

Campamento de verano, sinónimo de convivencia, canciones y actividades al aire libre. Pero este año en Pozo del Álamo la pandilla va a vivir una experiencia inolvidable: ¡Prepara tu mochila, llena la cantimplora y explora los misterios de Sierra Perdida!



NUV-001

BAJO EL CAMPAMENTO

G&M



NUESTRO ÚLTIMO VERANO

## BAJO EL CAMPAMENTO

LUIS GIMENO

Hace semanas que las clases terminaron. Vuestros padres os hicieron el petate y os metieron, algunos a la fuerza, en un autobús hacia la **Granja Escuela de Pozo del Álamo**. Durante dos semanas la pandilla gozará de actividades al aire libre mientras los viejos se van de vacaciones a la playa.

### POZO DEL ÁLAMO

A unos 15 km de **Laguna Alta**, en pleno parque natural de **Sierra Perdida**, encontramos la **Granja Escuela de Pozo del Álamo**. Allí, bajo la mirada del **Monteredo**, la pandilla lleva días dando de comer a burros y vacas, haciendo nudos marineros, jugando a las tabas y a la petanca mientras berrean canciones de campamento. En ese marco idílico, los monitores comunicarán la actividad final de las vacaciones. Esta consiste en una ruta a la cima del **Monteredo**, para acampar en un claro cercano a las ruinas de un antiguo molino. Allí pasarán la noche antes de ascender a la cima del pico.

Les acompañarán cuatro monitores. **Jota** y **Flora** son los “jipilongos”, una pareja de chicos con rastas famosos por sus “ciga-

rritos del mareo”. Mientras acompañan a los niños les hablan del musgo y los pájaros que se encuentran de camino. Se quejan de no sé qué salamandra invasora que hay en el río. Lo importante es que llevan las neveras con el rancho y una guitarra.

Los otros monitores, **Atanasio** y **Gervasio**, son unos hermanos mellizos poco aparentes, bajitos, calvos y rechonchets. Aunque solo **Gervasio** lleva gafas, ninguno de los dos ve bien, siendo frecuentes los tropiezos de **Atanasio** con cualquier cosa. Se encargan de llevar los aperos para montar el campamento. Durante todo el viaje no dejan de cuchichear entre ellos.

### HORA DE ACAMPAR

A las 5 de la tarde llegarán al claro, montarán la tienda de campaña y prepararán una fogata. Entonces se formarán los grupos que pasarán la noche en cada tienda:

- Nuestra pandilla.
- Los abusones.
- Los del otro cole.
- Los monitores.

La pandilla usará la tienda como “base secreta”.

El grupo de abusones está formado por cinco macarras de cuidado. Son compañeros de la **Escuela Pública de Laguna Alta** y, como en el cole, se encargan de hacer la vida imposible a nuestros personajes. “**Brutus**”, el más grandote, tiene 15 años y tiene como *mérito* ser el alumno que más veces ha repetido en la historia de la **Escuela Pública de Laguna Alta**.

El otro grupo son alumnos del **Colegio Concertado Santa María**. Los “*pijillos*” van equipados con lo más caro de la tienda de supervivencia: brújulas, mosquetones, silbatos, pedernal y todo tipo de utensilios raros y a estrenar.

Para tener entretenida a la tropa, los monitores ordenarán montar las tiendas de campaña. Los primeros que terminen esta tarea se encargarán de recoger leña para la fogata. Los abusones, vagos y gandules, se reirán de los que les toque la “divertida” labor. Como nuestros personajes son diligentes, ¿adivinas a quién le va a tocar cargar con los troncos?

Deambulando por los alrededores la pandilla encontrará el antiguo molino. Tirado en el suelo, en el espacio don-

de antiguamente se ubicaba la puerta de entrada, tropezarán con un extraño huevo de múltiples colores y tonos brillantes. Justo en ese momento el huevo eclosionará, saliendo de su interior una salamandra regordeta de iridiscentes escamas con una raya amarilla en la frente. Al salir del cascarón, correrá hacia el personaje más cercano buscando calor. El raro animal parece hambriento. Si se le alimenta, la pequeña salamandra se pondrá contenta. Los personajes que superen una tirada de **Empollón** 14+ recordarán que las salamandras no tienen una piel escamosa, si no húmeda y fina, por lo que no quedará duda de que es un ejemplar singular. Lo más seguro es que la pandilla se lleve la salamandra al campamento para esconderla en su tienda.

### LO QUE HA OCURRIDO LOS HOMBRES TOPO

La mina abandonada, desde hace mucho tiempo, se ha convertido en el hogar de una sociedad de hombres topo. Se caracterizan por sus lentos movimientos, su baja estatura y su maciza fisonomía. Su estilo es anticuado y desfasado,

vistiendo gastadas prendas que huelen siempre a tierra. Solo les interesa hablar para pedir y, aunque lo hagan de buena fe, sus peticiones sonarán autoritarias y amenazantes.

La mina que habitan es un conjunto de galerías y pozos abandonados que se comunican entre sí y con la cueva del manantial. El acceso original está al otro lado de la mina, donde ahora hay un verteradero. Algunas noches los hombres topo salen a buscar material aprovechable.

Su contacto con el exterior son los mellizos **Atanasio** y **Gervasio**, hijos de un hombre topo y de una señora de un pueblo cercano. Trabajan en la **Granja Escuela** con la intención de mantener a los curiosos alejados de las minas.

### LOS REPTILIANOS

En las cuevas cercanas al manantial se esconde, desde hace eones, una antigua subespecie de reptilianos. En su apogeo, estos seres rendían culto a una furiosa deidad ofreciendo sacrificios humanos a cambio de su favor hasta que, hace unos 100 años, perecieron sin explica-

ción aparente. En previsión de su caída, depositaron huevos para garantizar su descendencia. Es justo en este momento cuando están eclosionando.

Para los hombres topo son una terrible amenaza. Las aparentemente inofensivas salamandras llevan en su interior un asesino en potencia, tras un rápido proceso de metamorfosis.

Fue, hace un mes, cuando empezaron a aparecer las salamandras en el cauce del **Río Álamo**, a la altura de la **Granja Escuela**. Arrastrados por la corriente del río han aparecido algunos ejemplares y parece que están apareciendo muchos más con la llegada de la Luna Llena.

**Atanasio** y **Gervasio** se están encargando del problema eliminando, incluso, los huevos de las grutas. Pero fue durante una de esas incursiones cuando perdieron el huevo que ha encontrado la pandilla.

### UNA VELADA AL AIRE LIBRE

Al llegar la noche, en la hoguera, los niños cantarán y comerán malvaviscos mientras cuentan sus movidas de chavales. “**Brutus**” intentará asustar a la pandi-

lla contando una historia de terror sobre el viejo molino cercano al campamento. La leyenda cuenta que un antiguo culto se reunía en su interior para celebrar extraños rituales en las noches de Luna Llena. Incluso se cree que allí hacían sacrificios para ofrecer a su oscura deidad, un mito conocido en toda la comarca de **Laguna Alta**.

A la cruenta historia; “**Brutus**” añadirá 2 detalles escabrosos de su propia cosecha. Tira 2d6:

1	El Culto sacrificaba no solo a adultos, sino también a niños.
2	Las noches de luna llena se escuchan gritos de los fantasmas de las víctimas.
3	El Culto aún existe y se reúne en distintas zonas de la Sierra Perdida.
4	Los miembros del Culto eran unos asquerosos seres reptilianos.

5	Los miembros del Culto habitaban la cueva del manantial.
6	Los monitores son miembros del Culto y, justo esta noche, planean algo raro.

Después de la intensa velada, los monitores apagarán la fogata y mandarán a dormir a todos los campistas, cada uno a su tienda.

Si dejaron la salamandra en el molino, un ruido les alertará de que algo está pasando.

Si por el contrario la escondieron en su tienda, la escurridiza criatura escapa dirección al molino. Es mucho más rápida que los niños, pero una prueba de **Rambo** 11+ les permitirá ver el surco que deja su vientre al moverse. Con linterna o algo para iluminar, la tirada tendrá ventaja.

Te habrás dado cuenta que junto con esta aventura tienes unas pequeñas tiendas de campaña que representan el claro del campamento. Los personajes deben elegir una de esas tiendas como la suya pero, cuando las luces se apaguen y sal-

## DESENLACES ESPERADOS

Ya de madrugada, la pandilla saldrá de las grutas hacia las minas con **Gervasio** y los hombres topo que les acompañen. Si **Atanasio** fue herido, será curado con los potingues de sus parientes. Si falleció, le dedicarán un sobrio funeral antes de volver al trabajo.

En el campamento, **Jota** y **Flora** cancelarán la ascensión al **Monteredo** por no encontrarse bien. La pandilla regresará y su alucinante aventura será un secreto para siempre. Al fin y al cabo, nadie creería lo que acaba de ocurrir. Volverán a la **Granja Escuela**, recogiendo sus cosas y subiendo al autobús que les devolverá a la civilización.

## FIN

Tras los títulos de créditos, nos vemos adentrándonos en las sombras de la gruta del manantial. El silencio se rompe por un rugido seco. Nos giramos y dos rojizos ojos de reptil se iluminan justo en el momento en el que se abalanzan sobre nosotros. Fundido en negro.

## SALAMANDRA JOVEN

Destreza: 14

PV: 3

Ataques y talentos: aunque de pequeño tamaño, son escurridizas e irritables con facilidad. Propina latigazos con su cola (daño 1d2) y mordisquitos (daño 1d3). Son un problema cuando atacan en masa.

## SALAMANDRA SEMIADULTA

Destreza: 12

PV: 8

Ataques y talentos: tras la primera metamorfosis, el individuo joven pasa a una etapa semiadulta. Ataca con su cola (daño 1d3) o un mordisco (daño 1d6).

## REPTILIANO

Destreza: 11

PV: 10

Ataques y talentos: defenderán los huevos dando coletazos (daño 1d6) o mordiendo a sus enemigos (daño 1d6).

ofrece potingues a los enfermos, o al sabio anciano que imparte lecciones a los jóvenes. El acceso original de la mina, al otro lado de la montaña, da a un vertedero (ilegalmente autorizado por el **Patronato del Parque Natural de Sierra Perdida**) del que los hombres topo obtienen sus recursos.

## BESTIARIO

## HOMBRE TOPO

Destreza: 10

PV: 6

Ataques y talentos: no soportan la luz del sol. Si están delante de una fuente de luz, tienen desventaja en todas sus acciones (y sus oponentes, ventaja). Atacan con las zarpas de sus garras (daño 1d3) y pueden dar algún mordisco (daño 1d6).

Atravensando el pasillo se llega a la gran sala en la que hay una veintena de crisálidas y otros tantos huevos distribuidos caóticamente.

Poco después de que los personajes hayan entrado en esta sala, eclosionarán 2d6 huevos de los que saldrán salamandras jóvenes desorientadas.

Pasados 2 turnos desde la eclosión, 2d6 salamandras semiadultas saldrán de las crisálidas atacando a todo aquel que se encuentre en la sala.

Pasados 2 turnos más (o 5 asaltos si los jugadores se han trabado en combate), todas las salamandras semiadultas evolucionarán convirtiéndose en reptilianos adultos de 2 metros de alto.

Al fondo de la sala hay un paso angosto por el que se escucha el murmullo del agua del manantial (4).

## LA MINA DE CINABRIO

Se puede acceder desde la boca del manantial. En su interior, los hombres topo han desarrollado una sociedad organizada que cuenta con todos los servicios básicos, incluyendo al curandero que

(5). Parece que los ingenieros que se encargaron del lugar desconocían la existencia de las grutas, provocando un derrumbamiento.

Es muy probable que los niños accedan a las grutas siguiendo la cueva que conecta con el molino. El recorrido es peligroso: está lleno de trampas. Se tratan de 4 enormes piedras colgadas del techo que caerán si se tropieza con la cuerda preparada en el suelo (prueba de **Al loro** 11+ para detectarla). Si se activa una trampa, hay que superar una prueba de **Instintos por Destreza** 11+ o la víctima quedará atrapada bajo ella. De las 4 trampas, una de ellas ya ha sido disparada y obstaculiza el paso, aunque se puede sortear con un salto fácil.

Al final del pasillo hay un pórtico (1), con detalles de reptiles tallados en la piedra. Bajo él, la pandilla encontrará a su salamandra en posición fetal y cubierta de una extraña crisálida (se distinguirá por la mancha amarilla de su frente). En el interior de la crisálida la salamandra palpita, moviéndose lentamente, mientras sus extremidades cambian paulatinamente.

hay dos salas. En una de ellas se observan 2 cavidades y una enorme muela. La otra estancia tiene las bóvedas que almaceñaban el trigo molido. Con una prueba exitosa de **Al loro** 12+, los niños verán extrañas pinturas místicas en las paredes del almacén. Tras un arbusto se esconde un estrecho y largo pasillo excavado en el terreno que desciende y asciende serpenteante hasta la **Cueva del Manantial**.

## LA CUEVA DEL MANANTIAL

En el nacimiento del **Río Álamo** están las grutas donde vivían los antiguos reptilianos. Como son de poco interés para la espeleología han caído en el olvido, ocasionando que la vegetación oculte la ya de por sí angosta entrada (3). Dentro hay que caminar con cuidado, pues a la derecha discurre el arroyo que surge del manantial, haciendo que el suelo sea resbaladizo (4). Cualquier acción que requiera de equilibrio, deberá superar una prueba de **Instintos por Destreza** 11+ o provocará un resbalón.

En el interior, a pocos metros de la entrada, hay una abertura a la izquierda que conecta con la mina abandonada

## LOCALIZACIONES

## EL CURSO DEL ÁLAMO

El **Álamo** es un pequeño río que nace de un afloramiento en mitad del **Monteredo** y desciende, serpenteando, hasta el **Embalse de Laguna Alta**. En su cauce hay un pequeño molino abandonado y algunos cuantos puentes. La senda que asciende hasta lo alto del pico sigue de cerca el río y se cruza en ocasiones por estos puentes.

## ZONA DE ACAMPADA

Es una zona amplia y despejada junto al río **Álamo**. Los monitores se detendrán allí para acampar y preparar las actividades. A pocos metros, junto al río, están las ruinas del molino.

## EL MOLINO ABANDONADO

El molino es una construcción de la que apenas se mantienen en pie, de cuatro paredes de piedra y un tejado de madera y cañas muy deteriorado. La hiedra lo envuelve casi por completo. En su interior

Si los niños ayudan a los monitores, ambos se salvarán y conseguirán derrotar al monstruo. Durante el combate, este solo atacará con mordiscos a **Atanasio** mientras se protege del resto a base de coletazos.

Si en vez de eso huyen al claro del campamento o siguen la pista de la salamandra a través de la cueva que lleva al manantial, solo **Gervasio** sobrevivirá al encuentro.

Si los muchachos vuelven al campamento, **Gervasio** llevará el cuerpo de su hermano malherido (o muerto) a las minas y volverá al claro a pedir ayuda. **Jota** y **Flora** no estarán en condiciones de ayudar debido a que están muy “mareados”, el grupo de los “pijillos” estará tan asustado que no querrán ni salir de sus tiendas y la panda de matones, seguramente, pasen del tema.

Si, por el contrario, los niños siguen a la salamandra por las cuevas se encontrarán, más tarde, a **Gervasio** y 2d3 hombres topo en la sala 2 de las grutas, armados con porras, barras de hierro y palos astillados, dirigiéndose a la sala de desove para vengar a **Atanasio** y librarse de las salamandras para siempre.

gan de ella, cambia las tiendas de sitio para que no sepan dónde dormían. Igual que cuando pasábamos nuestros veranos de camping...

En las cercanías de la entrada del molino, la pandilla verá la salamandra corriendo hacia las ruinas, escondiéndose tras unas enredaderas. Si la siguen verán que tras las enredaderas hay una abertura que desciende en rampa hacia una galería subterránea. En la oscuridad oirán acercarse dos voces cuchichear: son los hermanos **Atanasio** y **Gervasio**, que vuelven del manantial. Al ver a los niños explorando de noche por donde no deben, los reprendrán y los harán volver al campamento. Mientras aguantan la bronca de los hermanos, escucharán un extraño y potente rugido al fondo de la galería. De la oscuridad surgirá un corpulento reptil de escamas brillantes, de casi metro y medio de altura. Se trata de una salamandra semiadulta que ha salido desorientada de su vaina. **Atanasio** y **Gervasio** se pondrán a la defensiva y el reptil se lanzará violentamente a por **Atanasio**. **Gervasio** intentará defender a su hermano con uñas y dientes (literalmente).



Los autos de choque, el pulpo, el pasaje del terror o el toro mecánico son vistas obligadas en toda feria de atracciones.

Hoy la feria ha llegado a Laguna Alta y escondes sorpresas que los miembros de la pandilla no olvidarán en mucho, mucho tiempo.



NUV-002

TIEMPO DE FERIA

G&M

NUESTRO ÚLTIMO VERANO



ENRIC MURADAY

El inicio del curso escolar en **Laguna Alta** coincide con las fiestas patronales de la ciudad. Con todos los miembros de la pandilla ya de vuelta de sus respectivas vacaciones, las fiestas son el escenario perfecto para volverse a reunir y divertirse antes de verse inmersos en la aburrida rutina de deberes y exámenes.

De los diferentes festejos que amenizan las fiestas populares, el más popular entre los jóvenes es la feria de atracciones que visita la ciudad. Los autos de choque, el barco pirata o el pasaje del terror son de visita obligada para todo aquel o aquella que busque emociones fuertes.

Lo que no saben los miembros de la pandilla es que este año la feria de atracciones les tiene reservada una sorpresa que recordarán por mucho tiempo.

## REENCUENTRO

Es jueves por la noche, víspera del inicio de las fiestas patronales de **Laguna Alta**, y los miembros de la pandilla se encuentran en sus respectivas casas aprovechando el último rato libre que tienen antes de que sus padres les envíen a dormir.

Algunos estarán viendo la televisión mientras que otros estarán en sus habitaciones cultivando algunas de sus aficiones o incluso, aunque poco probable, adelantando algo de deberes, pero todos ellos tendrán sus pensamientos puestos en las fiestas que comienzan mañana. Es momento de que cada uno de los jugadores introduzca a su personaje, dando una breve pincelada de lo que está haciendo en este instante.

De repente, tanto luces como aparatos eléctricos dejarán de funcionar y todo quedará a oscuras. Los padres de nuestros protagonistas comprobarán si han saltado los plomos del domicilio, pero un rápido vistazo por la ventana confirmará que el apagón es general y afecta a toda la ciudad.

Una prueba de **Al loro** 11+ permitirá a los personajes percatarse de que el único foco de luz que se percibe proviene de la vieja zona industrial, lugar donde se ha emplazado la feria de atracciones.

En ese momento la luz volverá a toda la ciudad y los padres decidirán dar por terminado el día para sus hijos/as. Pero antes de acostarse, uno de los miembros de la pandilla (escogido al azar o por

decisión del Director) vivirá un extraño suceso.

El personaje escogido será enviado a la calle por sus padres con la misión de tirar la basura, ya que esa noche han cenado pescado y la madre no quiere que todo el piso quede impregnado de ese olor. Cuando el personaje está a punto de lanzar la basura al contenedor, escuchará un timbre familiar.

Al principio no lo reconocerá, pero de repente recordará que ese timbre pertenece a la bici de **Rafa**, otro alumno del colegio que tenía como afición darle collejas y robarle el almuerzo cuando tenía ocasión.

Hasta que dejó de hacerlo cuando falleció hace dos años por culpa de un cáncer...

**Rafa** (y el personaje verá claramente que es **Rafa**) aparecerá montado en su bici al otro lado de la calle, y al ver al personaje exclamará “¡Alucina! ¡Si ahí tenemos al tontolaba de [nombre del personaje]!”, momento en que encarará su *BMX* hacia el personaje y empezará a acelerar.

El personaje deberá realizar una prueba de **Instintos por Sabiduría** 11+ para no

quedar paralizado de terror y poder actuar (ya sea huyendo o plantando cara a **Rafa**). Justo cuando esté a punto de llegar a la altura de nuestro protagonista la figura de **Rafa** empezará a desdibujarse para acabar desapareciendo, dejando al personaje totalmente solo en la calle.

Una vez en casa y en la seguridad de su habitación, el personaje podrá realizar una prueba de **Inteligencia** 11+ para darse cuenta de que esa misma escena sucedió hace tres años exactos, punto por punto, pero acabando con **Rafa** vaciando la basura por encima del personaje.

El Director tiene la opción de utilizar alguno de los trasfondos de su grupo de personajes para que la escena tenga una carga emotiva más personal. Por ejemplo, un familiar fallecido, un antiguo amigo, la mascota que tenía cuando era más pequeño, etc.... En cualquier caso, el objetivo es que el personaje recuerde la vivencia como algo ya vivido en el pasado.

## RUSOS, ROJOS Y NACIONALES

El viernes despierta con una sonora traca de petardos que sirve de pistoletazo de salida a los festejos. Es de esperar que la pandilla se reúna en la base secreta para

salir todos juntos a celebrar las fiestas, momento en el cual el personaje protagonista de la anterior escena tiene la oportunidad de compartir lo ocurrido con sus compañeros.

En todo caso, cualquier asunto quedará relegado a un segundo plano teniendo en cuenta las ganas locas que todos tienen de visitar la feria de atracciones.

No son los únicos: la feria ya está llena de familias y críos. Junto a las esperadas atracciones, la feria también dispone de varias casetas ocupadas por tómbolas, tiendas de chuches y de juguetitos, mientras que en una explanada adyacente se pueden ver las caravanas donde viven los feriantes (ver mapa adjunto).

Justo cuando la pandilla esté gozando de alguna de las atracciones de la feria, un fallo mecánico hará que ésta se bloquee, quedando los personajes momentáneamente atrapados en ella (por ejemplo, en una de las cabinas del Pulpo, a medio trayecto del Tren de la Bruja o bloqueados por varios autos en medio de la pista de Autos de Choque).

El feriante que controla la atracción se dirigirá a los personajes tranquilizándolos,

mientras empieza a gritar “¡Boris! ¡Boris! ¡Échame una mano aquí!”. En ese momento los personajes verán aparecer a un hombre que ronda la cincuentena, vestido con un sucio mono de trabajo y que porta una gran caja de herramientas.

Parece el mecánico de la feria, pero lo que más llamará la atención de los personajes es que, mientras éste repara la atracción, va mascullando algo en un idioma que reconocerán como ruso (gracias a una prueba de **Empollón** 11+). Finalmente la atracción volverá a funcionar de forma correcta y los personajes podrán abandonarla. El mecánico, en un castellano muy elemental y con un marcado acento ruso, se dirigirá al feriante: “*Atracción ya arreglada. Yo ir a otra...*”, abandonando seguidamente la escena.

La feria no deparará más sorpresas, no así la llegada de la noche.

Un nuevo apagón sumirá a **Laguna Alta** en la oscuridad justo en el momento en que los personajes se encuentran dirigiéndose de vuelta a casa tras disfrutar de alguna de las actividades festivas programadas para la tarde, como la fiesta de la espuma o el encierro de vaquillas.

Una vez más parece que el único punto de la ciudad que se mantiene iluminado es la feria...

En medio de la oscuridad, la pandilla será testigo de otro extraño episodio: dos hombres uniformados y con rifles aparecen en escena. No harán caso de los personajes, ya que parece que tienen urgencia en llegar a algún sitio, mientras uno de ellos va gritando “¡Brigadistas de la 57, rápido, los rojos [o los nacionales, a discreción del Director] están atacando el Baluarte!”.

Una prueba de **Empollón** 13+ permitirá recordar a los personajes que **Laguna Alta** fue escenario de varias batallas de la Guerra Civil, siendo la defensa del **Baluarte** su episodio más famoso. Si los personajes siguen a los soldados, al girar la calle (por cierto, calle que por un momento parece haber retrocedido 50 años en su estética) verán que no hay rastro de ellos, como si hubiesen desaparecido. El Director tiene la opción de vincular esta escena al pasado familiar de alguno de los personajes, recordando el hecho de que su abuelo murió luchando en la Guerra Civil junto a sus compañeros de la Brigada 57.

Es posible que la pandilla empiece a sospechar, como mínimo, que el origen de los apagones es la propia feria y que las extrañas visiones que están teniendo estén relacionadas con ella. Desgraciadamente hoy no podrán investigar nada más, ya que sus padres les esperan en casa.

## DE QUÉ VA LA MOVIDA

Es momento de ubicar al Director.

El culpable de todo lo que está ocurriendo es **Boris Schvelenko**, el mecánico de la feria. En realidad **Schvelenko** es un reputado científico ruso, responsable de un proyecto secreto del gobierno de su país relacionado con los viajes en el tiempo.

La prueba de un prototipo de “portal temporal” diseñado por él acabó en tragedia, ocasionando la muerte de 7 miembros de su equipo, entre ellos su mujer. **Schvelenko** huyó de su patria, evitando así ser castigado, y acabó escondiéndose en la feria ambulante.

**Schvelenko** no ha dejado de trabajar en su proyecto y ahora pretende replicar su antiguo prototipo utilizando las

Si la pandilla consigue frustrar los planes de **Schvelenko**, la escena final será como sigue: el primer indicio para **Schvelenko** de que las cosas no van bien será cuando los monitores de control le muestren como los niveles de energía caen en picado. Ese bajón energético repercutirá en la “danza” de los tentáculos, que comenzará a ser totalmente errática y desacompasada. La estabilidad del portal empezará a flaquear y, en su búsqueda de respuestas, **Schvelenko** acabará por descubrir a los personajes.

Atónito ante lo que está sucediendo, **Schvelenko** solo tendrá tiempo de tomar una decisión antes de que el portal se cierre. Y esta decisión será la de saltar a través de él, sin tener en cuenta la franja temporal que el portal ha podido abrir.

Acto seguido el portal parecerá convulsionarse para acabar desapareciendo con un sordo “¡plop!”, momento en el que también desaparecerá el pterodáctilo.

La normalidad volverá al parque, dejando a la pandilla exhausta por las emociones vividas y preguntándose cuál habrá sido el destino del científico ruso, mientras las gentes de **Laguna Alta** continúan con la celebración de sus fiestas, ajenas a todo lo sucedido.

dicada. Por eso se obvian las posibles soluciones, priorizando la diversión de unos planteamientos originales por encima de una detallada descripción que limite la acción de la pandilla.

Lástima que una nueva resonancia temporal hará más difícil la tarea de los personajes, ya que la nueva brecha en el tiempo ha conectado el polígono industrial de **Laguna Alta** con su pasado prehistórico, haciendo que un pterodáctilo aparezca en escena. El animal, claramente desorientado, dará un par de vueltas sobre la feria, hasta que sus inquisitivos ojos se posen sobre unas apetecibles presas: los miembros de la pandilla. Estos deberán realizar una prueba de **Instintos por Sabiduría** 11+ para no quedar paralizados por el peligro que supone esta bestia de antaño.

## PTERODÁCTILO

“¡Mátalos Turú!” Jonny Quest

Destreza: 13

PV: 6

Ataques y talentos: picotazo (daño 1d6) y capturar presa.

aporte de energía que va acumulando es mayor. Sobre la cabeza mecánica del pulpo un torbellino de energía empieza a tomar forma, mostrando en su ojo un paisaje totalmente ajeno al de la feria.

De lo que **Schvelenko** no es consciente, pero los personajes sí, es que algo va mal. Muy mal. La atracción empezará a hundirse en el suelo a medida que partes de su estructura empiezan a fusionarse entre sí. El chisporroteo eléctrico es constante y ensordecedor, mientras varios arcos de energía empiezan a saltar de un tentáculo a otro de la atracción. Una prueba de **Empollón** 11+ indicará a los personajes que están frente a una inmensa olla a presión a punto de explotar, a no ser que hagan algo para impedirlo.

La pandilla puede plantear varios métodos para desbaratar los planes del científico ruso, aunque el más efectivo será cercenar el cable principal que alimenta la atracción, el cual parece tener vida propia al culebrear a causa de la gran carga eléctrica que transporta (trátalo como si tuviera 5 PV).

A pesar de ello, el Director tendría que premiar a los jugadores que planteen una solución más espectacular que la in-

trabajaba **Boris**, en las que el laboratorio parece haber sufrido graves daños por una explosión. Adjunto a la foto, a través de un clip, un recorte de periódico recoge el obituario de la mujer que acompaña a **Schvelenko** en el resto de las fotos del álbum.

Finalmente encontrarán dos ordenadores que están ejecutando una rutina en modo automático. Uno de ellos muestra una cuenta atrás que indica que faltan menos de 30 minutos para que algo pase...

## LA GRAN ATRACCIÓN

Y ese algo no es más (ni menos) que la activación del portal temporal por parte de **Schvelenko**. El Pulpo es la atracción que Boris ha modificado para crear una réplica de su antiguo prototipo, potenciándolo con los componentes tecnológicos necesarios para su funcionamiento. El propio **Schvelenko** ya se encuentra en la cabina de la atracción operando los controles.

El Pulpo ya ha iniciado la rutina programada, girando y moviendo sus tentáculos en una extraña coreografía que va adquiriendo velocidad a medida que el

Entre la documentación los personajes encontrarán un conjunto de fotos que recogen el día a día de lo que parece un laboratorio. Tres fotos en especial llamarán la atención de la pandilla: en una de ellas aparece un grupo de científicos posando, encontrándose **Schvelenko** en el centro de la foto junto a la única mujer del grupo.

Dos fotos más hacen referencia al experimento que llevaban a cabo, ilustrando lo que parecen dos intentos de apertura de una especie de portal. Un marcador de dígitos rojos se distingue en ambas fotos, señalando dos cifras diferentes: -35лет y -500лет. Лет significa “año” en ruso, cosa que sabrán gracias a un calendario de pared en ruso que hay en la caravana.

Un pequeño álbum de fotos contiene material más personal de **Schvelenko**. En él aparecen varias instantáneas de momentos compartidos con una mujer que, con una prueba de **Al loro** 11+, reconocerán como la misma que aparece en la foto de equipo de **Schvelenko**.

Al final del álbum encontrarán una nueva foto de las instalaciones donde

Reparte las siguientes pistas entre los diferentes jugadores que tengan éxito en la tirada:

Un archivador excesivamente abultado destaca llamativamente entre los diferentes papeles que se acumulan en una mesita auxiliar del comedor. El gran grueso de su contenido son documentos de corte científico, imposibles de descifrar por los personajes al estar escritos en ruso. Escondido entre los diferentes pliegues técnicos, un documento llamará poderosamente la atención de los personajes. Se trata de un diagrama que detalla las complejas entrañas de una gran máquina.

Descansando en el fondo de una papelera, los personajes encontrarán 4 placas de circuitos impresos. Una prueba de **Empollón** 13+ desvela que se trata de un prototipo miniaturizado de algo mucho más grande, es una reproducción a escala de la atracción del Pulpo.

Una nueva prueba de **Empollón** 13+ indicará a los personajes que **Schvelenko** trata de replicar la máquina original utilizando la estructura del Pulpo.

A estas alturas **Boris** tiene que ser el principal sospechoso para la pandilla y su caravana se tiene que convertir en su objetivo prioritario. Ésta se encuentra en la zona acondicionada para las caravanas de los feriantes y, aunque la mayoría de estos han decidido aprovechar el día de parón para hacer turismo por **Laguna Alta**, otros aún están allí, por lo que será necesaria una nueva prueba de **Ninja** 11+ para pasar desapercibidos.

El hogar de **Boris** es fácilmente reconocible, ya que sus compañeros decidieron regalarle una bandera de su país que decora uno de los flancos de la caravana.

Una prueba de **Al loro** 11+ permitirá ver que la puerta de la caravana se encuentra medio entornada y que en esos momentos no hay nadie en su interior. Solo un extraño zumbido y un resplandor verde (provenientes de un par de ordenadores) parece dotar de cierta vida a la caravana.

El interior de la caravana puede proporcionar a los personajes la foto completa de lo que está pasando, a través de las diferentes pistas que encontrarán desperdigadas en ella y que podrán encontrar con pruebas de **Al loro** 11+.

Tras lo sucedido la anterior noche, se espera que la pandilla tenga la intención de indagar más en lo que la feria puede esconder. La falta de público les hará más fácil su investigación, pero también les expondrá más a los posibles ojos vigilantes que pueda haber en la feria, por lo que será necesaria una prueba de **Ninja** 11+ para pasar desapercibidos.

Las atracciones les proporcionarán las primeras pistas que confirman que algo raro está pasando. Una prueba de **Al loro** 11+ permitirá detectar que las principales atracciones (el Pulpo, el Barco Pirata, los Auto de choques y los Caballitos) están conectadas entre sí por unos gruesos cables eléctricos, algunos de ellos con indicaciones en ruso escritas a mano. Todos estos cables parecen converger en el Pulpo.

El propio Pulpo es otra fuente de información, ya que una prueba de **Empollón** 13+ o **Manitas** 15+ permitirá descubrir que, en paralelo a los componentes mecánicos originales de la atracción, varios cachivaches de aspecto tecnológico se encuentran acoplados a la atracción, algunos de ellos también con inscripciones en ruso.

atracciones de la feria, con el objetivo de viajar al pasado y corregir los errores que cometió.

Lleva dos intentos (que son los causantes de los dos apagones vividos en la ciudad) y en cada uno de ellos ha estado a punto de conseguir abrir un portal que lo llevara al pasado.

Cada intento ha causado “resonancias temporales” en **Laguna Alta**. Estas anomalías son breves ventanas temporales que conectan el pasado y presente de la ciudad.

Será el sábado cuando **Schvelenko** pruebe su prototipo a pleno rendimiento, pero lo que no sabe es que sus datos vuelven a ser erróneos y que, una vez se alcance el 100% de carga, el prototipo explosionara causando un radio de destrucción de varios kilómetros.

## EL PESO DEL PASADO

El sábado trae la noticia de que la feria de atracciones está cerrada por un problema técnico. El ayuntamiento es el que ha hecho el anuncio y se espera que para mañana domingo la feria retome su actividad.



La pandilla al completo, como todo Laguna Alta, ha acudido a la inauguración del nuevo local que Simago ha abierto en la ciudad. Lo que aún no saben es que tendrán que hacer lo imposible por sobrevivir ante una horda de zombies en busca de la oferta del día: ¡sus cerebros!



NUV-003

¡TERROR EN EL HIPERMERCADO!



## DÍA DE APERTURA

Hoy es un día especial. Por fin, tras ser anunciado por radio, televisión y folletos publicitarios, **Simago**, tu tienda amiga, va a abrir una de sus grandes instalaciones en **Laguna Alta**.

La expectación de los habitantes del pueblo es alta, todo el mundo asistirá a su apertura, incluyendo a la pandilla. Al fin y al cabo, ¿quién sabe qué se puede comprar en un **Simago**? Un disco de música imposible de encontrar, artículos de broma, ordenadores de tecnología punta, bicicletas **BMX** con los últimos accesorios, libros de viajes a lugares remotos...

## ¡VIENEN A POR TÍ BÁRBARA!

La inauguración no puede salir mejor, la gente se agolpa en las puertas principales, ¡no cabe ni un alfiler! Las puertas se abren a las 18:00 en punto y el hipermercado se llena de curiosos.

Todo el mundo explora los diferentes pasillos, sin embargo, hay algo entre el personal de **Simago** que no es normal. Si alguno de los personajes realiza una prueba de **Al loro** se dará cuenta de:

- 10+: el personal camina lento, como si estuviera cansados.
- 13+: el personal habla con voz profunda y apagada... con leves quejidos.
- 15+: el persona tiene los ojos blancos, como si fueran... ¡zombies!

Un aterrador grito surge en la sección de electrodomésticos (**B**). Si los miembros de la pandilla, sintiendo curiosidad por los gritos, deciden acercarse a dicho pasillo, verán como uno de los encargados se abalanza sobre una cliente y tras unos segundos de forcejeo el encargado morderá a la víctima, lo cual hará que se vuelva como su agresor.

Si alguno de los personajes intenta averiguar qué está pasando (**Empollón** 10+), se dará cuenta que la criatura atacante es similar a un zombie: lento caminar, ojos blancos, babas saliendo de la boca... como una de esas películas de George Romero... ¡sólo falta un zombie *hare krishna*!

Lleguen o no a tiempo para presenciarlo, una voz por megafonía exclamará: "¡Devolvednos la paaaaaaaaaaaaaaz!"

Acto seguido, las puertas de salida se cierran, las persianas se bajan bruscamente y cunde el caos. Poco a poco los visitantes van convirtiéndose en muertos vivientes. Mientras los personajes buscan desesperados un lugar donde parapetarse, una niña les dirá "¡Por aquí! ¡Seguidme!" Si deciden seguirla, les llevará hasta la sección de Libros y Música (**A**).

Por desgracia, si hubiese familiares que los acompañaban ahora serán engendros lentos en busca de nuevas víctimas... ¡sólo queda sobrevivir y buscar la manera de hacer regresar todo a la normalidad!

## ‘CAUSE THIS IS THRILLER...

Los jugadores están rodeados de zombies y eso son malas noticias, ya que deberán hacerles frente si quieren seguir vivos. Ello les llevará a enfrentarse no sólo a adultos, sino también a niños que han sucumbido al mal que acecha en el hipermercado. Para los muertos vivientes, el Director puede utilizar las siguientes estadísticas:

## ZOMBIE COMÚN

“Nada puede detenerlos, ¡disparales a la cabeza!” La noche de los muertos vivientes

Destreza: 7  
PV: 4

Ataques y talentos: si muere (daño 1d3) y la víctima queda incapacitada, ésta se levantará en forma de muerto viviente pasados 10 asaltos (2 minutos). Es inmune a cualquier efecto sobre la mente.

## NIÑO ZOMBIE

“¿Quién puede matar a un niño?” ¿Quién puede matar a un niño?

Destreza: 9  
PV: 2

Ataques y talentos: si muere (daño 1d2) y la víctima queda incapacitada, ésta se levantará en forma de muerto viviente pasados 10 asaltos (2 minutos). Es inmune a cualquier efecto sobre la mente.

## ZOMBIE OBESO

“¡Quiere comida!” El día de los muertos

Destreza: 5  
PV: 6

Ataques y talentos: si muere (daño 1d6-2) y la víctima queda incapacitada, el proceso de conversión a zombie se acelerará más rápido que con los otros zombies, levantándose en en forma de muerto viviente pasados 5 asaltos (1 minuto). Es inmune a cualquier efecto sobre la mente.

Cuando los personajes vean por primera vez un zombie de cada tipo, deberán de superar una prueba de Instintos por **Sabiduría** 11+, de lo contrario serán presas del pánico y huirán del pasillo donde se encuentren.

Si en algún momento alguno de los miembros de la pandilla se convierte en un zombie, el personaje oirá la voz de una niña (¿será la misma que les está ayudando?) diciéndoles que no ha llegado su momento todavía.

El jugador podrá seguir interpretando a su personaje, pero con algunas diferencias:

- Desventaja en todas las pruebas físicas.
- Recupera la mitad de sus puntos de vida.
- Pese a que no se aplica ningún efecto sobre las pruebas de intelecto o carisma (a discreción del Director), los jugadores deberán interpretar a sus personajes como si fueran zombies, hablando muuuuy lento.
- No serán atacados por otros zombies mientras se comporten como uno de ellos (no hablar, moverse lentamente, no mostrar inteligencia...).
- Si vuelven a alcanzar el estado incapacitado, el jugador pierde el control del personaje y se convierte en un niño zombie, pudiendo crearse un nuevo personaje superviviente.
- Realizando una prueba de **Carisma** 14+, los personajes podrán entretener a un grupo de zombies mediante una coreografía a la cual se unirán todas las criaturas atacantes.

## PERSONAL DE LIMPIEZA, ACUDA AL PASILLO 3

El hipermercado está infestado de muertos vivientes. Los pasillos son un caos de carritos y productos tirados por doquier. Las puertas principales y la de servicio están totalmente bloqueadas, por lo que es imposible escapar del local.. La pandilla tendrá que intentar solucionar la situación visitando los diferentes pasillos. Cuando los personajes entran en un pasillo del supermercado, el Director deberá de tirar en la siguiente tabla de encuentros:

1d6	Encuentro en el pasillo
1	1d3 zombies obesos y 1d6 zombies comunes
2-3	1d6 zombies comunes y 1d3 niños zombie
4-5	1d3 niños zombie y 1d3 zombies comunes
6	No hay muertos vivientes a la vista

Estas son los diferentes pasillos del hipermercado a los que pueden acceder:

## A. LIBROS Y DISCOS

Todo tipos de libros, best sellers, tebeos, enciclopedias, crucigramas... Además de la mejor música del mercado en vinilo y cassette.

La niña que los personajes han visto por los pasillos les señala la sección de libros de historia. Si son lo suficientemente observadores, descubrirán que les indica un libro de fotografías antiguas de **Laguna Alta**. Leyéndolo descubrirán dos fotografías de una página que se iluminará tan pronto como lleguen a ella:

Una fotografía del antiguo cementerio de **Laguna Alta** ¡justo donde se construyó el edificio del hipermercado!

Un retrato de **Carolina Miércoles**, la hija del enterrador que murió en un desafortunado accidente. Curiosamente guarda parecido con la niña que les ha ayudado. Cuando se den cuenta, ella desaparece misteriosamente. ¿Puede ser que les esté ayudando?, pero ¿cómo pueden hacer que los muertos

Súbitamente, una fuerza os arrastra a todos sin remedio hacia él. De repente, todo se ve borroso a vuestro alrededor y sentís que el suelo desaparece. Desapareceis a través de un agujero que parece no tener fin.

Antes de que terminéis de gritar, caéis en lo que parecen las inmediaciones de un baluarte... pero, ese edificio os suena... ¡Es el **Baluarte de Laguna Alta**! ¿Desde cuando lo han restaurado? Antes que os déis cuenta, del castillo salen un montón de caballeros que os rodean. El que parece ser su líder os pregunta: “¿*De dónde salís?, ¿qué son esos ropajes que lleváis?, ¿acaso sois brujos?*”

## TODO HA SIDO UNA PESADILLA

Tras pronunciar las palabras, todo se oscurece. Silencio, no hay nada. De repente, suena el despertador. ¡Ha sido una pesadilla! [Nombre del personaje bicho raro] se prepara para bajar a desayunar. Mientras se plantea si contar o no a sus amigos la pesadilla que ha tenido, se dirige al baño para limpiarse las legañas.

Mientras te aseas, decides levantar la vista... con mucho terror compruebas que tu cara ha cambiado... ¡ahora eres un zombie!

## EL HIPERMERCADO ESTÁ LIMPIO

Un pilar de luz se abre en el centro del pasillo donde os encontráis. Puede que sea un portal a otra dimensión.

Todos los muertos vivientes se acercan a él, como si se sintieran atraídos. Una luces blancas salen de sus cuerpos a la luz, haciendo que los cuerpos que las contenían vuelvan a la normalidad. Antes que el pilar se desvanezca, podéis apreciar que la niña que os ha ayudado está entrando, no sin antes girarse y deciros “*Gracias*”.

Justo cuando el portal se cierra, todas las luces se apagan. Silencio, no hay nada. De repente, los tubos fluorescentes se vuelven a encender, una simpática música vuelve a recorrer los pasillos, y os encontráis a vuestras familias y otros visitantes desorientados... ¿Qué ha pasado? Nadie lo sabrá, pero todos recordaréis cómo salvasteis a **Laguna Alta** del ataque de los muertos vivientes.

A vuestra manera, sois héroes.

## ¿DÓNDE ESTAMOS?

Un portal oscuro se abre en el centro del pasillo donde os encontráis.

¿Qué es ese olor que proviene de la zona de perfumes? Apesta a señor mayor... ¡Un momento!, ¿encontrarán los miembros de la pandilla otro ingrediente ahí?

## ¿CUÁLES ERAN LAS PALABRAS MÁGICAS?

Los ingredientes han sido reunidos, es tiempo de preparar la pócima (**Manitas** 12+) y recitar las palabras mágicas. Si los personajes no trajeron el libro, podrían hacer un pequeño esfuerzo por acordarse de ellas (**Empollón** 14+). Dependiendo del resultado, el final será muy distinto de acuerdo con cómo hayan actuado:

- Si la pócima fue elaborada correctamente y las palabras fueron pronunciadas tal y como indica en el libro, ve al final “El hipermercado está limpio”.
- Si la pócima fue elaborada correctamente y las palabras fueron mal pronunciadas, ve al final “¿Dónde estamos?”.
- Si todo ha salido mal, ve al final “Todo ha sido una pesadilla”.

quizás puedan encontrar las tripas de cerdo necesarias para la pócima.

## G. BEBIDAS

*Para que la sed no sea un problema, aquí se puede encontrar todo tipo de refrescos, zumos y bebidas alcohólicas. ¡Aprovechad y bebed una lata de TAB!*

Tras tanta persecución los personajes podrán descansar y saciar su sed (recuperan 1 PV) en este pasillo. Por cierto, en todo el pasillo anuncian cerveza Skol, ¿podría valer como zumo de cebada?

## H. DROGUERÍA

*Los mejores productos de limpieza e higiene están en este pasillo. Desde perfumes como Jacq’S, Estivalia o Chispas hasta esos productos que vuestros padres utilizan para tener la casa limpia como la lejía Estrella, limpia-cristales Cristasol o detergente Colón.*

Sección donde pueden encontrar todo tipo de productos inflamables. Además, ahí está ese fregasuelos que pone la portera del colegio, ese tan resbaladizo... (prueba de **Destreza** 12+ para no resbalar).

Los personajes podrán encontrar los botones de vieja si saben dónde buscar. Por otro lado, podrían utilizar a los maniqués para distraer a los zombies (**Manitas** 12+).

## E. JUGUETES

*¡Juguetes!, todo un tesoro. Allí se pueden encontrar los últimos modelos de Barbie, Nancies, He-man, Geyperman, juegos como el Palé, el Tragabolas, el Heroquest e incluso los últimos juegos para Spectrum, MSX o ATARI.*

De no ser porque los jugadores están rodeados de muertos vivientes, podrían hacerse con algunos de ellos. Pero, un momento... ¿dónde se fabrican estos juguetes? ¿Made in ...?

## F. ALIMENTACIÓN

*Todo tipo de alimentos, desde cosas básicas como leche Pascual, pan Bimbo, arroz SOS, cereales Kellogs, pasando por carne, embutidos y pescado... incluso congelados.*

Los personajes podrán picar algo (recuperan 2 PV) si así lo desean, además

A menos que uno de los miembros de la pandilla se haya convertido en un muerto viviente, lo cual acarrea una desventaja en la negociación.

## C. DEPORTES

*Balones Mikasa, zapatillas J’hayber, utensilios de golf, chándales Kelme, ... Todo tipo de material para la práctica del deporte. Además objetos para acampada como ornillos, sacos de dormir, cantimploras, brújulas, etc.*

En esta sección los personajes pueden armarse de todo lo necesario para hacer frente a los zombies. Desde bates de béisbol, palos de hockey, balones Mikasa (daño a distancia 1d6-3), bicicletas para desplazarse más rápido e incluso preparar trampas con el material de acampada disponible.

## D. ROPA

*La mejor moda a precios irresistibles. Desde jerseys de Privata, pantalones vaqueros Liberto, camisetas Amarras y zapatillas Happy Luck. Aunque algunas prendas parecen pasadas de moda.*

aparatos como planchas y cafeteras para utilizarlos como objetos contundentes (daño 1d6) para dejar fuera de juego a las criaturas o construir algún tipo de trampa (**Manitas** 11+).

Parapetado entre las lavadoras encontrarán a un dependiente un tanto peculiar y fanfarrón que ha sobrevivido a los zombies combatiendo con ellos a palazos. Algo muy extraño, ya que, si los personajes lo perciben (**Al loro** 12+), tiene una mano falsa... ¿cómo demonios lo habrá hecho?

## BRUNO “CENIZA” WILLIAMS, DEPENDIENTE DE SIMAGO

👊 *Saludad al rey* 🍷 *Ash vs Evil Dead*  
Destreza: 12  
PV: 8

Talentos y ataques: diestro con el manejo de la pala, pese a tener una mano falsa. Tirada con ventaja en todos sus ataques contra zombies con ese arma (daño 1d6+1).

Si consiguen convencerle (mediante una prueba de **Palique** 12+) puede que les ayude a abrirse paso entre los zombies.

Una vez elaborada la poción, deberán derramarla al suelo mientras gritan ***Khandar estrada khandos thrus indactu nosfrandusr.*** Es importante que recuerden dichas palabras, de lo contrario, según el manual, podría ocurrir una catástrofe que condenaría a la humanidad.

Si el Director desea hacerlo más divertido, puede evitar que los jugadores anoten el nombre salvo si deciden llevarse el libro. Quizás no sepan acordarse de cómo pronunciar las palabras correctas...

Por otro lado, los personajes podrían utilizar los LPs como objetos arrojadizos (daño 1d2) contra las criaturas (dicen que en un suceso parecido en Inglaterra pasó lo mismo).

## B. ELECTRODOMÉSTICOS

*Lavadoras Bru, frigoríficos Superser, planchas Tefal, televisores Telefunken, equipos de sonido Sanyo, etc.*

En este pasillo, puede encontrarse cables que pueden usarse para elaborar trampas con las que hacer frente a los monstruos. Además, pueden utilizar

descansen en paz y los vivos vuelvan a la normalidad?

Mientras se hacen esas preguntas, un libro de la estantería es empujado por una fuerza misteriosa y cae al suelo. Si se acercan a él, comprobarán que se trata de “*El Más Allá Cercano*” del Doctor Cavan, curiosamente se encuentra abierto en una página que muestra un ritual sobre cómo expulsar a muertos vivientes. Tan sólo necesitan preparar una pócima caliente con los siguientes ingredientes:

- Tripas de cerdo
- Hilo de cobre
- Plástico de la China
- Zumo de cebada
- Botones de vieja
- Aroma de caballero

Los personajes podrán encontrar todos los ingredientes en los diferentes pasillos del hipermercado, cualquier cosa es válida si tiene sentido y pueden no ser los indicados en las descripciones de cada área a explorar.