

El Grajo

ΟΟΟΤ .ηλθπιδνςμκστλκμζπν

M Ó D U L O

¿Que tu narizón ha muerto en acto de servicio? Pues mala suerte, chaval: hale, coge una ficha en blanco y ponte a repartir puntitos... o... bueno, ¿has oído hablar del Grajo? Según la leyenda, es una misteriosa entidad que guía a las almas de los muertos al Más Allá, pero, a veces, escoge a alguien para que vuelva al mundo de los vivos a cumplir una misión. Para jugar esta aventura en solitario, coge la hoja de tu Nj muerto y añádele las Habilidades Artes Marciales y Defensa, y el Poder Regeneración, todo a nivel 5. Acto seguido, pasa a la Introducción y sigue las instrucciones.

Introducción

Despiertas en medio de una bruma. ¿Pero no habías muerto? Parece que no: ya no tienes agujeros, y te sientes extraordinariamente sano y en forma... eso sí, algún capullo te ha pintado la cara de blanco y negro y te ha puesto ropa de macarra. Los de la funeraria te van a oír.

Oyes un "ejem, ejem" a tus espaldas, y al darte la vuelta ves a un pajarraco negro con un sombrerito de paja y un habano en el pico. "Saludos, mortal," te dice. "Estás muerto, pero tienes una posibilidad de enmendar tus pecados, y puede que incluso volver a la vida, si me haces un favorcillo. Una presencia maligna está emponzoñando las almas del Suburbio. Descubre de qué se trata, resuelve la situación, y volverás a la vida. Si fracasas o te falta el valor, te espera el Infierno."

Ve a 1

1

El Grajo acaba de encomendarte una misión. ¿Qué haces?

Si pides más detalles, ve a 3

Si aceptas, ve a 4

2

Decides reunirte con tus camaradas. Pero al verte, tus amigos y compañeros se abalanzan sobre ti, gritando "Un zombi", "Muere, maldito vampiro" y "Una estaca, una estaca"

Si pierdes, ve a 6

Si consigues huir, ve a 3

3

El Grajo parece mosqueado: "Esta misión es muy importante, y no de-

bes perder el tiempo ni ir paseando por ahí. Resuelve el misterio y volverás a la vida."

Ve a 1

4

El Grajo te ha devuelto al mundo de los vivos para descubrir qué pasa en el Suburbio.

Si buscas a tus colegas para que te ayuden, ve a 2

Si te diriges al Suburbio, ve a 5

5

Es de noche, noche cerrada, y sólo parece haber dos sitios donde investigar: el bar "Olafo's" y una especie de campamento de refugiados en un pequeño solar.

Si entras en "Olafo's", ve a 7

Si vas al campamento, ve a 13

6

Has recibido demasiados golpes: ni siquiera los poderes del Grajo consiguen mantenerte en pie. Vuelves a morir, y esta vez está claro que nada te salvará del Infierno...

FIN

7

"Olafo's" es un local donde se reúne el hampa de la zona. Haz un chequeo de Callejear en Chungo para no dar el cante.

Si pasas, ve a 10

Si fallas, ve a 9

8

Este campamento acoge a gente sin hogar. Haz un chequeo de Farolear en Normal para hacerte pasar por un

mendigo, ponerte en la cola de la sopa y enterarte de lo que ocurre.

Si pasas, ve a 10

Si fallas, ve a 9

9

Has metido la pata: la gente ha reparado en tu presencia, y te saca a la calle para darte una somanta, convenida de que eres un espía de Alejo. Te defiendes como puedes, pero son demasiados. Cada asalto sufres tres ataques de arma corta (los atacantes tienen Combate 4, Músculos 3). Puedes devolver los golpes, pero por muchos enemigos que tumbes, aparecerán otros. Al cabo de 2D asaltos:

Si estás en pupas negativas, ve a 3

Si pierdes el sentido o mueres, ve a 6

Si te quedan puntos de pupa, ve a 11

10

Parece que has conseguido establecer contacto con la gente del barrio. Te cuentan que las cosas están muy chungas últimamente, desde que Matías el jorobado se fugó con un boleto premiado de la Lotería Revaticana, comprado por la parroquia y que hubiese servido para adecentar la zona. (Haz un chequeo de Psicología en Normal: si pasas ve a 14, si fallas sigue leyendo.) Pero así son las cosas: ahora el cochino de Matías debe estar pasándoselo en grande en los Mares del Sur, mientras los legítimos ganadores siguen muertos de asco en el campamento del padre Nicanor.

Si decides investigar el asunto de la parroquia, ve a 12

Si quieres seguir paseando por el Suburbio, ve a 5

11

De pronto, un cura se mete en el tumulto y ordena a tus atacantes que te dejen tranquilo. Es el padre Nicanor, párroco del barrio y responsable del campamento. Te lleva a su tienda-oficina, disculpándose por el ataque. "Lamento que le hayan pegado," dice, "pero los ánimos están un poco tensos." El rato de charla te permite usar tu poder de Regeneración, recuperando tus puntos de pupa.

Ve a 12

12

El padre Nicanor te cuenta que hace unos meses usó el dinero del cepillo para comprar un billete de la Lotería Revaticana, que resultó premiado.

Pero Matías el campanero, un jorobado resentido por su deformidad, robó el boleto y se dio el piro, dejando a todos en la miseria. **(Haz un chequeo de Psicología en Normal: si pasas ve a 14, si fallas sigue leyendo.)** Ahora, nadie va a la iglesia porque dicen que está maldita por la mala gaita de su campanero.

Si quieres investigar en la iglesia, ve a 13
Si quieres seguir buscando información, ve a 5

13

La iglesia lleva meses abandonada. Es obvio que una presencia maligna impide el paso a los mortales. Haz un chequeo de Agallas en Chungo.

Si pasas, ve a 17
Si fallas, ve a 19

14

Algo te dice que tu interlocutor oculta algo.

Si intentas obligarle a confesar, ve a 15
Si intentas sonsacarle, ve a 22

15

Haz un Chequeo de Intimidar en Chungo.

Si pasas, ve a 16
Si fallas, ve a 9
Si fallas y estabas hablando con el padre Nicanor, ve a 23

16

Abatido, tu interlocutor reconoce que no te ha contado toda la verdad. Matías robó el boleto, sí, pero fue descubierto y perseguido por la multitud. Lo malo es que "se cayó" del campanario sin revelar dónde había escondido el billete premiado (5 millones de MegaDicks). Desde entonces, la iglesia está embrujada por el fantasma de su campanero...

Si estabas hablando con Nicanor, vuelve a 12
En otro caso, vuelve a 10

17

En la nave principal de la iglesia no hay nada raro, pero puedes oír unos gemidos que bajan por la escalera del campanario. Cuando te acercas para investigar, una imagen de piedra de Santa Rita cobra vida en plan "The Haunting" y te ataca. Haz un chequeo de Agallas en Chungo.

Si pasas, ve a 24
Si fallas, ve a 19

18

El fantasma de Matías está en lo alto del campanario, llorando por el mal que ha causado (y también porque le cabrea no estar disfrutando del botín, seamos sinceros).

Si le atacas, ve a 20
Si intentas hablar con él, ve a 21

19

Sientes un terror insuperable. Te das cuenta de que no das la talla, y te hundes gritando en el Infierno. El Grajo nunca debió confiar en ti.

FIN

20

Matías lanza un berrido de ultratumba y salta sobre ti (Músculos 4, Combate 3). Como enviado del Grajo, tus golpes pueden afectar al fantasma.

Si ganas, ve a 26
Si pierdes, ve a 6

21

Si hablas con Matías, te explicará que está muy arrepentido de lo que hizo, pero que no es el único culpable, pues todo el barrio se reía de su chepa, y el padre Nicanor más que nadie. Se ofrece a revelar dónde está el billete si prometes que la mitad del dinero será invertido en investigar una cura para las jorobas.

Si aceptas, ve a 27
Si te niegas, ve a 20

22

Haz un Chequeo de Comecocos en Normal.

Si pasas, ve a 16
Si fallas, ve a 9
Si fallas y estabas hablando con el padre Nicanor, ve a 23

23

El padre Nicanor dice "Nunca lo sabrás". Acto seguido, llama a sus feligreses para que te partan la cara, por cotilla y preguntón.

Ve a 6

24

La estatua (Músculos 5, Combate 4, Reflejos 2) intenta golpearte con su crucifijo (arma larga).

Al cabo de un par de asaltos, te das cuenta de que parece indestructible.

Si sigues luchando, ve a 6
Si huyes, ve a 25

25

La estatua te sigue escaleras arriba, pero es demasiado torpe y resbala, haciéndose añicos al hacer al suelo.

Ve a 18

26

Has acabado con el fantasma, pero el barrio sigue igual de triste y mortecino, pues no has conseguido levantar la maldición. Deprimido, vuelves junto al Grajo: quizá te dé otra oportunidad...

FIN

27

Aceptas el trato, y Matías te revela el escondite del billete (bajo una lápida de la iglesia), levantando la maldición que pesaba sobre el barrio. El Grajo está muy contento con tus resultados, y promete devolverte a la vida, siempre que consigas convencer al Animador de que no has hecho trampa...

FIN

por David Alabort

