



### **Ciudad de la Locura, una ciudad en cambio**

*Estaba en el interior del piso buscando pistas. ¡No quería que se volviese a escapar ese cabrón del asesino de la aurora! Pero entonces fue cuando escuche el sonido del martillo neumático repicar contra la pared del edificio. Ya había vivido algo similar antes, por lo que en cuanto observé como las paredes se ondulaban como si fuesen un reflejo en el agua. Busqué la ventana más próxima y me lancé atravesando el cristal, pues prefería una muerte que quizás pudiese evitar a una desaparición cierta cuando el Ingeniero acabara su obra.*

A veces, al recorrer las lóbregas calles de la Ciudad de la Locura se pueden escuchar los ruidos de las reparaciones. El sonido rítmico del martillo neumático, el chirriante de la sierra de metal y el difuminado del soplete, como si alguien estuviese construyendo algo es este lugar donde nunca da la luz del sol. Si te diriges al lugar de donde provienen dichos ruidos, y si por un casual ya habías pasado por allí, notarás los cambios. Quizás haya un nuevo callejón, una tienda que ha abierto sus puertas, una estatua grotesca que preside un pequeño parque repleto de plantas muertas. Y podrás ver a lo lejos las enormes y flacas figuras de los Ingenieros que trabajan rodeados de una niebla preternatural.

Los Ingenieros son pesadillas, pero al contrario que la mayoría de sus congéneres no se dedican a perseguir y molestar a los despertados o a influir en la maquiavélica política de la ciudad. Sino que tienen la misión de mantener controlada la ciudad, sin que se expanda demasiado, como un jardinero que permite crecer ciertas partes de una planta en tanto que poda otras. El jefe de todos ellos nunca ha sido visto, e incluso el oficial Toc, parece ignorarlo, tildando el asunto como simples supersticiones, aunque su tono mecánico se tiñe con cierta inquietud. Este poderoso ser solo es llamado el Arquitecto. Se supone que vive en una gran torre sin ventanas ni puertas, que corona una de las secciones de la ciudad, siendo el edificio más alto de la ciudad, sobrepasando con mucho la maraña de tejados, como un puñal que rasga el eterno cielo nocturno en medio de la ciudad. Parece que nadie ha podido entrar, o si lo ha hecho, salir para después informar de lo que ha visto.

Los Ingenieros tienen una apariencia ciertamente alienígena, enormes pantomimas de

un ser humano. Como si se hubiese estirado como un chicle, que se levantan hasta alturas de cuatro metros, de piel blanca como la leche y un rostro de porcelana con una sutil sonrisa que no cambia en ningún caso, sus manos están compuestas por un conjunto de herramientas que utilizan para su eterno trabajo. Aunque no son violentos, sí que son implacables con sus arreglos y cualquiera que esté en un edificio que vaya a ser reformado, puede que termine desapareciendo o que su vida en la ciudad durmiente cambie para siempre. Eso sí, se sabe que las propias calles tienen cierta tendencia a querer multiplicarse, aunque no pueden hablar (a no ser que un despierto tenga ese poder). Si podrían ayudar a destruir a uno de estos seres para crecer a su libre albedrío.

Estas pesadillas tienen un nivel de dolor de 5, aunque si están reformando un edificio e intentan protegerse tendrán un nivel de 8. El Arquitecto tiene un nivel de dolor de 14, pero nunca sale de su torre.



## **Perderse en la Ciudad de la Locura**

*La enormidad de la ciudad me apabulló, no sabía dónde encontrar nada y esos extraños policías parecían seguirme los pasos cada vez más de cerca. No puedo creer haber tenido esa brillante idea de coger ese desvío para llegar a casa después de tomarme esa última copa. Ahora se que fue una mala idea. Pero si al menos supiese donde estoy... Y como por ensalmo desde las sombras aparece esta figura de color sepia como si estuviese en una película antigua:- **¿Estás perdido, chico? A lo mejor podemos negociar...-***

La ciudad como ya se ha mencionado, está viva y sus localizaciones cambian de lugar según crece. Aunque algunos lugares sirven como referencia por su carácter “fijo” por las poderosas pesadillas que los habitan, no creciendo ni desapareciendo, pero sí cambiando de emplazamiento. A veces perderse o desconocer dónde han terminado tus vagabundeos puede convertirse en un auténtico problema. Aunque siempre se tiene la posibilidad de subir a la maraña de tejados que son el punto de unión de todos los lugares de la Ciudad de la Locura. Esto termina convirtiéndose en una exposición a peligros mayores, como las pesadillas que lo pueblan o la siempre inquietante llegada de los chicos del periódico.

Por eso existen los Guías, previo pago de una pequeña señal, te informarán de las pequeñas noticias que han sucedido en la ciudad y las nuevas señas que debes localizar para llegar a tu destino entre la maraña de calles. Por supuesto, estos guías son pesadillas, con la forma de un anciano de color sepia, vestidos con harapos y unidos a una botella de licor que nunca se acaba. Todos se comportan como borrachines que no paran de parlotear y dispuestos a ayudar a cualquiera de una manera un poco patética. Conviven en los callejones con los habitantes que hacen el papel de mendigo. Para desgracia de quien pide su ayuda, estos seres también ayudan a otras entidades y no les importa dar la localización de un despertado al que han ayudado previamente.

Esta pesadilla tiene una puntuación de 2 de dolor, que aumenta a 5 para indicar información útil.



### **Desplazarse en La Ciudad de la Locura**

*Arthur se encuentra perdido en las callejuelas de este lugar pasmoso. Sabía que la medicación que le había dado la última vez el médico no podía ser buena, pues había empezado a ver visiones. Cosas que no deberían estar, seres solo visibles a través del rabillo del ojo... Pero esto es demasiado. Necesita llegar a casa y cuando ve el cartel del taxi ni se lo piensa. Llama al taxi que casualmente venía por la calle y se felicita de verlo vacío a pesar de la muchedumbre que va y viene en la oscuridad. Cuando entra en su interior no puede dejar de percatarse del extraño ruido del motor, casi parece que se estuviese riendo de él.*

Esta ciudad no es precisamente buena para el turismo. Las prisas suelen ser las compañeras de los Despiertos que recorren las calles de la Ciudad de la Locura, pues nunca pueden llegar a saber cuando se encontrarán con una pesadilla agresiva o algún infortunio parecido. También hay lugares a los que quieres llegar o reunirse con alguien a cualquier precio y a ser posible al momento. Al menos así lo crees en un principio, y por supuesto la Ciudad colma tus expectativas en unas señales de taxi, repartidas allí y allá dentro de sus calles.

Por lo que si quieres tentar a la suerte, no tienes más que localizar una de estas señales de taxi en una de las calles principales y silbar para que *ipso facto*, sea peatonal o no la calle, aparezca un anticuado coche de taxi de los años 20 con un voluntarioso Jimmy

esperando una “carrera” y que curiosamente no tiene a ningún cliente más interesado. El coche siempre parece igual de viejo y el conductor siempre se llama Jimmy, sea de la raza que sea o de la edad que sea. La pregunta es la misma:- **¿A dónde quiere ir, jefe?**- , tú le dices tu destino y el conductor está dispuesto a llevarte donde sea, incluso a los sitios más estafalarios de la Ciudad de la Locura. Por supuesto, y según la carrera, la tarifa es expedida, pero si esperas que el precio no sea acorde con la carrera estás listo. Pues es el coche la verdadera entidad de la que tienes que preocuparte, una poderosa pesadilla que parece tener un cierto vínculo con su conductor y disfruta castigando a los que se burlan de Jimmy. Y que no te extrañe que uno de los posibles precios sea uno de los que está llevando, al fin al cabo, él prometió llevaros a vuestro destino, no dijo el como llegaríais o si podríais salir del coche. Esta es una pesadilla de nivel 4 de dolor y suma +1 a su poder por cada cliente, otro +1 por cada ofensa al pobre Jimmy, hasta un máximo de 12 de dolor.



### **El cambio de hora**

*Entonces todo se detuvo, como si fuese una gran maqueta, cada personaje de la Ciudad de Locura detiene su curso. Y entonces los oigo, el arrastrar de cadenas. Eso indica su posición. Corro por los laberínticos callejones rezando para que no me cacen y me conviertan en parte del engranaje de está aborrecible ciudad.*

Dos veces al año en la Ciudad Durmiente se cambia la hora, para no reducir el gasto de energía eléctrica. Otro tanto ocurre en la Ciudad de la Locura, pero en este caso no es para guardar energía, sino para hacer ciertos ajustes...

Como si fuese un diapasón en suspenso, el que controlase el ritmo de la ciudad, toda la actividad se detiene, como si quedarán paralizados en un cuento de la bella durmiente, incluyendo a los objetos y a las pesadillas del lugar. Solo los despiertos pueden moverse por toda la ciudad con libertad, durante este cambio de hora.

Bueno, ellos y un tipo de pesadilla llamados Controladores, que gestionan que la ciudad no exceda de habitantes o que haya uno por cada puesto, o cambiarlos según si pueden hacer mejor su actividad que otro habitante. Por supuesto, si necesitan cambiar de personalidad al individuo o eliminarlo sin dejar rastro no les importa. Sus cuerpos parecen estar compuestos enteramente de cadenas aunque las ocultan con unas largas gabardinas negras. No aparecen en la ciudad en ningún otro momento y hay quien

especula que son sirvientes del gran reloj de la torre que preside el distrito trece, otros los consideran uno de los cuerpos especiales del comisario Toc. Eso, junto a que cacen a cualquier despierto que este en la Ciudad Loca en ese momento hace que el chirrido de las cadenas no sea algo que quieras escuchar cuando recorres sus calles. Esta pesadilla tiene una puntuación de dolor de 5.



### **Religión en la Ciudad de la Locura**

*Al final de la calle puedes ver la gran mole de la Catedral donde cientos de habitantes caminan con las cabezas bajas en busca de una salvación que siempre les será vedada. Y un frío recorre mi espalda pensando en mi destino si me convirtiese en uno de ellos, a veces me gustaría ser creyente para que un dios me sacase de esta pesadilla.*

En un lugar indeterminado de la Ciudad de la Locura se encuentra la gran catedral. Un enorme edificio que parece estar fabricado de una mezcla de todas las religiones que en la ciudad habitan, aunque los despiertos han decidido llamarla “catedral”. Sobre todo por su fachada de estilo gótico. En sus muros se pueden ver rasgos de sinagoga, mezquita, templos budistas y otros más extraños producidos por las creencias de las mentes perturbadas. Es allí, donde se aglomeran los habitantes que cada día santo van a rezar, como si fuesen abejas que vuelan a la colmena de regreso, llenos de fe, arrodillándose ante las pesadillas llamadas penitentes, que se nutren de sus emociones hacía una divinidad que no parece tocar nunca la Ciudad de la Locura. Estos seres castigan o premian a los fieles según su antojo, haciendo que estos saquen a la luz sus deseos de castigo o de júbilo que son almacenados por las criaturas.

A pesar de la variedad de religiones que se aglomeran en sus estancias, algunas de ellas “enemigas” de las otras, todos los fieles van al mismo lugar. Pues los fieles de una religión solo se ven entre ellos y hacen sin saberlo movimientos para esquivar a los otros fieles, sin extrañarse de ello. Solo los despiertos pueden ver a todo el grupo, aunque es un peligro para ellos. Porque las pesadillas que rondan este lugar, les encanta reafirmar la fidelidad de su congregación, mediante crueles ordalías a los que puedan atrapar.

Pero sin duda el mayor peligro es el Archidiácono, el amo y protector de este lugar, que lleva con mano de hierro, ordeñando la fe que depositan los habitantes que entran en la catedral, obtenida gracias a sus siervos. Esta famélica criatura aparenta ser una enorme mole compuesta de libros sagrados y esta vestida con un traje religioso parecido a una sotana engalanada pero que parece fluctuar a cada momento. Aunque suele quedarse en sus aposentos, dejando el trabajo a los penitentes, que son sus esclavos. Estas extrañas figuras parecen ser estatuas de santos o de figuras religiosas, que solo se mueven hacia tu posición si dejas de observarles.

Sus relaciones con el resto de fuerzas de la Ciudad de la Locura suelen variar desde el absoluto desprecio, como tiene a la Madre Cuando y al Rey de Cera, hasta una aparente alianza a la que es extremadamente fiel, como ocurre con Toc. El

Archidiácono tiene un valor de dolor de 9, pero suma +1 si al que ataca es un fiel de alguna religión y +1 si tiene mala conciencia por algo relacionado con un pecado de la susodicha religión. En tanto los penitentes tienen una puntuación de 3.



### **Casa cuco**

*Soy un paranoico, lo sé. Siempre he tenido la sensación de que me vigilan desde las ventanas, pero ¿está mal serlo en La Ciudad de la Locura? Te puedo contar que cuando entré la última vez, recalé en un callejón donde un mendigo me observaba con su cara pasmada, cuando una soga cayó desde una de las ventanas que daban al callejón y le agarró el cuello, para poco después izar al pobre infeliz entre murmullos ahogados... Solo sé que no había nadie izando la cuerda y que las malditas ventanas parecían observarme.*

La Ciudad de la locura está viva, te lo pueden decir sus habitantes, los barrios cambian, las casas desaparecen y las estructuras crecen en el ya apretado conjunto de calles. Se sabe que hay calles que pueden hablarte, que se defienden de sus enemigos naturales (los ingenieros). Pero hay algunas de las casas que se sitúan en los barrios que son peligrosas en sí, para los habitantes de la ciudad. Como si fueran nidos, los habitantes vuelven cada x tiempo a descansar para volver a sus monótonas vidas, pero algunos de estos nidos son una trampa, son un cebo que devora a los habitantes que entren en ellas, desgraciadamente para ellas las pesadillas que también sufren de sus depredaciones suelen marcarlas, pero estas marcas no son reconocidas por todos y mucho menos por

los despertados que pueden caer víctima de sus lazos corredizos o de sus engaños para acceder a su interior... Lo que pase allí es algo, que sin duda, poco agradable.

Esta pesadilla tiene una puntuación de dolor de 10 en su interior y de 3 si estás fuera de ella (para esquivar sus trampas).



### **El boulevard de los juguetes perdidos**

*En mi deambular por la ciudad, puede ver las barreras del boulevard, decenas de juguetes están en una empalizada metálica, grandes puertas que no dejan ver lo que hay más allá. Las risas y los lamentos de los niños llegan de algún lugar cercano. Nunca habría cruzado si no fuese porque necesito librarme de este deseo... El Niño Gusano se comerá mi deseo... espero que con eso se quede satisfecho.*

En la Ciudad de la Locura es un lugar sin niños, nadie nace, ni crece, por lo que su aparición es cosa de las pesadillas del lugar. Aunque ninguna de ellas crearía un vínculo de servidumbre con alguien tan débil o falto de utilidad. Aunque siempre hay sádicos que disfrutan del miedo (las pesadillas que se hacen pasar por hombres del saco) o que actúan así para llevar a sus padres hasta sus garras.

Pero hay un tipo de pesadilla que se especializa en niños, y tienen un pequeño boulevard para ellas solas, aunque su emplazamiento es tan cambiante como la ciudad, pero se le puede reconocer por sus verjas protectoras, donde juguetes son empalados en ellas como una especie de advertencia.

Este lugar es el reino del Niño Gusano, donde los juguetes que han provocado la muerte de sus compañeros de juegos van a parar, odian a su amo y señor, pero es el único niño que puede sobrevivir en el lugar e intentan protegerlo en compensación de errores pasados, aunque de vez en cuando deciden capturar un niño real para nombrarle su

nuevo rey, a veces este niño muere por causa del Niño Gusano, otras muere de hambre y sed y lo más horrible de todo es que pasado un tiempo se convierta en el nuevo odiado rey, un nuevo Niño Gusano que se mueve por la parte inferior de su boulevard infectando todo con su mera existencia.

El Niño Gusano es una criatura del tamaño de un niño de 8 años de cuerpo con textura gelatinosa que se alimenta de los deseos ajenos, sus corte pequeños juguetes destrozados que aunque no parezcan peligrosos, tienen una capacidad cuanto menos insidiosa, no pueden ser destruidos, siempre se regeneraran del daño que reciban.

El niño tiene una puntuación de dolor de 6, sumando 2 más si se encuentra en sus túneles, en tanto que un grupo de juguetes tiene una puntuación de dolor de 1, pero cada turno que ataquen aparecen más juguetes, sumando +1 al dolor hasta que se deja el boulevard.