

Campanario de verano, símbolo de espeluznantes atracciones 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!



NOV-001

BAJO EL CAMPAMENTO

Hace semanas que las clases terminaron. Vuestros padres os hicieron el petate y los metieron, algunos a la fuerza, en un autobús hacía 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 maríneros, 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 "cigarritos 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 rechonchetes. 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 las tienda de campaña y prepararán una fogata. Entonces se formarán los grupos que pasarán la noche en cada tienda.

- Nueva 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 reírán 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 fisionomía. 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 explicación 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 malviviscos mientras cuentan sus movidas de chavales. "*Brutus*" intentará asustar a la pandilla 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.

Los miembros del Culto habitaban la cueva del manantial.

Los monitores son miembros del Culto y, justo esta noche, planean algo raro.

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

Si por el contrario la escondieron en su tienda, la escurridiza criatura escapa de la visión de los niños, pero una prueba de **Ram-bó 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-

Los autores de choque, el pulpo, el pasaje del terror o el otro mecánico son vistas obligadas en toda feria de atracciones. Hoy la feria ha llegado a Laguna Alta, escondiendo sorpresas que los miembros de la pandilla no olvidarán en mucho, mucho tiempo.



NOV-002

TIEMPO DE FERIA

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 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.

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 encarárá 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, mientras que en una explanada adyacente se pueden ver las caravanas donde viven los feriantes (ver mapa adjunto).

Justo cuando la pandilla está 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

La pandilla al completo, como todo Laguna Alta, ha acudido a la inauguración del nuevo local que Simago ha abierto en la ciudad. Pero 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: ¡pasos cerebros!



NOV-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 succumbido al mal que acecha en el hipermercado. Para los muertos vivientes, el Director puede utilizar las siguientes estadísticas:

#### ZOMBIE COMÚN

66 *Nada puede detenerlos, ¡disparales a la cabeza!* 99 *La noche de los muertos vivientes*

Destreza: 7  
PV: 4

Ataques y talentos: si muerde (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

66 *¿Quién puede matar a un niño?* 99 *¿Quién puede matar a un niño?*

Destreza: 9  
PV: 2

Ataques y talentos: si muerde (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

66 *¡Quiere comida!* 99 *El día de los muertos*

Destreza: 5  
PV: 6

Ataques y talentos: si muerde (daño 1d6-2) y la víctima queda incapacitada, el proceso de conversión a zombie se acelerará más rápido que con los otros muertos vivientes 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 oír 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.
- Recuperar 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 terrorador 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



