es un tiempo bien empleado y asegura que nadie se sienta incómodo o angustiado por los acontecimientos y representaciones que se produzcan. Al fin y al cabo, se trata de un juego: ajusta el material para que todo el mundo se divierta.



Nombre de la secta Hijos de Cthulhu  
 Nombre del líder Carol Parker  
 Edad 48  
 Género Mujer  
 Ocupación Representante del Estado de Massachusetts  
 Trasfondo Blanca; rica, privilegiada.

La llamada de  
**CTHULHU**

DESCRIPCIÓN

De pequeña estatura, con el pelo rizado de color castaño claro; viste de forma conservadora. Durante los rituales, lleva un vestido blanco transparente, con una máscara ceremonial octopóide.

PERSONALIDAD/RASGOS

Parece conservadora y religiosa. Siempre sonríe. Ojos amables, pero con tristeza detrás de ellos. Siempre educada, aunque esté a punto de matar a alguien. Le gusta beber capuchinos. Odia a los gatos. Ama a su hija adoptiva Melinda (8 años); odia a su marido Herb.

CARACTERÍSTICAS

FUE 

35	17
	7

 CON 

40	20
	8

 TAM 

50	25
	10

 DES 

55	27
	11

APA 

60	30
	12

 POD 

75	37
	15

 EDU 

80	40
	16

 INT 

70	35
	14

BD 

0
---

 Corp. 

0
---

 Mov. 

7
---

PUNTOS DE VIDA

Inicial 

9
---

 Actual 

--

 Inicial 

0
---

 Actual 

--

CORDURA

PUNTOS DE MAGIA

Máximo 

15
----

 Actual 

--

 Inicial 

75
----

 Actual 

--

SUERTE

HABILIDADES

Buscar libros 60%  
 Charlatanería 55%  
 Ciencias ocultas 45%  
 Contabilidad 35%  
 Crédito 65%  
 Derecho 50%  
 Descubrir 55%  
 Encanto 80%  
 Escuchar 60%  
 Historia 40%  
 Intimidar 45%  
 Lengua (Inglés) 80%  
 Mitos de Cthulhu 25%  
 Persuasión 85%  
 Psicología 60%

COMBATE

Pelea 

25	12
	5

  
 Daño 

1D3
-----

  
 Esquivar 

27	13
	5

Daga

70	35
	14

Daño 

1D4
-----

Pistola automática .32

20	10
	4

Daño 

1D8
-----

HECHIZOS

Atormentar  
 Contactar con Cthulhu  
 Convocar/Atar a un vagabundo dimensional

PODERES ESPECIALES

Influenciar a la gente: Funciona como el hechizo Sugestión mental (pág. 275 *Manual del Guardián*), excepto que el coste de PM se reduce a la mitad, redondeado hacia abajo.

OTROS

Fuente de los poderes:  
 Libros

**HOJA DE REGISTROS DE SECTAS**

Nombre de la secta <u>Hijos de Cthulhu</u>	Objetivos/Medios <u>Recopilar libros y conocimientos de los Mitos. Celebra rituales mensuales y grandes rituales en Halloween y la noche de Walpurgis que implican convocar a un vagabundo dimensional, sacrificios humanos y contactar con Cthulhu.</u>	Estructura <u>Líder: Carol Parker; tres lugartenientes (diáconos): Colin Daniels, Lucy Tott, Matt Pfeifer (sacerdote evangélico); 16 miembros de la secta. Parker lleva una máscara para mantener su identidad en secreto.</u>
Deidad <u>Cthulhu</u>		
Año/Ambientación <u>Actualidad</u>		
Ubicación principal <u>Boston, Massachusetts</u>		
Logotipo		

Número de miembros	20	Mitos de Cthulhu: Líder	35%	Mitos de Cthulhu: Miembros	5% a 15%
Arquetipo/s	Sectario aristocrático		Nivel de Cordura de los miembros	De 0 a 40	

**INICIACIÓN**

Juramento y participación en un ritual, así como una donación de 20.000 dólares.

**OTRAS UBICACIONES**

Varios domicilios de miembros y propiedades privadas.

**RECURSOS**

Miembros ricos de la secta, donaciones políticas y benéficas dirigidas a las arcas de la secta.

**LIBROS/ARTEFACTOS/ESPECIAL**

Los sonetos de R'lyeh, El manuscrito de Puck, El testimonio de Winifred Donner, daga ceremonial encantada. Todos guardados en la biblioteca secreta de la casa de Parker.

**SEGURIDAD**

Empresa de seguridad privada (Spartan Security); usa el arquetipo sectario soldado para las características.

**MONSTRUOS VINCULADOS**

Vagabundo dimensional.

**ACTIVIDADES RELEVANTES (LEGALES/LEGALES)**

Consumo de drogas como diversión y en rituales (heroína, cocaína, éxtasis, marihuana, LSD); acceso a bufetes de abogados a través de los miembros y los dirigentes; agentes de policía de alto rango en las fuerzas del orden locales y estatales (algunos son miembros, otros están sobornados). Utiliza principalmente el chantaje.

**ENEMIGOS/DEBILIDADES**

Eileen Johnson, hija de Dale y Diane (Dale, director de Industrias Clove, fue un miembro sectario asesinado durante la convocación de un monstruo). Algunos miembros tienen enemigos personales (celos, rivales en los negocios, etc.). Algunos miembros están celosos del poder/hechizos de Carol Parker. El personal contratado (chófer, criada, etc.) puede haber visto «cosas».

**NOTAS**

Solo Carol Parker conoce hechizos; los lugartenientes y los miembros tienen un vago conocimiento de Cthulhu y han visto/interactuado con un vagabundo dimensional. Algunos miembros quieren aprender hechizos.



Nombre de la secta Hermandad de R'lyeh  
 Nombre del líder Ben Conway  
 Edad 38  
 Género Hombre  
 Ocupación Pastor metodista  
 Trasfondo Blanco; clase media, privilegiado.

La llamada de  
**CTHULHU**

↳ DESCRIPCIÓN

Estatura media, complexión delgada; vestido con traje negro de cura y alzacuellos; ligeramente calvo, con pelo castaño oscuro y ojos azules brillantes. Físicamente en forma.

↳ PERSONALIDAD/RASCOS

Presenta una imagen pública amable y solidaria, que enmascara un intenso sadismo. Cree que la violencia purifica. Ama a su mujer, Wanda (que no pertenece a la secta). Es mujeriego.

↳ CARACTERÍSTICAS

FUE 

55	27
	11

 CON 

70	35
	14

 TAM 

55	27
	11

 DES 

40	20
	8

  
 APA 

60	30
	12

 POD 

85	42
	17

 EDU 

70	35
	14

 INT 

55	27
	11

  
 BD 

0
---

 Corp. 

0
---

 Mov. 

8
---

↳ PUNTOS DE VIDA

Inicial 

12
----

 Actual 

--

 Inicial 

0
---

 Actual 

--

↳ CORDURA

↳ PUNTOS DE MAGIA

Máximo 

17
----

 Actual 

--

 Inicial 

85
----

 Actual 

--

↳ SUERTE

↳ HABILIDADES

Armas de fuego .....  
 (Fusil/Escopeta) 50%  
 Ciencias ocultas 30%  
 Combatir (Pelea) 70%  
 Conducir maquinaria 50%  
 Crédito 25%  
 Intimidar 70%  
 Lanzar 45%  
 Mitos de Cthulhu 30%  
 Nadar 55%  
 Naturaleza 40%  
 Orientarse 50%  
 Saltar 55%  
 Seguir rastros 60%  
 Supervivencia .....  
 (Tierras salvajes) 40%  
 Trato con animales 40%  
 Trepar 50%  
 .....  
 .....  
 .....

↳ COMBATE

Pelea 

70	35
	14

  
 Daño 

1D3
-----

  
 Esquivar 

20	10
	4

Cuchillo

70	35
	14

Daño

1D4+2

Escopeta calibre 12 (2 cañones)

50	25
	10

Daño

4D6/2D6/1D6

Daño

Daño

↳ HECHIZOS

Consunción .....  
 Contactar con una deidad  
 (Cthulhu) .....

↳ PODERES ESPECIALES

↳ OTROS

## HOJA DE REGISTROS DE SECTAS

Nombre de la secta <u>Hermandad de R'lyeh</u> Deidad <u>Cthulhu</u> Año/Ambientación <u>1925/años 1920-30</u> Ubicación principal <u>Oliver's Landing, Carolina del Sur</u> Logotipo.....	Objetivos/Medios <u>Violencia. Destruir todas las demás iglesias de Oliver's Landing mediante la subversión y el engaño. Convertir o eliminar a todos los residentes de Oliver's Landing. Purificarse a través de la violencia. Creencia en que Cthulhu mejorará la vida de una parte escogida de la humanidad.</u>	Estructura <u>Un líder: Predicador Ben Conway; cinco lugartenientes: Lynn Samson (madre), Tim Landry (capataz), David Reynolds (expolicia), Beth Williams (tendero), Buck Tanner (maestro); cada uno se encarga de 20 miembros de la secta.</u>
---	---	---

Número de miembros <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">100</span>	Mitos de Cthulhu: Líder <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">30%</span>	Mitos de Cthulhu: Miembros <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">Tenientes hasta un 4% (sin hechizos) (todos los demás a cero)</span>
Arquetipo/s <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">Principalmente sectarios obreros; algunos sectarios académicos y de las fuerzas del orden.</span>	Nivel de Cordura de los miembros <span style="border: 1px solid black; padding: 2px 10px;">De 20 a 50</span>	

### INICIACIÓN

Los aspirantes deben matar (un animal o una persona). Los que no son capaces de matar cuando se les ordena son apaleados por los demás miembros, pero si aguantan, se les da una última oportunidad de matar. Los que superan la prueba son «bautizados» por la semilla informe de Conway.

### OTRAS UBICACIONES

Iglesia metodista de San Lucas.

### RECURSOS

Donaciones a la iglesia, cuotas del centro de asesoramiento, recursos personales de los miembros, fabricación de heroína.

### LIBROS/ARTEFACTOS/ESPECIAL

*El libro de la nueva Tierra.*

### SEGURIDAD

Proporcionada por los miembros: usa las características del sectario de las fuerzas del orden.

### MONSTRUOS VINCULADOS

Semilla informe (conectada a Cthulhu) en el sótano de la iglesia.

### ACTIVIDADES RELEVANTES (LEGALES/LEGALES)

Usa una droga psicoactiva a la que llaman «la Bendición»; utiliza una empresa química ficticia para importar ingredientes de Asia. Suministra heroína para obtener financiación. Los miembros de la secta ayudan a los ancianos de la zona y luego los utilizan para vigilar la iglesia y el barrio.

### ENEMIGOS/DEBILIDADES

El viejo Pete Brewster, un vecino cascarrabias al que no le gusta Conway ni su iglesia.

### NOTAS

.....



Nombre de la secta Los Difuntos  
 Nombre del líder Devan Díaz  
 Edad 19  
 Género Hombre  
 Ocupación Adolescente sin hogar  
 Trasfondo Hispano; sin hogar desde los 13 años.

La llamada de **CTHULHU**

==> DESCRIPCIÓN ==>

Bajo y delgado. Pelo oscuro, largo en la parte superior con los lados afeitados. Muchos *piercings* en la cara. Ojos grandes y marrones. Viste con ropa vieja y remendada, con un aire *punk*.

==> PERSONALIDAD/RASCOS ==>

Arrogante. Siempre sonríe con malicia. Le gusta la música rock clásica de la década de 1970. Echa de menos a su madre, que murió cuando él tenía once años, dejándole con un padre maltratador (al que quiere matar).

==> CARACTERÍSTICAS ==>

FUE 45  $\frac{22}{9}$  CON 50  $\frac{25}{10}$  TAM 45  $\frac{22}{9}$  DES 75  $\frac{37}{15}$   
 APA 40  $\frac{20}{8}$  POD 60  $\frac{30}{12}$  EDU 50  $\frac{25}{10}$  INT 45  $\frac{22}{9}$   
 BD 0 Corp. 0 Mov. 8

==> PUNTOS DE VIDA ==>

Inicial 9 Actual  Inicial 0 Actual

==> CORDURA ==>

==> PUNTOS DE MAGIA ==>

Máximo 12 Actual  Inicial 60 Actual

==> SUERTE ==>

==> HABILIDADES ==>

Cerrajería 50%  
 Charlatanería 65%  
 Combatir (Pelea) 70%  
 Descubrir 55%  
 Esquivar 65%  
 Intimidar 80%  
 Juego de manos 55%  
 Mitos de Cthulhu 25%  
 Psicología 60%  
 Saltar 40%  
 Sigilo 75%  
 Tregar 60%

==> COMBATE ==>

Pelea 70  $\frac{35}{14}$   
 Daño 1D3  
 Esquivar 65  $\frac{32}{13}$

Cuchillo

$\frac{70}{14}$   $\frac{35}{14}$

Daño 1D4+2

Daño   
 Daño   
 Daño

==> HECHIZOS ==>

Ninguno.

==> PODERES ESPECIALES ==>

El Sacramento (setas de Cthulhu):  
 Devan domina la mente colmena de los que comen las setas. Todavía está aprendiendo sobre este poder y cómo utilizarlo.

==> OTROS ==>

## HOJA DE REGISTROS DE SECTAS

Nombre de la secta Los Difuntos  
 Deidad Cthulhu  
 Año/Ambientación 2017 / Actualidad  
 Ubicación principal Santa Mónica, California.  
 Logotipo.....

Objetivos/Medios Destruir la sociedad actual para dar paso a una nueva que prosperará con el regreso de Cthulhu. Sembrar la corrupción y el engaño. A escala local, destruir los negocios y propiedades en Santa Mónica mientras se expande la mente colmena. Devan Díaz encontró un ídolo arrastrado a la orilla del mar y empezó a experimentar el contacto con Cthulhu. La secta no tiene un conocimiento real de Cthulhu, pero está influenciada por el Dios Muerto. Quiere expandir la mente colmena mediante la distribución de las setas.

Estructura Un líder (venerado), Devon Díaz, y todos los demás miembros de la secta conectados a él a través de la mente colmena. La mente de Díaz influye en todas las demás. Todo el asunto es caótico en términos prácticos. El tamaño de la secta está determinado por el número de personas que han comido las setas.

Número de miembros

25

Mitos de Cthulhu: Líder

25%

Mitos de Cthulhu: Miembros

25% (mente colmena)

Arquetipo/s

Sectarios jóvenes

Nivel de Cordura de los miembros

De 0 a 10

### INICIACIÓN

Consumir el Sacramento (setas de Cthulhu) y conectar con la mente colmena.

### OTRAS UBICACIONES

Pequeña aldea de chabolas en el bosque del valle de Topanga. Lugares de la calle, incluido el paseo de la Calle 3.

### RECURSOS

Los miembros de la secta son indigentes y solo consiguen dinero mendigando, acudiendo a bancos de alimentos o robando.

### LIBROS/ARTEFACTOS/ESPECIAL

El Sacramento (setas de Cthulhu): Devan fue dirigido, a través de los sueños de Cthulhu, a un estrecho cañón del bosque de Topanga donde, tras una lluvia de meteoritos, crecen estas extrañas setas. Su consumo altera la frecuencia mental de las personas, facilitando la sintonización con los pensamientos de Cthulhu. Los que comen las setas se unen a una mente colmena, con Devan como mente dominante.

### SEGURIDAD

Los Difuntos se encargan de su propia seguridad, confiando sobre todo en el sigilo y la ocultación para protegerse.

### MONSTRUOS VINCULADOS

Ninguno.

### ACTIVIDADES RELEVANTES (LEGALES/ILEGALES)

Los Difuntos a veces hacen favores a traficantes de drogas y a policías corruptos para conseguir drogas y que ignoren la actividad de la secta.

### ENEMIGOS/DEBILIDADES

Los sectarios despiertan rechazo en el barrio. Los comerciantes están enfadados por los robos que sufren en sus tiendas; los policías de guardia están cansados de sus problemas; los padres de otros adolescentes temen que sus hijos sean influenciados. Altas dosis de drogas psicotrópicas pueden provocar la desconexión de la mente colmena.

### NOTAS

El suministro de setas está disminuyendo. Devan recibe visiones de Cthulhu, R'lyeh y un futuro postapocalíptico, pero todavía no sabe qué significa todo esto.

## CTHULHU TE LLAMA

**Siniestros secretos sobre el culto de Cthulhu**  
¡Por fin se revelan los entresijos del culto de Cthulhu!

*Sectas de Cthulhu* es una guía para la creación de antagonistas complejos y creíbles para tus aventuras y campañas. Villanos que encarnan la amenaza más aterradora de los Mitos de Cthulhu y que son mucho más que secuaces sin rostro.

En estas páginas encontrarás:

- ⦿ La historia de las sectas de Cthulhu, desde la época victoriana hasta la actualidad.
- ⦿ Cinco sectas de Cthulhu que puedes incorporar directamente a tus partidas.
- ⦿ Consejos detallados sobre el diseño de las sectas y sus líderes, incluyendo una «hoja de registro de sectas» especial.
- ⦿ Perfiles para sectarios diversos y nuevos monstruos, artefactos y hechizos.
- ⦿ Tres aventuras relacionadas con las sectas de Cthulhu, ambientadas en la época victoriana, en la actualidad y en el característico escenario de los años 20.

*Sectas de Cthulhu* se adentra en el lado humano del oscuro y horripilante mundo de los que adoran a la abominación muerta y soñadora conocida como gran Cthulhu.

### ¿Qué es La llamada de Cthulhu?

*La llamada de Cthulhu* es el juego de rol de misterio y terror de Chaosium ambientado en el mundo de los Mitos de Cthulhu. Los jugadores asumen el papel de investigadores de lo extraño, lo arcano y lo desconocido: gente normal que resiste a pesar del precio que supone para su cuerpo y su alma. Enfrentándose a sectas extrañas, magia insólita y monstruos de otro mundo, solo ellos pueden salvar a la humanidad y al mundo de los terrores del más allá.

### Contenido para adultos

Este libro trata sobre temas controvertidos y está dirigido a jugadores adultos.

Este suplemento tendrá mejor uso con el juego de rol *La llamada de Cthulhu* y, opcionalmente, con las reglas de *Pulp Cthulhu*, ambos disponibles por separado.

**EDGE**  
S T U D I O



Call of Cthulhu © 1981–2024 Chaosium Inc. *Cults of Cthulhu* © 2021 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 Antúnez 1934, 7500000 Providencia, Región Metropolitana, Chile. Impreso en la República Checa por PBTisk.

EDGE-STUDIO.NET

SECTAS DE CTHULHU  
SKU : ECSTH33ES  
EAN : 3558380102458  
PRINT ID : 2023-1

