



La Cruzada Sangrienta

Las elecciones generales han terminado y el discurso xenófobo y violento del ahora presidente ha dado alas a los sectores más crueles de la sociedad, en especial con los más débiles y desamparados. Y para celebrarlo varios grupos de ellos van a dar una batida para eliminar “sanguijuelas”.

Los personajes comienzan en un parque, en el sector más descuidado del mismo donde un pequeño televisor retransmite un partido de football americano. Allí reunidos se encuentran unos 10 mendigos, dándose calor por la cercanía e iluminados nada más por el brillo del televisor, ya que en esta zona no hay iluminación. Esto es lo más parecido a una festividad para ellos y los personajes que están dentro del pequeño grupo pueden comer hasta comida recién tirada de un Macdonals.

De repente, se escuchan risas salvajes, golpes de algo metálico contra el suelo y lamentos. Un movimiento entre la maleza, es el precursor de varios mendigos que como ellos andaban por la zona y huyen como pueden de los que van siguiéndoles, preguntas rápidas son respondidas con “marchaos”, “ya llegan”. Entonces cabezas rapadas y gente similar aparecen y provocan el caos, huyendo como pueden los mendigos, caen, tropiezan y son golpeados en el sitio, otros huyen como pueden y los violentos les siguen. Los personajes como perdidos, son ignorados, incluso en esta situación, pero si se enfrentan a los violentos, los convertirán en su objetivo.

Escapar del parque, no es difícil, pero ver las escenas que ocurren en él, si lo son. Especialmente si alguno de los personajes tenía amigos entre las filas de los mendigos y no han conseguido escapar. Los violentos golpean hasta dejarlos casi muertos, aunque a veces se les va la mano y no parece importarles. El sonido de la policía, hace

que se lo planteen y huyen entre risas, eso si, los guardias, apenas hacen detenciones. Dejando pasar a algunos de ellos, sin duda hijos o familiares de gente importante. Después de todo ha sido una celebración y otros pringados terminarán pagando el pato.

Con este shock tendrán que ir hasta su refugio, sabiendo que la justicia no va con ellos. Las calles están llenas de gente, quizás algo más de lo usual, aunque no se percatan de su presencia y pueden ir entre el gentío, sin apenas notar pisotones. De repente una furgoneta de color negro de una marca indeterminada para en medio de la acera, y la gente le deja espacio como si no hubiese pasado nada, es más siguen con su camino y con sus charlas. Unos encapuchados, con una marca de una X roja en la capucha sin ojos y cubiertos con trajes negros salen por la puerta trasera y empiezan a perseguir a los personajes. Los transeúntes al igual que con la furgoneta le dejan paso, en tanto que hacen más difícil el paso para los personajes (aunque sin atacarles, simplemente es como si cerrarían filas a su alrededor). Si los alcanzan recibirán una fuerte paliza (aunque después de ella no notaran heridas en su cuerpo, sino que se sentirán muy fatigados y asustados). Después de una pequeña cacería, se olvidarán de ellos y volverán a entrar en la furgoneta.

Durante días, volverán a encontrarse con estos encapuchados en los lugares más extraños, dentro de tiendas, en un cine abandonado, en un restaurante abarrotado... La mayoría de veces han podido escapar, pero en algunos momentos han sufrido su furia.

Mientras están tomándose algo a las afueras de un bar (con los restos que han dejado los clientes al marcharse). Mocasines, un perdido como ellos les informara que han tenido mala suerte y que son victimas de los "cruzados", una leyenda urbana que se alimenta del terror de los perdidos y de su desesperación. Que cuando empieza la caza no para hasta que se sacrifica al líder del grupo, aunque eso solo da un tiempo de descanso y tendrán los otros que marcharse con otros grupos o vivir solos desde entonces (lo que es especialmente duro para los perdidos). O bien, pueden hablar con el hombre de los dulces, un peligroso mortieso, pero enemigo mortal de los cruzados, ya que ha oído que ha resultado eficaz contra esas entidades.

El hombre de los dulce se encuentra en las afueras de la ciudad y sus arrastrados son adolescentes y niños perdidos que abandonan el mundo por un mundo artificial de fantasía. Mocasines les informa que deberían hablar con el "señor de las vías", un perdido que vive en la estación de metro cercana y que sabe todos los atajos, aunque este hombre suele pedir una botella de buen vino a cambio (solo hace falta robarla de un restaurante).

En el metro, el señor de las vías tras recibir su pago, les indicará uno de los túneles abandonados y la canción que deben cantar para que puedan viajar a las cercanías de la zona de caza de este particular mortieso. Con un particular portal rodeado de juguetes viejos se encuentra la entrada de la alcantarilla que de traspasarla les llevará a la fábrica que ha convertido en su fortín.

Entrar en la fábrica será el peor momento de su gesta, ya que convencer a la criatura será menos complicado (Odia con toda su alma a los cruzados). Colgando de las paredes llenas de humedad e insectos, se encuentran centenares de juguetes rotos y dibujos pegados en tablones enmohecidos, todo de carácter infantil, dando un toque siniestro. Se pueden escuchar risas y pequeñas figuras jugando en la lejanía (no hay luz, excepto algunas luces de emergencia, tendrán que buscar su propia fuente de luz.)

Los arrastrados al servicio del hombre de los dulces pronto aparecen, ignorando a los personajes, jugando a extraños juegos sin normas, riendo de forma escandalosa y mirándoles con ojos vacíos de alma. Aunque si alguno de los personajes se separa del grupo les atacarán con saña, antes de volver a sus juegos, si el grupo vuelve a juntarse (y por supuesto, todos ellos atacarán si alguno de los niños es atacado por el conjunto de personajes). Para separarlos, utilizaran cepos, derrumbaran montañas de juguetes estropeados, harán pequeñas charadas de niños desamparados.

Tras cierto tiempo llegarán al centro de este espeluznante caos, subiendo por unas escaleras a una fábrica inactiva de dulces(al menos de una actividad normal), que ahora utiliza el mortieso para convertir a las víctimas adultas del mortieso en ponzoñosas golosinas, por parte de unos adolescentes con el rostro deshecho y con un olor dulzón. Y supervisando todo se encuentra el hombre de los dulces, un antiguo perdido con un traje chillón de payaso muy sucio y un rostro amable de ojos amarillos penetrantes, con una sonrisa de dientes afilados y negros.

La criatura se muestra conciliadora, tratando a los personajes de invitados impidiéndoles hablar, ofreciendo sugerentes dulces, recién sacados de cadáveres de personas sin suerte o de vagabundos que no sabían donde se metían, en tanto un grupo cada vez mayor de arrastrados se acerca. Nombrarle a los Cruzados, hará que su rostro se convierta en una máscara infernal, abandonando cualquier muestra de amabilidad anterior. Los arrastrados huyen de la furia de su señor, mientras este explica como tuvo que ofrecer a todos sus amigos a los Cruzados, siendo arrinconado. Por un momento muestra un temblor por la culpa, cuando comenta que tuvo que comer a sus amigos, cuando los Cruzados le rompieron las piernas, teniendo que ponerles miel para poder comer su carne putrefacta. El mortieso atacará a los personajes en tanto que habla, pero si sobreviven a su furia, les ofrecerá un móvil roto y dirá que llamen cuando vuelvan a verlos. El viaje de vuelta no tendrá contratiempos, aunque serán observados con una mezcla de miedo y curiosidad por los arrastrados del hombre de los dulces.

Unos días después se encontrarán de nuevo en el mismo parque, viendo una vez más el partido. La tele sobrevivió al ataque de los cabezas rapadas y pueden verla con los supervivientes de su ataque. Una vez más se escuchan ruidos, pero está vez solo el conjunto de personas alrededor de la televisión parece haberse percatado de ellos, cuando llegan los Cruzados, solo tendrán que pulsar el botón de llamada del móvil ofrecido por el hombre de los dulces, para que el lugar se llene de un olor dulzón y

escuchen las risas de los niños. Los Cruzados intentarán huir, pero los arrastrados, decenas y decenas de niños pequeños se abalanzan sobre ellos y los descuartizan en el mismo lugar. Los niños tras lo ocurrido empiezan a marcharse en silencio y los restos de los Cruzados se disuelven en el suelo. Una niña de mirada vacía les pide el teléfono ofrecido y les informa que ahora le deben un favor. Tras esto se marcha en silencio, mientras que en la televisión, su equipo favorito marca un tanto que les da la victoria.

Nota del bestiario

Los Cruzados

No es de extrañar que los mendigos sean los objetivos predilectos de los racistas y violentos, sobretodo entre los jóvenes. Nada más sencillo que meterse con estos desamparados, que no tienen las facilidades para defenderse en el mundo normal que otros si tendrían, ni tienen a nadie que pueda apoyarlos. Incluso hay gente que defiende estas agresiones.

Los perdidos no sufren este problema, a excepción de cuando duermen, que es el único momento cuando los normales pueden percatarse de su presencia. Desgraciadamente, tienen sus propios demonios que les persiguen, y existe una leyenda urbana que realiza sus mismos actos de barbarie.

Siempre salen de una furgoneta, con unos pasamontañas negros con un aspa roja, que no dejan ver ningún rasgo de su cara, armados con bates, cadenas y puños americanos, obvian al resto de mendigos (aunque estos los pueden ver, no como el resto de normales) y se lanzan a capturar y maltratar a un grupo de perdidos al azar. Los vejan durante días, siempre intentando capturar a los que se alejen del grupo. Solo les dejarán si eliminan al jefe de la comuna frente a ellos (dato del que informarán ellos mismos) o los expulsan entre todo el grupo.