

# Brainchild Street

ΟΟΟΤ ΧΛΟΜΙΔΝΩΜΟΟΤΛΧΜΖΠΥ

M Ó D U L O

Brainchild Street (el Barrio de los Engendros) es una aventura de *Mutant Chronicles* para un grupo de personajes sin mucha experiencia. A ser posible debería haber entre ellos un Bauhaus, y no importa mucho si se deja caer también alguno de Cybertronic.

En algún lugar de la Luna, bastante alejado de la Catedral, se encuentra el barrio de Woodcutter, en el que la mayor parte de la población pertenece a Bauhaus, o al menos está relacionada con dicha corporación.

Desde hace algunas semanas se vienen dando casos de seres deformes que rondan por el barrio. Aquí es donde entran los personajes, ya que el Cártel quiere mantener tranquila la Luna. Bauhaus ya debe haber oído rumores de los rondadores deformes, y su método de actuación habitual consiste en mandar a los Controles de Calidad para inspeccionar el terreno.

Los PJs han tenido bastante suerte, porque como en estos momentos no hay en la Luna ninguno de estos equipos disponibles, Bauhaus deberá enviarlos desde Venus. El Cártel pedirá a los personajes que con la mayor rapidez y eficacia averigüen de dónde demonios salen los deformes y que intenten detener su origen. A cambio prometerá una gratificación a los personajes si logran llevar a buen término esta misión antes de que los Controles de Calidad de Bauhaus aterricen en la Luna.

## La caótica llegada

Cuando los personajes lleguen al barrio verán una escena que se repite bastante en el vecindario de un tiempo a esta parte: podrán comprobar que algunos seres deformes van rondando por las calles, pero entonces aparecerá una camioneta de estilo ranchera con placas de blindaje adicional y un logotipo de Bauhaus.

El vehículo se detendrá delante de alguna de estas criaturas. Encima, de pie, van dos hombres con chalecos antibalas de la misma corporación y gorras de béisbol. Cualquiera que sepa

algo de Bauhaus podrá deducir que se trata de ciudadanos corporativos normales y corrientes, que desempeñan el papel de vigilantes del barrio. Estos dos individuos van armados con un fusil Mephisto de francotirador y con un Panzerknacker, respectivamente. Su misión es eliminar a tiros a los deformes y meter después los cadáveres en la ranchera. Cuando concluyan su trabajo en la zona y se marchen, la camioneta pasará junto a los personajes y se detendrá por unos momentos. El conductor bajará la ventanilla y se dirigirá a ellos:

“Vosotros no sois de por aquí, ¿verdad?. Bien, pues tened mucho cuidado con los deformes. Adiós. Por cierto, somos la patrulla Antimutante, y si necesitáis algo podéis encontrarlos en el puesto de Heidelor”.

## Investigando un poco

Ahora los personajes pueden hacer algunas pesquisas por el barrio. Si preguntan un poco a los vecinos podrán obtener sin demasiadas dificultades información sobre gente que podría saber algo al respecto:

- Mathew Lineker, que fue el primero que avistó a uno de los rondadores deformes.
- La patrulla Antimutante, a la que los personajes acaban de conocer.
- Jason Divero, un directivo de la industria Bauhaus que hay en el barrio, y que actualmente se encuentra en paradero desconocido.

Ahora los personajes pueden encaminar sus

## Mutant Chronicles

pasos hacia dos lugares: la casa de Mathew Lineker o el puesto de comida rápida de Heidelor. Si van a casa de Mathew, una vecina les dirá que éste se encuentra en el puesto de Heidelor, que es donde se reúne toda la gente del barrio para hablar de los misteriosos rondadores deformes.

## El puesto de comida rápida de Heidelor

El puesto de Heidelor es un local callejero de comida rápida. Frente a la entrada está aparcada la ranchera de la patrulla antimutante. La mayoría de la gente del bar lleva algún tipo de arma de fuego, preferentemente pistolas de la corporación Bauhaus. El dueño del puesto es un tipo de complexión bastante fuerte que guarda una escopeta siempre al alcance de la mano, por si las moscas.





Pueden preguntar a cualquiera de los clientes sobre Matthew Lineker, o ir a hablar con la patrulla Antimutante. El orden en que lo hagan no tiene importancia. Ahora sería un buen momento para hacerles notar que les queda poco tiempo para completar su misión, ya que el transporte desde Venus llega esta misma noche, y si no se dan prisa al de mañana mediodía ya tendrán a los Controles de Calidad de Bauhaus poniendo todo el barrio patas arriba.

## Matthew Lineker

Matthew Lineker es un Bauhauser común y corriente de unos 45 años, con algo de calva y algunas canas. Es de complexión delgada y escurridiza, pero no debilucho. Cuando los personajes hablen con él se darán cuenta de que, junto con la patrulla Antimutante, es la persona que más sabe en todo el barrio sobre los rondadores deformes. Es más, llega a aventurar algunas teorías según las cuales éstas podrían pertenecer a la Legión Oscura. Les explicará su primer encuentro con las criaturas. Él iba por las cercanías de la fábrica en la que trabajaba (y que más tarde cerró tras la desaparición de uno de sus directivos, Jason Divero), y fue entonces cuando del edificio vio salir a cuatro rondadores.

Atemorizado por lo que veía intentó escapar (lo más lógico, explicará), pero las criaturas lo vieron y él se defendió como pudo (mientras dice esto Matthew señalará una pistola que lleva en la cartuchera). Al final consiguió escapar, aunque no logró acabar con todos aquellos monstruos.

Desde entonces las apariciones de los rondadores se fueron haciendo más y más frecuentes. Al principio corrieron muchos rumores al respecto, pero todo el mundo los tomaba como simples cuentos de la Hermandad para asustar. Contada su historia, Matthew invitará a los personajes a hablar con la patrulla Antimutante, si no lo han hecho ya.

## La patrulla antimutante

Este grupo está formado por tres Bauhausers: Jack Fowarder, el conductor y mecánico, Kevin Hill, encargado del fusil Mephisto y las armas de precisión y Scott Fisher, líder y encargado de las armas de gran calibre.

La patrulla Antimutante son antiguos obreros de la Industria de Divero

que perdieron su trabajo cuando éste desapareció. Los personajes serán cordialmente recibidos e invitados a sentarse en la barra, donde podrán conversar con los miembros de la patrulla. Los tres tipos les explicarán su labor de forma rápida y concisa: "Nosotros nos encargamos de eliminar a los rondadores que hay en el barrio. Cada vez que alguien se encuentra a una de estas criaturas deformes nos avisa y nosotros acudimos, machacamos a ese engendro y retiramos su apuesto cuerpo".

Si los personajes preguntan por el origen de los rondadores, contestarán que probablemente se encuentre en la zona de la fábrica, pero que lamentablemente no pueden entrar, pues esa zona se encuentra cerrada desde hace tiempo. Además, desde que Divero desapareció (entonces Kevin Hill les enseñará un recorte de periódico colgado de la pared con una foto de un ejecutivo de Bauhaus) toda esa zona es un desierto en ruinas. En este momento Matthew Lineker se unirá a la conversación y dirá algo más sobre el lugar: "Además, en esa zona sólo entran vehículos de la Hermandad, y cualquier movimiento anómalo que se detectase sería rápidamente eliminado.

Toda el área es una jaula en la que es casi imposible entrar, aunque es evidente que parece haber una forma de salir. Los personajes, Lineker y la patrulla deberán ahora encontrar la forma de entrar a la fábrica abandonada.

La única forma de descubrir el modo de hacerlo es que alguien que pase un chequeo de Inteligencia piense en los planos de la zona. Para conseguirlos deberán dirigirse a la Constructora Spare, que es la que se encargó de la construcción de todo el sector.

## El edificio de Spare Constructions INC.

Cuando lleguen a Spare Constructions INC. verán en una televisión el

anuncio de que ya han llegado a Luna los Controles de Calidad Bauhaus. Los personajes podrán comprobar que éstos van armados hasta los dientes, y parecen estar dispuestos a salir a la calle en un par de horas.



Los personajes calculan que en cinco horas estarán en Brainchild Street. Si entran por las buenas y intentan pedir los planos no se los darán, ya que éstos son considerados información clasificada. Los personajes pueden intentar



infiltrarse en el archivo y robar los planos, pero se considerará una acción *extremadamente* difícil, y hay pocas probabilidades de que finalice con éxito. La parte complicada es entrar en el fichero, ya que en todo momento hay mucha gente por el vestíbulo. Una vez dentro, encontrar los planos puede ser cuestión de unos 3 ó 4 minutos. El último problema es salir sin que nadie se dé cuenta de nada.

Otro método es intentar sobornar a la secretaria. Se trata de una mujer un poco esquizofrénica, y también un poco corrupta. Si le ofrecen una cantidad razonable (unas 500 Coronas del Cardenal deberían bastar) aceptará gustosamente traer los planos.

## Planeando la infiltración

Cuando tengan los planos y superen un chequeo de Inteligencia los personajes encontrarán una forma de entrar:

hay una alcantarilla que emerge justo al lado de la fábrica y una entrada al lado de una de las esquinas de la barrera.

Los personajes, Matthew y la patrulla Antimutante se prepararán ahora para destruir el origen de los rondadores.

Jack Fowarder, con su habitual maña y previsión, traerá unas cargas explosivas de control remoto, por si la cosa se pone fea. Kevin Hill preparará su fusil Mephisto con una mira telescópica y balas explosivas. Por último, Scott Fisher llevará el Panzerknacker. Matthew vendrá con una escopeta Bauhaus.

A la hora de infiltrarse no tendrán problemas, pues no hay sensores de movimiento fuera de la barrera. Y bueno, con todos esos rondadores deformes nadie con dos dedos de frente se aventuraría a salir por la noche a la calle. Sólo quedan un par de Horas hasta que los Controles de Calidad lleguen.

## Viaje por el túnel del amor

Ahora empiezan los problemas: al poco tiempo de adentrarse en las cloacas, el equipo de asalto improvisado se encontrará con un grupo de 3 legionarios benditos y un Sanador. Ahora los personajes saben que los rondadores tienen relación con la Legión Oscura y con el Apóstol Semai. Y esto sólo acaba de empezar... Según van siguiendo su viaje por las alcantarillas, todo se va haciendo mas pestilente y las conducciones empiezan a estar oxidadas y carcomidas.

El agua es de algún color entre verde y marrón, hay moscas por todos sitios y cadáveres medio descompuestos. Es el momento de hacer algunas tiradas de Físico y de Fuerza Mental para ver si los personajes soportan este espantoso panorama. Los que no las superen empezarán a vomitar o se desmayarán, según hayan fallado una u otra. Cuando hayan pasado 5 ó 10 minutos respirando aire puro podrán volver a hacer otra tirada para ver si superan el trauma.

## La recepción en la industria de Divero

Después de salir de las oscuras alcantarillas los personajes tendrán la fábrica a tan sólo 2 metros, aunque no con un gran panorama, ya que verán que están rodeados por 12 Legionarios Benditos, 4 Sanadores y un Cairath. Ahora sí que se encuentran en un gran problema. Los personajes tienen oportunidad de salir vivos, pero aunque no consigan derrotar a los enemigos sólo serán apresados y conducidos de inmediato hasta su líder. Si los personajes consiguen derrotar a todos estos enemigos, podrán continuar y adentrarse en lo que antes era la fábrica.

## El interior de la fábrica

Sea como sea, los personajes están delante del líder de los rondadores, con 4 Cairaths, 14 Sanadores y una horda de Legionarios Benditos y rondadores deformes (trátalos como legionarios benditos) en la nave principal del edificio abandonado. Ahora todo está corrompido y un gran símbolo de Semai pintado en graffiti verde sobre la antigua rueda dentada de Bauhaus lo preside todo.

El líder es un Nefarita de Semai, al que la patrulla Antimutante y Matthew Lineker conocerán bien: ¡Jason Divero! Su forma física es una mezcla del cuerpo de Jason Divero y el de un sanador, y en vez de piernas tiene un Cairath debajo. Toda una preciosidad. Les explicará que un día descubrió la Simetría Oscura y desde entonces se hizo adepto de Semai. Decidió cerrar la industria y dedicar todo su tiempo y esfuerzos a la Simetría Oscura.

Su plan es, simplemente, dominar toda Luna para el Apóstol Semai y la Legión. Y ahora, dentro de dos días, tendrá a todo su ejército de la corrupción preparado para el ataque final. Ahora Divero se dispondrá a destrozar a los personajes, a Matthew y a la patrulla Antimutante.

Los PJs pueden intentar entretenérle, con la esperanza de que los Controles de Calidad de Bauhaus hayan encontrado su rastro y vengán a salvarlos. Si los personajes no lo hacen lo mas probable es que Matthew lo intente. Divero se reirá y asegurará que él y su horda de la corrupción pueden destrozar a cualquiera que se les ponga por delante.

## Evaluación: NEGATIVA

Justo cuando Divero se disponga a machacar a los personajes se presentará una escuadra de 5 Húsares, 2 Dragones, 3 Controles de Calidad y un Noble, que también pertenece al grupo de ataque. Dispararán unas cuantas granadas y ráfagas, y el noble dirá: "Bien, así que acabamos de encontrar a Divero... Pues bien, señor, el Control de Calidad determina que su fábrica no supera los mínimos exigibles por Bauhaus. Además, puesto que pertenece usted a la Legión Oscura, creo que tendremos que... 'expulsarle' del mapa". Divero empezará a reír y las criaturas de su horda gruñirán y gritarán como locas.

A continuación se desencadenará una gran batalla. Nárrala como un combate épico. Si no quieres, no tienes que molestarte en jugarla: la escuadra Bauhaus del Control de Calidad va armada hasta los dientes y se encargará, con la ayuda de los personajes, de Matthew y de la liga Antimutante, de destrozar a Divero y a su horda de corrupción, aunque no les resulte del todo fácil.

Ignacio Lasberas