

La llamada de
CTHULHU™

SECTAS DE CTHULHU

Ayudas de juego del Guardián



Chris Lackey, Mike Mason y amigos

EDGE
STUDIO



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 Gla'aki © 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 taumatúrgicos en la Canaán de Nueva Inglaterra © 2024 propiedad de August Derleth. Utilizados bajo permiso.

Cultos inconfesables, Unaussprechlichen Kulten, 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 Kulten © 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

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.

EAN: 3558380102458

Código del producto: ESCTH33ES

Impresión: noviembre 2023

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....7

Capítulo 1: Historia del culto a Cthulhu..... 11

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

Capítulo 2: Sectas de Cthulhu.....37

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..... 117

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...155

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.....191

Capítulo 6: La sed del ángel..... 233

Capítulo 7: El sueño de un dios..... 283

Apéndice A: Inspiración.....330

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

Apéndice B: Ayudas de juego y mapas de los jugadores..... 334

Índice.....348

— 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 horrendos 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.

Al gentil señor Gladstone:

*Escribo esta carta con la intención de presentarme y en relación con nuestra colaboración. Me llamo Daniel Ridley y soy un compositor razonablemente consumado por derecho propio. Chillingworth habla muy bien de usted y de su trabajo, pero se ha sentido algo preocupado por su bienestar. Espera que pueda ayudarlo a terminar la partitura de su obra, *El don de Loki*, en las próximas semanas. Aunque soy reacio a interferir en la creación de cualquier artista, Chillingworth me asegura que solo he de ayudarlo a completar su tarea.*

Estoy deseando conocerle en persona y espero que juntos podamos hacer realidad su visión.

Atentamente,

Daniel Ridley

Ayuda de juego: Loki 2

ENCUENTRAN UN CUERPO QUEMADO

La policía acudió a un callejón lateral de la calle Milton, en Marylebone, donde se recuperó un cadáver. Aunque todavía no se ha presentado ningún testigo, los primeros informes sugieren que había sido quemado. La investigación está en curso.

SHIV BROS.,

Funeraria

65 Little Well Lane, W.1

Ayuda de juego: Ángeles 2

9

SOCIEDAD DE LOS ANGELICALES

La nueva Sociedad de los Angelicales se está haciendo notar en Venice, ya que recientemente ha terminado la construcción de un nuevo templo en una parcela vacía situada en la isla de Saint Marks, en el canal Altair. La fundadora de la Sociedad, la señora Wilma Cartwright, dedicó unos minutos de su apretada agenda a explicarnos la obra y las creencias de la congregación, diciendo que el objetivo de la iglesia es mejorar la vida de sus miembros y ser un lugar donde puedan conectar con los ángeles divinos de Dios. La señora Cartwright cree que los ángeles de Dios velan por todos nosotros y que, siguiendo la Palabra Sagrada, podemos llenarnos de gracia para beneficiar no solo nuestras almas, sino también nuestro día a día. «Todos somos siervos de Dios», dijo la señora Cartwright, «y debemos esforzarnos por desplegar nuestras alas angelicales para hacer buenas obras por nuestros semejantes». De hecho, la Sociedad de los Angelicales ha iniciado una campaña en la que promocionan comedores sociales para los pobres de la ciudad, lo que la señora Cartwright explicó que es solo el comienzo de la misión de su iglesia para ayudar a todo el mundo, sin importar sus pecados o apuros, y que todos son bienvenidos en el nuevo Templo. «Ofrecemos la salvación a los que se han desviado del camino de la justicia», añadió.

Para aquellos que quieran saber más sobre lo que ofrece la señora Cartwright, los servicios públicos tienen lugar los miércoles y sábados a las seis de la tarde, así como a las nueve de la mañana y a las seis de la tarde los domingos.

Ayuda de juego: Sueño 1

15 de Marzo, 1993

NOTICIAS

ESTRELLA DEL ROCK COMPRA LA CASA MÁS EMBRUJADA DE CHICAGO

Los habitantes de Evanston conocen desde hace tiempo la espeluznante casa del 1424 de la avenida Brown. Durante décadas se ha considerado embrujada, no solo por los niños de la zona, sino también por la mayoría de sus vecinos. Ahora, Devon Razor, el conocido roquero, se muda allí, añadiendo fama a la que algunos llaman la casa más embrujada de Chicago.

Construida en 1928 por Remember Fletcher, una viuda y antigua residente de Massachusetts, la casa llamó la atención por primera vez en la década de 1930. Los vecinos recuerdan que la propiedad adquirió una reputación desagradable, informando de extraños sonidos y luces de colores que emanaban de ella a altas horas de la noche. Se dice que, en invierno, la nieve se derretía alrededor de la casa de la señora Fletcher mucho antes que en las demás casas de la calle, mientras que otros relatos mencionan que los vecinos

decían que la zona que rodeaba la casa era siempre más fría que en otros lugares. En poco tiempo, los niños de la zona difundieron un rumor según el cual Remember Fletcher era una bruja y su casa estaba embrujada.

Tras la muerte de la señora Fletcher en 1958, la propiedad ha tenido una sucesión de propietarios, ninguno de los cuales se ha quedado mucho tiempo. Personas desaparecidas, asesinatos y suicidios han estado relacionados con la casa de la avenida Brown desde entonces, lo que podría considerarse como puntos de compra clave para Devon Razor, cuyas actuaciones y estilo de vida son conocidos por centrarse en el ocultismo. Solo podemos esperar que la vida en las afueras sea justo lo que el señor Razor necesita para sentar la cabeza y envejecer con dignidad, aunque este reportero, por su parte, duda de que eso ocurra alguna vez.

RECUERDOS DE LA CASA DEL TERROR

Considerada durante mucho tiempo como la casa más embrujada de Chicago, la propiedad de dos pisos situada en el 1424 de la avenida Brown, en Evanston, sigue siendo una especie de enigma y un faro para los cazadores de fantasmas. Ahora que se acerca Halloween, permitan que les recordemos la larga y triste historia de la casa.

Se dice que la vivienda, construida en 1928, fue diseñada por Remember Fletcher. De quien la leyenda local dice que huyó de Massachusetts para escapar de las acusaciones de brujería, pero parece que se trajo sus libros de hechizos y su caldero a Illinois. Durante los treinta años que vivió en la avenida Brown, la casa fue una fuente de luces espeluznantes y ruidos extraños, y un lugar del que los lugareños se mantenían alejados para no ser maldecidos por un hechizo. Cuando Remember murió en 1958, algunos dijeron que había sufrido un ataque al corazón al invocar a un demonio en una ceremonia de medianoche, aunque los registros del forense son un poco más realistas, señalando la vejez como responsable.

Con el fallecimiento de Remember Fletcher, la casa siguió teniendo una historia poco feliz. Adquirida en 1959 por Ken y Sharon Lawson, la calamidad se cebó con los nuevos propietarios a los pocos meses, ya que se notificó la desaparición de la señora Lawson a la policía en abril de 1960. Se cree que la pérdida de su esposa hizo que el señor Lawson se volviera loco de dolor, y fue internado en el Hospital Estatal de Chicago, más conocido hoy en día como el Centro de Salud Mental de Chicago-Read. Pero un horror aún mayor estaba por llegar. Pocos meses después, en 1960, la propiedad fue vendida a un director de escuela retirado y a su esposa, cuyos destinos sellarían la reputación de la casa como un lugar del que la mayoría de la gente querría alejarse. A principios de 1961, la esposa del director de la escuela apuñaló

a su marido hasta la muerte y luego se cortó la garganta.

La casa permaneció vacía durante unos diez años hasta que fue adquirida por la familia Bentley, que tampoco encontró la alegría entre sus paredes. Al parecer, los Bentley huyeron de la casa al cabo de un mes debido a una creciente oleada de sucesos inexplicables causados por lo que, según ellos, eran espíritus demoníacos. Una vez más, la propiedad permaneció abandonada durante una década, hasta que, en 1978, la señora Alex Bellington se mudó a ella. Al cabo de tres semanas, sufrió un fulminante ataque al corazón y murió. Solo tenía 55 años.

Dadas las muertes y desgracias asociadas a la casa, la empresa encargada de venderla necesitaba ayuda, ya que nadie quería comprarla. La gente decía que estaba embrujada y que cualquiera que viviera allí tendría un mal final. Y los hechos históricos parecían confirmarlo. Así que en 1980 trajeron a Glen Phillips, de la Universidad de Chicago, para que realizara experimentos dentro de la casa. Al ser contactado por este periódico, el notable parapsicólogo dijo que había registrado una serie de fenómenos extraños en el inmueble, desde sonidos y luces inexplicables hasta súbitas fluctuaciones de temperatura. Incluso describió episodios de pérdida de tiempo que aun ahora le siguen preocupando. El señor Phillips dijo que se alegró de abandonar la avenida Brown y no volver nunca más.

Durante los trece años siguientes, la casa no se vendió, pero siguió atrayendo la atención de psíquicos, magos e investigadores académicos. Aunque se sabe poco de sus descubrimientos (presumiblemente, porque estos fueron escasos), el destino de una de las investigadoras fue terrible. Tina Yardley, una autoproclamada vidente, pasó apenas diez minutos dentro de la propiedad an-

tes de caer muerta debido a un aneurisma cerebral.

Tras el desafortunado fallecimiento de Tina Yardley, incluso los investigadores se mantuvieron alejados de la avenida Brown. Sin embargo, en 1993, Devon Razor devolvió la propiedad a la conciencia del público cuando la compró para celebrar fiestas salvajes y sesiones de espiritismo. Los lectores recordarán la publicidad que rodeó al «roquero radical» y sus elaborados y sangrientos espectáculos escénicos. Aunque se dice que Razor nunca estableció su hogar en la casa, a menudo pasaba tiempo allí con amigos y groupies. Los relatos de estos días en su autobiografía, *Bloody Razors*, hablan de rarezas en la casa, pero lo más significativo es la creencia del músico de que contactó con el espíritu de la dueña original de la casa, Remember Fletcher. Razor cuenta que se hizo amigo del fantasma de Fletcher y que esta le instruyó en las artes oscuras.

Queda por determinar si Razor realmente se puso en contacto con el «Otro Lado» o si se trataba de otro de sus conocidos trucos publicitarios. En cualquier caso, vendió la casa en 2004 a Brian y Heather Jensen. Por desgracia, a los Jensen, como a muchos otros antes, no les fue bien una vez se mudaron. En diciembre de ese año, la policía acudió a la propiedad cuando los Jensen no se presentaron en el trabajo y, al llegar, descubrieron una mano cortada en el pasillo de entrada. Al inspeccionar la vivienda, no había ni rastro de los Jensen, que siguen en la lista de personas desaparecidas. Un análisis forense posterior confirmó que la mano cortada pertenecía a Brian Jensen.

Ahora la casa de la avenida Brown está tranquila. Ya no vive nadie en ella y es probable que nadie lo haga, dada su historia. Así que, ¡tengan cuidado este Halloween y manténganse alejados de la casa del terror!

Ayuda de juego: Sueño 3

¿Cómo empiezo?

La Iglesia de la Ciencia Perfecta tiene centros de acogida en muchos países y ciudades. Nuestros guías estarán encantados de ayudarte a encontrar el éxito que mereces.

El centro de acogida más cercano está en esta ciudad:

Chicago

y puedes encontrarlo en:

Calle Washington Oeste

© 2021 Iglesia de la Ciencia Perfecta. Todos los derechos reservados.
Roger Blake, la Iglesia de la Ciencia Perfecta y los símbolos asociados a la Ciencia Perfecta son marcas comerciales propiedad de la Iglesia de la Ciencia Perfecta.



**¿QUÉ ES LA
CIENCIA
PERFECTA?**

¿Qué es la ciencia perfecta?

Durante generaciones, la humanidad ha buscado respuestas para comprender nuestro lugar en el mundo y en el universo. La ciencia perfecta consiste en aplicar ciertas técnicas probadas y fiables para encontrar esas respuestas. Al hacerlo, descubrirás tu verdadero propósito, alcanzarás el éxito personal y encontrarás el camino hacia la iluminación.

El proceso de la ciencia perfecta fue inventado y desarrollado por nuestro fundador, el doctor Roger Blake. Su objetivo era ayudar a la humanidad y su trabajo es la base para ayudarte a encontrar tu verdad y disfrutar de la abundancia del éxito.

La ciencia perfecta reúne la sabiduría antigua que se ha olvidado y perdido, y la combina con la ciencia actual para permitirte encontrar la liberación personal, el crecimiento interior, el éxito financiero y las respuestas a los misterios de la vida.

¿Cómo puedo mejorar?

La ciencia perfecta utiliza un proceso seguro, investigado a fondo, altamente desarrollado y a la vez sencillo para ayudar a nuestros socios a superar los retos de la vida y alcanzar su máximo potencial. Nuestros guías de vida totalmente capacitados te ayudarán a limpiar tu mente de negatividad y a cambiar los comportamientos no deseados que te impiden alcanzar tu potencial completo y encontrar la recompensa personal y financiera.

A medida que avances en el proceso, tus niveles de negatividad disminuirán automáticamente, abriendo tu mente a un sinfín de positivismo y a los medios para deshacerte de las trabas mentales que te impiden el éxito.

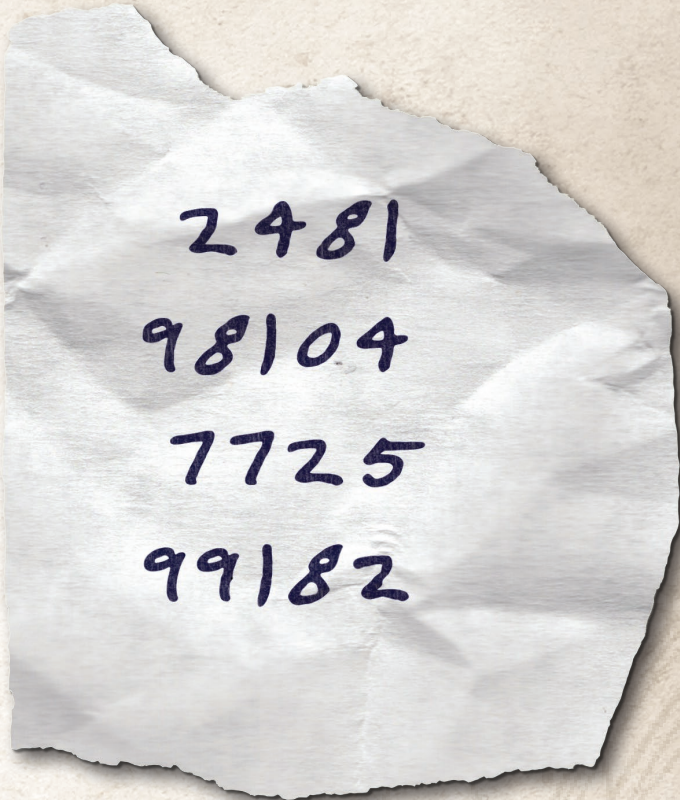
La ciencia perfecta no utiliza fármacos ni técnicas mentales dudosas, como tantas otras autoproclamadas terapias de autoayuda. Solo utilizamos ciencia probada y fiable, segura y de eficacia demostrada.

Ayuda de juego: Sueño 4

De: L Landry
Posición: P3N o superior.
Re: Proyecto Nuevo Hogar

Los primeros hallazgos (M y B Watson) confirman una geometría no euclidiana en la buhardilla del inmueble, que supuestamente fue dispuesta por Remember Fletcher. Detalles copiados para su posterior análisis. La vista inicial confirma un posible portal a Lok-Gol'la. Se llevarán a cabo más experimentos fuera del inmueble en un laboratorio construido a tal efecto.

Ayuda de juego: Sueño 7



2481
98104
7725
99182

Ayuda de juego: Sueño 6a

Siento enviarte esto, pero no sé qué otra cosa puedo hacer. Vienen a por mí.

Los científicos perfectos. Me las arreglé para escapar de su mansión con este ídolo. Es importante para ellos y sé que no deberían tenerlo.

No sé cómo terminé en la Antártida. Solo me equivoqué de camino en otro planeta.

Carl Day

Ayuda de juego: Sueño 6b

El señor Day, en un momento de lucidez, me rogó que le enviara este ídolo y su nota. No estoy segura de haber tomado la decisión correcta, pero sentí que debía cumplir sus deseos. Le mentí y le dije que lo había hecho, pero luego me sentí culpable por haber mentido. Así que finalmente voy a enviar el ídolo y estas notas con mi colega de confianza, la señora Campillo. No sé si la nota del señor Day tiene algún sentido para usted, ya desde luego no sé qué pensar de ella.

—Doctora Sonia Sánchez,
Hospital Regional de Río Grande

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
STUDIO



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

