LA HISTORIA DE A2, EL EXPERIMENTO

Nos vamos de Puente Viesgo dejando a nuestras espaldas a una compañera, Martina. En el pueblo no quieren que nos vayamos; nos invitan a quedarnos con ellos. Sin embargo, la esperanza de encontrar un refugio mejor para algunos, o de cambiar la situación general para otros, nos impulsa a irnos de allí, sabiendo, eso sí, que dejamos amigos a nuestras espaldas.

Nos dirigimos hacia Bárcena Mayor por el camino de Los Corrales de Buelna, pero, cuando vamos a salir, recibimos un mensaje de alguien que se hace llamar el "Ayudante". Nos deja un regalo: la cabeza de uno de nuestros enemigos. No le damos mayor importancia… por ahora.

LA HISTORIA DE MARCOS PEÑA ☣ EL MEDICO

Un desconocido dejó un paquete con nuestra descripción en el control de entrada de Puente Viesgo. Dentro estaba la cabeza de uno de los hombres de Santiurde de Toranzo. La habían seccionado con un machete, pero con cuidado de no cortar la tráquea, que colgaba ocho centímetros. Adherido a este macabro colgajo había un mensaje que decía: "También me he encargado de los otros que se atrevieron a mezclarse con el experimento".

LA HISTORIA DE A2, EL EXPERIMENTO

Antes de llegar a Corrales aparecen dos supuestos policías del Gobierno o, más bien, cazarrecompensas: un padre y su hija. Él se hace llamar "el Cazador". Lo dice como si fuera tan famoso que debiésemos conocerlo solo por el apodo. La verdad es que lo que más nos impresiona es su equipamiento: nuevo, reluciente y muy completo; sobre todo eso, muy completo. Nos dice que tienen que capturar a un insurgente en un pueblo cercano llamado Mata, y nos ofrece la misión de apoyarlos. A cambio nos promete dos latas grandes de fabada por persona. Eso es buena comida para cuatro días. Nuestra perspectiva era forrajear, es decir, comer raíces, bayas y, si tenemos suerte, cazar una

ardilla. Aun así, no estamos seguros de aceptar, pero está de camino, así que ¿por qué no?

El Cazador nos enseña los rudimentos de hacer y manejar una lanza a partir de ramas. Con ellas deberemos bloquear a su objetivo y, eventualmente, derribarlo. Sobre todo, no deja de hablar de las bondades de la facción que se ubica en Santander, llamada el Gobierno: que si están investigando la cura de la ghoulificación, que si compran esclavos y a los tres años los liberan… La verdad, cuando escribo estas líneas ya se me han olvidado las tonterías que nos dice. Lo que ya sé de este mundo es que nada es lo que parece y, para estar seguro de algo, hay que verlo por uno mismo.

Llegamos a Mata. El pueblo está medio vacío, como todos los que cruzaremos después. La ghoulificación, la guerra, las enfermedades y el bandidaje han reducido la población a la mitad, pero las casas siguen ahí en su mayoría, si bien algunas se están derrumbando. Otras veces cruzamos por barrios y pueblos totalmente abandonados porque la población se ha concentrado en otro lugar más fácil de defender o más cerca de recursos básicos. Con no poca frecuencia, el pueblo o la urbanización han ardido en su totalidad porque se originó de forma natural un pequeño fuego y ya no había nadie para apagarlo. Algunos lugares debieron de arder durante días.

Siguiendo las instrucciones del Cazador, tomamos posición alrededor de la casa del supuesto delincuente, en medio de la calle. Tras unas pequeñas exhortaciones y luego la amenaza de quemar la casa si no salían, aparecen una pareja mayor y cuatro jóvenes, alguno hijo suyo. Uno de ellos es al que buscan. Pero el Cazador no conoce su cara, solo su nombre: Rubén Gutiérrez Mora. Aunque los perseguidos están en todo momento encañonados por el G-36 del Cazador, los jóvenes hacen un intento de huida que impedimos nosotros. En medio de todo ello aparecen tres ghoules que tenían encerrados en la casa. Un doble que salió anteriormente resulta en un encuentro de ghoules.
Más tarde sabremos que aún es relativamente frecuente que algunas personas mantengan bajo llave a sus familiares ghoulificados y los alimenten, porque les da pena matarlos. En un intento de evitar la captura, el matrimonio mayor había abierto la habitación de los ghoules antes de salir, esperando crear una distracción que permitiera la huida de los jóvenes. Pero no les salió bien. Con apenas tres disparos, con el selector en tiro a tiro, el cazarrecompensas —¿o asesino profesional?— elimina a los pobres humanos mutados. A continuación, él y su hija se van llevándose a los cuatro jóvenes. Ninguno ha confesado ser el que buscaban o, mejor dicho, los cuatro dicen ser Rubén Gutiérrez Mora, así que se llevan a todos. Además, el Cazador no está muy contento con nosotros. Tampoco nosotros con él. Sin duda sabe cómo actuar; ha sido una operación bien desarrollada, y se nota el entrenamiento militar de élite de él y de su hija. Sin embargo, sus maneras son demasiado duras con gente que parece ser más bien pacífica. Pero nos pagan y cada grupo se va por su camino.

Una vez separados, los habitantes del pueblo nos persiguen con piedras y palos. Nos llaman vendidos y otras cosas peores. La verdad, no sé qué pensar, pero, como he dicho, ya veremos lo que es el Gobierno. Ahora mismo seguimos camino de Bárcena Mayor.

LA HISTORIA DE MARCOS ☣ EL EX LUCHADOR

No me gustaron sus maneras. Ni la misión, ni tener que acorralar a un hombre con palos puntiagudos, ni ir a buscar a uno y llevarse a cuatro, ni la amenaza a dos viejos con quemar su casa. Toda la propaganda que nos hizo sobre el Gobierno quedó en nada ante el ejemplo de su comportamiento. Además, cuando íbamos por la carretera, los lugareños nos siguieron para insultarnos por haber ayudado al Cazador. ¿Al servicio de quién hemos estado realmente? El mundo después del refugio se está revelando tan complicado como antes del Apocalipsis. En el futuro tendremos que elegir de parte de quién estamos, lo queramos o no. Pero no será el Gobierno, al menos no por mi parte.
Por cierto, al pasar junto a mí, uno de los Rubén Gutiérrez me susurró que pertenecen a la Guerrilla de Vozpornoche y que todavía tienen un depósito de suministros escondido en el pueblo del mismo nombre.

LA HISTORIA DE SARA ☣ LA ARQUERA

Yo recordaba Los Corrales como un pueblo grande, con muchas naves industriales. Cuando llegamos, estaba defendido por una unidad de cuarenta y cinco militares americanos a los que la ghoulificación pilló allí. El pueblo estaba fortificado con murallas y torres. Dos kilómetros antes de llegar nos encontramos con un control en la carretera entre el monasterio de Las Caldas y Fangosa. En un cartel muy grande estaban escritas las reglas:

Visitante, mientras estés en Los Corrales de Buelna debes cumplir estas reglas.
Prohibido portar armas. Deberás dejar tus armas a la entrada.
Prohibido permanecer dentro de la muralla más allá de las 20:00 horas.
Debes obedecer cualquier mandato de la policía militar, la milicia o el contingente americano.

La alcaldesa, que había sido elegida desde antes de la guerra, Lucía Alcázar, y el capitán de los americanos se caen bien mutuamente. Se comenta que son amantes. Mientras esto pase, ambos serán los regidores del pueblo. Aunque el trabajo técnico lo hace la alcaldesa, las decisiones las toma junto al capitán. La presencia del contingente de militares americanos, bien armados, dotados de vehículos acorazados y armas pesadas, ha mantenido el pueblo independiente y a salvo de los Brutales de Las Caldas.

La gente de Los Corrales va con frecuencia a rapiñar al polígono industrial de Fangosa. Comercian con Torrelavega. La Caravana 3 pasa por allí una vez a la semana. Aparte de eso, en el pueblo fabrican grandes cantidades de metanol para impulsar vehículos, y transforman los motores para que acepten ese combustible.

El único problema evidente de Los Corrales es la existencia de un monstruo mutante errante: el Ayurrujullu. Supuestamente es un peligro, pero nunca ha matado a nadie. Hay quien piensa que es una leyenda. Sin embargo, si nos veían alejarnos, los habitantes nos advertían contra el Ayurrujullu.

Cerca de Los Corrales está Fangosa. Todos los habitantes de los alrededores de Los Corrales se refugiaron en el mismo Los Corrales bajo la protección de la policía municipal y los americanos. Luego llegaron a Fangosa refugiados que aspiran a la protección de Los Corrales. Los mantienen aparte, en una especie de barrio marginal. Hay unos ciento cincuenta. Algunos habitantes de Corrales van allí a satisfacer deseos privados. Otros van a llevar alimentos. El ayuntamiento les da algo cuando hay excedente, cosa que ocurre muy raramente. Tanto los de un pueblo como los de otro cultivan y cazan en los alrededores y en el parque natural de Saja-Besaya. Se sospecha que Fangosa está infiltrada por los Brutales de Las Caldas.

De vez en cuando, los americanos hacen un registro en Fangosa para asegurarse de que no está sirviendo de base para atacar o robar en Los Corrales. Suele ser una mañana muy tensa. En Fangosa hay un bar, El Perchu. Sus propietarios son los hermanos María Antonia y Arturo Franco. Son un poco los más respetados. Viven enfrente del bar, en la casa-palacio de Los Ceballos. Fangosa funciona por asamblea de sus habitantes, que se celebra en la estela.

LA HISTORIA DE DAVID, EL MALDITO

Los Corrales fue la siguiente etapa de mi misión. Con disgusto, volví a encontrarme las iglesias cerradas y abandonadas. ¿Ya no hay sacerdotes ni fieles en este mundo? Estaba yo reflexionando amargamente sobre esta duda que me acongojaba cuando vi a un hombre recorriendo el pasillo que formaban los polvorientos bancos de madera. Dijo llamarse Jonathan Bolado y quería hablarme. Me reveló que Lucía Alcázar mató fríamente a un vecino de Los Corrales la noche de la ghoulificación porque se oponía a las órdenes que estaba dando. Él estaba presente y lo vio. En el caos que siguió, Bolado pensó que era mejor dejar las cosas como estaban, pues Lucía mandaba en el pueblo y el mundo ya no era el de antes. Pero le remuerde la conciencia. Además, el muerto era amigo suyo. Le contesté que pensaría sobre ello y que tal vez un día se haría justicia. Aliviado, el hombre abandonó la iglesia.

LA HISTORIA DE A2, EL EXPERIMENTO

Llegamos a las proximidades de un pueblo importante, Los Corrales de Buelna. Allí, sorpresa, hay un destacamento militar y, mayor sorpresa, está compuesto por yanquis. Parecen un grupo bien organizado y armado. Después de alguna duda y de algún malentendido, decidimos entrar en el pueblo. La verdad, no resulta ser muy provechosa la entrada. Además, tenemos que salir de allí antes de las 20:00 horas. Aun así, en el ayuntamiento nos dicen que, si averiguamos cuál es la situación real en el pueblo donde se refugian los foráneos de Los Corrales para dormir, Fangosa, nos darán de comer al día siguiente. Debido a ello, decidimos pernoctar en Fangosa. No parece haber nada extraño y decidimos descansar en una pequeña nave abandonada. A nuestro alrededor, la gente se calienta con fuegos hechos en barriles de metal. El paisaje no deja de ser desolador. Decido hacer la primera guardia y veo cómo esa gente va abandonando el lugar. Cuando no hay nadie y todo parece despejado, empiezo a oír ruidos extraños. Hago una ronda de reconocimiento y, en ese momento, oigo un disparo que no me alcanza por poco.

—¡Emboscada! —grito.
Tengo unos momentos de vacilación —fallo Iniciativa— que aprovecha el tirador para dispararme otra vez. Esta vez sí me acierta. Gracias a mi esqueleto reforzado no recibo muchos daños —Pro: Esqueleto de Grafeno—, aunque me da en la caja torácica. A partir de ahí, muerte y confusión. Hemos sido emboscados por Brutales. Después de una lucha dura y no sin grandes problemas, logramos neutralizar la emboscada, sin bajas además, lo cual no deja de ser un alivio. Los pocos supervivientes enemigos son ejecutados, no sin antes decirnos que la gente del pueblo de Fangosa es la que les informó de nuestra presencia para que ellos nos atacasen, esperando tener unas presas frescas y fáciles. Al final se dieron cuenta de que no fue así.