



EL MATADERO

Semillas de aventura



José Calvo Muñoz «Calmujo»

Shadowlands



Ana Belén Herrera de la Cruz

EL MATADERO

Dearborn (Michigan), abril de 1933.

Ha pasado poco más de un año desde la masacre. La mayoría de vuestros compañeros de la fábrica de automóviles fueron heridos por palos o balas en la Marcha del Hambre. Cinco de ellos murieron, el más joven de dieciséis años. En un primer momento los periódicos os cargaron las agresiones y los muertos a vosotros, a los «comunistas», como os llamaban.

Pasaron semanas hasta que algunos diarios se atrevieron a señalar a los verdaderos culpables, la policía, que llevaba hasta metralletas, y los esbirros de seguridad de vuestro exjefe: Henry Ford. Había sido una protesta pacífica. En plena depresión pedíais un trabajo digno para sobrevivir, tan simple como eso. La respuesta de Ford fue desprecio y plomo. Nadie pagó por ello. Hasta ahora.

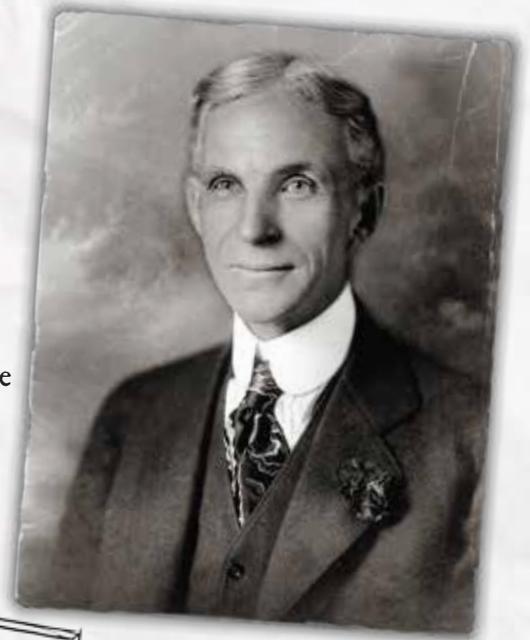
Sois cuatro amigos de la infancia que trabajaban en la fábrica Ford y que fuisteis despedidos tras participar en la Marcha del Hambre. Dos de vosotros tuvisteis suerte y encontrasteis trabajo en el matadero, donde finiquitáis a los animales que luego se comerán los ricachones como Ford y sus amigos políticos. Los otros dos malvivís trabajando en el campo, algunas temporadas, y timando a los que se dejan, otras. Un año después de aquella fecha sangrienta, los cuatro os habéis curado de vuestras heridas y habéis tenido tiempo de elaborar el plan con el que vengaréis a vuestros compañeros malogrados de la fábrica y, de paso, os haréis ricos.

No estáis solos, en el matadero trabajan algunos antiguos compañeros de la Ford que están al día de vuestros propósitos y que os ayudarán a cambio de una parte del botín. ¿Cuál es el plan? Secuestrar a Henry Ford y pedir a su familia un rescate por él que dejará sus finanzas secas. La mayor parte del dinero del rescate irá para los trabajadores y extrabajadores de la Ford. Vosotros os quedaréis lo suficiente como para pasar el resto de vuestra vida en la costa de California practicando ese deporte nuevo que se está poniendo de moda: el surf.

Lo tenéis todo preparado. Henry Ford sale a pasear todos los días por Dearborn en uno de sus automóviles, un poco antes del amanecer. Es el único momento del día en el que está solo. Siempre hace el mismo recorrido: atraviesa la ciudad y se dirige hacia la Ford River Rouge, corazón de su imperio de automóviles, para recorrer la gigantesca planta de producción con parsimonia, abrigado por el rugido del motor de su automóvil, que él mismo diseñó. Lo secuestraréis antes de que



Llegue a la planta y lo llevaréis al matadero, a una habitación ubicada en un viejo sótano que nadie usa (quizás es un escondite de guerra olvidado). El propietario del matadero está en su visita mensual a una amante que tiene en Detroit, así que no os molestará en unos días. Tenéis confianza en que todo saldrá bien. Lo que no sabéis (pero sí sabe el guardián) es que Henry Ford es un adepto de Cthulhu (este dios fue el que le inspiró la producción en cadena) con guls a su servicio, y que va a coger un cabreo de mil demonios primigenios si le encerráis en un sucio cuarto e intentáis robarle su dinero.

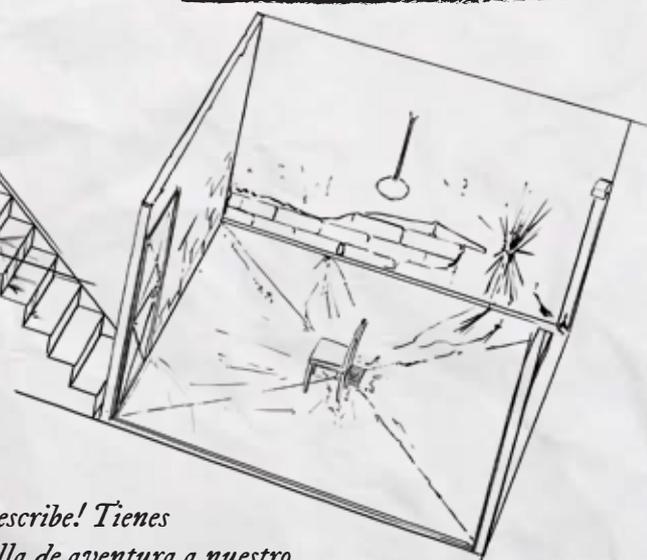
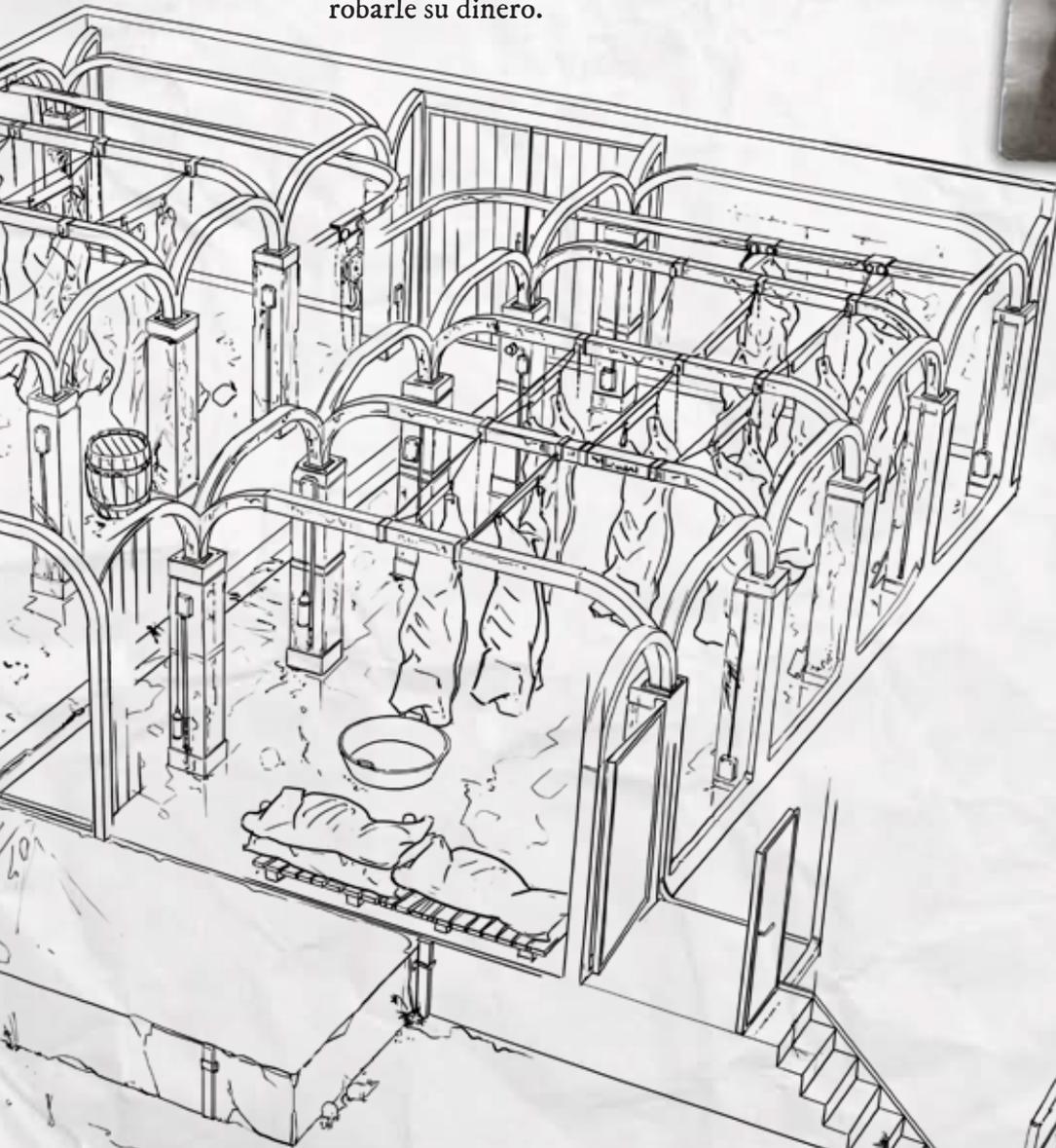


Henry Ford

(Dearborn, Michigan; 30 de julio de 1863-Ib., 7 de abril de 1947) fue un empresario y emprendedor estadounidense, fundador de la compañía Ford Motor Company y padre de las cadenas de producción modernas utilizadas para la producción en masa.

La introducción del Ford T en el mercado automovilístico revolucionó el transporte y la industria en Estados Unidos. Fue un inventor prolífico que obtuvo 161 patentes registradas en ese país. Como único propietario de la compañía Ford, se convirtió en una de las personas más conocidas y más ricas del mundo.

Fuente: Wikipedia



Esta es una de las infinitas semillas de aventura que se pueden crear a partir del plano del laboratorio que ha creado Calmujo. ¿Te animas a escribir la tuya? Te invitamos a crear tu propia semilla de aventura a partir de esta imagen. ¡Imagina, déjate llevar, escribe! Tienes hasta el próximo jueves 28 de mayo para enviarnos tu semilla de aventura a nuestro email info@shadowlands.es. Haremos una selección de los textos que recibamos y los publicaremos con una bonita maqueta junto al plano de Calmujo. ¡Esperamos la tuya!



<https://shadowlands.es/>
info@shadowlands.es

 648527425

