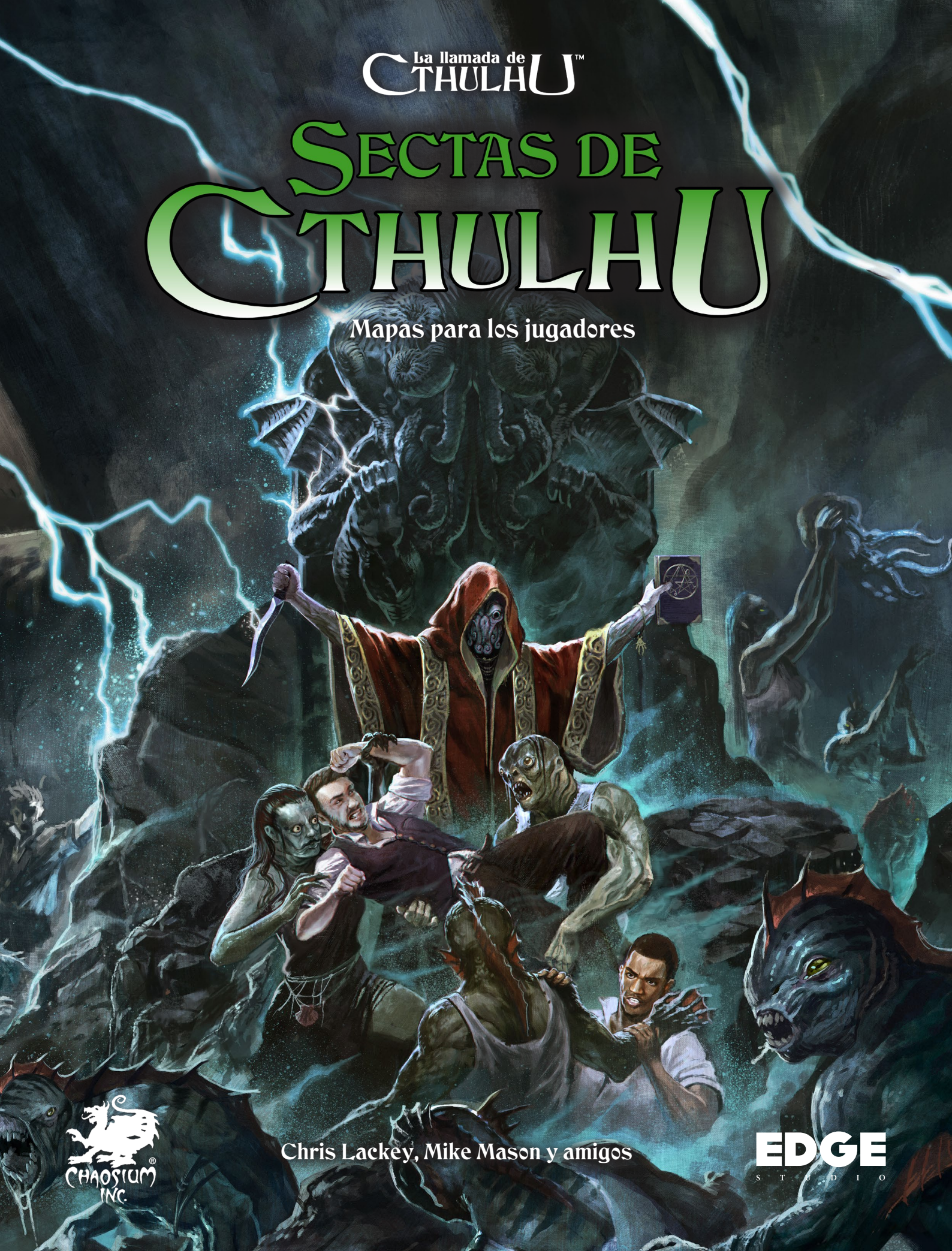
La llamada de Cthulhu™

Sectas de Cthulhu

Mapas para los jugadores



Chris Lackey, Mike Mason y amigos

Chaosium Inc.®

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 Houisse, 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 STUDIO

CHAOSIUM® INC.

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 Fricker 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.

Hydrophinnae © 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.

APÉNDICE

B

MAPAS PARA LOS JUGADORES

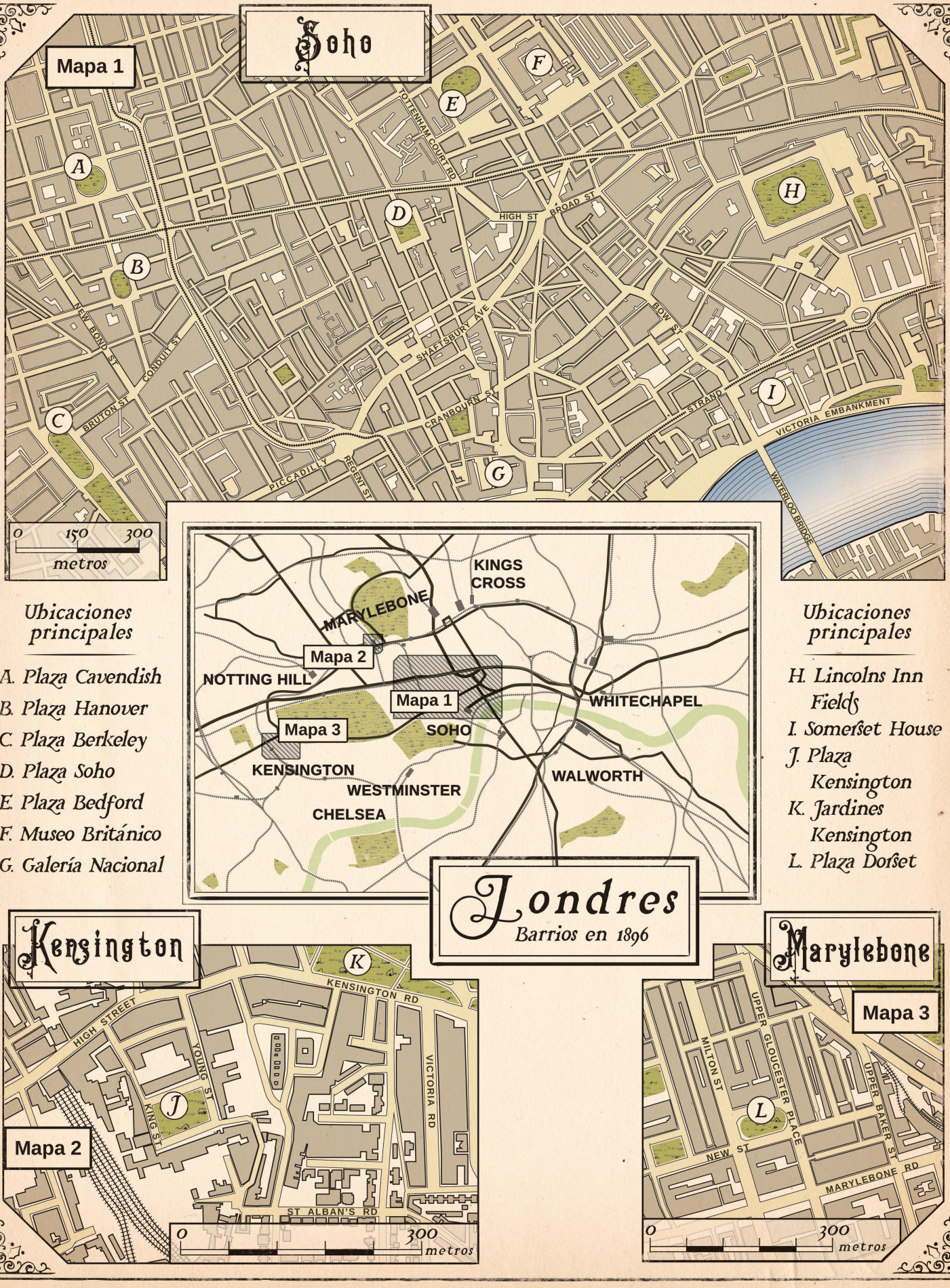


Ayudas de juego

Puedes encontrar el contenido adicional gratuito para este volumen en nuestra página web edge-studio.net.

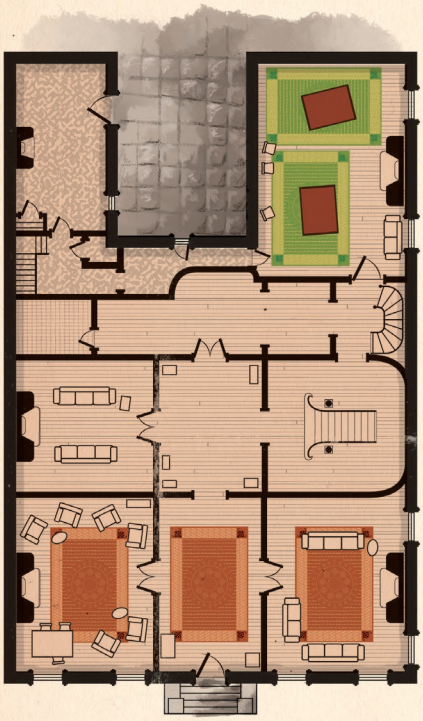
Los archivos disponibles son:

- Guía de referencia para el Guardián, con información reservada. Atención: Se revelan detalles de la trama y el final.
- Set de mapas adicionales.
- Hojas de investigador.

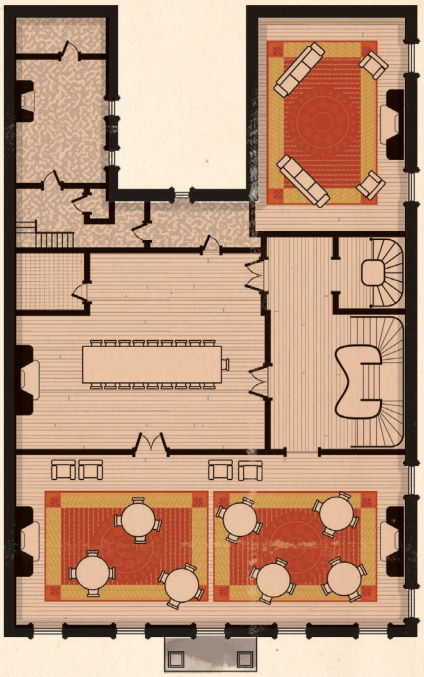

Soho
Mapa 1
A
B
C
D
E
F
G
H
I
TOTTENHAM COURT RD
HIGH ST
BROAD ST
NEW BOND ST
CONDUIT ST
BRUTON ST
SHAFTSBURY AVE
BOW ST
CRANBOURN ST
PICCADILLY
REGENT ST
STRAND
VICTORIA EMBANKMENT
WATERLOO BRIDGE
0 150 300
metros
Ubicaciones principales
A. Plaza Cavendish
B. Plaza Hanover
C. Plaza Berkeley
D. Plaza Soho
E. Plaza Bedford
F. Museo Británico
G. Galería Nacional
KINGS CROSS
MARYLEBONE
Mapa 2
NOTTING HILL
Mapa 1
WHITECHAPEL
Mapa 3
SOHO
KENSINGTON
WESTMINSTER
WALWORTH
CHELSEA
Londres
Barrios en 1896
Ubicaciones principales
H. Lincolns Inn Fields
I. Somerset House
J. Plaza Kensington
K. Jardines Kensington
L. Plaza Dorset
Kensington
K
KENSINGTON RD
HIGH STREET
YOUNG ST
KING ST
J
VICTORIA RD
ST ALBAN'S RD
Mapa 2
0 300
metros
Marylebone
Mapa 3
UPPER GLOUCESTER PLACE
MILTON ST
L
NEW ST
UPPER BAKER ST
MARYLEBONE RD
0 300
metros

El Pacific Club

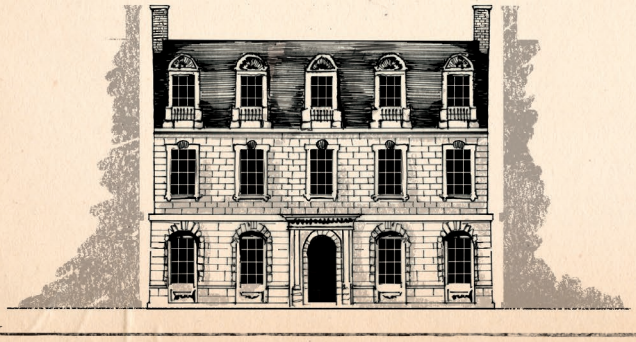
Calle Milton, 21



Planta baja



Primer piso



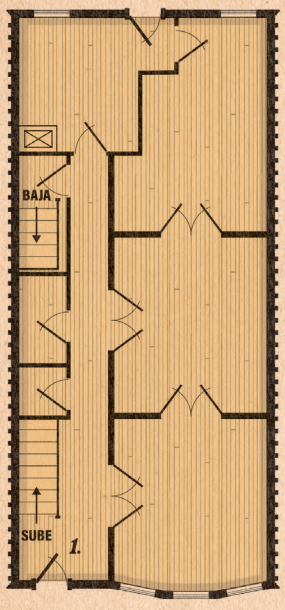
Puerta
Ventana
Área del servicio

0 7,5 metros

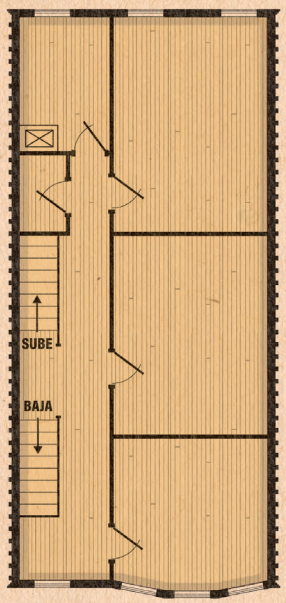
Escala de la ilustración

El estudio de Ernest Chillingworth

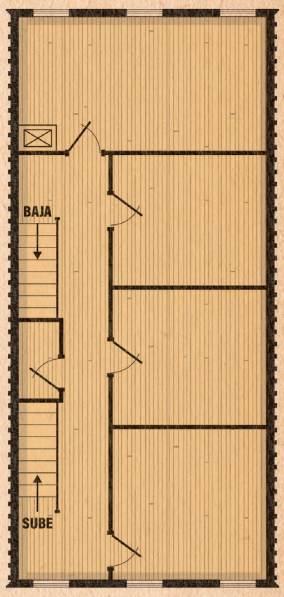
Calle Great Chapel, 20



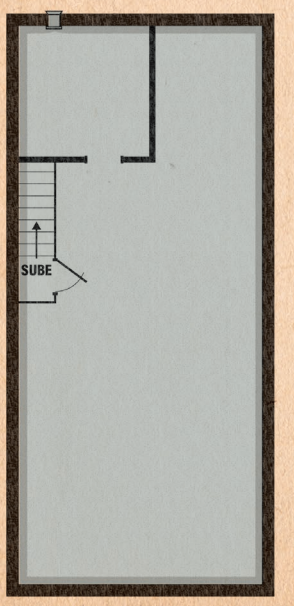
Planta baja



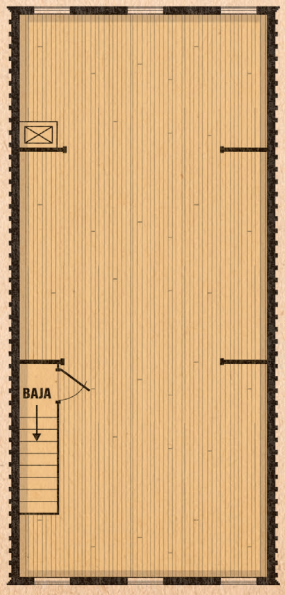
Primera planta



Segunda planta



Sótano



Buhardilla

Montaplatos

Ventana

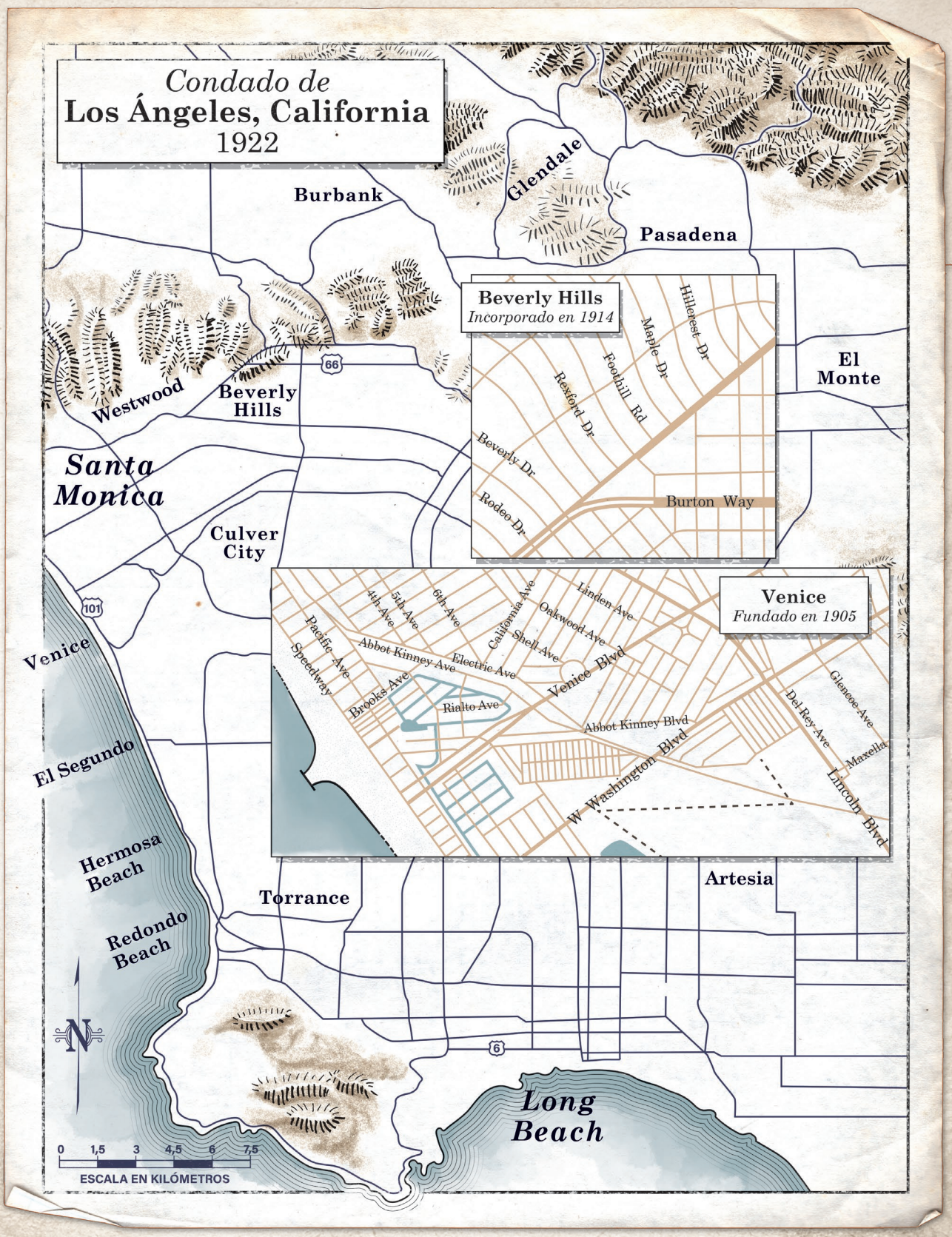
Puerta

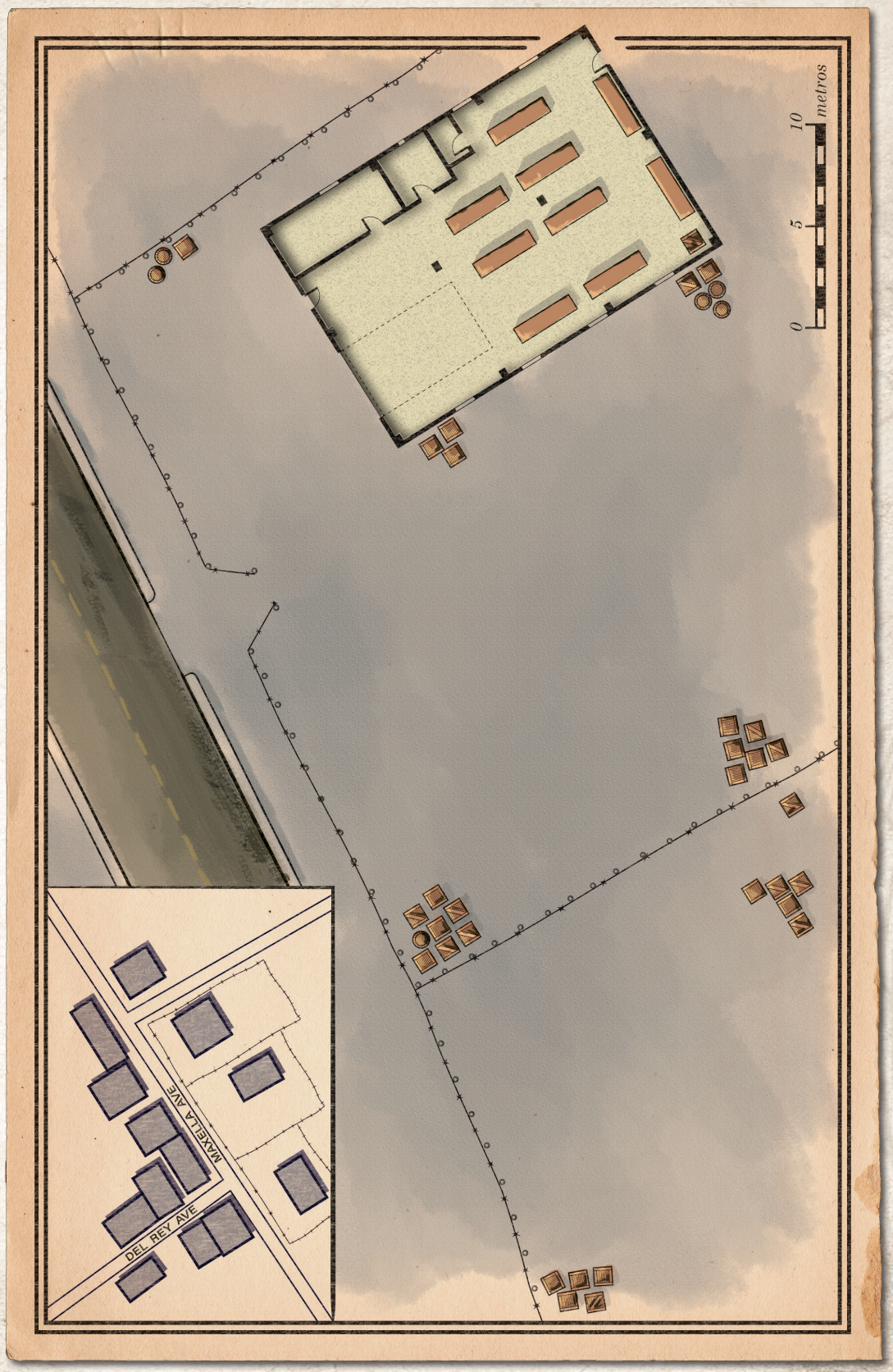


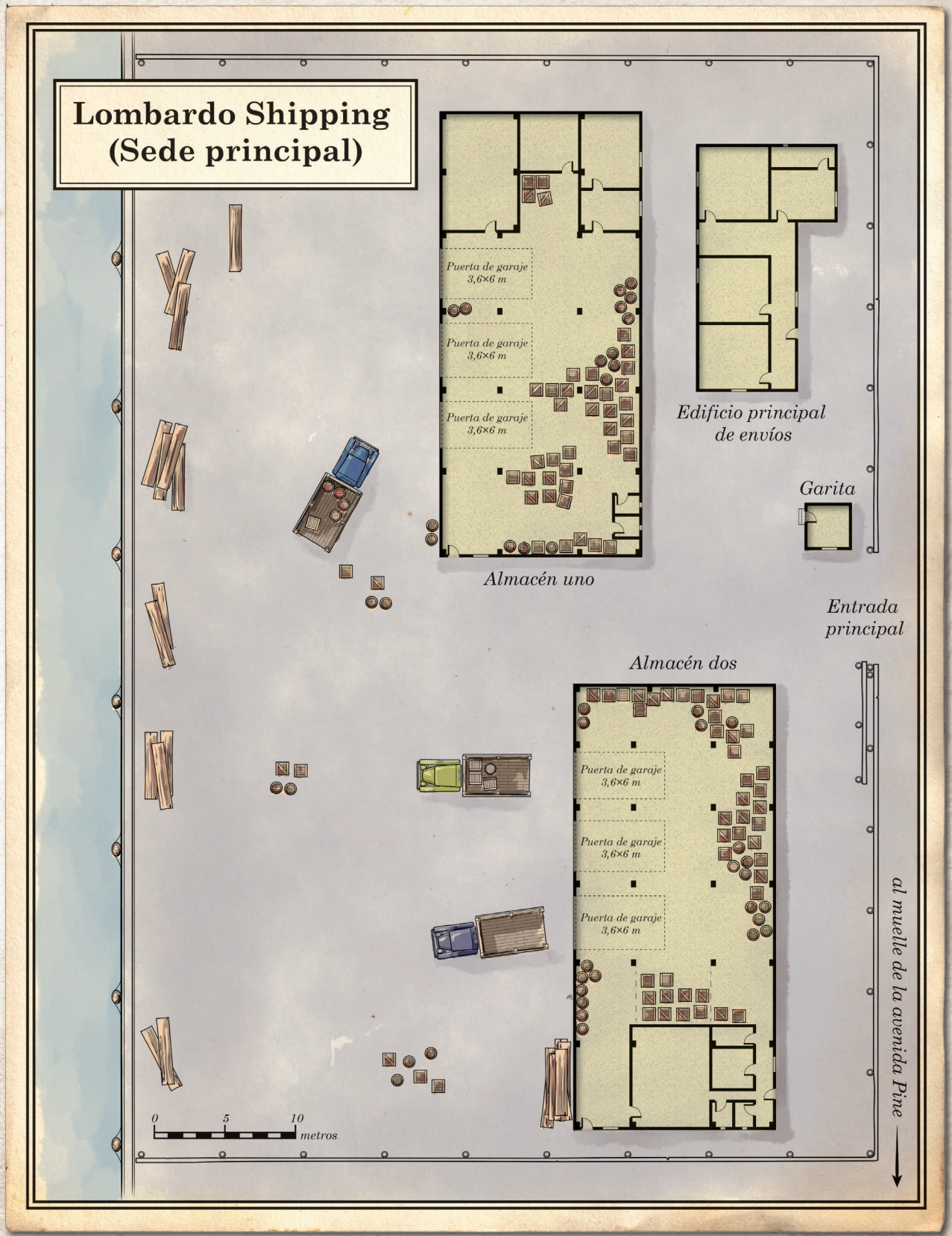
Vista en alzado en la calle Great Chapel

0 3 6

Medidas en metros

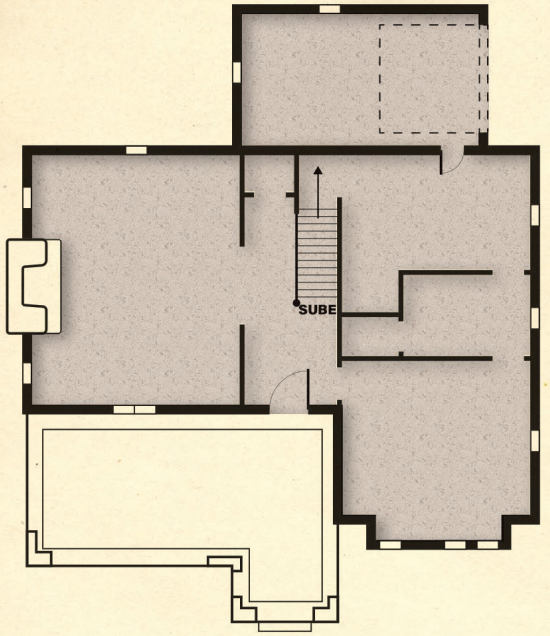

Condado de
Los Ángeles, California
1922
Burbank
Glendale
Pasadena
Beverly Hills
Incorporado en 1914
Hillcrest Dr
Maple Dr
Foothill Rd
Rexford Dr
Beverly Dr
Rodeo Dr
Burton Way
El Monte
Westwood
Beverly Hills
66
Santa Monica
Culver City
101
Venice
Fundado en 1905
4th Ave
5th Ave
6th Ave
California Ave
Linden Ave
Oakwood Ave
Shell Ave
Venice Blvd
Pacific Ave
Speedway
Abbot Kinney Ave
Electric Ave
Brooks Ave
Rialto Ave
Abbot Kinney Blvd
W Washington Blvd
Glencoe Ave
Del Rey Ave
Maxella
Lincoln Blvd
Venice
El Segundo
Hermosa Beach
Redondo Beach
Torrance
Artesia
6
Long Beach
N
0 1,5 3 4,5 6 7,5
ESCALA EN KILÓMETROS


0
5
10
metros
MAXELLA AVE
DEL REY AVE

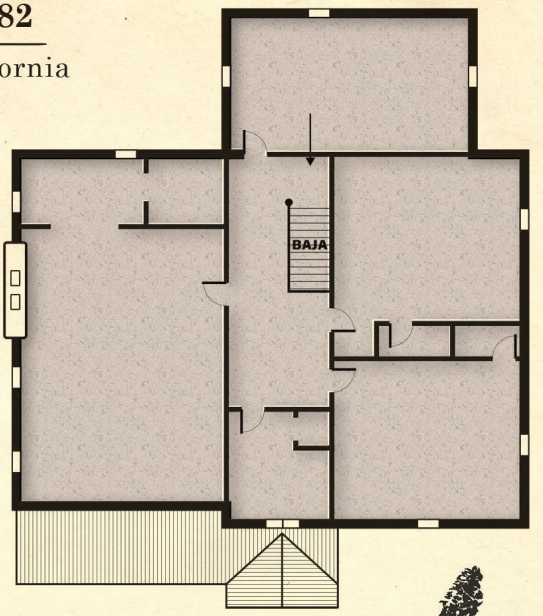

Lombardo Shipping
(Sede principal)
Puerta de garaje
3,6×6 m
Puerta de garaje
3,6×6 m
Puerta de garaje
3,6×6 m
Almacén uno
Edificio principal
de envíos
Garita
Entrada
principal
Almacén dos
Puerta de garaje
3,6×6 m
Puerta de garaje
3,6×6 m
Puerta de garaje
3,6×6 m
0
5
10
metros
al muelle de la avenida Pine

Paseo Maple, 82

Beverly Hills, California



PLANTA BAJA



PRIMER PISO

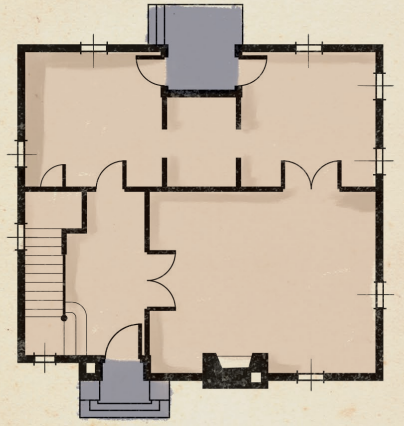


medidas en metros

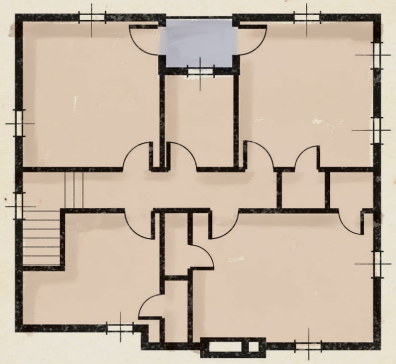


Casa de la playa de Carl Mann

Paseo Palos Verdes, 1101,
Rancho Palos Verdes, California



Planta baja



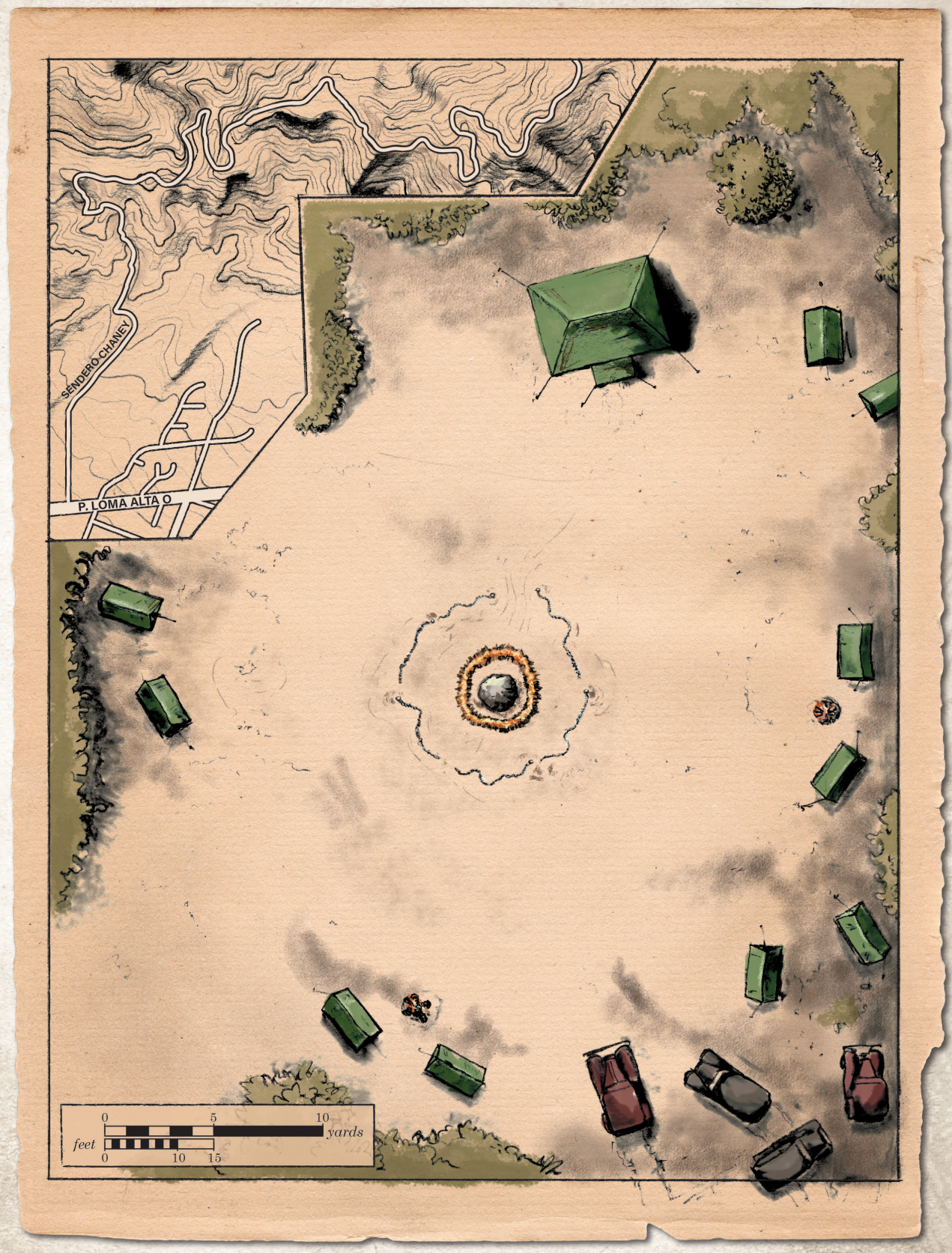
Primer piso

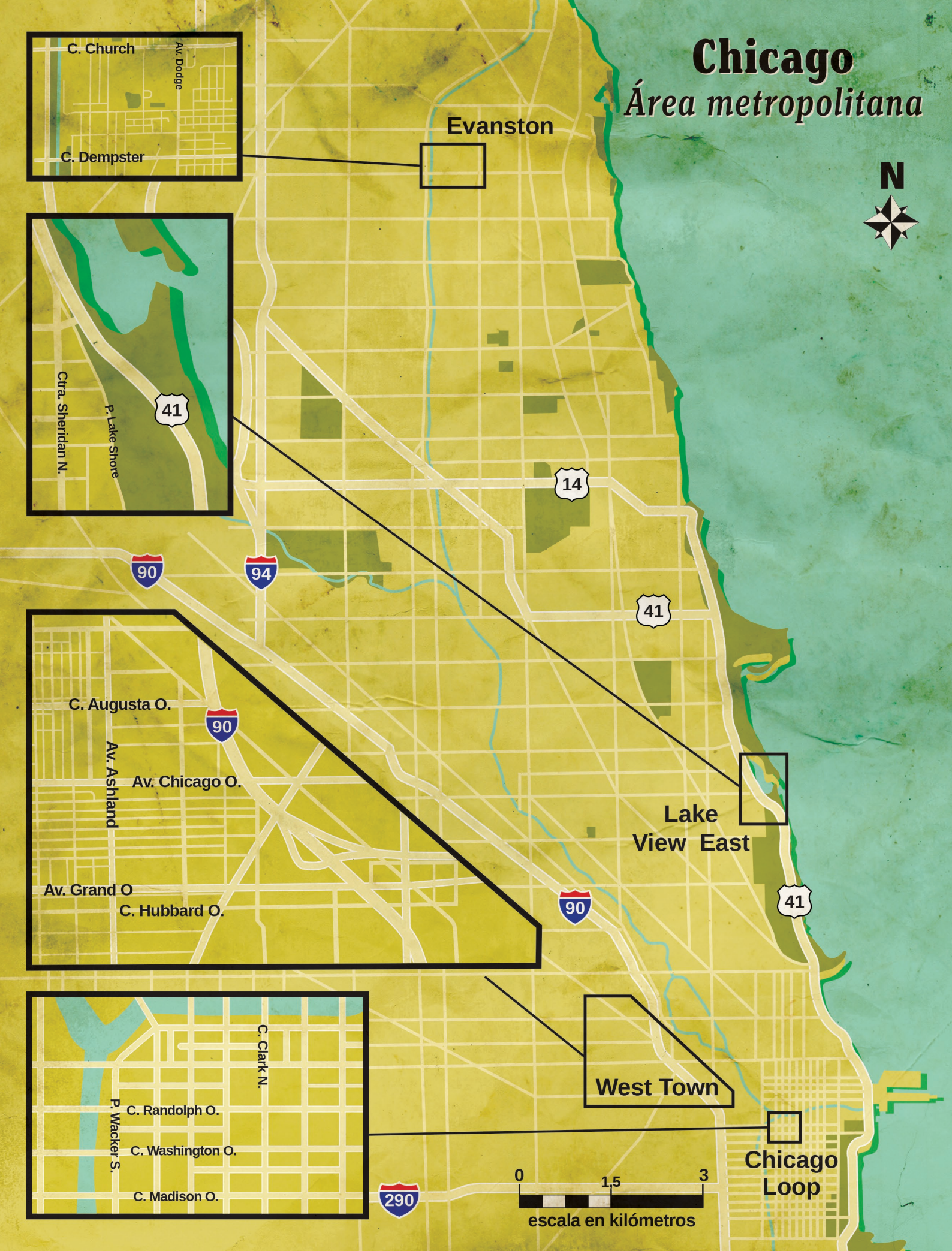


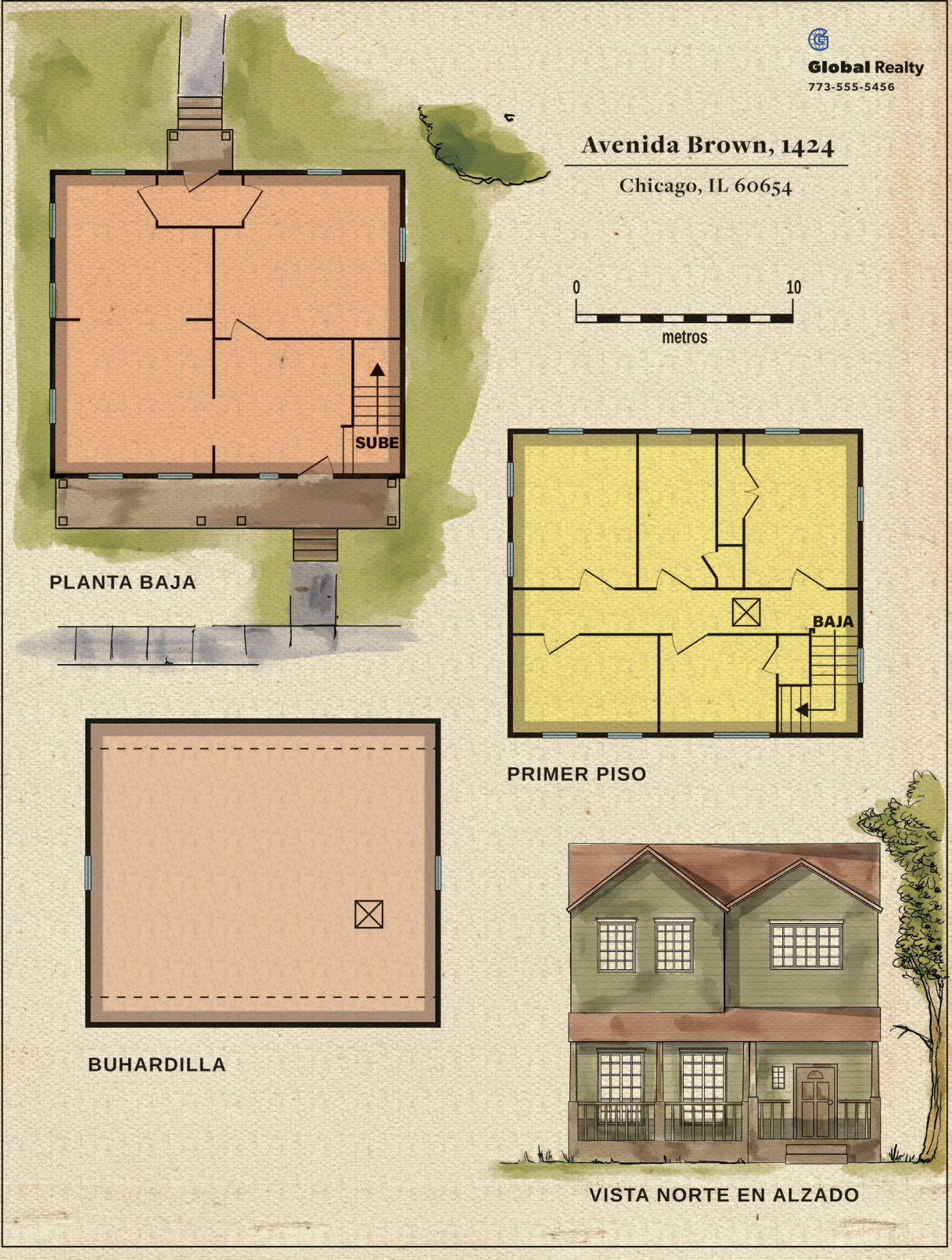
Sótano

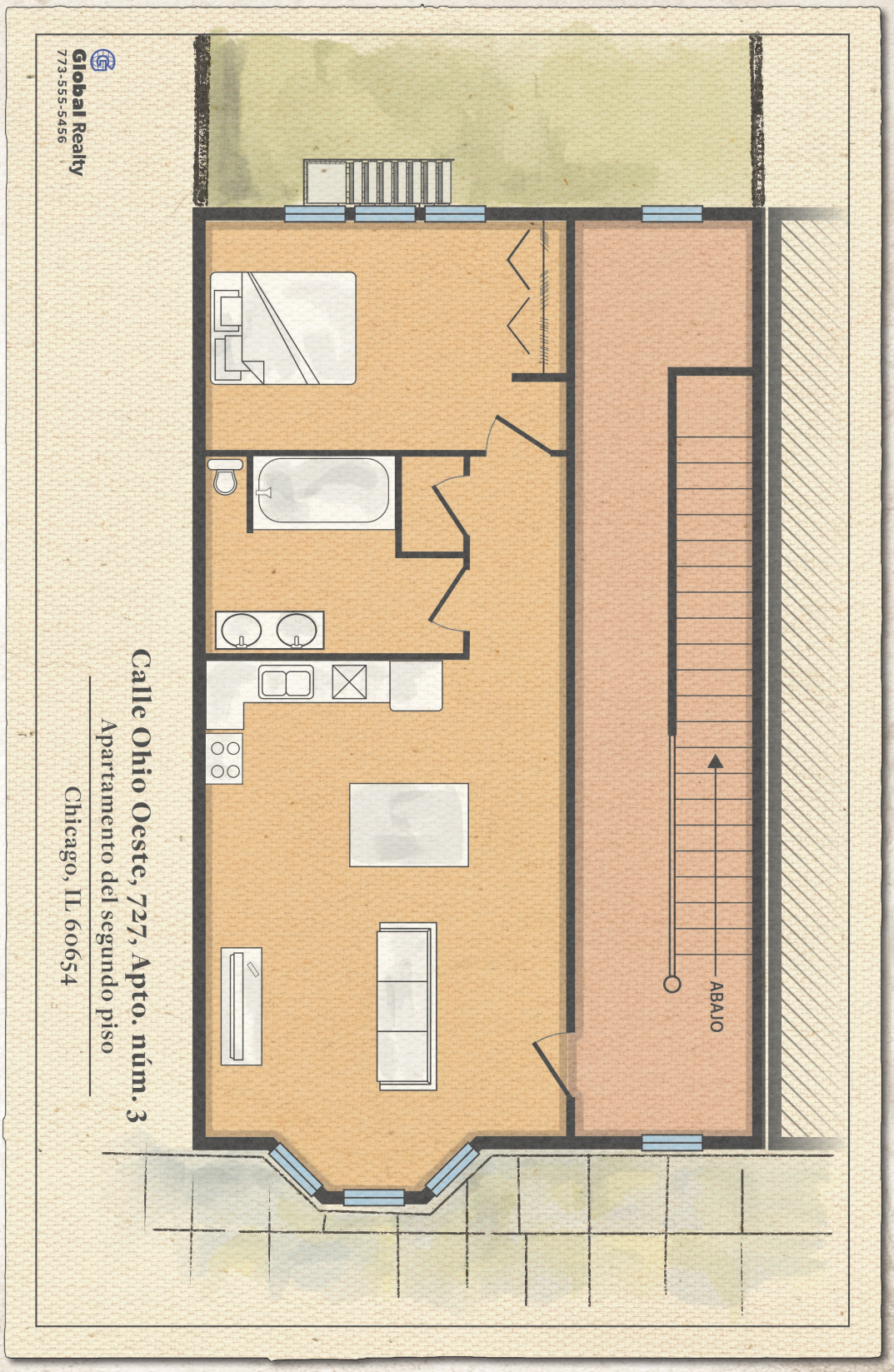


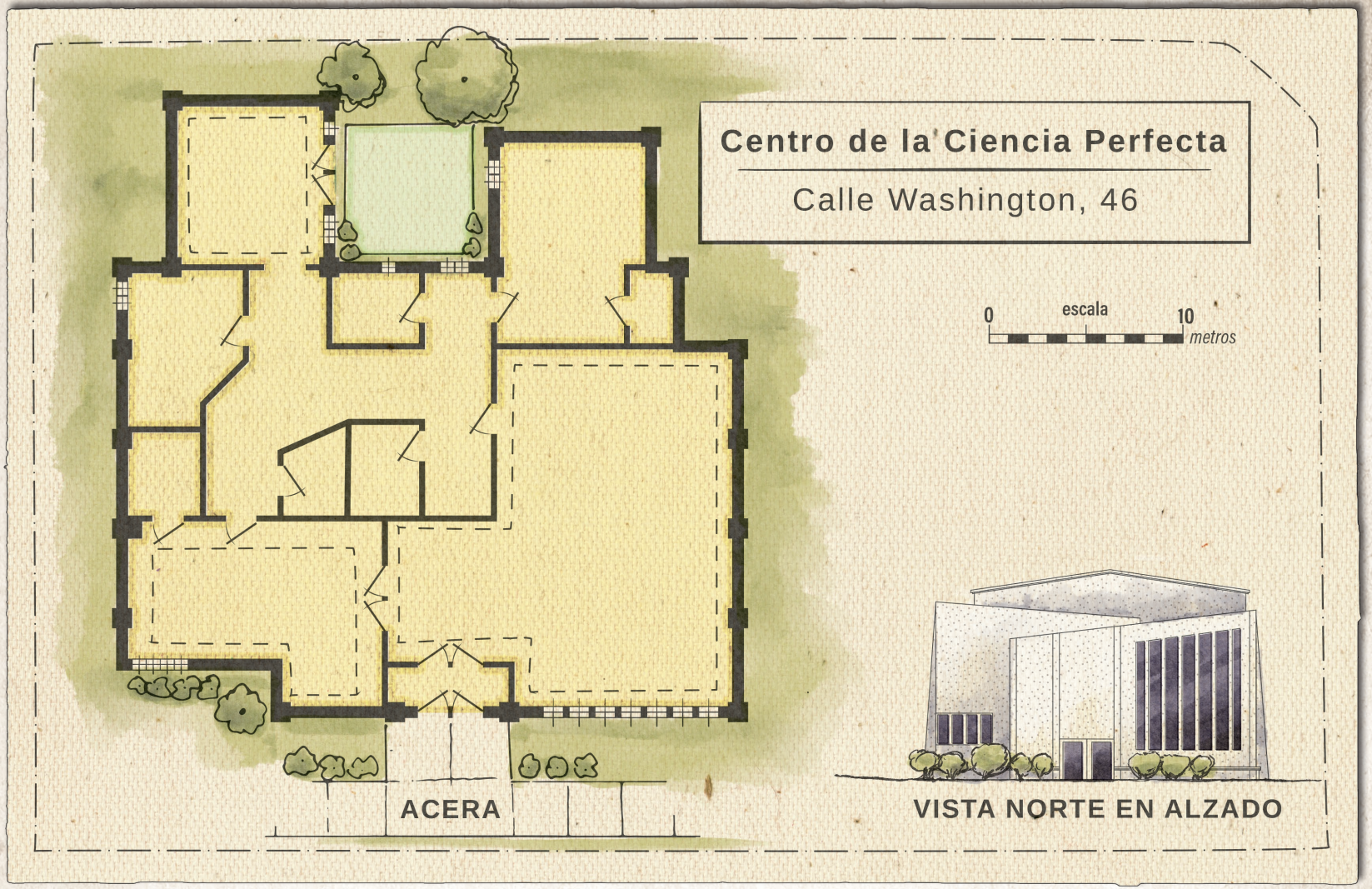



SENDERO CHANEY
P. LOMA ALTA O
0
5
10
yards
feet
0
10
15


Chicago
Área metropolitana
N
C. Church
Av. Dodge
C. Dempster
Evanston
Ctra. Sheridan N.
P. Lake Shore
41
14
90
94
41
C. Augusta O.
90
Av. Ashland
Av. Chicago O.
Lake
View East
Av. Grand O
C. Hubbard O.
90
41
C. Clark N.
West Town
P. Wacker S.
C. Randolph O.
C. Washington O.
C. Madison O.
Chicago
Loop
290
0
1,5
3
escala en kilómetros


Global Realty
773-555-5456
Avenida Brown, 1424
Chicago, IL 60654
0
10
metros
SUBE
PLANTA BAJA
BAJA
PRIMER PISO
BUHARDILLA
VISTA NORTE EN ALZADO


Global Realty
773-555-5456
Calle Ohio Oeste, 727, Apto. núm. 3
Apartamento del segundo piso
Chicago, IL 60654
ABAJO


Centro de la Ciencia Perfecta
Calle Washington, 46
0
escala
10
metros
ACERA
VISTA NORTE EN ALZADO

La llamada de Cthulhu™

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

CHAOSIUM INC.

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 : ESCTH33ES
EAN : 3558380102458
PRINT ID : 2023-1
3 558380 102458