

EN LA SANGRE

El final del siglo XXI aún en la ciudad de **Madrid** la prosperidad de una ciudad que crece con enormes rascacielos y profundos y habitables subterráneos con la miseria de una extrema densidad de población refugiada, de la que muchas veces se recela y a la que no se ha sabido dar acomodo. Cada círculo concéntrico que forma esta ciudad, y que ha ido devorando con las décadas a las ciudades satélite que la rodeaban, es un mundo diferente, en los que la riqueza y la desesperanza viven separados únicamente por unas pocas calles fuertemente vigiladas.

Los personajes de esta aventura son agentes de la Policía Unificada, encargada de garantizar la seguridad de los buenos ciudadanos ante traficantes, delincuentes y violadores, y de estar atenta ante posibles actividades sectarias o paranormales para dar el aviso a otros cuerpos más especializados y discretos.

Los últimos dos años han venido acompañados de una pequeña "edad de oro", en la que la

actuación de la nueva alcaldesa Nazzadi **Natmy** ha ampliado los márgenes de acción de la Policía a ciertos barrios, hasta ahora dejados en una tácita anarquía y que ha centrado sus esfuerzos en reubicar e integrar a la población costera huída de la invasión dagonita. Sus detractores dicen de la alcaldesa que solamente ha sido lo suficientemente hábil como para aprovechar un momento de relativa paz en la ciudad (salpicada de ocasionales incursiones dagonitas, hasta el momento siempre repelidas), y recuerdan con malicia su pasado como veterana de la primera gran guerra.

EL ATAQUE

Los madrileños de la Guerra del Eón han aprendido a mirar al cielo con inquietud y respeto. Muchas veces, acompañadas del atronador sonido de las alarmas, han visto las siluetas de los escuadrones de Mechas Dagonitas y **Migou** en algunos de sus aleatorios y aparentemente sin sentido ataques a la capital de lo



que queda del **Estado Ibérico**. En número aproximado de 10 al año, estos ataques son arbitrarios y de poca potencia (las defensas de Mérida reducen en mucho su intensidad), pero, en tanto poco selectivos, casi caprichosos, son difíciles de defender y suelen provocar considerables daños en la ciudad y bajas entre sus habitantes.

La historia comienza con los personajes haciendo su vida cotidiana o en una jornada normal de trabajo. Aprovecha para presentarles, si es su primera partida en el mundo de Cthulhutech, la vida en las ciudades y las preocupaciones normales de un habitante de finales del siglo XXI.

Cuando todo parece que este va a ser un día normal, las atronadoras sirenas suenan. En el cielo se recortan las figuras de Mechas Migou. Algunos continúan su vuelo hasta zonas más alejadas de la ciudad. Otros comienzan a descender hasta las calles en la que ellos se hayan, y comienzan su ataque a los civiles y a sus edificios. La gente grita y huye. Todos saben que pueden ser elegidos como víctimas por los profundos y caer vaporizados por sus armas de energía.

Decide si prefieres que todos los PJs se encuentren en el mismo

lugar o si se hallan en sitios distintos y se enfrentan a problemas diferentes. Ofrecemos dos posibles situaciones en las que pueden encontrarse los personajes. Elige o improvisa el o los escenarios.

- El/los personaje/s se hallan en la calle, en medio del trabajo o en su vida cotidiana. Los Mechas de los Migou comienzan a aterrizar violentamente, haciendo vibrar el suelo entre la cacofonía de las alertas. El caos es enorme y la gente corre hacia el refugio más cercano o a ocultarse en los edificios más resistentes. Entre toda la agitación un joven nazzadi es embestido por la muchedumbre y cae al suelo. La turba continúa corriendo, sin notar, o sin importarle que el chico esté en el suelo, y cuando la zona se despeja, los personajes ven cómo el chico tiene una pierna con una fractura abierta con mal aspecto. Un Mecha **Dragonfly** detecta al herido y se acerca hincando en el suelo sus extremidades afiladas. Los personajes pueden optar por ayudar al chico. Pueden intentar atraer al engendro biomecánico, atacarle con la esperanza de hacerle algún daño o agarrar al chico y arrastrarle hasta dentro de algún edificio cercano. Si la situación se pone muy complicada, un **Engel** Seraph tomará tierra, acribillará al engendro Migou y les liberará del peligro. La enorme criatura, en parte ser vivo y en parte ser mecánico, se agachará un



momento para mirar a los personajes de cerca con curiosidad y se girará enseguida para continuar la batalla.

- En lugar de en la superficie, el grupo se encuentra en el Metro, casualmente utilizándolo para llegar a algún punto de la ciudad. Los primeros impactos en la superficie agitan el propio andén y se oyen los primeros gritos. El siguiente golpe es más fuerte, como si algo muy grande hubiese atravesado el suelo. Aunque el suburbano suele ser un refugio seguro, en ocasiones los ataques llegan al mismo interior de la tierra, convirtiéndolos en mucho más mortales. Los viajeros se dan cuenta de la situación y se alejan corriendo. Entre toda la estampida de gente aterrada, los personajes ven a una viajera, una mujer humana joven y bien vestida completamente quieta, mirando hacia el oscuro túnel. Allí, en la oscuridad, unos tentáculos se agitan. Decenas de ojos rojos les miran desde la oscuridad, quizá todos de la misma criatura abisal. Si eligen ir a ayudarla se darán cuenta, al llegar a su altura, que la mujer no se encuentra inmovilizada por el miedo, sino que en su rostro se observa una perversa depravación; los monstruos que planean acabar con su especie provocan en la mujer una oscura atracción no completamente involuntaria: *“Os esperaba, Amos de la Oscuridad. Arrastradnos a vuestra negrura.”* Los PJs tendrán tiempo para decidir qué hacen, pero lo mejor será huir, pues la mujer no ha

sido hechizada ni pervertida, sino que el mal anida en ella, ¡y deberán darse prisa, pues en unos segundos un descontrolado tren entra en la estación sin reducir su velocidad y se estrella contra la criatura! Los vagones se salen de los raíles y destrozan a quién se encuentre en el andén, incluyendo a la mujer y a los personajes que no sean lo suficientemente rápidos.

TRAS LA BATALLA

Los ciudadanos de este evo se han acostumbrado a este tipo de combates, a estos ataques frutos de maquinaciones por encima de todo entendimiento humano. Las cuadrillas de reconstrucción se ponen a trabajar mientras burócratas uniformados toman constancia de los daños sufridos y científicos bien escoltados investigan los restos de los Mechas Migou.

Los personajes vuelven como sus conciudadanos a su vida cotidiana. Ya sea de patrulla o porque son requeridos para acudir al lugar, su nueva misión les lleva al **Distrito de Tetuán**, una zona no



reconstruida tras la primera Guerra Arcanotec y que se encuentra entre las zonas más deprimidas de la ciudad, concentrando gran parte de los obreros que se quedaron sin trabajo tras la construcción de los grandes rascacielos de Madrid y la congelación parcial de los barrios subterráneos. Sus habitantes desfilan cada día tristemente hacia las pocas zonas de construcción aún abiertas en busca de un trabajo que nunca llega y viven de los míseros subsidios que les ofrecen el gobierno y la ciudad en un intento de mantenerles callados y escondidos.

En este lugar, los vecinos han alertado a la policía porque hay un hombre subido al borde de una azotea. Lleva así casi una hora, y los vecinos han sido incapaces de convencerle de que se aparte, o de que hable con ellos siquiera.

Los personajes le encontrarán en la misma posición con la que lleva tanto tiempo, con los brazos ligeramente abiertos, la cara hacia el cielo y su raída gabardina ondeando al viento. Es casi un viejo,

su barba larga y desaliñada está cubierta de mugre, sus ropas desgastadas y en su cuerpo se ve el desgaste, la malnutrición y la enfermedad. Su rostro, en cambio, casi muestra alegría cuando contempla el cielo de la noche, un enfermizo manto de nubes que refleja la rojiza luz de la ciudad.

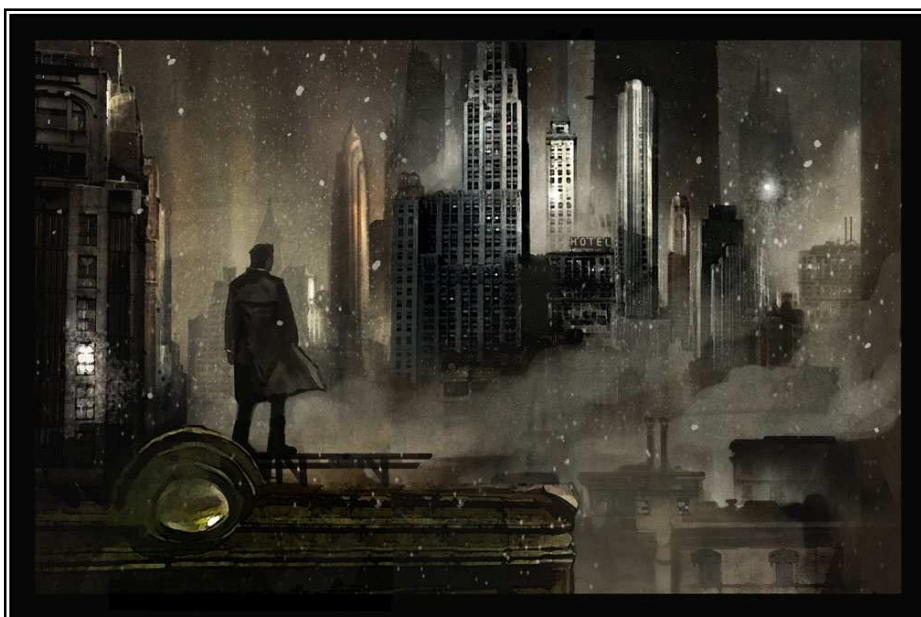
A los PJs les costará ver estos detalles desde abajo, pero los vecinos del bloque donde se encuentra les podrán abrir la puerta de la azotea para que intenten razonar con él. Da a los jugadores la posibilidad de que lo hagan, pero enseguida entenderán que el mendigo, si les escucha, ignora completamente sus palabras.

Tras unos segundos de tensión, el viejo hablará:

"Es maravilloso, el universo es maravilloso, y es Nuestro" se volverá hacia ellos, con una enloquecida sonrisa y, para su horror, con las cuencas de los ojos vacías y sangrantes *"¿es que no podéis verlo?"*

Nada más acabar esa frase, se dejará caer.

El golpe contra el suelo y los gritos de los vecinos rompen la noche. El **mendigo**, con las piernas destrozadas y la columna rota en una posición antinatural aún tendrá



tiempo para agitarse unos segundos antes de morir.

EL MENDIGO

Es momento de intentar saber qué ha ocurrido. Puede ser que se trate de un simple mendigo con la mente atravesada por la locura de la soledad y el alcoholismo, pero su muerte ha sido particularmente extraña. En la misma azotea encontrarán los globos oculares que, por la sangre que verán en sus manos y la carne en sus uñas, podrán suponer que se los sacó él mismo, antes de estrujarlos y arrojarlos al suelo.

Los vecinos dirán que le conocen de vista, aunque ninguno sabrá su nombre. Un vagabundo más, al que nadie ha conocido en su vida anterior (¿acaso la ha tenido?) que mendigaba unas monedas o algo de comida y que rebuscaba en la basura sin molestar a nadie. En las últimas semanas, sí es cierto, estaba más inquieto y soltaba proclamas apocalípticas. Se movía por el barrio, aunque había semanas enteras en que no se le veía por ahí. Con algo de suerte y preguntas bien dirigidas podrán encontrar a alguien que les diga donde pasaba la noche.

Su refugio, por lo que han podido descubrir, se encuentra junto a unos bloques parcialmente abandonados. Allí hace años un bombardeo dagonita abrió el techo de un antiguo túnel de Metro, y el viejo ocupó la zona medio derruida. Pueden llegar ahí, pero la bajada es peligrosa y no pueden dejar de pensar como este viejo frágil podía hacerlo cada día.

El escondite es húmedo y malsano, y han de espantar a alguna rata para llegar a las posesiones del suicida. Dichas posesiones se reducen a un edredón viejo y lleno de manchas y piojos, un saco con algo de ropa, una lata llena de colillas apagadas, restos de comida cubiertos de insectos, y cartones de vino barato vacíos. No tomó demasiado cuidado en esconder unas carteras vacías de dinero efectivo, pero con las tarjetas de crédito y la documentación en su sitio. Investigar a los propietarios de estas carteras no llevará a ningún resultado, más allá de hallar registros de las denuncias que pusieron cuando les robaron la cartera.

Rebuscando con más atención verán, guardados con más cuidados, recortes de periódico arrugados que hablan de los ataques sufridos en la ciudad y fotos de las deformes y asimétricas criaturas arrancadas de otra dimensión que nos invaden. Una tirada de Investigar, a dificultad normal, bastará para darse cuenta de que el interés no viene acompañado de la comprensión y que no hay ninguna coherencia en el sencillo archivo del anciano ni diferenciación entre las procedencias u objetivos de las diferentes facciones de la **Guerra del Eón**. Quizá —como es el caso en realidad— no era más que un loco obsesionado con misterios más allá de su comprensión, y sin ninguna relación con el caso.

También, con una tirada de Observación, dificultad 15, o si aíslan el lugar y mandan un equipo, localizarán una pequeña cápsula

rota de cristal cuyo contenido ha desaparecido pero que no concuerda con el refugio de un viejo vagabundo.

LA AUTOPSIA

El cuerpo del vagabundo será llevado al Anatómico Forense, donde se le realizará una autopsia. Este análisis forense será muy superficial, dado que parece claro, y los testigos lo confirman, que se trata del suicidio de una persona desequilibrada. Si los jugadores quieren más información, deberán tener un Contacto en el Anatómico que se tome más interés en su caso, o simplemente solicitar pruebas específicas.

En primer lugar, un análisis de las huellas dactilares del cadáver desvelará su identidad. Se trata de **Gregorio Blázquez**, y poco más sabrán con los registros oficiales; más allá de algún trabajo puntual, Blázquez nunca ha trabajado y no se le conocen familiares vivos. No tiene antecedentes, salvo alguna noche en el calabozo por molestar borracho a los transeúntes o por hurto menor.

Lo sorprendente llegará cuando se investigue la sangre del fallecido. Se busca realizar – recuerda, sólo si se solicita específicamente- una búsqueda rutinaria de sustancias químicas o drogas, pero lo que se encuentra es mucho más sorprendente. El ADN del anciano no es enteramente humano, sino que en sus cromosomas se encuentra un trazo de material genético nada menos que Migou. El descubrir si esto es una mutación a posteriori o si Blázquez era un clon de los Migou

es algo que no pueden saber, al menos de momento. Por supuesto, esto convierte la investigación en algo mucho más importante.

TRABAJO DE OFICINA

Da libertad a los jugadores para que realicen las investigaciones que deseen para hallar nuevas pistas, y sé magnánimo y justo con sus ocurrencias.

Nada en la vida pasada del mendigo da una pista sobre su extraña muerte y cualquier intento de relaciones situaciones pasadas con su suicidio llevarán a callejones sin salida o será una pista falsa.

No hallarán en los archivos de la policía nada similar a este caso, ni en la ciudad, ni en el Estado, ni en todo el mundo. Aunque no se conocen antecedentes, el jugador hábil se dará cuenta de que la muerte en estas circunstancias de un mendigo no suele ocupar muchas horas de investigación a la policía o a los forenses, de forma que pueden centrarse en muertes pobremente justificadas en los últimos meses. Eso sí que llevará a una pista válida, pues en los últimos dos meses se observan nada menos que 36 muertes de mendigos o gentes de escasos recursos en la ciudad, en zonas cercanas a la que habitaba el viejo. Las muertes no se habían relacionado, pues se debieron a diferentes causas, bien el suicidio (normalmente desagradable y aparatoso), el accidente por imprudencia (los atropellos o las caídas), o la muerte por causas naturales (algunos casos sugieren un posible envenenamiento o sobredosis). Si

bien es cierto que se podría hablar de negligencia por parte de la policía, vivimos un siglo duro y muchas muertes no pueden ser sino registradas sin más.

UN NUEVO CASO

Casi parece que se cortan todas las líneas de investigación cuando la comisaría llama a los personajes para un nuevo caso, *“sin duda relacionado con la muerte de ese viejo vagabundo”*, les dirán desde la centralita. ¿Y por qué? No parece probable, dado que este caso les envía a una de las barriadas más acomodadas de la ciudad. El **distrito de Zaadem**, sin ser exclusivista u hogar de millonarios, sí acoge a la clase media alta de la ciudad, aparentemente en nada relacionada con la muerte de Blázquez. Pero enseguida verán la relación.

Un hombre de 42 años, de nombre **Adrián Figueroa** y profesión broker, ha tomado como rehenes a su mujer y a sus dos hijos mellizos de 4 años. Los vecinos llamaron alertados a la policía al oír los gritos de súplica de la mujer y varios coches patrulla acudieron, pero Figueroa les recibió a tiros (su arma es una Peacemaker, ilegal sin los permisos adecuados, pero ese será sólo uno más de los cargos a los que se enfrentará el economista. No han conseguido convencerle siquiera de que les responda de si su mujer y sus hijos están en buen estado, y no se les ha vuelto a oír. Figueroa sólo ha dicho una cosa cuando ha llegado la policía. Ensangrentado y con los ojos arrancados, se ha asomado a la

ventana y ha gritado *“¿Es que no sois capaces de verlo?!”*.

Los jugadores son libres de manejar la situación como quieran. Previsiblemente, el secuestrador no puede ofrecer gran defensa, pero se teme que haya acabado con su familia. La casa de la familia Figueroa es un amplio chalet con dos plantas y una piscina en la parte trasera que reproduce el estilo de hace un siglo. Los accesos son por la puerta delantera, que lleva a un recibidor que comunica con las principales habitaciones de la planta y con la escalera de subida o por la puerta trasera, que comunica con la piscina y con el salón. También pueden entrar por diferentes ventanas a ambos lados del chalet. Adrián Figueroa se encuentra en la planta superior, en la habitación de la pareja. La luz está encendida y las persianas bajadas. Si no son hábiles al incursionar, o no superan tiradas enfrentadas de Sigilo, el hombre de negocios saldrá a la escalera y abrirá fuego. Su puntería no es buena, aunque podemos considerarla extraordinaria teniendo en cuenta que es, en teoría ciego.

“¿Sois incapaces de verlo!” gritará, enloquecido *“¿Este mundo nos pertenece, vuestras tumbas asfaltarán el camino para el paso de nuestros ejércitos!”*

Representa la escena poniendo a prueba la valentía y el ingenio de los jugadores para apresar, o en su caso acabar con el secuestrador. Su impulso es irrefrenable y su locura, inaudita, así que lo más posible es que luche hasta la muerte.

Si, por pericia, consiguen reducirle, su locura será irreversible

y poca información (aunque alguna entre las brumas de la sinrazón) se conseguirá sacar. Prémiales, en cualquier caso, con experiencia para sus personajes.

La escena que verán al llegar a la habitación representará para los infortunados policías la incomprensible realidad que nos rodea este siglo. En una habitación con todos los lujos y de decoración cuidada, un injustificable crimen ha tenido lugar. Dos niños firmemente atados, con el terror y la incomprensión grabados en sus rostros muertos, y el abdomen rajado del que penden sus intestinos parcialmente devorados. La esposa, también atada y con las extremidades descoyuntadas en un vano intento de liberarse para salvar a sus hijos, parece tener un hilo de vida cuando llegan los personajes y se agita levemente, consiguiendo tan solo que sus órganos internos se desparramen sobre el suelo desde su vientre acuchillado. El análisis del forense confirmará que el enloquecido padre devoró el hígado de sus hijos y se preparaba

para hacer lo mismo con el de su mujer. Lamentará no poder decir que lo hizo cuando ya estaban muertos.

LA CAÍDA DEL EMPRESARIO

Tras retirar a los muertos será el momento de investigar qué relaciona ambos casos y qué demencia puede hacer que dos personas se desgarran los ojos y se destruyan o asesinen.

Interrogar al entorno del empresario será útil. El vecindario está consternado y no entiende lo que ha ocurrido. Figueroa parecía un padre devoto y un amante esposo, si bien es cierto que parecía dedicar menos tiempo a familia del que sería deseable.

En su trabajo podrá hablar con **Kadanna**, director de Millenium Enterprises, su superior, un Nazzadi con gran atracción por los negocios, pelo largo teñido de blanco y finos tatuajes similares a caligrafía arabesca. Hablará sin tapujos del fallecido:

“Adrián era un valiente hijo de puta, del tipo de hijos de puta que hacen falta en este negocio. Astuto e implacable, infatigable y encantador, me habría pisado el cuello para ascender un peldaño sin dudarle un momento, pero no me malinterprete; ¿matar a su familia? Los quería. Con nosotros era distante y competitivo, más aún que la media de lo que encontrará



aquí. Era despreciable y había algo turbio en sus ojos, pero lo que hizo nos ha sorprendido a todos. Rezaré una oración por esos chiquillos y esa pobre mujer. Ahora, si me disculpan, va a abrir la Bolsa de Tokio."

Por supuesto, hay más cosas, y Kadanna no lo dirá directamente, pero no tendrá problemas en ofrecer conjeturas si se le pregunta. Su comportamiento era particularmente extraño, sobre todo en los últimos meses. Siempre había sido hiperactivo, nada le detenía y nunca se fatigaba. Últimamente era además agresivo, casi violento. En ocasiones no salía de su despacho a oscuras durante horas sin realizar una sola operación, algo impensable para alguien como él. No se habló con él porque cubría estas rarezas con jornadas a destajo, grandes beneficios a favor de la empresa, y ya ni siquiera protestaba por los porcentajes de beneficio. Un trabajador ejemplar, dirían algunos. La opinión del resto de los compañeros será igual, y solo servirá para que los investigadores vean que Figueroa tenía pocas alianzas y todas sus relaciones con sus compañeros de trabajo se basaban en la competencia.

La información más útil la encontrarán en la Agenda de su PDA. Todas sus citas se centran en reuniones laborales y comidas con posibles clientes y socios potenciales. Sus jornadas laborales eran habitualmente de 12 horas. Con una tirada de Investigar a nivel fácil verán que hay un par de citas a deshora, ya en horario de madrugada. Ambas corresponden a dos citas médicas, una con el doctor **Santiago Intxaustegui** y otra con

un tal doctor **Castillo**. De ninguno de los dos habrá oído hablar ninguna de las personas del entorno del asesino, pero accediendo a los archivos o superando una tirada *Difícil de Bajos Fondos* podrán descubrir que Santiago Intxaustegui es un antiguo médico que perdió la licencia por mala praxis y problemas con las drogas, que malviven en barrios de mala muerte ejerciendo la medicina con personas que buscan ante todo discreción y ciertos recursos no atendidos por la medicina convencional. Para localizar su actual centro de trabajo deberán tirar de contactos o de nuevas tiradas de Bajos Fondos.

Intxaustegui recibe actualmente a su "selecta" clientela en un sótano discreto pero oscuro y mal ventilado en el distrito de Tetuán, cerca de donde se suicidó el mendigo. Hay un par de humanos y un nazzadi esperando su turno mientras apuran sus cigarrillos en la puerta, pero saldrán huyendo si sospechan de los recién llegados.

Santiago Intxaustegui es un humano de unos 50 años, calvo, de descuidada barba blanca manchada de nicotina. Tiene profundas ojeras alrededor de sus ojos claros con pequeñas lentes. Viste una bata arrugada y llena



de manchas y enciende un cigarrillo tras otro. Su consulta no tiene mejor aspecto que él.

Intxaustegui intentará en lo posible no dar ningún dato de su cliente (de la discreción depende su negocio), pero se mostrará más hablador si se le asegura que no e irá contra su consulta y se le explica lo que ha ocurrido. El doctor confesará tanto por asegurarse que no se le acusará de nada como para dar paz al descanso de esas pobres víctimas.

“Adrián Figueroa era un pobre infeliz, que nada les distraiga de ese hecho. Un inseguro, hábil sin duda, pero incapaz de tomar ninguna decisión con la seguridad que su trabajo le exigía. Fue por eso por lo que empezó con las drogas. Llegó a depender de esa sensación de infalibilidad, de grandeza, que le ofrecían. Tomaba de todo, y por eso acudía aquí. Al principio yo le facilitaba estimulantes, nada serio atendiendo al resto de mis “visitantes”. Con el tiempo exigió más, se iba acostumbrando a las drogas más suaves y sus miedos se mantenían. Comenzó a tomar nuevas sustancias, y solo acudía a mi para que le facilitase medios para controlar los efectos secundarios; la abstinencia, los temblores, las alucinaciones, ese tipo de cosas. Adrián cubría la mierda con más mierda y algo así tenía que ocurrir. Pero lo último que tomó, Dios mío, no tengo ni idea de qué era eso. Era fuerte, pero no había manera de controlarlo. Figueroa se negaba a decirme de qué se trataba y apenas logré contener todas esas nuevas secuelas. La última vez que lo vi estaba perdiendo contacto con la

realidad y faltó a nuestra última cita.”

Eso es lo que sabe de la muerte de Adrián Figueroa. No sabe quién le facilitaba las drogas, pero sí que lo adquiría en este barrio y que no era de sus antiguos camellos.

LA BÚSQUEDA DE CASTILLO

Los investigadores ya deberían saber que hay algún tipo de droga o sustancia por las calles que ha provocado la locura del economista y seguramente el suicidio del mendigo y el resto de muertes que se han producido en las calles. De igual forma parece coherente pensar que esa sustancia provoca una alteración a escala genética, causando una especie de hibridación con los Migou. Falta descubrir quién está pasando esa sustancia y cuál es su propósito al hacerlo.

Para localizar al camello cuentan con un nombre y con un barrio alrededor del que se está haciendo el trapicheo de droga. Gracias a una tirada de Bajos Fondos, 12, sabrán el nombre de los traficantes habituales, y ese nombre es desconocido. También podrán saber que las medidas de seguridad tomadas por la alcaldesa Natmy han limpiado bastante las calles de droga, cortando la entrada de sustancias en la ciudad y dificultando la labor a camellos y drogadictos.

Llega ahora la parte más abierta de la aventura. Deja vía libre a los jugadores para que improvisen sus formas de investigación y sus procedimientos para llegar a descubrir al traficante. Pueden tirar

de contactos, extorsionar a delincuentes de poca monta, convencer a otro camello para ayudarlo a quitarse de en medio a la competencia, buscar entre los mendigos posibles adictos que les informen o hacerse pasar por posibles clientes y tantear las calles. No todas las posibles ideas son buenas o prudentes, pero hay más de una forma de encontrar a Castillo y cortar su mortal comercio.

Finalmente pueden llegar a localizarlos. Cualquiera de las diversas fuentes que hayan podido manejar les dirá que Gonzalo Castillo es un traficante nuevo en el mercado, que ha sabido hacerse un hueco aprovechando el momento de poca oferta y el encontrar a muchos competidores en la cárcel. Ha comenzado desde hace unos meses a pasar una mierda nueva, que él mismo ha desarrollado, a un precio económico al alcance de todos. Le podrán decir la dirección donde su pequeña cuadrilla y él se mueven.

Su escondite es un **viejo cine abandonado** en el mismo límite de la ciudad, de los tiempos de preguerra. El deterioro del lugar no

desentona con el del resto del barrio, en el que no se ve sino edificios abandonados desde hace casi un siglo y calles llenas de coches abandonados y suciedad arrastrada por el viento. Se ven por doquier cráteres de explosión y agujeros de bala de una batalla cercana.

Lo más normal es que todo el grupo, de en total 5 personas, todos equipados con armas de mano, estén en el lugar. Algún esporádico "cliente" se pasará por allí para buscar su dosis, y quizá es una buena manera de conseguir una muestra y analizarla.

Habrán diferentes accesos en todo el edificio, aunque muchas han sido aseguradas o sus puertas metálicas están oxidadas y atascadas y sólo es posible abrirlas haciendo demasiado sitio. Con un asalto bien organizado con refuerzos es muy probable que se controle la situación con el mínimo riesgo, aunque los matones de Castillo dispararán un par de turnos antes de rendirse. Será fácil reconocer a Castillo, pues es el que saldrá huyendo a la mínima de la escena de combate, aunque no saldrá a la calle, ¡sino que bajará a los sótanos del cine! ¿Qué intenta hacer ahí abajo?

LA DROGA

Los personajes comenzarán una persecución con el traficante, que corre por los oscuros pasillos de los sótanos, sacando ventaja del conocimiento que tiene del lugar. El subterráneo es siniestro y claustrofóbico. El abandono ha oxidado tuberías, desconchado la pintura y acartonado los carteles de



películas centenarias.

Representa la persecución, pero ten en cuenta que la visibilidad es baja y que Castillo no es muy buen tirador, en particular a la carrera.

Fatigado, finalmente se dejará caer ante una puerta metálica. Jadeará al hablar: El hombre que tienen ante ellos no es más que un pobre diablo, un treintañero famélico que ha ido de derrota en derrota, que nada parece tener que ver con los horrores cósmicos y sectas suicidas que asolan a la humanidad.

“La situación era muy jodida, tíos. No había trabajo, no había nada que pasar. La gente se mataba por una papelina, habrían matado a su madre por unos gramos de lo que fuera. Y se me planteó la posibilidad. Joder, no sé cómo pude ser tan loco, pero lo hice. Y la gente estaba dispuesta a probar cualquier cosa. Compraban primero y preguntaban después. ¡Y funcionaba, coño! La gente lo flipaba, sentía cosas que no habían sentido nunca, así que no me hables de chorradas de diseño. ¡Rebajé las dosis, lo juro! ¡Pensé que con eso sería suficiente! ¡Pero, hostias, era un regalo literalmente caído del cielo, no me podéis decir en serio que tenía que haber renunciado a él!”



Decide el final de la aventura basándote en el tipo de historia que quieres contar y en las posibilidades que supones que tienen los personajes, al tiempo de en su pericia para detener a Castillo.

Tras esa puerta está la fuente de la droga que tantas muertes ha provocado y tantas mentes ha dañado. Castillo tiene razón al decir que literalmente vino del cielo. En una de las últimas batallas, el camello malvivía en este lugar, cuando un ataque cayó en este barrio. Engel y Mechas se despedazaron mutuamente y algo

atravesó el techo del cine. Castillo se acercó y fue incapaz de salir de su asombro; era un **Migou**, destrozado y moribundo, arrancado de su vehículo por las defensas terrestres. Tras vomitar de repulsión y espanto, Gonzalo Castillo sacó fuerzas de

flaqueza y encadenó al ser con gruesas cadenas y ganchos afilados, pensando en pedir recompensa al gobierno por el ser. Pero algo le empujó a hacer algo impensable, condenado por las reglas de la naturaleza. Tomó una muestra de la sangre del ser, que goteaba de una de sus heridas, y se la inyectó. El subidón fue total. Cada sensación en cada poro, cada movimiento de la brisa sobre su piel, se transformaba en una

caleidoscópica sacudida de imágenes sinestésicas. Sintió en un propio cerebro una memoria genética en la que se conservan, a través de los evos, la conciencia de superioridad y la experiencia de millones de años mirando a los ojos a la oscuridad del cosmos.

“Allí está la criatura.

Encadenado, el extraño ente alienígena, perversa combinación de seres dispares, se estremece dolorosamente intentando liberarse de unos garfios que con cada movimiento se clavan más profundo en su piel parcialmente quitinosa. Una de sus alas ha desaparecido y agita la restante y el muñón astillado de su miembro amputado en una desagradable cacofonía. Ha perdido varios de sus ojos, quizá no todos en combate y algunos de los cilios de su boca penden inertes o arrancados. Si os pusieseis a su alcance y se liberase, os despedazaría con sus patas huesudas y quebradas”

Lo que vio casi le enloquece, y le aterró tanto que no se volvió a probarlo. Pero sabía que había gente desesperada ahí fuera, y decidió hacer negocio. Al hacerlo no obedecía a ninguna devoción a seres de otra dimensión, ni a dioses crueles y dormidos.

Cuando todo comenzó no fue por se hizo por obediencia a monstruos de otro mundo. Todo ocurrió por hambre, por sobrevivir un día más, sin odio, fundamentalismo ni rencillas personales. Por el mismo motivo por el que tantas atrocidades se han cometido.

El resto ya es conocido por los jugadores.

Ahora, como último intento de escapar, Castillo intentará liberar al ser y aprovechar el tumulto para huir. No deja de mantener algo de razón en su locura; los crímenes que han cometido se pueden considerar de guerra, y la alta traición se condena con pena capital. ¿Lograrán los personajes detenerle antes de que libere las cadenas? ¿será devorado por el ser al que esclavizó? ¿podrán matar al Migou antes de que se quede libre por la ciudad?

Que todas estas preguntas se respondan en vuestra mesa de **juego**.

PERSONAJES

MIGOU HERIDO

- Filiación: Migou
- Tamaño: Mediano
- Atributos: Agilidad 8, Fuerza 6, Intelecto 10, Percepción 6, Presencia 5, Tenacidad 7
- Habilidades secundarias: Acciones 2, Orgon 13, Reflejos 8, Vitalidad 11 (8 actual) Puntos de Drama 6
- Habilidades: Atletismo Adepto (3) Ciencias Ocultas: Adepto (3) Informática Adepto (3) Observar Novicio (2) Pilotar Adepto (3) Sigilo (Experto) Supervivencia Adepto (3)
- Armas: Garras (0)
- Bonificador al daño: 0
- Vitalidad: 11 (8 actual)
- Armadura: Armadura Migou Dañada (1/1)
- Factor de miedo: 13
- Temperamento: Impasible y preciso
- Sentidos: Normales

ADRIÁN FIGUEROA (ENGANCHADO TÍPICO)

- Atributo. Agilidad 7, Fuerza 8, Intelecto 8, Percepción 9, Presencia 6, Tenacidad 8
- Habilidades secundarias: Acciones 2, Orgon 13, Reflejos 8, Vitalidad 13
- Puntos de Drama: 2

- Habilidades (Relevantes): Atletismo Novicio (2), Intimidar Adepto (3), Observación Adepto (3), Sigilo Estudiante (1), Pelea Experto (4), Puntería Novicio (2)

- Armas: Peacemaker 20/40/60, Daño +2, Disp 1

- Bonificador al daño: +1

- Vitalidad: 13

- Armadura: 0

MATÓN / CASTILLO

- Atributo. Agilidad 6, Fuerza 6, Intelecto 5, Percepción 7, Presencia 4, Tenacidad 5

- Habilidades secundarias: Acciones 1, Orgon 10, Reflejos 6, Vitalidad 10

- Puntos de Drama: 0 / 2

- Habilidades (Relevantes): Atletismo Estudiante (1), Bajos Fondos Experto (3), Delincuencia Adepto (3), Intimidar Estudiante (1), Latrocinio Estudiante (1), Sigilo Estudiante (1), Pelea Adepto (3), Puntería Novicio (2), Esquivar Novicio (2)

- Armas: Enforcer 20/40/60, Daño +2, Disp 2

- Bonificador al daño: 0

- Vitalidad: 10

- Armadura: 0