

# EL FRAGMENTO

**Autor:** Claudio Cáceres

Esta aventura está diseñada para Cultos Innombrables, para un grupo de 4 a 6 jugadores.

## LA QUEMA DE LA CASA DE LAS BRUJAS

Hace casi 270 años atrás un grupo de brujos intentó realizar un ritual para traer a Hastur a nuestro mundo. En el cénit del ritual, un grupo de cazadores de brujas irrumpió en el lugar de la invocación y a base de virotes y espadas lo interrumpieron. Sin embargo no pudieron evitar que se abriese por un breve momento una herida en la realidad que atrajo una entidad cósmica menor. Desgraciadamente la apertura no fue lo suficientemente consistente para que la entidad pudiese terminar de manifestarse, lo cual la desgarró haciendo que un fragmento de ella quedase atrapado en nuestra realidad.

La apertura también atrajo a un Shoggoth, que en medio de la confusión logró matar a la mayoría de cazadores y provocando un devastador incendio. Mientras tanto, la entidad, con un último esfuerzo por proteger a su fragmento dominó al Shoggoth para que sea su guardián hasta que ésta pudiese hallar el modo de rescatarlo y volver a estar completo.

El fragmento confundido se escabulló hasta un lago en el que debilitado

comenzó a dormir y eventualmente a soñar. En sus sueños el fragmento fue conociendo la naturaleza humana poco a poco hasta manifestarse en estos sueños como un inocente niño, cuyo aspecto siempre cambia para adaptarse mejor a la época y momento en que es visto. En estos sueños el niño-fragmento atrae a los desprotegidos a los restos de la casa dónde son presas del Shoggoth.

La orden de los cazadores de brujas quedó disuelta automáticamente luego de que todos sus hombres perecieran o bien por el fuego o bien por el Shoggoth o bien los pocos que escaparon murieron a causa de sus heridas días más tarde. Durante los años venideros los moradores del poblado cercano han mantenido vigente la historia de lo ocurrido convirtiéndola en una leyenda de la zona.

## INICIANDO LA AVENTURA

La aventura puede ser ubicada en cualquier localización de camino en medio de un viaje de los jugadores, obligándoles a detenerse en el pueblo. Una vez allí escuchan la historia del niño fantasma, una aparición que surge ante los incautos que deciden adentrarse en el bosque para devorarlos y nunca más ser vistos.

Otra posibilidad es que los jugadores decidan dirigirse hacia allí ellos mismos, atraídos por los rumores de la

localización exacta. Se trata de un poblado bastante alejado de cualquier gran ciudad, con habitantes sencillos de buenas intenciones. Tratarán amablemente a los recién llegados y podrán dirigirlos a un hospedaje, restaurante, gasolinera, etc.

Ninguno de ellos sabe la verdad del incidente o la localización exacta de la casa de las brujas y podrán dar poca ayuda al respecto. Todos ellos pueden hablar de las extrañas historias de la casa abandonada del bosque, de los adoradores del diablo de hace más de doscientos setenta años, del monstruo reptante, del niño fantasma del bosque, etc.

## EL BOSQUE

Se trata de una zona bastante amplia de vegetación boscosa donde resultará muy fácil perderse si no se cuenta con los medios para orientarse para el camino de regreso (como mínimo una brújula, aunque un celular con GPS sería lo mejor).

Hallar la casa de las brujas puede ser tan fácil o difícil como el director se lo proponga. Lo mejor sería permitir que los personajes realicen algunas incursiones infructíferas en primer lugar utilizando algunos encuentros para añadir color, y luego realizar el encuentro con el niño fantasma que los guíe a la casa de las brujas.

## ENCUENTROS EN EL BOSQUE

A continuación, se detallan algunos encuentros que pueden suceder mientras los jugadores investigan en los bosques. Puedes añadir otros si te parece apropiado.

### Zona Muerta

A medida que se adentran más y más en el bosque los jugadores empiezan a notar la tranquilidad del lugar que va dando paso a un silencio absoluto. Una tirada de INT + 🧠 Fácil permite advertir que al menos deberían escuchar el cantar de pájaros. Si tratan de usar sus celulares, contemplan que los mismos se encuentran sin señal, y que a momentos parecen incluso apagados. Si se alejan de la zona todo volverá a la normalidad.

### Víctimas Anteriores

Una tirada de INT + 🧠 Media permite encontrar una identificación de equipaje a nombre de Lilian Whitewater. Lilian fue una de las víctimas del niño fantasma hace un mes atrás (algo que pueden saber los personajes con una tirada de INT + 🧠 Media), la etiqueta proviene de su mochila, la cual se enganchó por una rama mientras seguía al niño y no fue encontrada en el rastrillaje. Desde luego la pista no conduce a ningún lado, pero eso no quita que los jugadores no puedan pasarse un rato haciendo algunas tiradas sin sentido.

### Niño Fantasma

Deberías usar este encuentro solo cuando quieras que tus jugadores encuentren la casa.

Mientras caminan por el bosque los jugadores ven un pequeño niño (aunque también puede ser una niña), su descripción exacta queda a descripción del director. El niño parece estar asustado y llorando, y cuando los jugadores se acerquen a él dirá que “el monstruo reptante se ha escapado y viene a por mí”. Si algún jugador se acerca más, echará a correr, siempre tratando de que lo sigan, lo mejor sería jugar esta escena como una persecución que inicia a distancia Media, el niño utiliza un valor de REF + 🎲 o + 🎲 igual a 12, puedes ajustar este valor según sea apropiado. Para mantener el suspense utiliza los aspectos que creas necesarios para mantener la persecución el suficiente tiempo hasta que el niño los guíe a la casa. Si pierden al niño, deberías pedir tiradas de INT + 🎲 a una dificultad apropiada para seguir el rastro dejado.

El niño les guía dentro de la zona muerta (ver primer encuentro), hasta llegar a la casa, donde se detiene para mirar a los jugadores esperando a que lleguen, una vez les vea entrará a la casa, esperando que le sigan. Una vez que los jugadores ingresen a la casa no verán al niño.

## LA CASA DE LAS BRUJAS

El mapa muestra la casa de las brujas, lo verdaderamente importante se encuentra debajo de ella. Aún se puede apreciar el daño del incendio en el lugar y aunque ha crecido bastante vegetación, es fácil advertir cómo llegó al estado actual.

### Planta Baja

**1. Entrada:** Se trata de un viejo vestíbulo totalmente abandonado, carece de amueblamiento, salvo por una vieja silla tirada en un lado. Hay una puerta que lleva a otra habitación.

**2. Sala Principal:** Esta vieja sala se utilizaba hace tiempo como comedor. Actualmente alberga algunos muebles chamuscados que se salvaron parcialmente del incendio. En el piso, bajo una antigua alfombra carcomida por el incendio, se encuentra una trampilla que lleva al sótano. Encontrar la trampilla puede ser algo automático si lo deseas, de lo contrario una tirada de INT + 🎲 Media revelará su presencia.

**3. Escaleras:** Un tramo de escaleras en caracol llevan al piso superior.

### Piso Superior

#### 4. Escalera, sala principal y depósito:

El piso superior es el que más daño sufrió por el incendio. Casi nada queda en pie en este lugar. Una inspección en el lugar revela una llave de metal si se supera una tirada de INT + 🎲 Difícil. Los jugadores no encontrarán nada más que sea de utilidad y debería quedarles claro tan solo recorrer el lugar unos pocos minutos.

### Sótano

A diferencia del resto de la casa, el sótano no se vio afectado por el incendio, por lo que en este lugar los jugadores podrán encontrar algunas cosas útiles, ya que los cazadores de brujas no llegaron a registrar este lugar.

**5. Depósito:** En esta sala se encuentran varias cajas apiladas que contenían alimentos (granos, carnes saladas, etc.), actualmente todos ellos están vacíos ya que su contenido ha sido comido por las ratas (o por aquellas que logran evitar al Shoggoth). Una puerta de metal lleva al templo. En una de las paredes se encuentra un mecanismo escondido entre las piedras de la pared (una de las piedras se presiona para revelar una sección que gira en falso y lleva al laboratorio secreto), el mecanismo puede ser detectado con una tirada de INT + 🧠 Difícil.

**6. Templo:** Para ingresar se requiere la llave que puede encontrarse en el piso superior, o forzar la cerradura con una tirada de REF + 😬 Difícil o bien destruir la puerta con FOR + 🧨 Difícil (cualquier otro método queda a discreción del director). El templo ha perdido su antigua gloria y ahora solo alberga innumerables arañas y otros insectos que se mueven por doquier. Sin embargo, dos cosas llamarán la atención de los jugadores. Primero, en el fondo del templo se encuentra una estatua exuberantemente tallada de un metro de alto que representa a Hastur, contemplar la estatua requiere una tirada de Entereza (Estupor). En segundo lugar, en un atril que tiene labrado el signo de amarillo se encuentra una copia del Necronomicón en su versión en latín.

**7. Laboratorio Secreto:** Aquí dentro los brujos se dedicaban a preparar todo tipo de elixires, pociones y similares. Una inspección rigurosa revela la existencia de una Aguja Mágica (Grabar símbolos mágicos 6), una Daga de Leng (Herir lo Inmaterial 5), una Espiral de

Hierro Estelar (Sentir lo Arcano 6), y una bolsa con 10 usos de Polvo de Ibn Ghazi (Signo de Voor 9).

**8. Escaleras abajo:** Este tramo de escaleras lleva a las grutas subterráneas.

## Grutas

**9. Escaleras arriba:** Estas escaleras llevan al sótano y marcan la entrada de las grutas.

**10. Gruta del Shoggoth:** En esta gruta es donde mora la mayor parte del tiempo el Shoggoth. Cuando los personajes ingresen a las grutas sentirá su presencia y se preparará para acatarles. No hay nada de valor aquí, salvo viscosidad de la criatura.

**11. Gruta de Guardia:** Antiguamente esta gruta servía para montar guardia frente a la celda, hoy no hay nada de valor aquí, salvo quizás la llave de la celda que cuelga en una pared.

**12. Celda:** Esta celda posee unos gruesos barrotes de metal, aquí los brujos encarcelaban a las víctimas de sus rituales. La cerradura aún funciona, pero no hay nada de valor en su interior.

**13. Gruta Dormitorio:** Antiguamente utilizada como dormitorio para los brujos que cuidaban del complejo de grutas. Una tirada de INT + 🧠 Difícil permite advertir antes de entrar que hay una gruesa línea de sal ante la puerta. Uno de los brujos que moraba aquí logró refugiarse cuando comenzó la refriega y al ver al Shoggoth trazó una protección para que la criatura no le alcance. Lamentablemente para él no podía vencerle y nadie vino en su auxilio, muriendo de inanición. La protección aún funciona, siempre y cuando no se rompa la línea de sal. En el

interior se puede encontrar el cuerpo del brujo con su túnica, si alguien se pone la túnica el Shoggoth atacará a ese personaje (creyendo que es el brujo).

**14. Gruta del Lago:** Si los jugadores logran llegar a esta gruta el fragmento de la entidad se manifestará y les hablará.

## **TERMINANDO LA AVENTURA**

Si los jugadores logran llegar hasta el fragmento, éste les pedirá que le liberen mediante un ritual que habrá un portal para que la entidad pueda llegar para llevarla. Si lo logran ésta podría recompensarles con conocimiento, poder, o del modo que el director crea mejor.

No se ha mencionado cuál es la entidad ya que queda a discreción del director usar alguna que le sea de mayor provecho.

Si se desea facilitar la tarea, puede cambiarse al Shoggoth por alguna otra criatura de los Mitos.