

EL MUNDO DEL REVÉS

Un Escenario de Stranger Things para Kids on Bikes



INFECTIOUS PLAY
PUBLISHERS



NotebookLM

BIENVENIDOS A HAWKINS, 1983

Noviembre, 1983. Hawkins, Indiana, es un pueblo donde nunca pasa nada. Donde los mayores secretos son quién sale con quién y el mayor peligro es perder una partida de *Calabozos y Dragones*. Hasta esta noche.

EL GANCHO:

La partida arranca la noche del 6 de noviembre. Will Byers se despide de sus amigos tras una sesión de rol de diez horas. En su camino a casa por el oscuro y solitario camino del Bosque de Mirkwood, algo lo acecha. No llegará a su destino. Su bicicleta BMX yace abandonada en la hierba, la rueda delantera todavía girando lentamente.

NOTA PARA EL DJ: Antes de empezar, es crucial establecer los límites de la partida. Utiliza la sección "Poner Límites" (pág. 11 del manual) para conversar con tus jugadores sobre los temas que quieren ver y los que prefieren evitar. Esto asegura una experiencia cómoda y disfrutable para todos.



CREANDO VUESTRO HAWKINS

Usaremos el sistema de creación colaborativa del manual. La DJ guiará a los jugadores para responder a las preguntas clave que definirán el pueblo. Algunas respuestas ya están ancladas a la trama, pero dejad espacio para vuestras propias ideas.

PREGUNTAS CLAVE (de 'Construir el Mundo', pág. 13):

- * **Industria Principal:** Laboratorio Nacional de Hawkins (una fachada del Departamento de Energía).
- * **Famoso Por:** Su apacible y aburrida tranquilidad.
- * **Infame Por:** Misteriosos apagones y picos de tensión que nadie puede explicar.



RUMORES DEL PUEBLO:

Cada jugador debe aportar un rumor sobre Hawkins. La DJ los anotará para integrarlos en la partida. Aquí hay tres semillas para empezar:

1. "Dicen que en el laboratorio no estudian la energía, sino a personas... niños con habilidades extrañas".
2. "Hay algo en el Bosque de Mirkwood. La gente desaparece allí. El hermano del Sheriff Hopper fue uno de ellos hace años".
3. "La Cantera está maldita. A veces, por la noche, se ven luces extrañas saliendo del agua".

LOS INVESTIGADORES: EL GRUPO

Estas son plantillas de personaje basadas en los arquetipos de *Kids on Bikes* (Apéndice E). Son una base; anima a los jugadores a personalizarlas y a usar las "Preguntas de Relaciones" para forjar los lazos del grupo.

MIKE, El Líder Leal

Arquetipo: Popular (Encanto d20).

Motivación: "Nunca abandono a un amigo".

Virtud Sugerida: Leal (+2 al ayudar a amigos con Fichas de Adversidad).

LUCAS, El Estratega Escéptico

Arquetipo: Bicho Raro (Agallas d20).

Miedo: "Confiar ciegamente en extraños".

Defecto Sugerido: Paranoico.

DUSTIN, El Genio Diplomático

Arquetipo: Genio Brillante (Cerebro d20).

Virtud Sugerida: Frio Bajo Presión (Puede usar el valor medio en Decisiones Improvisadas).



MECÁNICA CLAVE: ATRIBUTOS

Los seis atributos (Cerebro, Músculo, Pelea, Evasión, Encanto, Agallas) usan un dado diferente (d4, d6, d8, d10, d12, d20). Cuanto más alto el dado, mejor es el personaje en esa área.

LOS INVESTIGADORES: ADOLESCENTES Y ADULTOS



No todos los héroes llevan una mochila llena de datos. Estas plantillas exploran otras facetas de la historia de Hawkins. Sus caminos comenzarán por separado, pero el misterio los unirá.

NANCY, La Detective Reticente

- * **Arquetipo:** Aspirante a Popular (Evasión d20).
- * **Motivación:** 'Descubrir qué le pasó a Barb'.

JONATHAN, El Observador Marginado

- * **Arquetipo:** Excéntrico Solitario (Evasión d20).
- * **Defecto Sugerido:** Reservado.

JOYCE, La Madre Indomable

- * **Arquetipo:** Madre Sobreprotectora (Pelea d20, interpretado como determinación).
- * **Atributo Clave:** Agallas.

HOPPER, El Sheriff Cínico

- * **Arquetipo:** Profesional Modélico (Agallas d20).
- * **Atributo Clave:** Pelea.

EL PERSONAJE POTENCIADO: "ONCE"

Once (Eleven) no es un personaje de un solo jugador. Se controla de forma colaborativa usando las reglas de Personaje Potenciado (pág. 57).

MECÁNICA:

- * **Energía Psíquica (EP):** Se colocan 8 Fichas de EP en el centro de la mesa. Usar sus poderes consume estas fichas.
- * **Aspectos:** La DJ reparte estas tarjetas de aspecto entre los jugadores. El jugador que controla un aspecto narra las acciones de Once cuando este se vuelve relevante.



ASPECTOS:

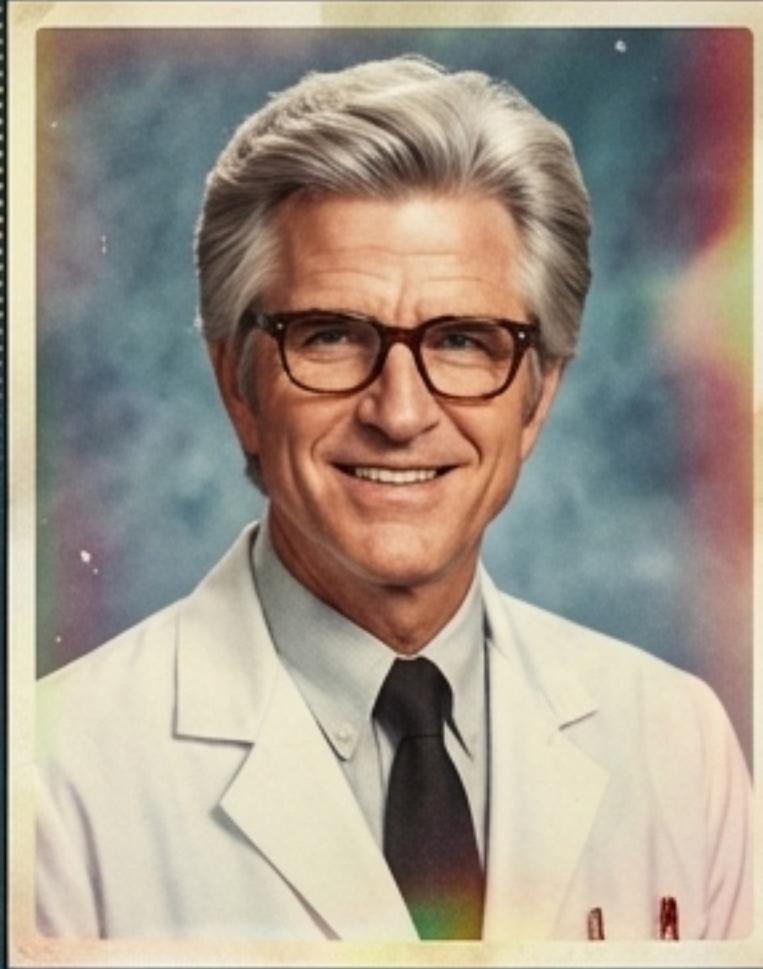
- * "Capaz de mover objetos con la mente (Telequinesis)".
- * "Ferozmente leal a sus amigos".
- * "Aterrada por los 'hombres malos' del laboratorio".
- * "Se comunica con muy pocas palabras".
- * "Sus poderes le provocan un gran desgaste físico (hemorragias nasales, agotamiento)".

USO DE PODERES (Reglas Simplificadas):

1. Gastar 1 Ficha EP para activar un poder. La DJ fija una dificultad.
2. El jugador tira 2d4.
3. Si $(\text{Dificultad} - \text{Tirada}) > 0$, se debe gastar esa cantidad en Fichas EP adicionales para tener éxito. Si no, el intento fracasa.
4. Llegar a 0 Fichas EP o menos tiene graves consecuencias (inconsciencia, daño físico).

HABITANTES DE HAWKINS (PNJ)

Estos son los motores de la trama. El DJ debe interpretarlos con objetivos claros.



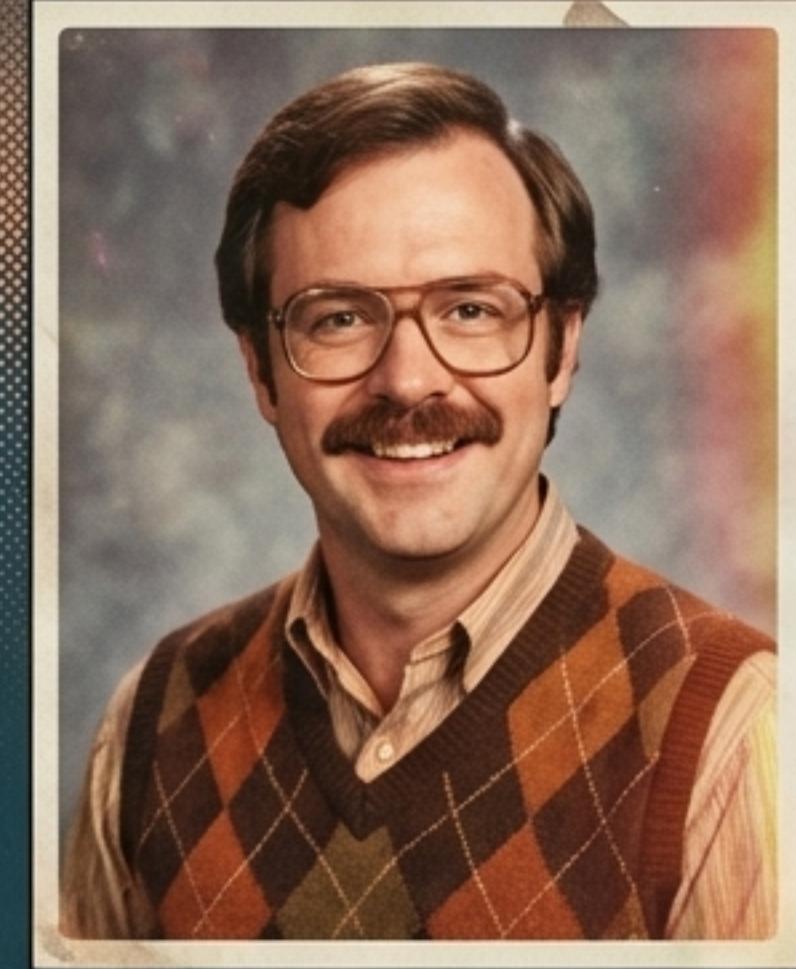
**DR. MARTIN BRENNER
('PAPÁ'):**
El villano humano. Carismático, manipulador y absolutamente aterrador. Su único objetivo es recuperar su 'experimento': No es un matón; es una amenaza psicológica e intelectual.



STEVE HARRINGTON:
Comienza como el rival arquetípico del instituto. Su arco narrativo lo puede llevar a convertirse en un aliado inesperado.



BARBARA 'BARB' HOLLAND:
La amiga leal y la segunda víctima. Su desaparición es el catalizador que arrastra a Nancy a la investigación, dándole un objetivo personal y emocional.



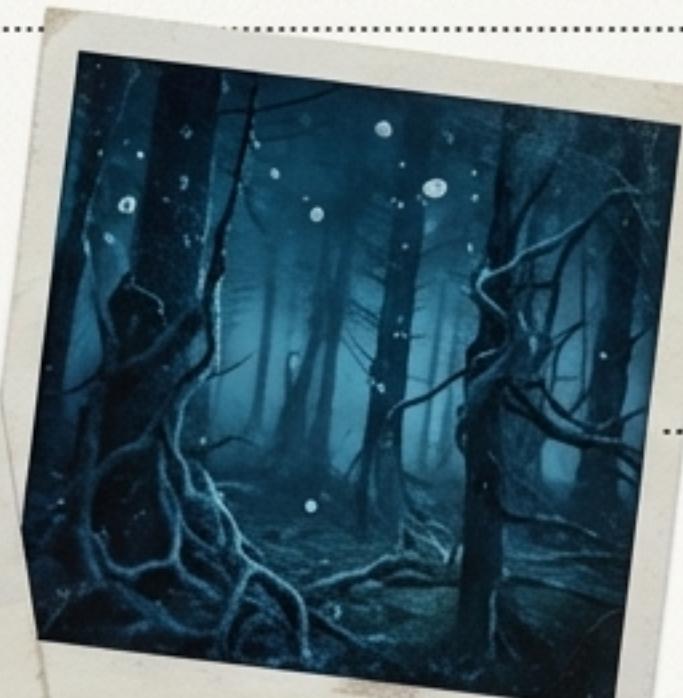
SR. CLARKE:
El profesor de ciencias. Un mentor entusiasta y una fuente de exposición narrativa creíble. Es el PNJ al que los jugadores pueden acudir en busca de ayuda para entender lo inexplicable.

UN TOUR POR LO EXTRAÑO

Cada lugar es un personaje más en esta historia. Usa la descripción para crear una atmósfera palpable.



LABORATORIO NACIONAL
DE HAWKINS



EL MUNDO DEL REVÉS



LA CASA DE LOS BYERS



LA CANTERA

LABORATORIO NACIONAL DE HAWKINS: Una fortaleza de hormigón sin ventanas. La seguridad es máxima. Entrar requiere una Prueba de Evasión o Encanto de Dificultad casi imposible (17+, un fallo casi garantizado según la tabla de dificultad).

EL MUNDO DEL REVÉS: Una dimensión de pesadilla, reflejo oscuro de Hawkins. El aire es tóxico y está lleno de esporas flotantes.

Regla Especial: Cada hora que un personaje pase allí, debe superar una Prueba de Agallas (Dificultad 10). Si falla, gana un nuevo Miedo o agrava uno existente.

LA CASA DE LOS BYERS: El nexo entre mundos. Un lugar donde la barrera dimensional es delgada, permitiendo comunicaciones extrañas a través de luces y aparatos electrónicos.

LA CANTERA: Un lugar de secretos. Escenario de engaños por parte de las autoridades y de revelaciones para los personajes.



ACTO I: LA NOCHE QUE TODO CAMBIÓ

El Acto I es sobre establecer preguntas, no dar respuestas. El ritmo debe ser trepidante, sembrando el misterio y el miedo desde el primer momento.

1. **ESCENA 1: LA BÚSQUEDA.** Los chicos encuentran la bici abandonada de Will. Desafiando a sus padres y al sheriff, deciden buscarlo por su cuenta en el Bosque de Mirkwood.
2. **ESCENA 2: ENCUENTRO EN EL BOSQUE.** En medio de una tormenta, el grupo encuentra a Once, una niña rapada, asustada y vestida con una bata de hospital. Aquí, el control compartido del Personaje Potenciado cobra vida.
3. **ESCENA 3: LUCES PARLANTES.** Joyce, al borde de la desesperación, recibe una llamada telefónica con estática y las luces de su casa parpadean salvajemente. Cree que es Will. Mantener la compostura requiere una Prueba de Agallas (Dificultad 13 - extraordinario pero posible). Fallar le otorga una Ficha de Adversidad pero la deja en estado de pánico.

ACTO II: JUNTANDO LAS PIEZAS

En el Acto II, las apuestas suben. Los jugadores se enfrentan a los agentes del laboratorio y tienen sus primeros atisbos del monstruo.

- ESCENA 4: ADIÓS, BARB.** El horror llega al mundo adolescente. Mientras Nancy está con Steve en una fiesta, Barb desaparece. Su coche abandonado es la única pista. Esto arrastra a Nancy a la investigación.
- ESCENA 5: EL 'CUERPO' FALSO.** Las autoridades recuperan un cuerpo de la cantera, identificándolo como Will Byers. Es un engaño. Una Prueba de Cerebro exitosa (Dificultad 15) por parte de Hopper podría revelar que el cuerpo es una falsificación muy elaborada.
- ESCENA 6: PROYECTO ÍCARO.** Guiados por Once y con la ayuda teórica del Sr. Clarke, los chicos intentan construir un tanque de privación sensorial para amplificar los poderes de Once y encontrar a Will y Barb. Requiere superar una serie de Pruebas de Cerebro y Músculo para reunir materiales y construirlo correctamente.



MONSTRUOS Y HOMBRES

Las amenazas de Hawkins son tanto sobrenaturales como humanas.

EL DEMOGORGON



Atributos: Pelea d20, Músculo d20, Evasión d12.

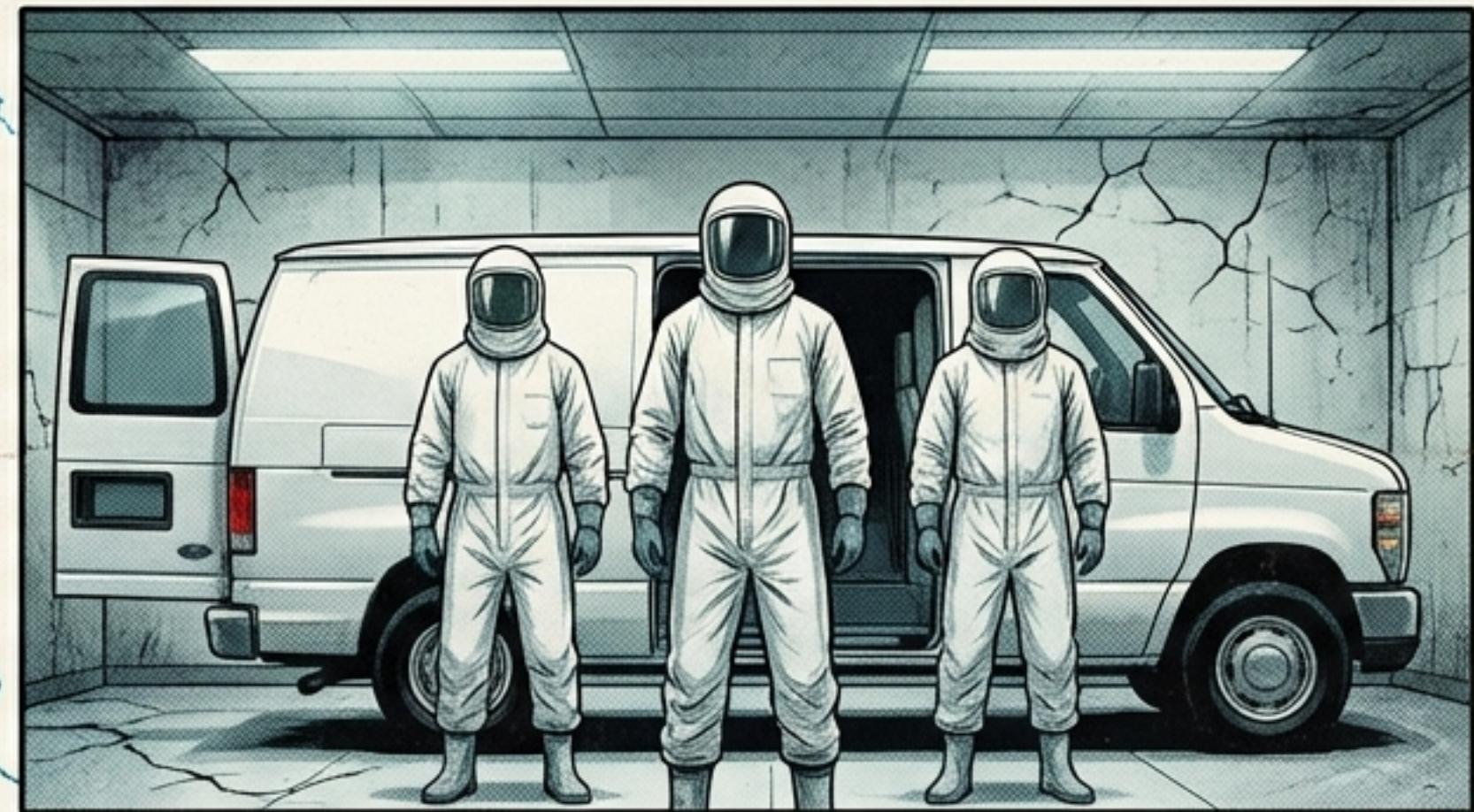
Habilidades: Viaje interdimensional (atraído por la sangre), sentido del olfato agudo, regeneración parcial.

Combate: El Demogorgon no es un enemigo para ser derrotado en un combate directo; es un desastre natural que debe ser sobrevivido.

Fomenta la creatividad: trampas, distracciones, huida.

Regla de Combate: Usa la tabla de 'Heridas y Muerte' (pág. 53). Si la tirada de ataque del Demogorgon supera la defensa de un personaje por 7 o más, este no solo resulta gravemente herido, sino que es arrastrado al Mundo del Revés.

AGENTES DEL LABORATORIO



Atributos: Pelea d12, Agallas d10.

Tácticas: Su fuerza reside en su número, su equipamiento y su total falta de escrúpulos. Actúan de forma coordinada, usando el sigilo y la fuerza abrumadora. Son una amenaza constante y opresiva.

ACTO III: LA BATALLA POR HAWKINS



Este es el clímax. La DJ debe crear una atmósfera de máxima tensión, donde cada tirada de dados cuenta.

1. **ESCENA 7: LA TRAMPA.** Nancy y Jonathan, decididos a matar al monstruo que se llevó a Barb y Will, fortifican la casa de los Byers con trampas para osos, gasolina y un bate con clavos. Se cortan las manos para atraerlo con su sangre.
2. **ESCENA 8: INFILTRACIÓN.** Hopper y Joyce, tras descubrir la verdad, se enfundan trajes de protección y se adentran voluntariamente en el portal del Mundo del Revés ubicado en el laboratorio.
3. **ESCENA 9: ENFRENTAMIENTO EN LA ESCUELA.** El Demogorgon, herido y furioso por la trampa, acorrala a los chicos y a Once en el instituto. La batalla final es inminente, con agentes del Dr. Brenner rodeando el edificio.
4. **ESCENA 10: EL SACRIFICIO.** Acorralada, Once desata todo su poder contra el Demogorgon. Cuesta todas las Fichas de EP restantes (y posiblemente más, entrando en negativo con permiso de la DJ). Desintegra al monstruo, pero ella desaparece en el proceso.

RESCATE DESDE EL OTRO LADO

Mientras la batalla ruge en la escuela, la misión de Hopper y Joyce alcanza su desgarrador final.

EL NIDO: En la versión del Mundo del Revés de la biblioteca local, encuentran el "nido" del Demogorgon. Allí, Barb yace sin vida, pero Will está inconsciente, con un zarcillo alienígena alojado en su garganta.

EL RETO: Salvar a Will es una carrera contra el tiempo en un entorno tóxico. Requiere una serie de Pruebas bajo presión (Decisiones Improvisadas).

- * Prueba de Músculo (Dificultad 10): Para arrancar el zarcillo de su garganta.
- * Prueba de Cerebro (Dificultad 12): Para aplicar RCP correctamente recordando un flashback traumático del propio Hopper.
- * Prueba de Agallas (Dificultad 10): Para no rendirse mientras el mundo a su alrededor se desmorona.

El éxito no debe ser automático; debe sentirse ganado a pulso en el último segundo.



DESENLACE: NAVIDAD EN HAWKINS



Un mes después. La vida en Hawkins parece haber vuelto a la normalidad. O eso aparenta.

- * **EL GRUPO ESTÁ UNIDO:** Los chicos están de nuevo en el sótano de Mike, jugando a *Calabozos y Dragones*. La amistad ha triunfado.
- * **UNA LUZ DE ESPERANZA:** Hopper se adentra en el bosque y deja una caja de madera con waffles Eggo. No ha perdido la fe.



EL GIRO FINAL: En la cena de Navidad, Will se excusa para ir al baño. Tose y expulsa una criatura similar a una babosa en el lavabo. Por un instante, el baño se transforma en el Mundo del Revés antes de volver a la normalidad. La amenaza no ha terminado.

EVOLUCIÓN DE PERSONAJES: Al final de la sesión, la DJ y los jugadores deberían debatir cómo han cambiado los personajes. ¿Han desarrollado nuevos Miedos (claustrofobia, oscuridad)? ¿Han ganado nuevas Virtudes (Heroico, Protector)? La experiencia los ha marcado para siempre.



TU AVENTURA COMIENZA AHORA

"Este escenario es solo un punto de partida. Hazlo tuyo. Cambia los eventos, crea nuevos PNJ, sorprende a tus jugadores. La historia de Hawkins ahora te pertenece."

AGRADECIMIENTOS: Un reconocimiento a los creadores de *Kids on Bikes* y de *Stranger Things* por construir mundos que inspiran la aventura.

SEMILLAS DE AVENTURA (PARA LA SEGUNDA TEMPORADA):

- * **LA MASCOTA:** ¿Qué es la criatura-babosa que Will expulsó? ¿Qué pasará cuando crezca?
- * **EL REGRESO:** ¿Dónde está Once? ¿Podrá volver del Mundo del Revés?
- * **LA CONSPIRACIÓN CONTINÚA:** El Dr. Brenner puede haber desaparecido, pero el Laboratorio de Hawkins sigue operativo bajo una nueva dirección. ¿Qué otros portales existen?
- * **EL MONSTRUO DE LAS SOMBRAS:** La conexión de Will con el Mundo del Revés es más profunda de lo que nadie imagina. Ahora tiene 'la visión verdadera' y puede ver una nueva y gigantesca amenaza que se cierne sobre Hawkins.